



บันทึกข้อความ

วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี
เลขที่รับ 1954
วันที่ 24 ก.พ. 2569
เวลา 13.45

ส่วนราชการ แผนกวิชาสามัญสัมพันธ์ งานวิจัย พัฒนา นวัตกรรม และสิ่งประดิษฐ์ วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี

ที่ วันที่ ๒๔ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙

เรื่อง รายงานผลการจัดทำวิจัยในชั้นเรียน ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘

เรียน ผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคนิคชลบุรี

ตามที่ วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ได้ส่งเสริมสนับสนุนให้ครูผู้สอนดำเนินการจัดทำผลงานวิจัยในชั้นเรียนของครูผู้สอนประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ เพื่อเป็นการพัฒนาและปรับปรุงการเรียนการสอนและพัฒนาคุณภาพนักเรียนนักศึกษาอย่างต่อเนื่อง โดยให้มีการรับผิดชอบจัดทำปีการศึกษาละ ๑ ผลงาน และจัดส่งมายังงานวิจัย พัฒนา นวัตกรรม และสิ่งประดิษฐ์ นั้น

บัดนี้ ข้าพเจ้า นางมนทกานต์ มีชิ้น ตำแหน่งครู หมวดวิชาภาษาอังกฤษ แผนกสามัญสัมพันธ์ ได้ทำการจัดส่งผลงานวิจัยในชั้นเรียนของครูผู้สอน ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘

เรื่อง.....การพัฒนาวาทะกรรมพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กริยาแล้วเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ ๓

รายวิชา ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีอุตสาหกรรม รหัสวิชา ...๓๐๑๐๑-๑๒๐๑๓
ระดับชั้น...ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ ๓ กลุ่ม ...๑ สาขาวิชา/สาขางาน...ดิจิทัลกราฟิก

รายละเอียดตาม QR code ที่แนบมาพร้อมกันนี้



จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

15 น ส.นท

๑๑ นท

6 15 นท

๒

๒-๑๓

(นางประสพต์ อุดมวิไล)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคนิคชลบุรี

นางสาวกัญญา สิงหาเขต

รองผู้อำนวยการฝ่ายแผนงานและความร่วมมือ ๒๔ ก.พ. ๒๕๖๙

(นางมนทกานต์ มีชิ้น)

ตำแหน่ง ครู

(นางสาวทงษ์โสภา พงษ์สุชล)

หัวหน้าแผนกวิชาสามัญสัมพันธ์



รายงานผลการจัดทำวิจัยในชั้นเรียน

เรื่อง การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลของนักศึกษา
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ ๑ สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก สาขางานดิจิทัลกราฟิก

วิทยาลัยเทคนิคบุรีรัมย์ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘

วิชาภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีอุตสาหกรรม รหัสวิชา ๓๐๐๐๐-๑๒๐๓

โดย

นางมนทกานต์ มีชื่น

ตำแหน่ง ครู

แผนกวิชาสามัญสัมพันธ์ หมวดวิชาภาษาอังกฤษ

วิทยาลัยเทคนิคบุรีรัมย์

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

วิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอนในการใช้กระบวนการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 และ (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553 หมวด 4 แนวการจัดการศึกษา มาตรา 30 การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ให้สถานศึกษาพัฒนากระบวนการสอนที่มีประสิทธิภาพและส่งเสริมให้ผู้สอนสามารถวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนในแต่ละระดับการศึกษา และกระทรวงศึกษาธิการได้ประกาศใช้มาตรฐานการอาชีวศึกษา พ.ศ. 2555 เพื่อการประกันคุณภาพภายใน มาตรฐานที่ 5 ด้านนวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์ งานสร้างสรรค์ หรืองานวิจัย ตัวบ่งชี้ที่ 5.2 ระดับคุณภาพในการบริหารจัดการนวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์ งานสร้างสรรค์ หรืองานวิจัยของครู ประเด็นพิจารณา ข้อ 2 ให้สถานศึกษาดำเนินการให้ครูทุกคนจัดทำนวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์ งานสร้างสรรค์ หรืองานวิจัย

หวังเป็นอย่างยิ่งว่า วิจัยในชั้นเรียนฉบับนี้จะมีประโยชน์ต่อผู้เรียนและครูผู้สอนในการนำกระบวนการวิจัยมาใช้พัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพและจัดเป็นประโยชน์ในการพัฒนาผลงานทางวิชาการต่อไป

(นางมนทกานต์ มีชื่น)

ครู

วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ค
สารบัญ.....	ง
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
กรอบแนวคิดในการศึกษา.....	7
วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	8
สมมติฐานการศึกษา.....	8
ขอบเขตของการศึกษา.....	9
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	9
กรอบแนวคิดในการศึกษา.....	7
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	11
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย.....	28
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	29
ระยะเวลาในการวิจัย.....	29
แบบแผนที่ใช้ในการวิจัย.....	29
เครื่องมือและวิธีการสร้างเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	29
การเก็บรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	31
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	31
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	31
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	35
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	41
บรรณานุกรม.....	45

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ ๑ สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก สาขางานดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคนิคบุรีรัมย์ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ วิชาภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีอุตสาหกรรม รหัสวิชา ๓๐๐๐๐-๑๒๐๓
รหัสวิชา	๓๐๐๐๐-๑๒๐๓ สำหรับผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ ๑
วิทยาลัย	เทคนิคบุรีรัมย์
ผู้วิจัย	นางมนทกานต์ มีชื่น
ตำแหน่ง	ครู
หน่วยงาน	วิทยาลัยเทคนิคบุรีรัมย์
ปีการศึกษา	ปีการศึกษา ๒๕๖๘

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ ๑) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ ๑ สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก สาขางานดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคนิคบุรีรัมย์ ภาคการศึกษาที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีอุตสาหกรรม รหัสวิชา ๓๐๐๐๐-๑๒๐๓ ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ๒) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ ๑ สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก สาขางานดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคนิคบุรีรัมย์ ภาคการศึกษาที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีอุตสาหกรรม รหัสวิชา ๓๐๐๐๐-๑๒๐๓ ที่มีต่อรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ ๑ สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก สาขางานดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคนิคบุรีรัมย์ ภาคการศึกษาที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีอุตสาหกรรม รหัสวิชา ๓๐๐๐๐-๑๒๐๓ วิทยาลัยเทคนิคบุรีรัมย์ จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล 2) แบบวัดความสามารถทางการพูด จำนวน 1 ฉบับ (Pre-Test/Post-test) 3) แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สูตรการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ สูตรการหาระดับความพึงพอใจจากแบบสอบถาม

ผลการวิจัยพบว่า

1. ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลของนักศึกษาหลังการทดลองแตกต่างจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นักศึกษามีความคิดเห็นต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล โดยภาพรวมอยู่ในระดับสูง แสดงว่านักศึกษามีความคิดเห็นที่ดีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล โดยมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) อยู่ระหว่าง 4.27-4.43 และมีค่าเฉลี่ยรวม 4.35

ผลของการวิจัยในครั้งนี้สนับสนุนผลงานวิจัยที่ผ่านมาซึ่งแสดงให้เห็นว่าการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลในห้องเรียนได้มีผล ในการช่วยและพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนนอกจากนี้ยังสามารถช่วยอาจารย์ในการออกแบบหลักสูตรด้วยการเล่านิทานในการเรียนการสอนผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อให้ นักเรียนสามารถมีประสิทธิภาพในการเรียนและเรียนรู้ด้วยตัวเองได้

กิตติกรรมประกาศ

การศึกษา การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ ๑ สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก สาขางานดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคนิคพบุรีภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ วิชาภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีอุตสาหกรรม รหัสวิชา ๓๐๐๐๐-๑๒๐๓ ครั้งนี้ สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความช่วยเหลือ สนับสนุนด้านการจัดการศึกษาจากท่าน ผอ.ประสงค์ อุบลวัตร และขอขอบคุณครูพงษ์โสภา พงษ์สุขล ที่ได้กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญให้คำแนะนำ ปรึกษา ตรวจสอบ และแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

ขอขอบคุณ คณะครูและบุคลากรทางการศึกษา และนักเรียนนักศึกษาวิทยาลัย เทคนิคพบุรีที่ได้อำนวยความสะดวกในการทดลอง และเก็บรวบรวมข้อมูลงานวิจัยสำเร็จลุล่วงด้วยดี

ขอขอบคุณ ครูอาจารย์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ตลอดมา

ท้ายสุดนี้ขอขอบพระคุณ คุณพ่อคุณแม่ และครอบครัวที่เป็นกำลังใจให้การสนับสนุน และผู้อยู่เบื้องหลังความสำเร็จครั้งนี้

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่คนทั่วโลกใช้เป็นเครื่องมือติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด ขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรมกับประเทศอื่น ๆ ตลอดจนใช้แสวงหาความรู้ด้านต่าง ๆ เพื่อนำมาพัฒนาประเทศ ดังนั้นการเรียนรู้ภาษาอังกฤษจึงเป็นสิ่งจำเป็นที่หลีกเลี่ยงไม่ได้เพราะภาษามีใช้เป็นเพียงเครื่องมือในการศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่ต้องการหรือเพื่อการประกอบการอาชีพเท่านั้นแต่ยังเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารการเจรจาต่อรองเพื่อการแข่งขันและความร่วมมือทางด้านเศรษฐกิจ และการเมืองได้อย่างมีประสิทธิภาพนอกจากนี้การเรียนรู้ภาษาอังกฤษยังช่วยสร้างสัมพันธภาพอันดี ระหว่างผู้คนช่วยสร้างความเข้าใจวัฒนธรรมที่แตกต่างกันของแต่ละเชื้อชาติทำให้การปฏิสัมพันธ์ต่อกันได้ถูกต้องและเหมาะสม นอกจากนี้ยังเป็นการเสริมสร้างพื้นฐานความเป็นมนุษย์ให้มีวิสัยทัศน์ กว้างไกลและเป็นการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2551) การพัฒนาด้านคุณภาพบุคลากรภายในประเทศ เพื่อเตรียมความพร้อมในการที่จะเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคม เศรษฐกิจ และตลาดแรงงาน การศึกษาและการเรียนรู้ในสาขาวิชาต่าง ๆ นั้นจึงมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาคนให้มีศักยภาพ มีความสามารถมีทักษะต่าง ๆ ที่จะนำไปใช้ในการทำงานให้ประสบความสำเร็จ ช่วยขับเคลื่อนเศรษฐกิจ และพัฒนาประเทศให้เจริญรุ่งเรืองให้ทัดเทียมกับชาติอื่น ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะด้านภาษาอังกฤษ ที่นอกจากจะเป็นภาษาสากลแล้ว และยังเป็นภาษากลางที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารด้วยกัน ในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารนั้น ทักษะการพูดนับว่าเป็นทักษะหนึ่งที่จำเป็นมาก เนื่องจากเป็นทักษะเบื้องต้นที่ใช้ในการสื่อสาร (กุนทลีย์, 2550) ซึ่งสอดคล้องกับ Ur (1981) ที่กล่าวว่าทักษะการพูดเป็นทักษะที่สำคัญที่สุดในบรรดาทักษะทั้งหมดเพราะทักษะการพูดเป็นทักษะที่แสดงให้เห็นว่าผู้พูดมีความรู้ทางภาษาเป็นอย่างดี นอกจากนี้ Scott (1981) ได้ให้ความคิดเห็นที่สอดคล้องกันเกี่ยวกับทักษะการพูดว่าเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นมาก เพราะผู้ที่พูดได้ย่อมสามารถฟังผู้อื่นพูดได้เข้าใจ ย่อมต้องศึกษาและฝึกฝนอยู่ตลอดเวลาและ Nunan (1991) ยังได้กล่าวว่าการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในปัจจุบันเน้นการสอนเพื่อการสื่อสาร (Communicative Approach) ซึ่งมุ่งเน้นทักษะทั้ง 4 ให้เกิดขึ้นในตัวนักเรียน ได้แก่ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน และให้ความสำคัญกับการพูดมากที่สุดเนื่องจากต้องใช้มากที่สุดในชีวิตประจำวัน กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดให้มีการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษและมีการปรับแนวการสอนภาษาอังกฤษมาอย่างต่อเนื่องเพื่อให้เกิดความสอดคล้องกับสังคมในยุคปัจจุบันซึ่งมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารได้จริงในชีวิตประจำวัน แต่ในทางปฏิบัติในกระบวนการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษครูมักจะยึด

ติดกับตำราและสอนโดยการบรรยายเป็นส่วนใหญ่ มุ่งเน้นตัวภาษา เช่น คำศัพท์และไวยากรณ์เป็นหลักมากกว่าการสื่อสารในชีวิตประจำวันและส่งผลให้การเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร โดยเฉพาะความสามารถด้านการพูดของผู้เรียนยังอยู่ในระดับที่ต้องปรับปรุง เด็กไทยเรียนภาษาอังกฤษเป็นระยะเวลานานแต่ยังไม่สามารถสื่อสารได้ถูกต้องตามสถานการณ์ที่เป็นจริง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552) แนวคิดนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของวิจิตรการกลาง (2546) และพันธณี วิหคโต (2546) ซึ่งทำการศึกษาสภาพการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่มุ่งเน้นทักษะการสื่อสารตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พบว่า สาเหตุที่มีผลต่อการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนคือผู้เรียนไม่กล้าแสดงออกและไม่มีความมั่นใจในการใช้ภาษา ส่วนครูผู้สอนใช้ภาษาไทยในการสอนเป็นส่วนใหญ่ และไม่มีวิธีการสอนหรือเทคนิคที่เหมาะสมในการถ่ายทอดความรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการพูด สำหรับการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในประเทศไทยตั้งแต่อดีตที่ผ่านมาพบว่าผู้เรียนมีปัญหาและไม่ได้รับการพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างแท้จริงทั้งกระบวนการเรียนรู้ทางภาษาแบบเรียนหนังสือและสื่อการจัดการเรียนรู้ซึ่งส่วนใหญ่ยังไม่ได้จัดการเรียนรู้ทางภาษาอังกฤษอย่างจริงจังและไม่ให้ความสำคัญต่อการพัฒนาทักษะ (กาญจนา, 2536) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของขวัญฤทัย เชิดชู (2545) พบว่าผู้เรียนไม่สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้ เนื่องจากมีขีดจำกัดความรู้ทางด้านภาษาอังกฤษไม่เพียงพอเป็นสาเหตุให้ผู้เรียนไม่ผ่านเกณฑ์ระดับความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารตามสถานการณ์ต่าง ๆ ที่กำหนดไว้ นอกจากนี้ สภาพปัญหาการวิจัยเกี่ยวกับความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของจิตติพร ไชยรินคา (2549) พบว่าผู้เรียนมีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษน้อยมาก การจัดการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้ทางภาษาอังกฤษไม่สอดคล้องกับความมุ่งหวังของหลักสูตรที่เน้นการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ไม่สอดคล้องธรรมชาติของภาษาความต้องการและศักยภาพของผู้เรียน ผู้สอนใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเดิม ๆ โดยจัดการเรียนรู้ตามหนังสือรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไม่กระตุ้นให้ผู้เรียนกล้าพูดกล้าแสดงออกหรือถ้ามีความคล่องแคล่ว (Fluency) และขาดความถูกต้อง แม่นยำ (Accuracy) ในการพูดภาษาอังกฤษ กล่าวคือ พูดไม่ราบรื่นและไม่ต่อเนื่อง ขาดความเป็นธรรมชาติในการพูด พูดตะกุกตะกัก ไม่สามารถประติดประต่อจนไม่สามารถสนทนาได้พูดซ้ำมากไม่สม่ำเสมอเว้นประโยคสั้น ๆ หรือประโยคสั้น ๆ หรือประโยคที่เคยเรียนมาเช่นเดียวกับงานวิจัยของภัคพล หัสสา (2553) พบว่าผู้เรียนมีปัญหาในการพูดสื่อสารเนื่องจากไม่สามารถเรียบเรียงคำศัพท์ให้เป็นได้ตามที่ต้องการ ปัญหาการสร้างประโยคด้วยตนเองเพื่อใช้ในการพูดสื่อสารไม่ถูกหลักตามไวยากรณ์ ปัญหาทางด้านความหมายของคำศัพท์ปัญหาการออกเสียงภาษาอังกฤษปัญหาการใช้ศัพท์ผิดประเภท และความบกพร่องทางภาษาซึ่งเห็นได้ว่าในปัจจุบันผู้เรียนยังประสบกับปัญหาแบบเดิม ๆ ดังที่กล่าวมาข้างต้นทำให้ผู้เรียนไม่สามารถพูดภาษาอังกฤษในการสื่อสารได้ วิทยาลัยเทคนิคลพบุรีเป็นวิทยาลัยอาชีวศึกษาขนาดใหญ่ สังกัดกรมอาชีวศึกษา จัดการเรียนการสอนตั้งแต่ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ถึงประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 2 จากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียนภาษาอังกฤษ ในรายวิชาภาษาสำหรับงานช่างอุตสาหกรรม พบว่านักศึกษาส่วนใหญ่ยังพูดภาษาอังกฤษยังไม่คล่องแคล่ว และไม่ให้ความสำคัญกับการฝึกฝน

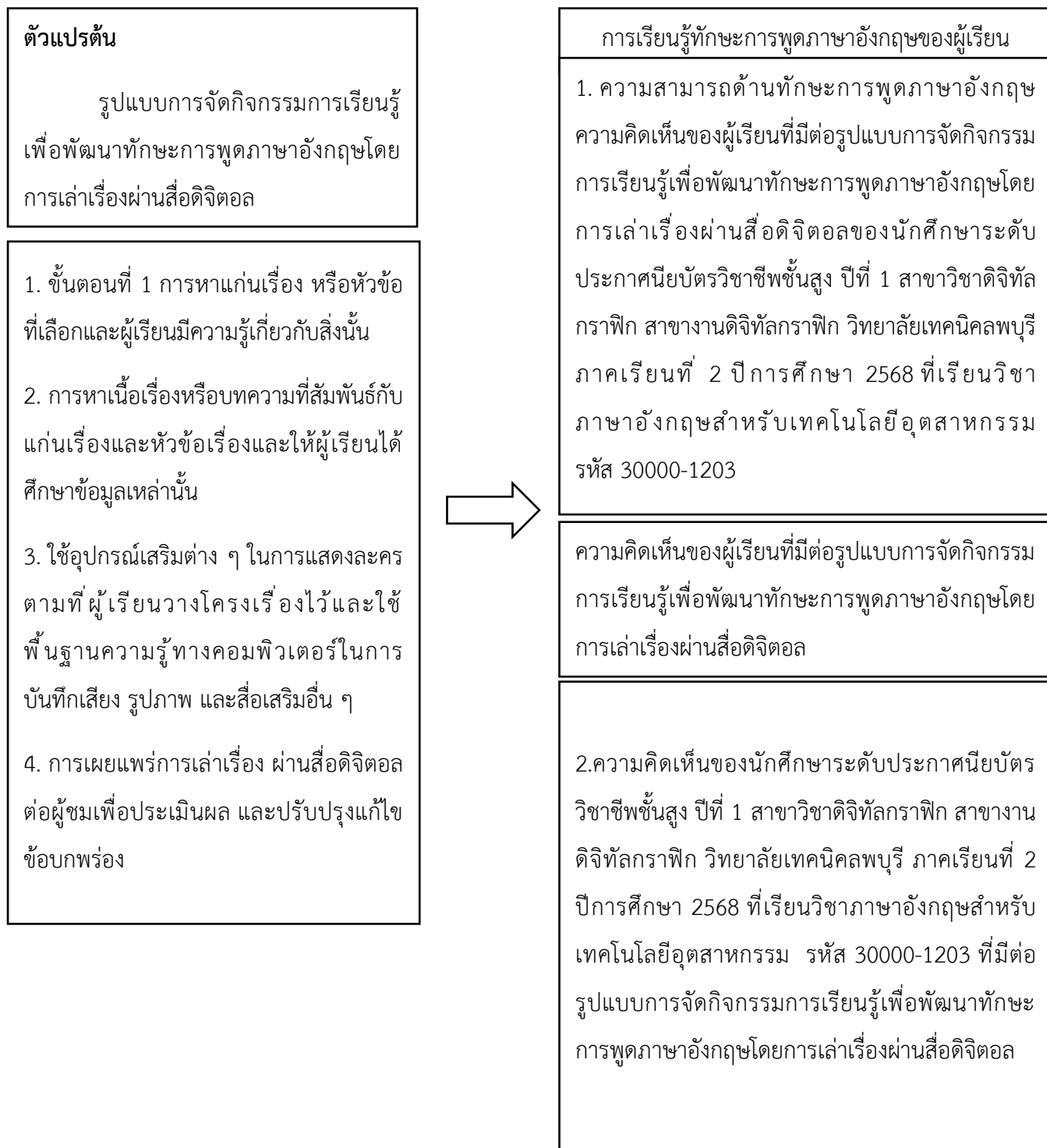
พัฒนาทักษะการพูดให้ดีขึ้น โดยเฉพาะการฝึกฝนในระดับของ Pronunciation ยกตัวอย่าง เช่น ประโยคในภาษาอังกฤษจะต้องมีสัญลักษณ์ Full Stop, Question Mark หรือ Exclamation Mark เพื่อบ่งบอกจุดสิ้นสุดของประโยคแต่ละประโยค ซึ่งผู้เรียนจะต้องรู้จักการเว้นวรรคระหว่างประโยคหรือภายในประโยค นอกจากนี้คำในภาษาอังกฤษมีการออกเสียง (Pronunciation) การเน้นเสียงคำและประโยค (Stress) และการออกเสียงท้ายคำ (Final Sound) อีกด้วย เมื่อผู้เรียนสนทนากับเจ้าของภาษาโดยการออกเสียงคำศัพท์ไม่ถูกต้อง หรือไม่มีการเน้นเสียงคำและประโยค (Stress) และการออกเสียงท้ายคำ (Final Sound) เจ้าของภาษาอาจจะคาดเดาความหมายได้ยากหรืออาจไม่เข้าใจความหมายเลย ซึ่งทำให้เกิดความล้มเหลวในการสื่อสาร นอกจากนี้การแบ่งวรรคตอนในการพูดก็เป็นสิ่งสำคัญ ถ้าผู้สนทนาแบ่งวรรคตอนการพูดผิด บางครั้งเจ้าของภาษาอาจจะไม่สามารถเข้าใจเรื่องที่เรายพยายามสื่อสารได้เลย ดังนั้น ทักษะด้านนี้มีความสำคัญมากเพราะเป็นทักษะการพูดเป็นสิ่งที่ต้องใช้ในสถานการณ์แบบเผชิญหน้าเสียเป็นส่วนใหญ่ เมื่อมีการถามผู้สนทนาจะต้องตอบทันทีซึ่งต่างจากทักษะด้านการอ่านหรือการเขียน ที่ซึ่งบางครั้งเราสามารถตรวจสอบความถูกต้องของการเขียน หรือฝึกอ่านก่อนที่จะนำไปใช้จริงได้ ซึ่ง สาเหตุที่กล่าวและตัวอย่างมาข้างต้นนี้เป็นสาเหตุนำไปสู่การพูดสนทนาที่ไม่มีประสิทธิภาพ จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่าการจัดการเรียนการสอนโดยใช้การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล (Digital Storytelling) เป็นวิธีหนึ่งที่สามารถส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนเนื่องจากการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลมุ่งเน้นการพัฒนาความรู้ความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษตามบริบทที่เหมาะสม สามารถพูดภาษาอังกฤษได้อย่างคล่องแคล่วและถูกต้องผ่านการฝึกฝนในระดับของการออกเสียง (Pronunciation) การเว้นวรรคระหว่างประโยคหรือภายในประโยค การเน้นเสียงคำและประโยค (Stress) และการออกเสียงท้ายคำ (Final Sound) อีกด้วย นอกจากนี้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล (Digital Storytelling) ยังเป็นการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนทำให้ผู้เรียนมีโอกาสดแสดงความคิดเห็นและออกแบบผลงานได้ด้วยตัวเอง จึงทำให้เรียนรู้อย่างสนุกสนานและมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ อันนำไปสู่การตระหนักถึงความสำคัญในการพัฒนาความสามารถทักษะทางการพูดภาษาอังกฤษ และทักษะอื่น ๆ ทั้งนี้การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลยังเป็นการบูรณาการความรู้ด้านภาษาอังกฤษร่วมกับความรู้ด้านเทคโนโลยีซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้จากการดำเนินงานอันสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในการประกอบวิชาชีพในอนาคต จากปัญหาและความสำคัญดังกล่าวผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาการพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลซึ่งเป็นแนวทางการสอนวิธีหนึ่งที่ช่วยให้นักเรียนได้มีโอกาสฝึกใช้ภาษาที่มีความหมายในสถานการณ์จริงได้อย่างอิสระ ส่งเสริมให้นักเรียนมีการพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษได้อย่างเต็มที่เกิดการเรียนรู้อย่างเพลิดเพลินและฝึกการแก้ปัญหาได้โดยการเรียนรู้ด้วยตนเอง ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้มอบหมายให้นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก สาขางานดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 30 คน ทำกิจกรรมกลุ่มเล่าเรื่องนิทานภาษาอังกฤษผ่านสื่อดิจิทัล ซึ่งได้อ้างอิงไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษสำหรับช่างอุตสาหกรรม รหัส 30000-1203

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิตอล (Digital Storytelling) เป็นกิจกรรมที่ใช้สื่อดิจิตอลเพื่อสร้างสรรค์ เรื่องราวเพื่อการบอกเล่าแลกเปลี่ยนแบ่งปัน ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนผสมผสานเทคโนโลยีดิจิตอล รูปแบบต่าง ๆ มาช่วยในการเล่าเรื่องได้อย่างสอดคล้องเหมาะสมเพื่อลดข้อจำกัดบางประการของการเล่าเรื่องแบบดั้งเดิมโดยการเล่าเรื่องแบบดิจิตอลจะช่วยขยายขอบเขตความสามารถทางดิจิตอลของผู้เรียน เพิ่มเติมความสามารถด้านศิลปะการพูดและการเขียนของเล่าเรื่องแบบดั้งเดิม การเล่าเรื่องเป็นเครื่องมือสำคัญในการให้ผู้เรียนได้แสดงถึงประสบการณ์ความคิดของตนเองออกมาผ่านการพูด ซึ่งผู้เรียนจะได้พัฒนาทักษะการพูด พร้อมแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ผ่านเรื่องราวที่ผู้เรียนได้เล่า การดำเนินเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในเรื่องนั้น ๆ อีกทั้งเป็นการบูรณาการความรู้ทักษะคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาใช้ในกระบวนการทำผลงาน (พลวัฒน์ ธนะจันทร์, 2556) ผู้วิจัยมีแนวคิดที่สามารถนำศักยภาพนี้มาใช้ในแง่มุมทางการศึกษา คือ สามารถเป็นส่วนหนึ่งของสื่อการเรียนการสอนได้ดี อีกทั้งยังเป็นโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดสร้างสรรค์จากการผลิตสื่อดิจิตอลต่าง ๆ อีกด้วย สอดคล้องกับที่ผู้เรียนในยุคปัจจุบันมีความคุ้นเคยกับเทคโนโลยีมากกว่าผู้เรียนในอดีต และสิ่งสำคัญที่สุดคือผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีทัศนคติที่ดีในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษผ่านการจัดรูปแบบการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนโดยการเล่าเรื่องนิทานภาษาอังกฤษผ่านสื่อดิจิตอล กรอบแนวคิดในการวิจัย การเล่าเรื่องแบบดิจิตอล (Digital Storytelling) เป็นกิจกรรมที่ใช้สื่อดิจิตอลเพื่อสร้างสรรค์เรื่องราวเพื่อการบอกเล่า แลกเปลี่ยนแบ่งปัน และการรักษาให้คงอยู่ พลังของเรื่องในรูปแบบดิจิตอล เกิดจากการประสานกันของภาพ ดนตรี การเล่าเรื่องและน้ำเสียง อีกทั้งยังมีมิติของตัวละคร สถานการณ์และการสร้างความเข้าใจ สภาพแวดล้อมแบบดิจิตอลทำให้เกิดสภาพและโอกาสที่เหมาะสมสำหรับการปรับเปลี่ยน ผสมผสาน และเชื่อมโยงกับเรื่องอื่น ๆ ในกระบวนการเชิงโต้ตอบ ซึ่งได้เพิ่มศักยภาพของเรื่องในรูปแบบดิจิตอลในความหมายใหม่ ซึ่งผู้ศึกษามีแนวคิดที่สามารถนำศักยภาพนี้มาใช้ในแง่มุมทางการศึกษา คือ สามารถเป็นส่วนหนึ่งของสื่อการเรียนการสอนได้ดี อีกทั้งยังเป็นโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดสร้างสรรค์จากการผลิตสื่อดิจิตอลต่าง ๆ อีกด้วย สอดคล้องกับที่ผู้เรียนในยุคปัจจุบันมีความคุ้นเคยกับเทคโนโลยีมากกว่าผู้เรียนในอดีต (หทัยรัตน์ เต็มใจ, 2552) พลวัฒน์ ธนะจันทร์ (2556) ได้กล่าวว่าการเล่าเรื่องดิจิตอล (Digital Storytelling) เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนผสมผสานเทคโนโลยีดิจิตอลรูปแบบต่าง ๆ มาช่วยในการเล่าเรื่องได้อย่างสอดคล้อง เหมาะสม เพื่อลดข้อจำกัดบางประการของการเล่าเรื่องแบบดั้งเดิมโดยการเล่าเรื่องแบบดิจิตอลจะช่วยขยายขอบเขตความสามารถทางดิจิตอลของผู้เรียนเพิ่มเติม ความสามารถด้านศิลปะการพูดและการเขียนของเล่าเรื่องแบบดั้งเดิมการเล่าเรื่องเป็นเครื่องมือสำคัญในการให้ผู้เรียนได้แสดงถึงประสบการณ์ ความคิดของตนเองออกมาผ่านการพูด ซึ่งผู้เรียนจะได้พัฒนาทักษะการพูด พร้อมแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ผ่านเรื่องราวที่ผู้เรียนได้เล่า การดำเนินเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในเรื่องนั้น ๆ อีกทั้งเป็นการบูรณาการความรู้ทักษะคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาใช้ในกระบวนการทำผลงาน โดยเสนอขั้นตอนของการสร้างการเล่าเรื่องแบบดิจิตอลไว้ ดังนี้ ขั้นตอนที่1 การเตรียมความพร้อมผู้เรียน คือ การประเมินพื้นฐานความรู้และความรู้ทั่วไปของผู้เรียนที่มีผลต่อการดำเนินกิจกรรมเพื่อเตรียมความพร้อม

ขั้นตอนที่ 2 การวิเคราะห์ คือการวิเคราะห์ความสนใจของผู้เรียนที่มีต่อหัวข้อเรื่องเพื่อหาเนื้อเรื่องที่เหมาะสมกับความสนใจที่และความสามารถของผู้เรียนช่วยกันออกความคิดเห็นในการเลือกหัวข้อเรื่องและเนื้อหาที่ตนเองสนใจและถนัด ขั้นตอนที่ 3 การระดมความคิด คือการให้ผู้เรียนได้ร่วมกันออกความคิดเพื่อวางแผนงานและออกแบบการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลของตนเอง ขั้นตอนที่ 4 การสร้างและปรับปรุงผลงาน คือการให้ผู้เรียนได้สร้างผลงานและหาข้อบกพร่อง เพื่อดำเนินการแก้ไข ขั้นตอนที่ 5 การนำเสนอผลงาน คือการให้ผู้เรียนได้นำเสนอผลงานของกลุ่มตนเอง ขั้นตอนที่ 6 การประเมินผล คือ การให้ผู้สอนและผู้เรียนได้มีโอกาสประเมินผลงานร่วมกัน ขั้นตอนที่ 7 การเผยแพร่ผลงาน คือการให้ผู้เรียนได้ทำการเผยแพร่ผลงานของพวกเขา ลงบนเว็บไซต์ Collins และ Cooper (1997) ได้กล่าวไว้ว่าการเล่าเรื่องจะช่วยให้ผู้เรียนได้สะท้อนประสบการณ์จินตภาพ มโนภาพ ความคิดเห็น ผ่านการแสดงออกทางภาษา ช่วยพัฒนาทักษะต่าง ๆ เช่น ด้านคำศัพท์ การพูด การฟัง การเขียน การอ่าน ช่วยพัฒนาการคิดอย่างวิจารณ์ญาณและความคิดสร้างสรรค์ ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ซึ่งกันและกัน อย่างไรก็ตามการเล่าเรื่องในชั้นเรียนอาจจะทำให้ผู้เรียนเกิดความตื่นเต้น หรือไม่กล้าที่จะนำเสนอ อีกทั้งเวลาที่จำกัดทำให้การเล่าเรื่องในชั้นเรียนอาจจะไม่มีประสิทธิภาพเพียงพอ ดังนั้นการให้ผู้เรียนเล่าเรื่องดิจิทัลร่วมกัน จะทำให้ผู้เรียนสามารถเล่าเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เนื่องจากผู้เรียนสามารถเล่าเรื่องของตนเองเวลาใดก็ได้ที่สะดวก ผู้อื่นก็สามารถเข้ามาดูได้หลายครั้งโดยที่ผู้เล่าไม่จำเป็นต้องเล่าเรื่องของตนเองใหม่และสามารถแสดงความคิดเห็นได้ทุกที่ทุกเวลา ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากการเล่าเรื่องระหว่างกันได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น (ปิยพจน์ ตันตะพลิน และคณะ, 2554) อย่างไรก็ตามการเล่าเรื่องในชั้นเรียนอาจจะทำให้ผู้เรียนเกิดความตื่นเต้น หรือไม่กล้าที่จะนำเสนอ อีกทั้งเวลาที่จำกัดทำให้การเล่าเรื่องในชั้นเรียนอาจจะไม่มีประสิทธิภาพเพียงพอ ดังนั้นการให้ผู้เรียนเล่าเรื่องดิจิทัลร่วมกัน จะทำให้ผู้เรียนสามารถเล่าเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เนื่องจากผู้เรียนสามารถเล่าเรื่องของตนเองเวลาใดก็ได้ที่สะดวก ผู้อื่นก็สามารถเข้ามาดูได้หลายครั้ง โดยที่ผู้เล่าไม่จำเป็นต้องเล่าเรื่องของตนเองใหม่และสามารถแสดงความคิดเห็นได้ทุกที่ทุกเวลา ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากการเล่าเรื่องระหว่างกันได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น (ปิยพจน์ ตันตะพลิน และคณะ, 2554) Robin (2008) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการดำเนินการสร้าง Digital Storytelling ไว้ดังนี้ 1. มุมมอง อะไรคือความสำคัญของเรื่องและมุมมองความต้องการของผู้ 2. คำถามด้านการละคร คำถามสำคัญที่ดึงดูดความสนใจของผู้ชมไว้กับเนื้อเรื่องและเฉลยคำตอบมาในตอนจบของเรื่อง 3. เนื้อหาด้านอารมณ์สถานการณ์ตึงเครียดที่ส่งผลถึงผู้ชมและสามารถเชื่อมโยงเนื้อเรื่องไปสู่ผู้ชมได้ 4. การให้ตัวช่วยในการเข้าใจเนื้อเรื่องการปรับแต่งเรื่องเพื่อช่วยให้ผู้ชมสามารถเข้าใจเนื้อเรื่องได้ง่ายขึ้น 5. อิทธิพลจากเสียงในฟิล์ม เสียงเพลงหรือเสียงอื่น ๆ ที่ใช้ประกอบละคร 6. เศรษฐศาสตร์การใช้เนื้อหาที่เพียงพอในการเล่าเรื่องราวโดยไม่มากเกินไปสำหรับผู้ชม 7. การดำเนินเรื่อง ท่วงทำนองของเรื่องราวในการดำเนินเรื่องให้ช้าหรือเร็วในแต่ละตอน Lambert (2006) ได้เสนอองค์ประกอบหลักของ Digital Storytelling ไว้ในงานวิจัยเรื่องการใช้กระบวนการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล และเว็บบล็อกในการเสริมความคิดวิเคราะห์และการเขียนเชิงเล่าเรื่องของนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาที่ต่างประเทศสาขาการสอนมีรายละเอียดดังนี้ 1. ด้านเนื้อหาทางอารมณ์ ขณะที่ชมการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลผู้ชมจะสัมผัสได้ถึงอารมณ์

อารมณ์ร่วมกับเนื้อเรื่องที่ชม และมีปฏิริยาตอบสนองต่อเนื้อเรื่องที่ได้ชม 2. ด้านเสียงและภาพ เมื่อผู้เรียนทำการเล่าเรื่องพวกเขาจะเสริมความคิดในการใส่ภาพและเสียงประกอบได้อย่างสร้างสรรค์ 3. ด้านเศรษฐกิจ การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลนั้นส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องสั้นที่มีความเฉพาะในเนื้อเรื่อง 4. การดำเนินเรื่อง ผู้เล่าเรื่องสามารถเพิ่มความรู้สึกของตนเองลงไปในเรื่องได้ในจุดที่เหมาะสมและจำเป็น อนรรฆ สาสุข(2556) ได้กล่าวถึงขั้นตอนหลักของรูปแบบการออกแบบการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน โดยมีรายละเอียดดังนี้ 1.การค้นหาเรื่องที่จะเล่า (Story finding) เรื่องที่จะเล่าควรเป็นเรื่องที่มีความจำเริญเร่ดว่น เป็นเนื้อหาที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึกสูงเช่นสถานการณ์ที่น่าตื่นเต้นหรือเป็นเร่รบบกวนจิตใจหรือน่าแปลกใจ เป็นต้น ซึ่งจะทำให้ผู้เล่ามีอารมณ์ร่วมกับเร่รบรรวมมากกว่าเร่รที่ตนเองไม่สนใจ 2.การเล่าเร่ร (Story telling) ในขั้นนี้ทั้งผู้เล่าและผู้ฟังต้องมุ่งให้ความสนใจในการรบรรวม และเร่รลำดับเนื้อหาเพื่อให้เกิดความเข้าใจและนำไปสู่การเชื่อมโยงความคิดใหม่ ๆ ต่อไป 3.การอธิบายเร่รเล่า (Story expanding) จุดสำคัญในขั้นนี้คือการแลกเปลี่ยนสิ่งใหม่ที่ได้เร่รเรียนรู้จากเร่รระหว่างกันของผู้เร่รเรียน เพื่อให้ผู้เร่รเรียนเกิดการเชื่อมโยงประสบการณ์กับสิ่งที่ได้เร่รเรียนรู้ใหม่เข้าด้วยกัน 4. การประมวลผลเร่รเล่า (Story processing) เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ในระดับลึกจำเป็นต้องมีกิจกรรมสะท้อนการเรียนรู้ให้ผู้เร่รเรียนปฏิบัติเพื่อให้ผู้เร่รเรียนเกิดความเข้าใจจากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการปฏิบัติกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเล่าเร่ร 5.การสร้างเร่รเล่าใหม่ (Story reconstructing) ในขั้นสุดท้ายทั้งผู้เล่าและผู้ฟังจะต้องวิพากษ์เร่รเล่าจากหลาย ๆ มุมมองที่เป็นไปได้และประยุกต์ใช้สิ่งที่ได้เร่รเรียนรู้จากเร่รเล่าในสถานการณ์อื่น ๆ ต่อไป Kevin (2013) ได้เสนอขั้นตอนหลักของรูปแบบการออกแบบการเล่าเร่รแบบดิจิทัลไว้ในงานวิจัยเร่รการเล่าเร่รผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการอ่านอย่างมีการตอบสนองมีรายละเอียด ดังนี้ ขั้นตอนที่ 1 การหาแก่นเร่รหรือหัวข้อที่เลือกและผู้เร่รเรียนมีความรู้เกี่ยวกับสิ่งนั้น โดยหาหัวข้อที่ผู้เร่รเรียนคุ้นเคยและเหมาะสมกับระดับของผู้เร่รเรียน ขั้นตอนที่ 2 การหาเนื้อเร่รหรือบทความที่สัมพันธ์กับแก่นเร่รและหัวข้อเร่รและให้ผู้เร่รเรียนได้ศึกษาข้อมูลเหล่านั้น ขั้นตอนที่ 3 ใช้อุปกรณ์เสริมต่าง ๆ ในการแสดงละครตามที่ผู้เร่รเรียนวางโครงเร่รไว้และใช้พื้นฐานความรู้ทางคอมพิวเตอร์ในการบันทึกเสียง รูปภาพและสื่อเสริมอื่น ๆ ขั้นตอนที่ 4 การเผยแพร่การเล่าเร่รผ่านสื่อดิจิทัลต่อผู้ชมเพื่อประเมินผล และปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง กล่าวโดยสรุปได้ว่า การเล่าเร่รดิจิทัลไม่จำกัดวิธีการนำเสนอเร่รราวผู้เร่รเรียนสามารถเลือกใช้เครื่องมือใด ๆ ก็ได้ในการผลิตสื่อดิจิทัลที่ผสมผสานทั้งข้อความภาพเสียงวิดีโอและภาพเคลื่อนไหวเพื่อนำเสนอเร่รราวของตนเอง แต่สิ่งสำคัญคือการเลือกใช้เครื่องมือต่าง ๆ เหล่านั้นจะต้องมีความเหมาะสมกับเร่รที่จะเล่ากิจกรรมการเรียนรู้และการสอนและความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ของผู้เร่รเรียนซึ่งจะมีขั้นตอนการดำเนินงานที่หลากหลาย ซึ่งสรุปได้โดยครอบคลุมดังนี้ ขั้นตอนที่1 การหาแก่นเร่รหรือหัวข้อที่เลือกและผู้เร่รเรียนมีความรู้เกี่ยวกับสิ่งนั้น โดยหาหัวข้อที่ผู้เร่รเรียนคุ้นเคยและเหมาะสมกับระดับของผู้เร่รเรียน ขั้นตอนที่ 2 การหาเนื้อเร่รหรือบทความที่สัมพันธ์กับแก่นเร่รและหัวข้อเร่รและให้ผู้เร่รเรียนได้ศึกษาข้อมูลเหล่านั้น ขั้นตอนที่ 3 ใช้อุปกรณ์เสริมต่าง ๆ ในการแสดงละครตามที่ผู้เร่รเรียนวางโครงเร่รไว้และใช้พื้นฐานความรู้ทางคอมพิวเตอร์ในการบันทึกเสียง รูปภาพและสื่อเสริมอื่น ๆ และ ขั้นตอนที่ 4 การเผยแพร่การเล่าเร่รผ่านสื่อดิจิทัลต่อผู้ชมเพื่อประเมินผล และปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง

กรอบแนวคิดการวิจัย



วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก สาขางานดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีอุตสาหกรรม รหัส 30000-1203 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก สาขางานดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีอุตสาหกรรม รหัส 30000-1203 ที่มีต่อรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

ปัญหาการวิจัย

เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษางานวิจัย ผู้วิจัยได้กำหนดข้อคำถามของการวิจัยดังนี้

1. ความสามารถด้านทักษะการพูดนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก สาขางานดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีอุตสาหกรรม รหัส 30000-1203 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลแตกต่างกันหรือไม่

2. ความคิดเห็นของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก สาขางานดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีอุตสาหกรรม รหัส 30000-1203 ที่มีต่อรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเป็นอย่างไร

สมมติฐานการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ได้ตั้งสมมติฐานเพื่อการวิจัยไว้ดังนี้

1. ความสามารถด้านทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก สาขางานดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีอุตสาหกรรม รหัส 30000-1203 โดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. ความคิดเห็นของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก สาขางานดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ที่เรียนวิชา

ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีอุตสาหกรรม รหัส 30000-1203 ที่มีต่อรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลสูงกว่าระดับปานกลาง

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าเป็นนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก สาขางานดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีอุตสาหกรรม รหัส 30000-1203

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ได้แก่นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก สาขางานดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีอุตสาหกรรม รหัส 30000-1203 ซึ่งได้มาโดยการสุ่มตัวอย่างห้องเรียนอย่างง่าย (Simple random sampling) มีนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน

3. ตัวแปรที่ศึกษา

3.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

3.2.1 ความสามารถด้านทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

3.2.2 ความคิดเห็นของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก สาขางานดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีอุตสาหกรรม รหัส 30000-1203 ที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

4. เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง คือ นิทานภาษาอังกฤษโดยเลือกเนื้อหาให้เหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียนแล้วนำมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้แผนการจัดการจัดการเรียนรู้โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

5. ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง ใช้เวลา 5 สัปดาห์ ๆ ละ 2 คาบ คาบละ 60 นาที รวมเป็น 10 ครั้ง โดยรวม Pre-Test และ Posttest

นิยามศัพท์เฉพาะ

เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกัน ผู้วิจัยจึงได้กำหนดนิยามขอบเขตหรือความหมายของศัพท์เฉพาะสำหรับการวิจัยไว้ดังนี้

1. การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล (Digital Storytelling) เป็นกิจกรรมที่ใช้สื่อดิจิทัลเพื่อสร้างสรรค์เรื่องราวเพื่อการบอกเล่า แลกเปลี่ยนแบ่งปัน และการรักษาให้คงอยู่ พลังของเรื่องในรูปแบบดิจิทัล เกิดจากการประสานกันของภาพ ดนตรี การเล่าเรื่องและน้ำเสียง อีกทั้งยังมีมิติของตัวละคร สถานการณ์และการสร้างความเข้าใจ สภาพแวดล้อมแบบดิจิทัล ทำให้เกิดสภาพและโอกาสที่เหมาะสม

การปรับเปลี่ยน ผสมผสาน และเชื่อมโยงกับเรื่องอื่น ๆ ในกระบวนการเชิงโต้ตอบ ซึ่งได้เพิ่มศักยภาพของเรื่องในรูปแบบดิจิทัลในความหมายใหม่ ซึ่งผู้ศึกษามีแนวคิดว่าสามารถนำศักยภาพนี้มาใช้ในแง่ของการศึกษา คือ สามารถเป็นส่วนหนึ่งของสื่อการเรียนการสอนได้อีกทั้งยังเป็น โอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดสร้างสรรค์จากการผลิตสื่อดิจิทัลต่าง ๆ อีกด้วย สอดคล้องกับที่ ผู้เรียนในยุคปัจจุบันมีความคุ้นเคยกับเทคโนโลยีมากกว่าผู้เรียนในอดีต (หทัยรัตน์ เตมใจ, 2552) โดยมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การหาแก่นเรื่องหรือหัวข้อที่เลือกและผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับสิ่งนั้น โดยหาหัวข้อที่ผู้เรียนคุ้นเคยและเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน

ขั้นตอนที่ 2 การหาเนื้อเรื่องหรือบทความที่สัมพันธ์กับแก่นเรื่องและหัวข้อเรื่องและให้ผู้เรียนได้ศึกษาข้อมูลเหล่านั้น

ขั้นตอนที่ 3 ใช้อุปกรณ์เสริมต่าง ๆ ในการแสดงละครตามที่ผู้เรียนวางโครงเรื่องไว้ และใช้พื้นฐานความรู้ทางคอมพิวเตอร์ในการบันทึกเสียง รูปภาพและสื่อเสริมอื่น ๆ

ขั้นตอนที่ 4 การเผยแพร่การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลต่อผู้ชมเพื่อประเมินผล และปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง

2. การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล หมายถึง การปรับปรุงการเรียนรู้ทักษะการพูดภาษาอังกฤษที่ปฏิบัติอยู่แล้วให้ดียิ่งขึ้นในลักษณะปรับเปลี่ยนกิจกรรมการสอนด้วยวิธีสอนโดยใช้การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล โดยเปรียบเทียบคะแนนประเมินทักษะการพูดก่อนเรียนและหลังเรียน

3. การฝึกฝนการพูดในระดับของ Pronunciation คือ การออกเสียงภาษาอังกฤษเกี่ยวกับเสียงสระ เสียงพยัญชนะ ระดับเสียงเน้นหนักเบา รวมทั้งการฝึกจังหวะการพูดอีกด้วย

4. นักศึกษา หมายถึง ผู้ที่กำลังศึกษานักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก สาขางานดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับช่างอุตสาหกรรม รหัส 30000-1203

5. ปวส.หมายถึง ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงเป็นหลักสูตรใช้เวลาศึกษาทั้งหมด 2 ปีโดยรับผู้เรียนที่สำเร็จการศึกษาจากระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 หรือผู้ที่มีคุณวุฒิอื่นที่เทียบเท่าเข้าศึกษา

6. ความคิดเห็น หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดหรือการตัดสินใจของนักเรียนเกี่ยวกับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยวิธีสอนแบบโครงงานในด้านความสำคัญของภาษาอังกฤษ กระบวนการเรียนการสอน กิจกรรมการสอนของครู เจตคติของผู้เรียน กระบวนการกลุ่ม โดยใช้แบบสอบถามความคิดเห็นของลิเคอร์ท เป็นเครื่องมือวัด

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาสาระสำคัญต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก สาขางานดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีอุตสาหกรรม รหัส 30000-1203 โดยผู้วิจัยได้กำหนดสาระสำคัญประกอบด้วยหัวข้อตามลำดับต่อไปนี้

1. ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

- 1.1 ความหมายของการพูด
- 1.2 ความสำคัญของการพูด
- 1.3 องค์ประกอบของการพูด
- 1.4 รูปแบบของการพูด
- 1.5 การพัฒนาทักษะการพูด
- 1.6 การทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษ
- 1.7 การประเมินผลทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

2. การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

- 2.1 ความหมายของการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล
- 2.2 หลักการของการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล
- 2.3 องค์ประกอบของการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล
- 2.4 ขั้นตอนของการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

3. งานวิจัยเกี่ยวกับผลของการใช้การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

- 3.1 งานวิจัยภายในประเทศ
- 3.2 งานวิจัยภายในประเทศ

ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

ความหมายของการพูด

นักภาษาศาสตร์และผู้เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศหลายท่านให้ความหมายของการพูดไว้ดังนี้

Byrne (1986 : 36) กล่าวว่า การพูดเป็นกระบวนการสื่อสารสองทิศทางที่เกี่ยวข้องกันระหว่าง ทักษะการรับสารของผู้ฟังและทักษะการผลิตสารของผู้พูด ผู้พูดจะทำหน้าที่ส่งรหัสเพื่อสื่อถึงเจตนาและความต้องการ ส่วนผู้ฟังจะเป็นผู้ถอดรหัสของสารนั้น ทั้งนี้โดยอาศัยความรู้ในเรื่องระบบภาษา เช่น เสียงหนักเบาในคำ ตลอดจนความเข้าใจภาษาท่าทางของผู้พูดเป็นเครื่องช่วยให้การตีความสารนั้นตรงตามเจตนาของผู้สื่อ หรืออาจกล่าวสรุปได้ว่าในความเป็นจริงความสามารถในการพูดเกี่ยวข้องกับการฟังโดยตรง โดยผู้พูดจะทำหน้าที่เป็นผู้ส่งข้อมูลให้กับผู้ฟัง เป็นลักษณะการสื่อสารแบบ 2 ทาง โดยมีการแลกเปลี่ยนบทบาทกันเป็นผู้พูดและผู้ฟัง

Finocchiaro and Brumfit (1993: 140) กล่าวว่า การพูดเป็นปฏิกริยาที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กันระหว่างสิ่งที่พูด สถานการณ์ของการพูด การปรับเปลี่ยนอวัยวะในการพูดได้ถูกต้องเหมาะสม รวมทั้งความไวต่อการรับรู้การเปลี่ยนแปลงของคู่สนทนา ซึ่งทั้งหมดที่กล่าวมานี้เป็นปฏิกริยาที่สัมพันธ์กันทางด้านสมองและร่างกาย ซึ่งจะต้องเกิดขึ้นทันทีและพร้อมกัน ในการพูดนั้นผู้พูดต้องส่งสารโดยใช้ภาษาพูดที่เหมาะสม มีการเน้นเสียง การออกเสียงสูงต่ำ รวมทั้งแสดงสีหน้า ท่าทาง เป็นเครื่องช่วยในการแสดง ความหมายของสิ่งที่พูดถึง ผู้ฟังจึงจะสามารถเข้าใจสารที่ผู้พูดส่ง และในบางครั้งภาษาพูดอาจจะขาดความสมบูรณ์ หรือไม่เป็นไปตามกฎเกณฑ์ไวยากรณ์ซึ่งตรงกันข้ามกับภาษาที่ใช้ในการเขียนที่ประโยคต่าง ๆ ต้องสมบูรณ์ถูกต้อง ผู้อ่านจึงจะเข้าใจได้ กล่าวได้ว่า ทักษะการฟังและการพูด เป็นทักษะที่ต่างก็มีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและ

Byrne (1987: 8-9) Scott (2004: 70) กล่าวว่า การพูดเป็นการสื่อสารที่เป็นรูปแบบพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับบุคคล ตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป คือผู้พูดและผู้ฟัง โดยผู้ร่วมสนทนาแต่ละคนต้องสามารถตีความในสิ่งที่ฟัง ซึ่งไม่สามารถทำนายได้ล่วงหน้าว่ามีรูปแบบภาษาใด และมีความหมายแบบใด รวมไปถึงการโต้ตอบด้วยภาษาที่ทำให้เกิดประโยชน์และสะท้อนความตั้งใจในการปฏิสัมพันธ์ทางวาจาด้วย

รัตนา ศิริลักษณ์ (2540: 40) กล่าวว่าทักษะการฟัง-พูด เป็นการสื่อสารทางวาจาของบุคคล ตั้งแต่สองคนขึ้นไป ซึ่งต่างมีจุดประสงค์ที่จะสื่อสารของตนเอง ผู้ฟังจะต้องตีความในสิ่งที่ผู้พูดต้องการสื่อความหมายและสามารถโต้ตอบได้ด้วยภาษาที่ผู้ฟังสามารถเข้าใจได้ตรงกับความตั้งใจในการสื่อความหมายของผู้พูด

สุมิตรา อังวัฒนกุล (2540:167) กล่าวว่า การพูดเป็นการถ่ายทอดความรู้สึนึกคิด ความเข้าใจ ให้ผู้ฟังได้รับรู้และเข้าใจจุดมุ่งหมายของผู้พูด โดยใช้กลวิธีในการพูดที่ทำให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพ

อวยชัย ผกามาต (2542:1) กล่าวถึงความหมายของการพูดไว้ว่าการพูดคือการสื่อสารทางความคิด ประสบการณ์และความต้องการของผู้พูดไปสู่ผู้ฟัง เพื่อสื่อความหมายให้ผู้ฟังเกิดความเข้าใจ โดยใช้ น้ำเสียง ภาษาและกริยาท่าทาง ได้อย่างถูกต้องตามจรรยาบรรณ และประเพณีนิยมของสังคม ให้ผู้ฟังรับรู้และได้รับการตอบสนอง

วรรณิ โสมประยูร (2544: 128) ให้ความหมายของการพูดว่าเป็นการสื่อความหมายอย่างหนึ่ง โดยใช้คำเสียง ภาษา กิริยาท่าทางเพื่อถ่ายทอดความในใจไปให้ผู้ฟังรู้หรือเข้าใจสิ่งที่ตนต้องการหรือให้ความรู้สึกนึกคิดของตน เพราะการพูดเป็นทักษะการส่งออกตามหลักภาษาศิลป์

กล่าวโดยสรุปได้ว่า การพูด หมายถึง การแลกเปลี่ยนข่าวสารต่าง ๆ ซึ่งแต่ละครั้งจะต้องประกอบด้วยบุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป การพูดจะมีประสิทธิภาพหรือประสบความสำเร็จได้นั้น ผู้พูดต้องสามารถใช้สำเนียง และถ้อยคำที่มีความถูกต้อง อีกทั้งสามารถใช้ภาษาท่าทางให้สอดคล้องเหมาะสมกับจุดประสงค์หรือเจตนาในการพูดโดยใช้คำพูดที่เหมาะสมกับเหตุการณ์หรือบุคคลที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์นั้น ๆ ดังนั้น ในการพัฒนาทักษะการพูดนั้น การสอนและกิจกรรมการสอนจึงมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการสนับสนุนและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกฝนทักษะการพูดอย่างเพียงพอ

ความสำคัญของการพูด

สุมิตรา อังวัฒนกุล (2545: 167) กล่าวว่า การพูดเป็นการถ่ายทอดความคิด ความเข้าใจ และความรู้สึกให้ผู้รับฟังได้รับรู้ และเข้าใจจุดมุ่งหมายของผู้พูด ดังนั้น ทักษะการพูดจึงเป็นทักษะที่สำคัญสำหรับบุคคลในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ในการประกอบอาชีพต่าง ๆ ในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ ทักษะการพูดนับว่าสำคัญและจำเป็นมาก เพราะผู้ที่พูดได้ย่อมสามารถฟังผู้อื่นพูดได้เข้าใจ และยังช่วยให้การอ่าน และการเขียนเข้าใจง่ายขึ้นด้วย อย่างไรก็ตาม ทักษะการพูดเป็นทักษะที่ซับซ้อน ต้องอาศัยการฝึกฝนเป็นเวลานาน ไม่ใช่เกิดจากการเข้าใจแล้วจดจำเท่านั้น

สุนัน จันทรโมล(2545: 47) ได้กล่าวว่า การพูดเป็นสิ่งจำเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับบุคคลทุกคน เป็นเครื่องมือสื่อสารที่จะใช้สื่อให้บุคคลได้รู้และเข้าใจในสิ่งที่เราสื่อสารออกไปและมีปฏิกิริยาตอบกลับให้เราเข้าใจได้ และการพูดเป็นสิ่งที่บุคคลสามารถพูดได้ยกเว้นผู้ที่มีความบกพร่องทางเสียงทำให้ไม่สามารถพูดได้ แต่ก็มีได้หมายความว่าบุคคลทุกคนจะพูดเป็น การพูดเป็นนั้นเป็นเรื่องยาก จำเป็นต้องได้รับการฝึกฝนเพื่อให้สามารถพูดให้คนเข้าใจให้ความร่วมมือหรือปฏิบัติบางคนสามารถโน้มน้าวใจคน บางคนพูดให้มีความสุขได้ แต่บางคนกลับตรงกันข้าม พูดแล้วคนไม่ชอบไม่พอใจไม่ปฏิบัติตาม จึงจำเป็นต้องฝึกฝนจึงสามารถกล่าวได้ว่าการพูดสามารถฝึกฝนให้พูดเป็นได้

กล่าวโดยสรุปได้ว่า การพูดมีความสำคัญในชีวิตประจำวันของมนุษย์เรามาก เพราะมนุษย์เราจำเป็นต้องติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่น ทั้งคนที่อยู่ใกล้ชิดกันคือญาติพี่น้อง คนในครอบครัว และคนที่อยู่ห่างตัวแต่อยู่ในสังคมเดียวกัน คือเพื่อนฝูง เพื่อนร่วมงาน เพื่อนบ้าน คนที่รู้จักกัน ซึ่งแม้แต่คนที่ไม่รู้จักกันมาก่อนก็ยังสามารถมีโอกาสสื่อสารกันได้ ดังนั้นหากสามารถพูดได้ดี สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ก็จะทำให้ผู้พูดใช้ชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างปกติสุข

องค์ประกอบของการพูด

อลเลอร์ (Oller 1979 : 320-326) แบ่งองค์ประกอบการพูดออกเป็น 5 ด้าน คือ

1. สำเนียง
2. ศัพท์
3. ไวยากรณ์
4. ความคล่องแคล่ว
5. สามารถเข้าใจคำพูดผู้อื่น

รูปทอง กว้างสวัสดิ์ (2545: 18) ได้แยกองค์ประกอบความสามารถทางการสื่อสาร คือ

1. ความสามารถทางด้านไวยากรณ์หรือโครงสร้าง (Grammatical Competence) หมายถึง ความรู้ทางด้านไวยากรณ์หรือโครงสร้างทางด้านภาษา ได้แก่ ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ โครงสร้างของคำ ประโยค ตลอดจนการสะกดและการออกเสียง
2. ความสามารถทางด้านสังคม (Socio-linguistic Competence) หมายถึง การใช้คำและ โครงสร้างประโยคได้เหมาะสมตามบริบทของสังคม เช่น การขอโทษ การขอบคุณ การถาม ทิศทางและข้อมูลต่าง ๆ และการใช้ประโยคคำสั่ง เป็นต้น
3. ความสามารถในการใช้โครงสร้างภาษาเพื่อสื่อความหมายด้านการพูดและเขียน (Discourse Competence) หมายถึง ความสามารถในการเชื่อมระหว่างโครงสร้างภาษา (Grammatical Form) กับ ความหมาย (Meaning) ในการพูดและการเขียนตามรูปแบบและสถานการณ์ที่แตกต่างกัน
4. ความสามารถในการใช้กลวิธีในการสื่อความหมาย (Strategic Competence) หมายถึง การใช้เทคนิคเพื่อให้การสื่อสารประสบความสำเร็จโดยเฉพาะการสื่อสารด้านการพูด ถ้าผู้พูดมีกลวิธี ในการทาส่งจะไม่ทำให้การสนทนานั้นหยุดลงกลางคัน เช่น การใช้ภาษาท่าทาง (Body Language) การขยาย ความโดยใช้คำศัพท์คำอื่นที่ผู้พูดนึกไม่ออก เป็นต้น

กล่าวโดยสรุป องค์ประกอบของการพูดเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญในการที่จะทำให้การพูดมีประสิทธิภาพจากองค์ประกอบหลายด้านดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้เลือกใช้เกณฑ์ของอลเลอร์ (Oller 1979 : 320-326) มาเป็นแนวทางในการแบ่งองค์ประกอบของการพูด โดยแบ่งออกเป็น 5 ด้าน คือ 1) การออกเสียง 2) คำศัพท์ 3) ไวยากรณ์ 4) ความคล่องแคล่ว และ 5) ความเข้าใจ ทั้งนี้การพูดที่มีประสิทธิภาพนั้น นอกจาก ต้องอาศัยองค์ประกอบต่าง ๆ แล้ว ผู้พูดควรพูดสื่อความหมายให้เหมาะสมกับสถานการณ์และให้ตรงตาม วัตถุประสงค์ของการสนทนา

รูปแบบของการพูด

ประสิทธิ์ ภาพลักษณ์ และคณะ (2544) ได้กล่าวไว้เกี่ยวกับรูปแบบและชนิดของการพูดไว้ดังนี้ การสื่อสารด้วยการพูดในสังคม มีรูปแบบสำคัญ 2 ประการ คือ

1. การพูดแบบไม่เป็นทางการ การพูดแบบนี้เป็นการสื่อสารระหว่างบุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป แต่ค่อนข้างจำกัดจำนวนคือไม่ควรเกิน 4-5 คน ส่วนใหญ่จะเป็นการพูดแบบตัวต่อตัว การสื่อสารแบบนี้ไม่จำกัดเวลา ไม่จำกัดสถานที่ ขึ้นอยู่กับความพอใจของผู้สื่อสารและผู้รับสารใช้ในชีวิตประจำวัน การพูดแบบไม่เป็นทางการนี้ผู้พูดกับผู้ฟังมักไม่ได้เตรียมตัวล่วงหน้ามาก่อน เนื้อหาในการพูดก็ไม่แน่นอน และไม่มีขอบเขต แต่เป็นการพูดที่คนเราใช้มากที่สุด การพูดแบบนี้แยกออกเป็นประเภทย่อยดังนี้

1.1 การทักทาย การทักทายปราศรัยเป็นธรรมเนียมของมนุษย์หลายชาติหลายภาษา โดยเฉพาะคนไทยซึ่งได้ชื่อว่าเป็นผู้ที่ผูกมิตรกับคนอื่นได้ง่าย เราสามารถใช้อวัจนภาษาในการทักทาย ได้ คือการยิ้ม ตามปกติการทักทายปราศรัยจะเป็นการสื่อสารระหว่างคนที่รู้จักกันแล้ว แต่ก็ยังมีบ้างที่ผู้ที่ไม่เคยรู้จักกันจะทักทายปราศรัยกัน และทำให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีต่อไป

1.2 การแนะนำตัว การแนะนำตัวเป็นสิ่งสำคัญในการดำเนินชีวิตประจำวัน เพราะแต่ละวันเราต้องพบปะติดต่อกับบุคคลอื่น ๆ ถึงแม้ว่าคนไทยจะไม่คุ้นเคยกับการแนะนำตัวตรง ๆ นัก แต่สถานการณ์บางครั้งก็ทำให้ต้องแนะนำตัวเพื่อไม่ให้บุคคลที่อยู่ในสถานการณ์อึดอัด

1.3 การสนทนา การสนทนาเป็นการส่งสารและรับสารที่ง่ายที่สุด ทำได้รวดเร็วที่สุด แต่ก็มีบทบาทสำคัญมากในชีวิตประจำวัน เพราะมนุษย์เราจะต้องพบปะพูดคุยกับผู้อื่น เพื่อปรึกษาหารือ เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด หรือประสบการณ์เพื่อความสนุกสนาน ผ่อนคลายความเครียด เป็นต้น

1.4 การเล่าเรื่อง การเล่าเรื่องคือ การที่บุคคลหนึ่งได้เห็นหรือได้ยินเรื่องราวบางอย่างมา แล้วนำมาถ่ายทอดให้คนอื่นฟัง เพื่อให้ผู้ฟังได้รับรู้เรื่องราวนั้นด้วย การเล่าเรื่องแบบไม่เป็นทางการก็มี การเล่านิทาน การเล่าประสบการณ์ หรือเรื่องต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นสู่กันฟัง ผู้ที่เล่าควรมีความจำดี เล่าเนื้อหาได้ครบสมบูรณ์ หรืออาจอธิบายเพิ่มเติมได้ตามความสามารถ การลำดับเหตุการณ์ไม่สับสน เวลาเล่าสามารถใช้เสียงและท่าทางได้เหมาะกับเหตุการณ์ในเรื่อง แต่ต้องให้เป็นธรรมชาติและสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง ด้วย การเล่าเรื่องเป็นวิธีการพูดที่สำคัญอย่างหนึ่ง เมื่อนำมาแทรกไว้ในการพูดแบบอื่น ๆ จะทำให้การพูดนั้น น่าสนใจขึ้น ศิลปะของการเล่าเรื่องก็คือทำให้ผู้ฟังติดใจ อยากฟัง ผู้เล่าควรวิเคราะห์ผู้ฟังก่อนว่า ผู้ฟังมีความรู้ระดับใด วิเคราะห์เพศ และวัยเพื่อเลือกเรื่องที่เล่าได้เหมาะสม ข้อสำคัญคือการใช้ ภาษา ควรใช้คำง่ายให้คนทั่วไปเข้าใจได้ง่าย รวบรวม ไม่ให้มีรายละเอียดมากเกินไปจนน่าเบื่อ เมื่อเล่าจบแล้วควรสรุปฝากแง่คิดที่ได้รับจากเรื่องที่เล่า

1.5 การพูดโทรศัพท์ การพูดโทรศัพท์มีลักษณะคล้ายกับการสนทนา หากเป็นการพูดคุยกันระหว่างคนที่รู้จักกัน ซึ่งก็มีวิธีการพูดเช่นเดียวกับการสนทนาทั่ว ๆ ไปนั่นเอง แต่เวลาที่เรารับโทรศัพท์ไปหาบุคคลใดบุคคลหนึ่ง บุคคลนั้นอาจจะไม่ใช่ผู้ที่มารับสายก็ได้ ดังนั้นเมื่อมีผู้มารับสาย เราควรแจ้งหมายเลขโทรศัพท์ที่ต้องการติดต่อ เพื่อตรวจสอบให้แน่ใจว่าไม่ผิดพลาด หลังจากนั้นก็บอกชื่อตนเอง หรือชื่อ

ของผู้ที่เราต้องการพูดด้วยอย่างชัดเจน หากผู้ที่เราต้องการพูดด้วยไม่อยู่ในขณะนั้น และเราต้องการฝากข้อความ ควรแจ้งข้อความที่ต้องการบอกให้สั้นที่สุด พร้อมกับชื่อและหมายเลขโทรศัพท์ของเราด้วย

2. การพูดแบบเป็นทางการ เป็นการพูดที่มีแบบแผน และส่วนใหญ่พูดในที่ชุมนุมชน มีผู้ฟังเป็นจำนวนมาก ผู้พูดจะต้องมีการเตรียมใจและเตรียมความพร้อมทุกด้านนับตั้งแต่การเตรียมเรื่อง ผู้พูดควรกำหนดวัตถุประสงค์หลักของการพูดให้ชัดเจนว่าต้องการให้ผู้ฟังได้รับทราบเรื่องอะไร แล้วจึงกำหนดวัตถุประสงค์รองเป็นประเด็นต่าง ๆ ต่อมา ก็คือการสร้างความเชื่อมั่นในตนเอง ด้วยการฝึกฝนให้เกิดความชำนาญ นอกจากนี้ยังต้องเตรียมเรื่องการแต่งกาย บุคลิกภาพ และสิ่งอื่น ๆ ที่จำเป็นด้วย การพูดแบบนี้แยกออกเป็นประเภทย่อยดังนี้

2.1 การสัมภาษณ์ การสัมภาษณ์ คือการสนทนาอย่างมีแผนล่วงหน้า ไม่ใช่การซักถามอย่างฝ่ายหนึ่งเป็นโจทก์ อีกฝ่ายหนึ่งเป็นจำเลย การพูดแบบสัมภาษณ์เป็นการสื่อสารเรื่องราวต่าง ๆ ให้ผู้ฟังเข้าใจเรื่องราวนั้น ๆ ได้แจ่มแจ้ง เป็นการสื่อสารของผู้รู้ข้อมูลหรือมีประสบการณ์ในเรื่องนั้น รูปแบบของการสัมภาษณ์ คือการพูดซักถามแสดงความคิดเห็นระหว่างบุคคลสองฝ่าย คือฝ่ายที่ถาม และฝ่ายที่ตอบคำถาม

2.2 การบรรยาย การพูดแบบบรรยาย คือการพูดถึงรายละเอียดเรื่องใดเรื่องหนึ่งให้ผู้ฟังเข้าใจ และถ่ายทอดความรู้ได้แจ่มแจ้งชัดเจนมีลักษณะเป็นการสื่อสารทางเดียว คือผู้ส่งสารเป็นผู้เสนอหรือ แนะนำเรื่องนั้น ๆ

2.3 การประชุม การประชุมคือการที่คนเราได้มาพบปะพูดคุยกันเพื่อแลกเปลี่ยนข่าวสาร ความรู้ ข้อเท็จจริง และประสบการณ์ในการทำงาน และยังเป็นการช่วยในด้านการตัดสินใจเรื่องต่าง ๆ เช่น การวินิจฉัยปัญหา การตัดสินใจปัญหา การแก้ไขปัญหา การกำหนดนโยบาย หรือการกำหนดกฎเกณฑ์ในการตัดสินใจ ความคิดเหล่านี้เป็นเรื่องของกลุ่มมากกว่าปัจเจกบุคคล ผู้ที่เข้าประชุมมักมาจากส่วนงานต่าง ๆ กัน เมื่อประชุมกันแล้วจะได้ความคิดเห็นและปัญหาของผู้อื่น ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและทรรศนะซึ่งกันและกัน

2.4 การอภิปราย การอภิปรายคือการพูดแสดงความรู้ ความคิดเห็น และประสบการณ์ของบุคคลกลุ่มหนึ่งตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป เพื่อปรึกษาหารือกันและออกความคิดเห็น เพื่อแก้ปัญหาที่มีอยู่ หรือ แลกเปลี่ยนรู้ความคิดในเรื่องที่กำหนดให้การพูดแบบอภิปรายเป็นเรื่องใหญ่ มีเนื้อหาสาระกว้างขวาง และมีผู้ศึกษาไว้หลายแบบอย่างด้วยกัน

2.5 การโต้วาที การโต้วาทีคือการพูดแบบเสนอความคิดเห็นที่ขัดแย้งกัน มีฝ่ายที่เสนอความคิดเห็นฝ่ายหนึ่ง และมีอีกฝ่ายหนึ่งค้านความคิดเห็นนั้น การโต้วาทีมาจากคำว่า Debate แต่ละฝ่ายจะใช้วาทิลปถกล่าวค้านความคิดเห็นของอีกฝ่ายหนึ่ง โดยใช้เหตุผล ข้อเท็จจริง และหลักวิชาการมาชี้ให้เห็นว่าความคิดของฝ่ายตนถูก และหักล้างอีกฝ่ายหนึ่งอย่างมีเหตุผลและคมคาย

2.6 การพูดแบบปาฐกถา ปาฐกถาคือการพูดที่บุคคลคนเดียวแสดงถึงความรู้ความคิดเห็นของตนเองให้ผู้ฟังจำนวนมาก เป็นการพูดแบบบรรยาย หรืออธิบายขยายความให้ผู้ฟังได้เข้าใจเรื่องที่พูดอย่างแจ่มแจ้ง ดังนั้นผู้พูดจึงเป็นบุคคลที่มีความรู้และประสบการณ์ด้านต่าง ๆ อย่างเชี่ยวชาญ

2.7 การกล่าวสุนทรพจน์ สุนทรพจน์หมายถึงคำพูดที่ไพเราะ แต่ปัจจุบันความหมายเปลี่ยนไป เป็นการกล่าวในโอกาสต่าง ๆ ของบุคคลที่เป็นผู้ใหญ่ เช่น นายกรัฐมนตรี เป็นต้น

2.8 การพูดในโอกาสสำคัญ การพูดในโอกาสสำคัญเป็นการพูดที่เราได้พบในสังคมปัจจุบัน เมื่อมีการจัดงานต่าง ๆ เช่น งานวันเกิด งานเลี้ยงต้อนรับ งานเลี้ยงส่ง งานขึ้นบ้านใหม่ งานมงคลสมรส ฯลฯ

นอกจากนี้การพูดในที่สาธารณะแบ่งออกได้หลายแบบตามจุดประสงค์ โอกาสและสถานที่ที่แตกต่างกันไป โดยทั่วไปแบ่งได้เป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. การพูดแบบจูงใจหรือชักชวน (Persuasive Speech) การพูดประเภทนี้มีเนื้อหาที่ชักชวนให้ผู้ฟังเกิดความรู้สึกคล้อยตาม เป็นลักษณะการโน้มน้าว เกี้ยยกล่อม จูงใจ ปลุกเร้าให้ผู้ฟังเชื่อถือและปฏิบัติตาม ผู้พูดต้องมีศิลปะในการพูด ต้องใส่อารมณ์และความรู้สึกที่จริงใจ ใช้จิตวิทยาในการพูดสามารถสร้างความสนใจจากผู้ฟังได้ตลอดเวลา การเรียกร้องความสนใจจากผู้ฟังนั้นทำได้ด้วยการพูดให้มีความสำคัญกับผู้ฟัง ยกย่องผู้ฟัง สร้างความเชื่อมั่นให้ผู้ฟัง ถ้อยคำที่พูดต้องมีความหมายชัดเจน จริงจัง และมีน้ำหนัก พยายามทำให้ผู้ฟังพอใจและเห็นจริงเห็นจังกับคำพูด

2. การพูดแบบบอกเล่าหรือบรรยาย (Informative Speech หรือ Instructive Speech) การพูดประเภทนี้มีจุดมุ่งหมายให้ผู้ฟังเกิดความรู้และความเข้าใจ ต้องการให้ผู้ฟังได้รับทราบเรื่องราวต่าง ๆ หรือเป็นการสาธิตการทำสิ่งของบางอย่าง โดยทั่วไปเป็นการพูดแบบอบรม ชี้แจง ปฐมนิเทศ บรรยาย สรุป การกล่าวรายงาน การพูดแถลงการณ์ ประกาศ การบรรยายหรือสอนในชั้นเรียน เป็นการพูดแบบให้รายละเอียดในด้านเนื้อหาและความเข้าใจมากกว่าเป็นการชักจูงให้คล้อยตาม จึงไม่มุ่งกระตุ้นให้ผู้ฟังเกิดปฏิกิริยาโต้ตอบ

3. การพูดแบบให้ความบันเทิง (Creative Speech) การพูดแบบให้ความบันเทิงเป็นการพูดที่ต้องการให้สนุกสนาน เพลิดเพลิน ขณะเดียวกันก็ได้สาระไปด้วย แต่จุดประสงค์หลักก็คือ ผ่อนคลาย ความตึงเครียดของผู้ฟัง ปฏิกิริยาของผู้ฟังที่เกิดขึ้นก็คือเสียงหัวเราะและเสียงปรบมือ โอกาสของการพูดแบบนี้จึงเป็นโอกาสที่ไม่เป็นพิธีการ เช่น พูดหลังอาหาร พูดในงานรื่นเริงบันเทิงต่าง ๆ วิธีพูดก็ไม่เป็นพิธีการ เป็นการพูดสั้น ๆ พูดได้ตรงเป้าหมาย ใช้ถ้อยคำที่ฟังแล้วเบาสมอง ตลกขบขัน แต่ไม่ควรใช้คำหยาบโลนเป็นอันขาด

อย่างไรก็ตาม ในการพูดแต่ละครั้งก็ไม่ได้หมายความว่า เราจะใช้การพูดแบบใดแบบหนึ่งโดยเฉพาะ เพราะตามความเป็นจริงแล้ว เราไม่อาจแยกการพูดของเราออกมาเป็นส่วน ๆ กล่าวโดยสรุปได้ว่า การพูดมีความสำคัญในชีวิตประจำวันของมนุษย์เรามาก เพราะมนุษย์เราจำเป็นต้องติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่น ทั้งคนที่อยู่ใกล้ชิดกันคือญาติพี่น้อง คนในครอบครัว และคนที่อยู่ห่างตัวแต่อยู่ในสังคมเดียวกัน คือเพื่อนฝูง เพื่อนร่วมงาน เพื่อนบ้าน คนที่รู้จักกัน ซึ่งแม้แต่คนที่ไม่รู้จักกันมาก่อน ก็ยังอาจมี โอกาสสื่อสารกันได้ ดังนั้น หากสามารถพูดได้ดี สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ก็จะทำให้ผู้พูดใช้ชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างปกติสุข การสื่อสารด้วยการพูดในสังคม มีรูปแบบสำคัญ 2 ประการ คือ 1) การพูดแบบไม่เป็นทางการ ประกอบด้วย

การทักทาย การแนะนำตัว การสนทนา การเล่าเรื่อง และการพูดโทรศัพท์ 2) การพูดแบบเป็นทางการ ประกอบด้วย การสัมภาษณ์ การบรรยาย การประชุม การอภิปราย การโต้เถียง การพูดแบบปาฐกถา การกล่าวสุนทรพจน์ และการพูดในโอกาสสำคัญ

สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยให้ความสำคัญเกี่ยวกับการพูดเล่าเรื่องเป็นสำคัญเนื่องจากเป็นรูปแบบการพูดที่มีความเกี่ยวข้องกับการดำเนินการวิจัย และใช้ในการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้เป็นหลัก

การพัฒนาทักษะการพูด

สุภัทรา อักษรนุเคราะห์ (2545: 54-55) กล่าวถึงข้อควรคำนึงในการสอนทักษะฟัง-พูด ดังนี้

1. ผู้เรียนต้องมีความรู้ในด้านการออกเสียง การเลือกความหมายและกฎเกณฑ์ไวยากรณ์ของภาษา และสามารถนำสิ่งที่เรียนไปใช้ในสถานการณ์จริง กล่าวคือ ผู้เรียนจะต้องมีทักษะทางภาษาศาสตร์ และทักษะการสื่อสาร
2. ครูควรเลือกเนื้อหาที่มีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับชั้น ควรเน้นบทสนทนาที่ไม่เป็นทางการก่อนบทสนทนาที่เป็นทางการ ควรเป็นตัวอย่างของการใช้ภาษาที่ใช้จริงในชีวิตประจำวัน รู้จักว่าบทสนทนานี้ใครพูดกับใคร พูดเรื่องอะไร ที่ไหน อย่างไร
3. บรรยากาศในการสอนทักษะฟัง-พูด ควรเป็นบรรยากาศที่ไม่เครียด ผู้เรียนมีความสบายใจ และไม่กระดากที่จะพูด
4. ครูควรส่งเสริมให้นักเรียนใช้กลวิธีที่จะพูดให้ผู้อื่นสนใจ เช่น การเริ่มต้นสนทนา การหยุดคิดระหว่างสนทนา การหยุดฟังคู่สนทนา การจบบทสนทนาอย่างเหมาะสมกับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา

เสาวลักษณ์ รัตนวิชัย (2541: 77) กล่าวถึงการพัฒนาทักษะการพูดว่า หลังจากผู้เรียนมีประสบการณ์ในการฟังมากพอ ผู้สอนควรพยายามจัดกิจกรรมที่จะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พูดในชั้นเรียน ซึ่งอาจจะเป็นการพูดตามที่เคยได้ยิน หรือพูดอย่างอิสระ ผู้เรียนควรได้รับการสนับสนุนให้มีโอกาสแสดงความคิดเห็นของตนออกมาเป็นคำพูด และควรพูดเกี่ยวกับเรื่องที่ผู้เรียนได้ฟังมาก่อน จะทำให้พูดได้อย่างมั่นใจ และเป็นธรรมชาติ ความคิดรวบยอดทางภาษาที่ผู้เรียนพัฒนามาจากการฟัง พร้อมทั้งเสียงต่าง ๆ ที่ได้ยิน เมื่อผู้เรียนพร้อมที่จะพูดย่อมพูดได้อย่างเข้าใจความหมายและสื่อความหมายได้ถูกต้อง ผู้สอนจะช่วยผู้เรียนพัฒนาทักษะการพูดได้โดยการเป็นผู้ตัดสินและแก้ไขข้อบกพร่องในการใช้ภาษาของผู้เรียน เป็นผู้สนับสนุนช่วยทบทวนการพูดของผู้เรียนและมีส่วนร่วมในการพูดของนักเรียน

Byrne1996 : 10-11) กล่าวว่า การสอนการพูดจำเป็นต้องฝึกผู้เรียน 2 อย่าง คือ

1. ฝึกในการใช้ส่วนที่คงที่ของภาษา ได้แก่ เสียงและรูปแบบไวยากรณ์และคำศัพท์
2. โอกาสสำหรับแต่ละคนได้แสดงออก ผู้สอนต้องให้ความสนใจในเรื่องความถูกต้องและความคล่องแคล่วในขั้นที่แตกต่างกันของระดับการเรียนรู้ ในขั้นต้นควรเน้นความถูกต้อง ส่วนในขั้นสูงควรเน้น

ความคล่องแคล่ว การพัฒนาความสามารถในการพูดเป็นบ่อเกิดที่ดีของแรงจูงใจสำหรับผู้เรียน สิ่งที่คุณสอนควรคำนึง คือ

1. พยายามหาวิธีแสดงต่อผู้เรียนว่าพวกเขากำลังพัฒนาภาษาตลอดเวลาโดยการจัดกิจกรรมต่าง ๆ เป็นครั้งคราว เช่น เกมหรือการอภิปราย เพื่อให้พวกเขาเห็นว่าพวกเขาสามารถใช้ภาษาได้มากแค่ไหน
2. ในการฝึกควบคุมคุณผู้สอนจะต้องเลือกกิจกรรมและแก้ไขข้อผิดพลาดในโอกาสที่เหมาะสม ให้ผู้เรียนได้รับการคล้อยตามอยู่เสมอ
3. แสดงให้ผู้เรียนรู้ว่าจะได้สิ่งที่พวกเขาารู้เพียงเล็กน้อยได้อย่างไร บางครั้งพวกเขาไม่สามารถ แสดงความคิดเห็นได้เพราะว่าไม่มีภาษาที่แม่นยำอยู่ในใจ จึงจำเป็นต้องใช้การถอดความและการแสดงออกที่เปลี่ยนแปลง

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ทักษะการพูดเป็นทักษะสำคัญที่คุณสอนต้องสอนทักษะทางภาษาและทักษะทางการสื่อสารไปพร้อมกันโดยพยายามให้ผู้เรียนสามารถนำสิ่งที่เรียนไปใช้ในสถานการณ์จริง โดยคำนึงความยากง่ายของเนื้อหา การสร้างบรรยากาศที่ดี เอื้อต่อการเรียนรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักใช้กลวิธีในการพูดให้ผู้อื่นเข้าใจ ให้ผู้เรียนได้ฝึกพูดตามโครงสร้างที่กำหนดไปจนถึงการพูดอย่างอิสระ เพื่อสร้างความมั่นใจในการที่จะพูดภาษาอังกฤษสื่อสารในชีวิตประจำวันได้ การพัฒนาทักษะการพูดเป็นสิ่งสำคัญที่คุณสอนควรพัฒนาทักษะด้านนี้ให้เกิดแก่ผู้เรียน โดยฝึกให้ผู้เรียนมีทักษะด้านการออกเสียงการใช้คำศัพท์และไวยากรณ์ให้ถูกต้องและในขั้นต้นผู้สอนควรเน้นผู้เรียนในเรื่องของความถูกต้องในการใช้ภาษา ส่วนในขั้นสูงขึ้นไปนั้นผู้สอนควรให้ผู้เรียนเน้นในเรื่องของความคล่องแคล่วในการสนทนาและให้ผู้เรียนทราบว่าจะต้องมีการพัฒนาทางภาษาอยู่ตลอดเวลา

การทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

Valette (2000: 191-194) ได้แนะนำวิธีการทดสอบทักษะพูดในชั้นสื่อสารไว้ 2 ลักษณะ คือ การพูดที่มีการควบคุม สามารถทดสอบได้โดยการให้ตัวแนะที่สามารถมองเห็นได้ เช่น มีรูปภาพเป็นสื่อ การให้ตัวแนะที่เป็นคำพูด เช่น ผู้สอนพูดประโยคแล้วแสดงคำตอบด้วยสีหน้าท่าทางให้ผู้เรียนตอบตามลักษณะท่าทางนั้น อาจจะให้ผู้เรียนพูดเปลี่ยนประโยคตามที่กำหนด ให้บทบาทและคำแนะนำ เกี่ยวกับชนิดของการสนทนาที่ผู้เรียนต้องเข้าไปมีส่วนร่วมด้วย ให้ฟังบทสนทนาและพุดรายงานเรื่องที่ฟัง ให้แสดงเป็นผู้สัมภาษณ์ แล้วจดบันทึกข้อมูลจากการพูดสัมภาษณ์ ส่วนอีกลักษณะหนึ่งเป็นการพูด อย่างอิสระในสถานการณ์การสื่อสารอย่างแท้จริง โดยให้ผู้เรียนบรรยายเหตุการณ์ในภาพชุดให้พูด ตามหัวข้อที่กำหนดให้ ให้พุดบรรยายวัตถุอย่างหนึ่งโดยใช้ภาษาที่เรียน การสนทนาและสัมภาษณ์ ซึ่ง เป็นวิธีที่เหมาะสม นิยมใช้และเป็นธรรมชาติมากที่สุด

Finocchiaro and Sako (1993: 139-143) ได้แนะนำวิธีการทดสอบทักษะการพูดไว้ว่าให้พูดประโยคสั้น ๆ ตามเทปให้อ่านออกเสียงประโยคต่าง ๆ ให้บรรยายลักษณะของวัตถุสิ่งของต่าง ๆ จากภาพที่กำหนด ให้บรรยายวัตถุ เหตุการณ์ต่าง ๆ พูดตามหัวข้อที่กำหนดให้ และให้นักเรียนตอบคำถามในการสัมภาษณ์

นอกจากนี้ Finocchiaro and Sako (1993: 139-143) ได้แนะนำวิธีการทดสอบทักษะการพูดไว้เพิ่มเติมอีกหลายวิธี คือให้อ่านข้อความ โคลง หรือบทสนทนาที่นักเรียนเคยเรียนมาแล้ว ให้พูดตาม บทบาทในบทสนทนาให้ตอบคำถามประโยคต่าง ๆ ที่กำหนดให้ให้อ่านข้อความหรือเนื้อเรื่องที่นักเรียนไม่เคยเห็นมาก่อน ให้ถามคำถามจากข้อความที่กำหนดให้ ให้เปลี่ยนรูปแบบประโยคต่าง ๆ ตามที่กำหนดให้ ให้พูดประโยคสั้น ๆ ที่ได้ความหมายเหมือนกับเจ้าของภาษาใช้กัน ให้ตั้งคำถามจากเรื่องที่อ่าน ให้พูดหรือเล่าถึงสิ่งที่ควรจะทำในสถานการณ์ต่าง ๆ ให้เล่าเกี่ยวกับกิจวัตรประจำวัน ให้วิจารณ์ หรือแสดงความคิดเห็นต่อเรื่องต่าง ๆ ที่ได้ฟังมาและให้วิจารณ์เรื่องที่เพื่อนพูดไปแล้ว

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ทักษะการพูดเป็นการใช้ภาษาเพื่อสื่อความหมายด้วยคำพูดในรูปของการสื่อสาร เป็นพฤติกรรมการแสดงออกที่ควรจะต้องทดสอบวัดความสามารถภาคปฏิบัติด้วยแบบทดสอบวัดตรง (Direct Test) ที่วัดสภาพที่แท้จริงของการใช้ภาษาโดยตรง สามารถทดสอบได้หลายวิธี ซึ่ง สามารถแบ่งเป็นลักษณะใหญ่ ๆ คือการทดสอบทักษะการพูดในลักษณะการพูดที่มีการควบคุม และการพูดอย่างอิสระ การประเมินผลทักษะการพูดภาษาอังกฤษ การประเมินผลทักษะการพูด มีนักการศึกษาหลายท่านได้เสนอแนวทางการประเมินโดยกำหนดองค์ประกอบของการพูดที่จะประเมิน ดังนี้

เพ็ญแข วงศ์สุริยา (2546: 15) กล่าวถึงการประเมินผลการพูด มีจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมหลัก หรือพฤติกรรมที่ต้องการ คือ พูดภาษาอังกฤษในระดับสื่อสารได้ เครื่องมือที่ใช้ประเมินมีหลายรูปแบบ เช่น การถาม-ตอบ การสัมภาษณ์ การอภิปราย การสังเกต เป็นต้น โดยต้องมีเกณฑ์การให้คะแนนเป็นหลักการประเมิน

Oller (1999: 320-326) และ Clark (1992: 93) แบ่งองค์ประกอบการพูดเป็น 5 ด้านคือ สำเนียง ไวยากรณ์ ศัพท์ ความคล่องแคล่ว และความสามารถเข้าใจคำพูดผู้อื่น เรียกชื่อว่าแบบ “FSI” (The Foreign Service Institute)

Linder (1997:6-7) แบ่งองค์ประกอบการพูดเป็น 4 ด้าน คือ ความคล่องแคล่ว ความสามารถพูดให้ผู้อื่นเข้าใจ ปริมาณของข้อความในการสื่อสาร และคุณภาพของข้อความที่นำมาสื่อสาร

Schulz and Bartz (1995:18-22) แบ่งองค์ประกอบของการพูดเป็น 5 ด้าน คือ ความเข้าใจ ความคล่องแคล่ว ปริมาณของข้อมูลที่สามารถสื่อสารได้ คุณภาพของข้อความที่นำมาสื่อสาร และความพยายามในการสื่อสาร

นอกจากนี้ **สำนักทดสอบทางการศึกษา กรมวิชาการ (กระทรวงศึกษาธิการ 2535 ก:8-10)** ได้แบ่งองค์ประกอบของการพูดไว้ในคู่มือการสร้างเครื่องมือภาคปฏิบัติวิชาภาษาอังกฤษ ระดับมัธยมศึกษา

เป็น 5 ด้าน คือ สำเนียงการออกเสียง ความถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ คำศัพท์ สำนวน ความคล่องแคล่วในการสนทนา และความสามารถในการสื่อสาร

กล่าวโดยสรุปได้ว่า การประเมินผลทักษะการพูดจะต้องพิจารณาเลือกวิธีการทดสอบให้เหมาะสมกับผู้เรียนและจุดประสงค์ของการประเมิน นอกจากนี้จะต้องมีเกณฑ์การพิจารณาทักษะการพูดประกอบด้วย ซึ่งในการประเมินผลทักษะการพูดมีนักการศึกษาหลายท่านแบ่งองค์ประกอบการพูด ไว้พร้อมกำหนดเกณฑ์การประเมินให้คะแนนที่คล้าย ๆ กัน โดยสามารถเลือกนำไปใช้ประเมินผลทักษะการพูดได้ตามความเหมาะสม

การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

ความหมายของการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล (Digital Storytelling) เป็นกิจกรรมที่ใช้สื่อดิจิทัลเพื่อสร้างสรรค์เรื่องราวเพื่อการบอกเล่า แลกเปลี่ยนแบ่งปัน และการรักษาให้คงอยู่ พลังของเรื่องในรูปแบบดิจิทัลเกิดจากการประสานกันของ ภาพ ดนตรี การเล่าเรื่องและน้ำเสียง อีกทั้งยังมีมิติของตัวละคร สถานการณ์ และการสร้างความเข้าใจ สภาพแวดล้อมแบบดิจิทัลทำให้เกิดสภาพและโอกาสที่เหมาะสมสำหรับการปรับเปลี่ยน ผสมผสาน และเชื่อมโยงกับเรื่องอื่น ๆ ในกระบวนการเชิงโต้ตอบ ซึ่งได้เพิ่มศักยภาพของเรื่องในรูปแบบดิจิทัลในความหมายใหม่ ซึ่งผู้ศึกษามีแนวคิดว่าสามารถนำศักยภาพนี้มาใช้ในแง่มุมทางการศึกษา คือ สามารถเป็นส่วนหนึ่งของสื่อการเรียนการสอนได้ดีอีกทั้งยังเป็นโอกาสให้ผู้เรียน ได้แสดงความคิดสร้างสรรค์จากการผลิตสื่อดิจิทัลต่าง ๆ อีกด้วย สอดคล้องกับที่ผู้เรียนในยุคปัจจุบันมีความคุ้นเคยกับเทคโนโลยีมากกว่าผู้เรียนในอดีต (หทัยรัตน์ เต็มใจ, 2552)

พลวัฒน์ ธนะจันทร์ (2556) การเล่าเรื่องดิจิทัล (Digital Storytelling) เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียน ผสมผสานเทคโนโลยีดิจิทัลรูปแบบต่าง ๆ มาช่วยในการเล่าเรื่องได้อย่างสอดคล้องเหมาะสมเพื่อลดข้อจำกัดบางประการของการเล่าเรื่องแบบดั้งเดิมโดยการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลจะช่วยขยายขอบเขต ความสามารถทางดิจิทัลของผู้เรียนเพิ่มเติมความสามารถด้านศิลปะการพูดและการเขียนของเล่าเรื่องแบบดั้งเดิม การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล (Digital Storytelling) คือ การนำเทคโนโลยีมาใช้เป็นเครื่องมือช่วยสอนในชั้นเรียนโดยเครื่องมือเหล่านั้น ได้แก่ เครื่องบันทึกวีดิทัศน์ กล้องถ่ายรูป เครื่องบันทึกเสียง คอมพิวเตอร์ ดนตรี และอุปกรณ์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสื่อต่าง ๆ การนำเทคโนโลยีที่มีประสิทธิภาพมาใช้ในห้องเรียนเริ่มเป็นที่นิยมใช้กันมากในช่วงต้นศตวรรษที่ 21 (Robin,2008) ในปี 2005 มหาวิทยาลัยคีน (Kean University) ได้มีการจัดสัมมนาทางวิชาการเกี่ยวกับ Digital Storytelling ได้นำเสนอไว้ว่า Digital Storytelling ได้เป็นที่ยอมรับของโรงเรียนโดยทั่วไปเพราะว่ามีส่วนช่วยในกระบวนการการเรียนรู้ของผู้เรียน แรงจูงใจในการเรียน และการสร้างข้อผูกมัด

หลักการของการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

พลวัฒน์ ณะจันทร์ (2556) การเล่าเรื่องเป็นเครื่องมือสำคัญในการให้ผู้เรียนได้แสดงถึงประสบการณ์ความคิดของตนเอง ออกมาผ่านการพูด ซึ่งผู้เรียนจะได้พัฒนาทักษะการพูด พร้อมแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ผ่านเรื่องราวที่ผู้เรียนได้เล่าการดำเนินเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในเรื่องนั้น ๆ อีกทั้งเป็นการบูรณาการความรู้ทักษะคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาใช้ในกระบวนการทำผลงาน

Collins และ Cooper (1997) ได้กล่าวไว้ว่าการเล่าเรื่องจะช่วยให้ผู้เรียนได้สะท้อนประสบการณ์จินตภาพ มโนภาพ ความคิดเห็น ผ่านการแสดงออกทางภาษา ช่วยพัฒนาทักษะต่าง ๆ เช่น ด้านคำศัพท์ การพูด การฟัง การเขียน การอ่าน ช่วยพัฒนาการคิดอย่างวิจารณ์ญาณและความคิด สร้างสรรค์ ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ซึ่งกันและกัน อย่างไรก็ตามการเล่าเรื่องในชั้นเรียนอาจจะทำให้ผู้เรียนเกิดความตื่นเต้น หรือไม่กล้าที่จะนำเสนอ อีกทั้งเวลาที่จำกัดทำให้การเล่าเรื่องในชั้นเรียน อาจจะไม่มีประสิทธิภาพเพียงพอ ดังนั้นการให้ผู้เรียนเล่าเรื่องดิจิทัลร่วมกัน จะทำให้ผู้เรียนสามารถเล่าเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นเนื่องจากผู้เรียนสามารถเล่าเรื่องของตนเองเวลาใดก็ได้ที่สะดวก ผู้อื่นก็สามารถเข้ามาดูได้หลายครั้งโดยที่ผู้เล่าไม่จำเป็นต้องเล่าเรื่องของตนเองใหม่และสามารถแสดงความคิดเห็นได้ทุกที่ทุกเวลา ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากการเล่าเรื่องระหว่างกันได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น (ปิยพจน์ ตันทะพลิน และคณะ, 2554)

อย่างไรก็ตามการเล่าเรื่องในชั้นเรียนอาจจะทำให้ผู้เรียนเกิดความตื่นเต้น หรือไม่กล้าที่จะนำเสนอ อีกทั้งเวลาที่จำกัด ทำให้การเล่าเรื่องในชั้นเรียนอาจจะไม่มีประสิทธิภาพเพียงพอ ดังนั้นการให้ผู้เรียนเล่าเรื่องดิจิทัลร่วมกัน จะทำให้ผู้เรียนสามารถเล่าเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เนื่องจากผู้เรียนสามารถเล่าเรื่องของตนเองเวลาใดก็ได้ที่สะดวก ผู้อื่นก็สามารถเข้ามาดูได้หลายครั้ง โดยที่ผู้เล่าไม่จำเป็นต้องเล่าเรื่องของตนเองใหม่และสามารถแสดงความคิดเห็นได้ทุกที่ทุกเวลา ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากการเล่าเรื่องระหว่างกันได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น (ปิยพจน์ ตันทะพลิน และคณะ, 2554)

องค์ประกอบของการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

พลวัฒน์ ณะจันทร์ (2556) ได้กล่าวในงานวิจัยว่าองค์ประกอบและขั้นตอนของรูปแบบการออกแบบการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้ผังมโนทัศน์ประกอบไปด้วยองค์ประกอบทั้ง 6 ดังนี้

1. แรงจูงใจ
2. วัตถุประสงค์การเรียนรู้
3. เนื้อหา
4. ประสบการณ์ผู้เรียน
5. กิจกรรมการเรียนรู้
6. การประเมินผล

Robin (2008) เสนอองค์ประกอบของการดำเนินการสร้าง Digital Storytelling ไว้ดังนี้

1. มุมมอง อะไรคือความสำคัญและมุมมองความต้องการของผู้

2. คำถามด้านการละคร คำถามสำคัญที่ดึงดูดความสนใจของผู้ชมไว้กับเนื้อเรื่องและเฉลยคำตอบมาในตอนจบของเรื่อง

3. เนื้อหาด้านอารมณ์สถานการณ์ตึงเครียดที่ส่งผลถึงผู้ชมและสามารถเชื่อมโยงเนื้อเรื่องไปสู่ผู้ชมได้

4. การให้ตัวช่วยในการเข้าใจเนื้อเรื่องการปรับแต่งเรื่องเพื่อช่วยให้ผู้ชมสามารถเข้าใจเนื้อเรื่องได้ง่ายขึ้น

5. อิทธิพลจากเสียงในฟิล์ม เสียงเพลงหรือเสียงอื่น ๆ ที่ใช้ประกอบละคร

6. เศรษฐศาสตร์ การใช้เนื้อหาที่เพียงพอในการเล่าเรื่องราวโดยไม่มากจนเกินไปสำหรับผู้ชม

7. การดำเนินเรื่อง ท่วงทำนองของเรื่องราวในการดำเนินเรื่องให้ช้าหรือเร็วในแต่ละตอน

Lambert (2006) ได้เสนอองค์ประกอบหลักของ Digital Storytelling ไว้ในงานวิจัยเรื่องการใช้กระบวนการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล และเว็บบล็อกในการเสริมความคิดวิเคราะห์และการเขียนเชิงเล่าเรื่องของนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาที่ต่างประเทศสาขาการสอน มีรายละเอียดดังนี้

1. ด้านเนื้อหาทางอารมณ์ ขณะที่ชมการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลผู้ชมจะสัมผัสได้ถึงอารมณ์ร่วมกับเนื้อเรื่องที่ชม และมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อเนื้อเรื่องที่ได้ชม

2. ด้านเสียงและภาพ เมื่อผู้เรียนทำการเล่าเรื่องพวกเขาจะเสริมความคิดในการใส่ภาพและเสียงประกอบได้อย่างสร้างสรรค์

3. ด้านเศรษฐกิจ การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลนั้นส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องสั้นที่มีความเฉพาะในเนื้อเรื่อง

4. การดำเนินเรื่อง ผู้เล่าเรื่องสามารถเพิ่มความรู้สึกของตนเองลงไปในเรื่องได้ในจุดที่เหมาะสมและจำเป็น

ขั้นตอนของการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

นายอนรรฆ สาสุข(2556) ได้กล่าวถึงขั้นตอนหลักของรูปแบบการออกแบบการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลประกอบด้วย 5 ขั้นตอน โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. การค้นหาเรื่องที่จะเล่า (Story finding) เรื่องที่จะเล่าควรเป็นเรื่องที่มีความจำเป็นเร่งด่วนเป็นเนื้อหาที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึกสูงเช่น สถานการณ์ที่น่าตื่นเต้นหรือเป็นเรื่องรบกวนจิตใจหรือน่าแปลกใจ เป็นต้น ซึ่งจะทำให้ผู้เล่ามีอารมณ์ร่วมกับเรื่องราวมากกว่าเรื่องที่ตนเองไม่สนใจ

2. การเล่าเรื่อง (Story telling) ในขั้นนี้ทั้งผู้เล่าและผู้ฟังต้องมุ่งให้ความสนใจในการรวบรวมและเรียงลำดับเนื้อหาเพื่อให้เกิดความเข้าใจและนำไปสู่การเชื่อมโยงความคิดใหม่ ๆ ต่อไป

3. การอธิบายเรื่องเล่า (Story expanding) จุดสำคัญในขั้นนี้คือการแลกเปลี่ยนสิ่งใหม่ที่ได้เรียนรู้จากเรื่องราวระหว่างกันของผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเชื่อมโยงประสบการณ์กับสิ่งที่ได้เรียนรู้ใหม่เข้าด้วยกัน

4. การประมวลผลเรื่องเล่า (Story processing) เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ในระดับลึกจำเป็นต้องมีกิจกรรมสะท้อนการเรียนรู้ให้ผู้เรียนปฏิบัติเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจจากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการปฏิบัติกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเล่าเรื่อง

5. การสร้างเรื่องเล่าใหม่ (Story reconstructing) ในขั้นสุดท้ายทั้งผู้เล่าและผู้ฟังจะต้องวิพากษ์เรื่องเล่าจากหลาย ๆ มุมมองที่เป็นไปได้และประยุกต์ใช้สิ่งที่ได้เรียนรู้จากเรื่องเล่าในสถานการณ์อื่น ๆ ต่อไป

พลวัฒน์ ธนะจันทร์ (2556) ได้เสนอขั้นตอนหลักของรูปแบบการออกแบบการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล โดยใช้ผังมโนทัศน์ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน โดยมีรายละเอียดดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การเตรียมความพร้อมผู้เรียน คือการประเมินพื้นฐานความรู้และความรู้ทั่วไปของผู้เรียนที่มีผลต่อการดำเนินกิจกรรม เพื่อเตรียมความพร้อม

ขั้นตอนที่ 2 การวิเคราะห์ คือการวิเคราะห์ความสนใจของผู้เรียนที่มีต่อหัวข้อเรื่องเพื่อหาเนื้อเรื่องที่ที่เหมาะสมกับความสนใจและความสามารถของผู้เรียนช่วยกันออกความคิดเห็นในการเลือกหัวข้อเรื่องและเนื้อหาที่ตนเองสนใจและถนัด

ขั้นตอนที่ 3 การระดมความคิด คือการให้ผู้เรียนได้ร่วมกันออกความคิดเห็นเพื่อวางแผนงาน และออกแบบการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลของตนเอง

ขั้นตอนที่ 4 การสร้างและปรับปรุงผลงาน คือการให้ผู้เรียนได้สร้างผลงานและหาข้อบกพร่องเพื่อดำเนินการแก้ไข

ขั้นตอนที่ 5 การนำเสนอผลงาน คือการให้ผู้เรียนได้นำเสนอผลงานของกลุ่มตนเอง

ขั้นตอนที่ 6 การประเมินผล คือการให้ผู้สอนและผู้เรียนได้มีโอกาสประเมินผลงานร่วมกัน

ขั้นตอนที่ 7 การเผยแพร่ผลงาน คือการให้ผู้เรียนได้ทำการเผยแพร่ผลงานของพวกเขาลงบนเว็บไซต์

Glen Bull และ Sara Kajder (2004) ได้เสนอแนะขั้นตอนการดำเนินการสร้าง Digital Storytelling สำหรับผู้เรียนไว้อยู่ 7 ขั้นตอน ดังนี้

1. เขียนบท

2. การวาง Storyboard

3. ประชุมบท

4. การลำดับภาพ

5. การเพิ่มเสียงบรรยาย

6. การเพิ่มเสียงเอฟเฟ็คและเทคนิคการเชื่อมต่อภาพ

7. การเพิ่มเสียงเพลงประกอบ

Kervin (2013) ได้เสนอขั้นตอนหลักของรูปแบบการออกแบบการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลไว้ในงานวิจัยเรื่องการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการอ่านอย่างมีการตอบสนองมีรายละเอียดดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การหาแก่นเรื่องหรือหัวข้อที่เลือกและผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับสิ่งนั้น โดยหาหัวข้อที่ผู้เรียนคุ้นเคยและเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน

ขั้นตอนที่ 2 การหาเนื้อเรื่องหรือบทความที่สัมพันธ์กับแก่นเรื่องและหัวข้อเรื่องและให้ผู้เรียนได้ศึกษาข้อมูลเหล่านั้น

ขั้นตอนที่ 3 ใช้อุปกรณ์เสริมต่าง ๆ ในการแสดงละครตามที่ผู้เรียนวางโครงเรื่องไว้และใช้พื้นฐานความรู้ทางคอมพิวเตอร์ในการบันทึกเสียง รูปภาพและสื่อเสริมอื่น ๆ

ขั้นตอนที่ 4 การเผยแพร่การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลต่อผู้ชมเพื่อประเมินผล และปรับปรุงแก้ไข ข้อบกพร่อง

กล่าวโดยสรุปได้ว่า การเล่าเรื่องดิจิทัลไม่จำกัดวิธีการนำเสนอเรื่องราวผู้เรียนสามารถเลือกใช้เครื่องมือใด ๆ ก็ได้ในการผลิตสื่อดิจิทัลผสมผสานทั้งข้อความภาพเสียงวิดีโอและภาพเคลื่อนไหวเพื่อนำเสนอเรื่องราวของตนเอง แต่สิ่งสำคัญคือการเลือกใช้เครื่องมือต่าง ๆ เหล่านั้น จะต้องมีความเหมาะสมกับเรื่องที่จะเล่า กิจกรรมการเรียนการสอนและความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ของผู้เรียนซึ่งจะมีขั้นตอนการดำเนินงานที่หลากหลาย สำหรับการทบทวนในครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการดำเนินงานตามรูปแบบการดำเนินงานของ Kevin ซึ่งมีกระบวนการและขั้นตอนที่ครอบคลุมชัดเจน อีกทั้งยังเป็นงานวิจัยในปีล่าสุด จึงเป็นที่น่าสนใจและสอดคล้องกับสภาพการณ์ในปัจจุบันมากที่สุด

งานวิจัยเกี่ยวกับผลของการใช้การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

งานวิจัยภายในประเทศ

พลวัฒน์ ธนะจันทร์ (2555 : บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาแบบการออกแบบการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้ผังมโนทัศน์บนบล็อกเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาปริญญาตรีโดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัยคือ 1) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับการพัฒนาแบบการออกแบบการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้ผังมโนทัศน์บนบล็อกเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาปริญญาตรี 2) เพื่อพัฒนาแบบการออกแบบการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้ผังมโนทัศน์บนบล็อกเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ ฯ 3) เพื่อศึกษาผลของการใช้รูปแบบการออกแบบการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้ผังมโนทัศน์บนบล็อกเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ ฯ และ 4) เพื่อนำเสนอรูปแบบการออกแบบการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้ผังมโนทัศน์บนบล็อกเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งใช้กลุ่มตัวอย่างได้แก่ผู้เชี่ยวชาญด้านการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล ด้านการเรียนการสอน โดยใช้ผังมโนทัศน์ ด้านการเรียนการสอนบนบล็อก ด้านการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 12 ท่าน และผู้เรียนกลุ่มทดลองคือ นิสิตที่ลงทะเบียนเรียนวิชา การพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ จำนวน 30 คน หลังจากทำการวิจัยแล้วพบว่า รูปแบบการออกแบบการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้ผังมโนทัศน์บนบล็อกเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ ฯ ที่พัฒนาขึ้นมี องค์ประกอบ 6 ด้าน คือ 1) แรงจูงใจ 2) วัตถุประสงค์การเรียนรู้ 3) เนื้อหา

4) ประสพการณ์ผู้เรียน 5) กิจกรรมการเรียนรู้ 6) การประเมินผล และมีขั้นตอน 7 ขั้นตอน คือ 1) การเตรียมความพร้อมผู้เรียน 2) การวิเคราะห์ 3) การระดมความคิด 4) การสร้างและปรับปรุงผลงาน 5) การนำเสนอผลงาน 6) การประเมินผล 7) การเผยแพร่ผลงานผลจากการศึกษารูปแบบการออกแบบการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้ ผังมโนทัศน์บนบล็อกเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ฯ พบว่านักศึกษามีระดับความคิดสร้างสรรค์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

มนัสนันท์ สมติ และ สุขสันต์ สรรพเสถียร (2556 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการใช้การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษสำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารีที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษ I (203101) ในภาคเรียน 2 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 50 คน พบว่าเมื่อเปรียบเทียบผลประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้แล้วนั้น ผลประเมินความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษของนักศึกษาเพิ่มสูงขึ้นอย่างเห็นได้ชัด นอกจากนี้ นักศึกษามีความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษและการฝึกพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น และสามารถพูดภาษาอังกฤษได้อย่างมั่นใจ

กล่าวโดยสรุปคือ การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล (Digital Storytelling) เป็นกิจกรรมที่ใช้สื่อดิจิทัลเพื่อสร้างสรรค์เรื่องราวเพื่อการบอกเล่าแลกเปลี่ยนแบ่งปันและการรักษาให้คงอยู่พลังของเรื่องในรูปแบบดิจิทัลเกิดจากการประสานกันของภาพดนตรีการเล่าเรื่องและน้ำเสียง อีกทั้งยังมีมิติของตัวละคร สถานการณ์ และการสร้างความเข้าใจสภาพแวดล้อมแบบดิจิทัล ทำให้เกิดสภาพและโอกาสที่เหมาะสมสำหรับการปรับเปลี่ยนผสมผสานและเชื่อมโยงกับเรื่องอื่น ๆ ในกระบวนการเชิงโต้ตอบ ซึ่งได้เพิ่มศักยภาพของเรื่องในรูปแบบดิจิทัลในความหมายใหม่ ซึ่งผู้วิจัยมีแนวคิดที่สามารถนำศักยภาพนี้มาใช้ในแง่มุมทางการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล คือสามารถเป็นส่วนหนึ่งของสื่อการเรียนการสอนได้ดี อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดสร้างสรรค์จากการผลิตสื่อดิจิทัลต่าง ๆ อีกด้วย สอดคล้องกับที่ผู้เรียนในยุคปัจจุบันมีความคุ้นเคยกับเทคโนโลยีมากกว่าผู้เรียนในอดีต (หทัยรัตน์เต็มใจ, 2552)

งานวิจัยภายนอกประเทศ

มีนักวิจัยหลายท่านในต่างประเทศที่มีความสนใจในการนำการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล (Digital Storytelling) มีประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน การติดต่อสื่อสารกันภายในองค์กร หรือแม้แต่การพัฒนาโปรแกรมเพื่อช่วยในการสร้าง Digital Storytelling อย่างขึ้นซึ่งกล่าวได้ดังนี้

Yang และ Wu (2012) ได้ทำการวิจัยการนำ Digital Storytelling มาใช้ในการการสร้างความสำเร็จทางด้านวิชาการ การคิดเชิงวิเคราะห์ และแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศในประเทศไต้หวัน เป็นการวิจัยแบบทดลอง ใช้เวลานานถึง 1 ปี โดยมีตัวแทนนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 100 คน ซึ่งถูกแบ่งเป็นกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง เพื่อติดตามและเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์พบว่า นักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษโดยใช้ Digital Storytelling มีผล

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่เรียนภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการเรียนรู้ตามรูปแบบทั่วไป และใช้หนังสือเรียนเพียงอย่างเดียว

Sri Minda Murni และ Prame Kardo Siambotan (2012) ได้ทำการวิจัยเรื่องการปรับปรุงความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนโดยใช้เทคนิควิธีการสอนโดยใช้ Digital Storytelling ในการสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนโรงเรียน Yayasan Santa Maria SMA Katolik Sibolga จำนวน 42 คน โดยเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่าผลประเมิน ความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนเพิ่มสูงขึ้นเมื่อเทียบกับผลประเมินความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียน

Natasha Freidus และ Michelle Hlubinka (2002) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการนำ Digital Storytelling มาประยุกต์ใช้กับพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษผู้ใหญ่วัยทำงานชาวจีน จำนวน 30 คน เพื่อช่วยในการปฏิสัมพันธ์กันภายในกลุ่มให้สามารถติดต่อสื่อสารโดยใช้ภาษาอังกฤษได้ดียิ่งขึ้น โดยให้กลุ่มผู้ใหญ่ที่เป็นอาสาสมัครได้พัฒนาการพูดโดยการทากิจกรรมกลุ่มในการทำชิ้นงานเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล หลังจากทำการวิจัยพบว่ากลุ่มอาสาสมัครมีการปฏิสัมพันธ์กันภายในกลุ่มได้ดียิ่งขึ้น และสามารถติดต่อสื่อสารโดยใช้ภาษาอังกฤษได้ดียิ่งขึ้น

Green (2013) ได้ศึกษางานวิจัยเรื่องการประยุกต์ใช้ Digital Storytelling เพื่อการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองของนักศึกษาในมหาวิทยาลัยจอร์เจียภาคใต้ ประเทศสหรัฐอเมริกา พบว่าหลังจากผู้เรียนได้เรียนและฝึกพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล แล้วผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการเชื่อมโยงความรู้ด้านเทคโนโลยีและทักษะการพูดภาษาอังกฤษได้มีประสิทธิภาพสูงกว่าการเรียนโดยใช้หนังสือประกอบการเรียนเพียงอย่างเดียว

กล่าวโดยสรุปคือ การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล (Digital Storytelling) เป็นกิจกรรมที่ใช้สื่อดิจิทัลเพื่อสร้างสรรค์เรื่องราวเพื่อการบอกเล่าแลกเปลี่ยนแบ่งปันซึ่งสามารถใช้ในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดีจากผลวิจัยที่กล่าวมาในข้างต้นเห็นได้ว่าการใช้รูปแบบกิจกรรมการเล่าเรื่องภาษาอังกฤษผ่านสื่อดิจิทัลสามารถพัฒนาความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนให้สูงขึ้นจากพื้นฐานเดิม ทั้งยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดสร้างสรรค์จากการผลิตสื่อดิจิทัลต่าง ๆ อีกด้วย สอดคล้องกับที่ผู้เรียนในยุคปัจจุบันมีความคุ้นเคยกับเทคโนโลยีมากกว่าผู้เรียนในอดีต

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้การเล่านิทานภาษาอังกฤษผ่านสื่อดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก สาขางานดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีอุตสาหกรรม รหัส 30000-1203 ครั้งนี้เป็นารวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research Design) ใช้รูปแบบ One-group Pretest Posttest Design (บำรุง โตรัตน์ 2534 : 29-31) มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก สาขางานดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีอุตสาหกรรม รหัส 30000-1203 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล และเพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก สาขางานดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับช่างอุตสาหกรรม รหัส 30000-1203 ที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

ในการดำเนินการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ ได้แบ่งขั้นตอนออกเป็นขั้น ๆ ดังนี้

1. ประชากร
2. กลุ่มตัวอย่าง
3. ตัวแปรที่ศึกษา
4. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง
 - 4.1 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล
 - 4.2 แบบวัดความสามารถทางการพูด
 - 4.3 แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก สาขางานดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีอุตสาหกรรม รหัส 30000-1203

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ได้แก่นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก สาขางานดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีอุตสาหกรรม รหัส 30000-1203 ซึ่งได้มาโดยทำการสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย (Simple random sampling) จำนวน 30 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก สาขางานดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับช่างอุตสาหกรรม รหัส 30000-1203 ก่อนและหลังการใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

2. ความคิดเห็นของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก สาขางานดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีอุตสาหกรรม รหัส 30000-1203 ที่มีต่อรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้ใช้เวลาในการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 เป็นระยะเวลา 5 สัปดาห์ ะ 2 คาบ คาบละ 60 นาที รวมเป็น 10 ครั้งโดยรวม Pre-Test และ Posttest

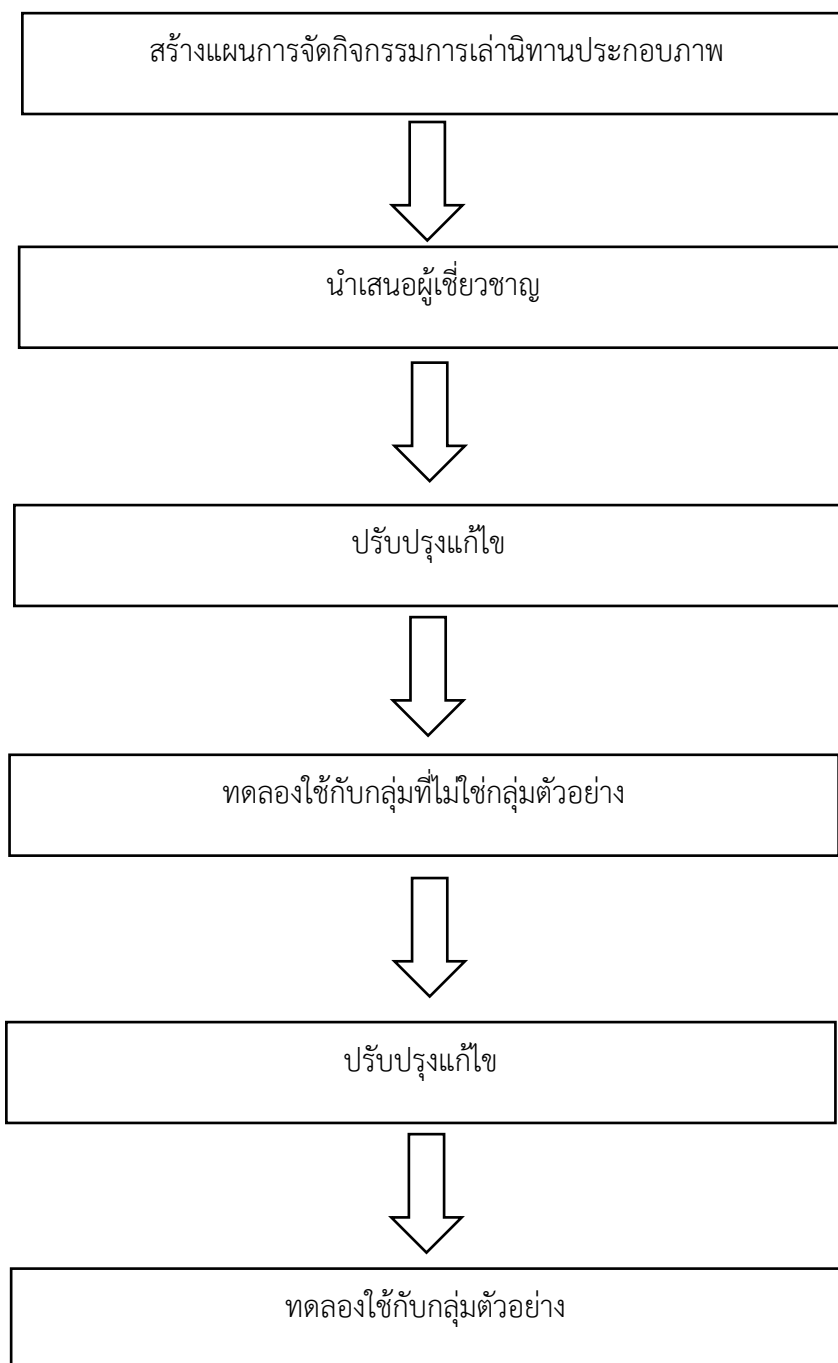
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล
2. แบบวัดความสามารถทางการพูดจำนวน 1 ฉบับ (Pre-Test/ Post-test)
3. แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

การสร้างและพัฒนาเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและพัฒนาเครื่องมือดังต่อไปนี้

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลผู้วิจัยดำเนินการสร้างตามลำดับขั้นตอนการสร้างดังภาพประกอบ 1



ภาพประกอบที่ 1 กรอบในการสร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

ผู้วิจัยได้สร้างและหาคุณภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. ศึกษาวิเคราะห์หลักสูตรเพื่อทำความเข้าใจหลักการจุดมุ่งหมายและเนื้อหาสาระในการพัฒนา

ทักษะการพูดของนักศึกษาระดับอาชีวศึกษา

3. ศึกษาเอกสารตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล แล้วนำความรู้ที่ได้รับมาวิเคราะห์สังเคราะห์ใช้ในการเตรียมเนื้อหาบทเรียนการสร้างการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อนำไปสู่การเขียนแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับผู้เรียน

4. เลือกนิทานภาษาอังกฤษที่มีเนื้อหาที่ผู้เรียนคุ้นเคยและเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน

5. สร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก สาขางานดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีอุตสาหกรรม รหัส 30000-1203 จำนวน 5 แผน ซึ่งภายในแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบด้วย จุดประสงค์การเรียนรู้ คำอธิบายในการจัดกิจกรรมในแต่ละบท และเกณฑ์การประเมินความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษ

6. นำแผนที่จัดทำขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญในการสอนภาษาอังกฤษ ตรวจสอบความเหมาะสมในการใช้ภาษาและนำข้อเสนอแนะที่ได้รับมาปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบแผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองการวิจัยแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลัง (One Group Pretest Posttest Design) (บำรุง ไตรรัตน์ 2534 : 29-31) มีลักษณะการทดลองดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แบบแผนการทดลองกลุ่ม	สอบก่อน (Pretest)	ทดลอง (Treatment)	สอบหลัง (Posttest)
E	T1	X	T2

การดำเนินการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ใช้เวลาทำการทดลอง 5 สัปดาห์ ๆ ละ 2 ครั้ง ครั้งละ 60 นาที รวมเวลาทดลองทั้งสิ้น 10 ครั้ง โดยมีลำดับตามขั้นตอนดังนี้

1. สัปดาห์ที่ 1 ผู้วิจัยสร้างชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้ และขั้นตอนการทำกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้และให้ผู้เรียนดำเนินการสอบพูดจากแบบวัดความสามารถทางการพูดที่กำหนดรายบุคคล คนละ 5 นาที และบันทึกผลคะแนนก่อนเรียน

2. สัปดาห์ที่ 2 ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มผู้เรียนออกเป็นกลุ่มละ 5 คน จากนั้นอธิบายขั้นตอนต่าง ๆ ของการจัดทำชิ้นงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การหาแก่นเรื่องหรือหัวข้อที่เลือกและผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับสิ่งนั้น โดยหาหัวข้อที่ผู้เรียนคุ้นเคยและเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน

ขั้นตอนที่ 2 การหาเนื้อเรื่องหรือบทความที่สัมพันธ์กับแก่นเรื่องและหัวข้อเรื่องและให้ผู้เรียนได้ศึกษาข้อมูลเหล่านั้น

ขั้นตอนที่ 3 ใช้อุปกรณ์เสริมต่าง ๆ ในการแสดงละครตามที่ผู้เรียนวางโครงเรื่องไว้และใช้พื้นฐานความรู้ทางคอมพิวเตอร์ในการบันทึกเสียง รูปภาพและสื่อเสริมอื่น ๆ

ขั้นตอนที่ 4 การเผยแพร่การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลต่อผู้ชมเพื่อประเมินผล และปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง (Kervin, 2013) เมื่อผู้เรียนเข้าใจขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานแล้ว ผู้วิจัยให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มเลือกนิทานภาษาอังกฤษที่ตนเองชื่นชอบ กลุ่มละ 1 เรื่อง เพื่อใช้ในการสร้าง Digital Storytelling

3. สัปดาห์ที่ 3 ผู้วิจัยให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำนิทานที่ตนเองเลือกมาจัดทำผังโครงเรื่อง (Storyboard) เลือกสื่อประกอบการเล่าเรื่อง เช่น ภาพ เสียง และเทคนิคประกอบการเล่าเรื่อง และฝึกการออกเสียงคำศัพท์ ประโยค และการใช้น้ำเสียงอย่างถูกต้องตามบริบทของเนื้อเรื่อง

4. สัปดาห์ที่ 4 ผู้วิจัยให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานต่อผู้ชมเพื่อประเมินผล และปรับปรุงแก้ไข ข้อบกพร่อง ก่อนนำเสนอผลงานออนไลน์ภายในวิทยาลัย

5. สัปดาห์ที่ 5 ผู้วิจัยให้ผู้เรียนสอบประเมินความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษหลังการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ รายบุคคลและบันทึกผลเพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ค่าเฉลี่ย (X) โดยใช้สูตร

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

เมื่อ	X	แทน	ค่าเฉลี่ย
	$\sum x$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม
	N	แทน	จำนวนคะแนนในกลุ่ม

ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยใช้สูตร

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

เมื่อ	S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	X	แทน	คะแนนแต่ละตัว
	N	แทน	จำนวนคะแนนในกลุ่ม
	$\sum x$	แทน	ผลรวม

สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐานใช้ t-test (Dependent Samples) ใช้สูตร

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

เมื่อ	t	แทน	ค่าสถิติที่จะใช้เปรียบเทียบค่าวิกฤตเพื่อทราบความมีนัยสำคัญ
	D	แทน	ผลต่างระหว่างคะแนนแต่ละคู่
	N	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่างหรือจำนวนคู่คะแนน

สูตรการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ การหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้กระบวนการอ่านแบบบูรณาการใช้เกณฑ์ประสิทธิภาพ (E1/E2) ใช้สูตรดังนี้

สูตรที่ 1

$$E1 = \frac{\Sigma x}{N/A} \times 100$$

เมื่อ	E1	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการ
	Σx	แทน	คะแนนของแบบทดสอบย่อยทุกชุดรวมกัน
	A	แทน	คะแนนเต็มของแบบทดสอบย่อยทุกชุดรวมกัน
	N	แทน	จำนวนนักเรียนทั้งหมด

สูตรที่ 2

$$E2 = \frac{\Sigma y}{N/B} \times 100$$

เมื่อ	E2	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
	ΣY	แทน	คะแนนของคะแนนทดสอบหลังเรียน
	B	แทน	คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน
	N	แทน	จำนวนนักเรียนทั้งหมด

สูตรการหารระดับความพึงพอใจจากแบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก สาขางานดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับช่างอุตสาหกรรม รหัส 30000-1203 ที่มีต่อรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล จำนวน 16 ข้อ ลักษณะของแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามวิธีการของลิเคิร์ต (Likert Scale) แบ่งระดับในการวัดออกเป็น 5 ระดับ โดยกำหนดค่าระดับ ดังนี้

คะแนน 5 หมายถึง ความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด

คะแนน 4 หมายถึง ความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก

คะแนน 3 หมายถึง ความคิดเห็นที่มีต่อคุณภาพบริการ อยู่ในระดับปานกลาง

คะแนน 2 หมายถึง ความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับน้อย

คะแนน 1 หมายถึง ความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับน้อยที่สุด

สำหรับวัดค่าตัวแปรทั้งหมด โดยได้ให้ผู้ตอบแบบสอบถามแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อคำถามที่เป็นข้อคำถามเชิงบวก (Positive) โดยกำหนดการวัดค่าตัวแปร ซึ่งเป็นการแปลความหมายค่าเฉลี่ยของแบบสอบถาม โดยใช้หลักทางคณิตศาสตร์ 0.51 ขึ้นไปปัดเป็นเลขจำนวนเต็ม เกณฑ์ที่ใช้เป็นดังนี้

ค่าคะแนนเฉลี่ยระหว่าง 4.51- 5.00 หมายถึง มีความเห็นด้วยในระดับมากที่สุด

ค่าคะแนนเฉลี่ยระหว่าง 3.51- 4.50 หมายถึง มีความเห็นด้วยในระดับมาก

ค่าคะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.51 - 3.50 หมายถึง มีความเห็นด้วยในระดับปานกลาง

ค่าคะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.51 - 2.50 หมายถึง มีความเห็นด้วยในระดับน้อย

ค่าคะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.00 – 1.50 หมายถึง มีความเห็นด้วยในระดับน้อยที่สุด

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก สาขางานดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีอุตสาหกรรม รหัส 30000-1203 มีวัตถุประสงค์อยู่ 2 ประการ คือ

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก สาขางานดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีอุตสาหกรรม รหัส 30000-1203 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยการ เล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์

2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก สาขางานดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีอุตสาหกรรม รหัส 30000-1203 ที่มีต่อรูปแบบการจัดกิจกรรม การเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

การวิเคราะห์ข้อมูล

เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 2 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 การเปรียบเทียบการเปรียบเทียบความสามารถด้านทักษะพูดภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดกิจกรรมใช้การเล่านิทานอังกฤษผ่านสื่อดิจิทัล

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมการเล่านิทานอังกฤษผ่านสื่อดิจิทัล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 เพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 1 คือ การเปรียบเทียบความสามารถทักษะการพูด ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนการใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ผู้วิจัยได้ให้กลุ่มตัวอย่างทั้ง 30 คน ทำแบบประเมินความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษก่อนและหลัง การทดลองซึ่งเป็นแบบประเมินชุดเดียวกันคะแนนเต็ม 20 คะแนน จากนั้นจึงหาผลต่างคะแนน (D) จากการ ทดสอบก่อนและหลังการใช้ชุดการสอนและนำคะแนนที่ได้จากการประเมินความสามารถทั้งสองครั้งมา เปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่างแสดง ในตารางที่ 1 และ 2 ตามลำดับ

ตารางที่ 1 คะแนนความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังการทดลอง และผลต่าง (D) ของคะแนน

นักเรียน	คะแนนเต็ม 30		ผลต่าง	นักเรียน	คะแนนเต็ม 30		ผลต่าง
คนที่	หลัง	ก่อน	D	คนที่	หลัง	ก่อน	D
1	16	7	9	16	11	5	6
2	17	9	8	17	15	7	8
3	15	10	5	18	12	6	6
4	12	7	5	19	17	9	8
5	15	8	7	20	13	5	8
6	12	5	7	21	14	2	12
7	16	11	5	22	15	8	7
8	17	7	10	23	12	6	6
9	15	6	9	24	11	4	7
10	17	12	5	25	12	5	7
11	11	6	5	26	15	7	8
12	13	9	4	27	17	11	6
13	11	3	8	28	12	5	7
14	14	10	4	29	13	3	10
15	15	6	9	30	18	12	6

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่า คะแนนความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่างทุกคน สูงขึ้นหลังจากได้รับการสอนโดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ค่าผลต่างของคะแนนจากการทดสอบก่อนและหลังการใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลสูงสุดมีค่าเท่ากับ 12 และค่าต่ำสุดเท่ากับ 4 จากคะแนนเต็ม 20

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ย $\bar{X}$ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. และคะแนนผลต่างเฉลี่ย D และค่าทดสอบ t

การทดสอบ	จำนวน (คน)	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	D	t-test	sig
ก่อนเรียน	30	20	7.033	2.18695	7.0667	20.452	0.00
หลังเรียน	30	20	14.100	2.65854			

*p < 0.05

จากตารางข้างต้น แสดงให้เห็นว่าคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลของกลุ่มตัวอย่างหลังการทดลองแตกต่างจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($\text{Sig} = 0.000 < 0.05$) โดยค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังการทดลองใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเท่ากับ 14.10 คะแนนผลต่างเฉลี่ยระหว่างก่อนเรียนและหลังการใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเท่ากับ 7.0667 ค่าสถิติ t เท่ากับ 20.452 ดังนั้น แสดงว่าความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่างหลังเรียนแตกต่างจากก่อนเรียนโดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่สร้างขึ้น ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ปกครองที่ตอบแบบสอบถามสถานภาพส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งได้จากการตอบแบบสอบถามของผู้บริหารโรงเรียนและครูผู้สอน จำนวนทั้งสิ้น 30 คน แยกพิจารณาตามเพศ ผลการเรียนรู้เฉลี่ยสะสม ความสามารถในการทักษะภาษาอังกฤษ เป็นต้น ดังรายละเอียดในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แสดงข้อมูลสถานภาพส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อที่	สถานภาพส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม	จำนวน (คน)	Valid Percent
1	เพศ		
	1. ชาย	10	33.3
	2. หญิง	20	66.7
	รวม	30	100
2	ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม		
	1. ต่ำกว่า 2.00	0	0.0
	2. 2.00-2.49	4	13.3
	3. 2.50-2.99	15	50.0
	4. 3.00 ขึ้นไป	11	36.7
	รวม	30	100
3	นักเรียนมีความสามารถในการทักษะภาษาอังกฤษ		
	1. การพูด	6	20.0
	2. การอ่าน	8	26.7
	3. การฟัง	7	23.3
	4. การเขียน	9	30.0
	รวม	30	100

ข้อที่	สถานภาพส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม	จำนวน (คน)	Valid Percent
4	บทเรียนหรือเนื้อหาที่นักเรียนอยากเรียน		
	1. ไวยากรณ์	7	23.3
	2. การออกเสียง	7	23.3
	3. ทำแบบฝึกหัด	5	16.7
	4. คำศัพท์ใหม่	5	16.7
	5. ทำกิจกรรมต่าง ๆ	6	20.0
	รวม	30	100
5	ประเภทของสื่อการเรียนภาษาอังกฤษ		
	1. ใช้แถบบันทึกเสียง	0	0.0
	2. วีดีโอเทป	0	0.0
	3. โทรศัพท์	6	20.0
	4. นิทาน/ภาพยนตร์	7	23.3
	5. รูปภาพ	7	23.3
	6. การปฏิบัติจริง	6	20.0
	7. คอมพิวเตอร์ช่วยสอน	4	13.3
	รวม	30	100
6	รูปแบบของปฏิบัติกิจกรรมในการเรียนภาษาอังกฤษที่นักเรียนชอบ		
	1. งานกลุ่ม	12	40
	2. งานคู่	10	33.3
	3. งานเดี่ยว	8	26.7
	4. ทั้งชั้นเรียน	0	0
	รวม	30	100

จากตารางที่ 3 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเพศหญิง 20 คน คิดเป็นร้อยละ 66.7 เป็นเพศชาย 10 คน คิดเป็นร้อยละ 33.3 เป็นผู้ที่มีการเรียนอยู่ระหว่าง 2.50–2.99 มากที่สุด จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 50.0 รองลงมาได้มีการเรียนตั้งแต่ 3.0 ขึ้นไป จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 36.7 และผลการเรียนระหว่าง 2.0–2.49 จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 13.3 นักศึกษาเป็นผู้ที่ความสามารถด้านการเขียนมากที่สุด จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 30 รองลงมาคือ ด้านการอ่าน จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 26.7 ด้านการฟัง จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 23.3 และด้านการพูด จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 20 ตามลำดับ บทเรียนหรือเนื้อหาที่นักเรียนอยากเรียนมากที่สุด คือ ไวยากรณ์และการออกเสียงมีจำนวนเท่ากัน คือ 7 คน คิดเป็นร้อยละ 23.3 รองลงมาคือการทำกิจกรรมต่าง ๆ จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 20.0 และการทำแบบฝึกหัดและคำศัพท์ใหม่ ๆ อย่างละ 5 คนคิดเป็นร้อยละ 16.7

ประเภทของสื่อการเรียนภาษาอังกฤษที่นักเรียนชอบมากที่สุด คือ นิทาน/ภาพยนตร์และรูปภาพ อย่างละ 7 คน คิดเป็นร้อยละ 23.3 รองลงมาคือ โทรศัพท์และการปฏิบัติจริงอย่างละ 6 คน คิดเป็นร้อยละ 20 และ คอมพิวเตอร์ช่วยสอนจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 13.3

รูปแบบของการปฏิบัติกิจกรรมในการเรียนภาษาอังกฤษที่นักเรียนชอบ คือ งานกลุ่ม จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 40 รองลงมาคือ งานคู่ จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 33.3 และ งานเดี่ยวจำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 26.7

ตอนที่ 3 การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก สาขางานดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีอุตสาหกรรม รหัส 30000-1203 มีต่อรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก สาขางานดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีอุตสาหกรรม รหัส 30000-1203 ที่มีต่อรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

ตารางที่ 4 แสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก สาขางานดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีอุตสาหกรรม รหัส 30000-1203 ที่มีต่อรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. การทำกิจกรรมเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลสามารถพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษได้จริง	4.3333	.60648	มาก
2. นักศึกษามีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์เพิ่มมากขึ้นจากเดิมจากการทำกิจกรรมเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล	4.3000	.59596	มาก
3. นักศึกษามีความมั่นใจในการออกเสียงคำศัพท์ และประโยคเพิ่มมากขึ้นจากการทำกิจกรรมเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล	4.3000	.59596	มาก
4. การทำกิจกรรมเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลทำให้นักศึกษาฝึกประสบการณ์การพูดเล่าเรื่องให้เพื่อน ๆ ฟัง เป็นภาษาของตัวเองจึงไม่รู้สึกลังเลและกล้าแสดงออกในการพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น	4.3333	.47946	มาก

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
5. การทำกิจกรรมเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลสามารถบูรณาการความรู้ทางภาษาและเทคโนโลยีไว้ด้วยกัน	4.4333	.50401	มาก
6.การทำกิจกรรมเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลทำให้นักศึกษาสามารถพูดภาษาอังกฤษได้ถูกต้องคล่องแคล่ว สื่อสารกับเจ้าของภาษาได้ถูกต้องมากขึ้น	4.3667	.55605	มาก
7. การทำกิจกรรมเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลทำให้นักศึกษาสามารถใช้น้ำเสียงเพื่อสื่ออารมณ์ได้เหมาะสมกับบริบท	4.3667	.55605	มาก
8. การทำกิจกรรมเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลภาษาอังกฤษ ทำให้นักศึกษาเกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	4.4000	.49827	มาก
9. ภาษาอังกฤษมีส่วนช่วยในการประกอบอาชีพในอนาคตได้	4.4000	.49827	มาก
10. การทำกิจกรรมเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลทำให้นักศึกษาสนุกสนาน และเรียนรู้ภาษาอังกฤษอย่างมีความสุข	4.2667	.52083	มาก
รวม	4.3500	.48048	มาก

จากตารางที่ 4 พบว่านักศึกษามีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลโดยภาพรวมนักเรียนมีความคิดเห็นต่อรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล อยู่ในระดับ มาก ทุกข้อ $\bar{x}$ แต่ละข้อได้ค่าระดับเฉลี่ยเรียงลำดับดังนี้ ข้อที่ 4 การทำกิจกรรมเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลทำให้นักศึกษาสามารถพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น $\bar{x}$ รองลงมาคือ ข้อที่ 5 การทำกิจกรรมเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลสามารถบูรณาการความรู้ทางภาษาและเทคโนโลยีไว้ด้วยกัน $\bar{x}$ ข้อที่ 1 การทำกิจกรรมเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลสามารถพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษได้จริง $\bar{x}$ ตามลำดับ

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้การเล่านิทานภาษาอังกฤษผ่านสื่อดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก สาขางานดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีอุตสาหกรรม รหัส 30000-1203 เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research Design) มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก สาขางานดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีอุตสาหกรรม รหัส 30000-1203 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล และเพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก สาขางานดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีอุตสาหกรรม รหัส 30000-1203 ที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก สาขางานดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีอุตสาหกรรม รหัส 30000-1203 จำนวน 30 คน ซึ่งได้จากการสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย (Simple random sampling) โดยการใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล
2. แบบวัดความสามารถทางการพูด จำนวน 1 ฉบับ (Pre-Test/Post-Test)
3. แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย สามารถสรุปผลได้ดังนี้

1. ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลของนักศึกษาหลังการทดลองแตกต่างจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นักศึกษามีความคิดเห็นต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล โดยภาพรวมอยู่ในระดับสูง แสดงว่านักศึกษามีความคิดเห็นที่ดีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล โดยมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) อยู่ระหว่าง 4.27-4.43 และมีค่าเฉลี่ยรวม 4.35 ข้อที่มีค่าระดับเฉลี่ยสูงที่สุดคือข้อที่ 5 การทำกิจกรรมเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลสามารถบูรณาการความรู้ทางภาษาและเทคโนโลยีไว้ด้วยกัน ($\bar{X} = 4.43$ S.D. = 0.50) ข้อที่ได้ค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือข้อที่ 10 การทำกิจกรรมเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ทำให้นักศึกษาสนุกสนาน และเรียนรู้ภาษาอังกฤษอย่างมีความสุข ($\bar{X} = 4.27$ S.D. = 0.52)

การอภิปรายผล

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตรวจสอบสมมติฐานการวิจัยในครั้งนี้พบว่า

1. ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลของนักศึกษาหลังการทดลองแตกต่างจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของพลวัฒน์ ธนะจันทร์ (2555 : บทคัดย่อ) มนัสนันท์ สมดี และ สุขสันต์ สรรพเสธเสรี (2556 : บทคัดย่อ) Yang และ Wu (2012) Sri Minda Murni และ Prame Kardo Siambotan (2012) Natasha Freidus และ Michelle Hlubinka (2002) และ Green (2013) กล่าวว่า การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล (Digital Storytelling) เป็นกิจกรรมที่ใช้สื่อดิจิทัลเพื่อสร้างสรรค์เรื่องราวเพื่อประกอบการเล่าเรื่องซึ่งสามารถใช้ในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี จากผลวิจัยที่กล่าวมาในข้างต้นเห็นได้ว่าการใช้รูปแบบกิจกรรมการเล่าเรื่องภาษาอังกฤษผ่านสื่อดิจิทัลสามารถพัฒนาความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนให้สูงขึ้นจากพื้นฐานเดิม ทั้งยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดสร้างสรรค์จากการผลิตสื่อดิจิทัลต่าง ๆ อีกด้วย สอดคล้องกับที่ผู้เรียนในยุคปัจจุบันมีความคุ้นเคยกับเทคโนโลยีมากกว่าผู้เรียนในอดีต

2. ผลการศึกษาความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล พบว่า นักศึกษามีความคิดเห็นที่ดีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยมีค่าระดับเฉลี่ยโดยภาพรวมอยู่ในระดับสูง แสดงว่านักศึกษามีความคิดเห็นที่ดีต่อแบบฝึกโดยมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) อยู่ระหว่าง 4.27-4.43 และมีค่าเฉลี่ยรวม 4.35 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งแต่ละข้อจัดลำดับความคิดเห็นได้ดังนี้ 1) ข้อที่ 5 การทำกิจกรรมเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลสามารถบูรณาการความรู้ทางภาษาและเทคโนโลยีไว้ด้วยกัน ($\bar{X} = 4.4333$ S.D. = 0.50401) 2) ข้อที่ 8 การทำกิจกรรมเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลภาษาอังกฤษทำให้นักศึกษาเกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ($\bar{X} = 4.4000$ S.D. = 0.49827) 3) ข้อที่ 9 ภาษาอังกฤษมีส่วนช่วยในการประกอบอาชีพในอนาคตได้ ($\bar{X} = 4.4000$ S.D. = 0.49827) 4) ข้อที่ 6 การทำกิจกรรมเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลทำให้นักศึกษาสามารถพูดภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว สื่อสารกับเจ้าของภาษาได้ถูกต้องมากขึ้น ($\bar{X} = 4.3667$ S.D. = 0.55605) 5) ข้อที่ 7 การทำกิจกรรมเล่าเรื่อง

ผ่านสื่อดิจิทัลทำให้นักศึกษาสามารถใช้น้ำเสียงเพื่อสื่ออารมณ์ได้เหมาะสมกับบริบท ($\bar{X} = 4.3667$ S.D = 0.55605) 6) ข้อที่ 1 การทำกิจกรรมเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลสามารถพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษได้จริง ($\bar{X} = 4.3333$ S.D = 0.60648) 7) ข้อที่4 การทำกิจกรรมเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลทำให้ข้าพเจ้ากล้าแสดงออกในการพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น ($\bar{X} = 4.3333$ S.D = 0.47946) 8) ข้อที่2 นักศึกษามีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์เพิ่มมากขึ้นจากเดิมจากการทำกิจกรรมเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ($\bar{X} = 4.3000$ S.D = 0.59596) 9) ข้อที่3 นักศึกษามีความมั่นใจในการออกเสียงคำศัพท์ และประโยคเพิ่มมากขึ้นจากการทำกิจกรรมเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ($\bar{X} = 4.3000$ S.D = 0.59596) 10) ข้อที่10 การทำกิจกรรมเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลทำให้นักศึกษาสนุกสนาน และเรียนรู้ภาษาอังกฤษอย่างมีความสุข ($\bar{X} = 4.2667$ S.D = 0.52083) ข้อที่11 ได้รับระดับความคิดเห็นเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ข้อที่ 5 การทำกิจกรรมเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลสามารถบูรณาการความรู้ทางภาษาและเทคโนโลยีไว้ด้วยกัน ($\bar{X} = 4.4333$ S.D = 0.50401) อาจเนื่องมาจากนักศึกษาแผนกดิจิทัลกราฟิกได้เห็นความสำคัญของการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์บูรณาการร่วมกับการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ และนักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติจริงจึงเป็นที่ประจักษ์ในคุณประโยชน์และประสิทธิภาพในการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้สื่อเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ร่วมกันซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พลวัฒน์ ธนะจันทร์ (2556) Robin (2008) และ Green (2013) กล่าวว่า การนำเทคโนโลยีมาใช้เป็นเครื่องมือช่วยสอนในชั้นเรียนโดยเครื่องมือเหล่านั้น ได้แก่ เครื่องบันทึกวี ดีทัศน์ กล้องถ่ายรูป เครื่องบันทึกเสียง คอมพิวเตอร์ ดนตรี และอุปกรณ์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสื่อต่าง ๆ การนำเทคโนโลยีที่มีประสิทธิภาพมาใช้ในห้องเรียนเริ่มเป็นที่นิยมใช้กันมากในช่วงต้นศตวรรษที่ 21 Digital Storytelling ได้เป็นที่ยอมรับของโรงเรียนโดยทั่วไปเพราะมีส่วนช่วยในกระบวนการการเรียนรู้ของผู้เรียน แรงจูงใจในการเรียน และการสร้างข้อผูกมัด ส่วนข้อที่ได้ค่าระดับคะแนนความคิดเห็นเฉลี่ยต่ำสุด ได้แก่ ข้อที่10 การทำกิจกรรมเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลทำให้นักศึกษาสนุกสนาน และเรียนรู้ภาษาอังกฤษอย่างมีความสุข ($\bar{X} = 4.2667$ S.D. = 0.52083) อาจเนื่องมาจากนักศึกษาบางส่วนที่ขาดเรียนบ่อยปฏิบัติกิจกรรมได้ล่าช้าและไม่ทันเพื่อน ๆ จึงเกิดความกดดันและความเครียดในการเรียน ในขณะที่เพื่อน ๆ ที่เข้าเรียนตรงเวลาและมาเรียนสม่ำเสมอเรียนรู้อย่างสนุกสนานและมีความสุข

ปัญหาที่พบในการวิจัย

การดำเนินการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยพบปัญหาบางประการดังนี้

1. การดำเนินกิจกรรมกลุ่ม นักศึกษาให้ความสนใจละกระตือรือร้นในการปฏิบัติกิจกรรมเป็นอย่างดี แต่ปัญหาที่พบคือนักศึกษาบางกลุ่มคุยกันทำงานที่มอบหมายไม่ก้าวหน้า ผู้วิจัยได้เดินสำรวจการทำกิจกรรมกลุ่มของแต่ละกลุ่ม และกำหนดเวลาการส่งงานที่แน่นอน ทำให้นักศึกษาตั้งใจในการทำกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น และสามารถผลิตผลงานได้สำเร็จตามระยะเวลาที่กำหนด ทำให้ผลงานของนักศึกษาเป็นไปตามเป้าหมายที่ต้องการ

2. ด้านเวลาในการเรียน เนื่องจากการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษสถานประกอบการใช้เวลาเรียนติดต่อกันครั้งละ 2 ชั่วโมง ปัญหาที่พบคือ นักศึกษาบางคนขาดเรียน ทำให้ขาดความต่อเนื่องในการทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกับเพื่อน ๆ ผู้วิจัยได้ให้นักศึกษาที่ขาดเรียนบ่อยมาพบนอกเวลาเรียนเพื่อแนะนำขั้นตอนการเรียนรู้และการทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ๆ ในกลุ่มได้อย่างต่อเนื่อง และสามารถทำกิจกรรมในการเรียนครั้งต่อไปได้

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัยในครั้งต่อไป ดังต่อไปนี้

1. เนื่องจากการวิจัยเรื่อง “การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้การเล่านิทานภาษาอังกฤษผ่านสื่อดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก สาขางานดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีอุตสาหกรรม รหัส 30000-1203 ในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) เพียงด้านเดียว ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความเห็นว่าการดำเนินการวิจัย ครั้งต่อไปควรมีการดำเนินการวิจัยแบบผสม (Mixed Methods Research) เพื่อสังเกตกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการศึกษาโดยละเอียดทุกด้านในลักษณะเจาะลึกด้วย ในการเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลควรใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณควบคู่กับการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

2. ในการวิจัยการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ครั้งต่อไป ควรให้นักศึกษาได้มีโอกาสเลือกหัวข้อที่ตนเองสนใจเพื่อนำมาปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้และผลิตผลงานของตนเอง

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กุสุมา ลำนุ้ย. (2532, สิงหาคม - 2533, มีนาคม). “การจัดกิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร”. วารสารศึกษาศาสตร์. ปีที่ 6 ฉบับที่ 15-16 หน้า ; 22.
- ชูลีพพร เพียรช่าง. (2544). การศึกษาผลการอบรมครูเรื่องการสอนทักษะการพูดโดยใช้กิจกรรมภาษาเพื่อการสื่อสารของครูภาษาอังกฤษโรงเรียนเซนต์โยเซฟคอนเวนต์. สารนิพนธ์ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ) กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- เนาวนิตย์ สงคราม. (2553). การสร้าง Digital Video & Digital Storytelling เพื่อการเรียนรู้การสอนยุคดิจิทัล. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เนาวนิตย์ สงคราม และ พลวัฒน์ ธนะจันทร์. (2557). “การพัฒนารูปแบบการออกแบบการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้ผังมโนทัศน์บนบล็อกเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาปริญญาตรี”, วารสารการศึกษากทม. 8(1):1-14.
- ปิยพจน์ ตัณฑะผลินและคณะ. (2554). สอนอย่างสร้างสรรค์ผ่านการเล่าเรื่องดิจิทัลบนเว็บ 2.0. การประชุมวิชาการระดับชาติด้านอีเลิร์นนิง : “Open Learning-Open the World” 9-10 สิงหาคม 2554.
- ผดุง อารยะวิญญู. (2542). หลักการสอนพูด. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แว่นแก้ว.
- สุกานดา ญาติพร้อม. “การบูรณาการกิจกรรมมุ่งปฏิบัติงานกับกลวิธีเสริมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษและความเชื่อมั่นในตนเองของนักเรียนระดับก้าวหน้า.” วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2550.
- สุมิตรา อังวัฒนกุล. (2535). วิธีสอนภาษาอังกฤษในภาษาต่างประเทศ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อนรรฆ สาสุข. “การศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน (Blended Learning) เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนและเปลี่ยนแปลงเจตคติของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในรายวิชา 31101 เทคโนโลยีสารสนเทศ.” วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาธุรกิจและคอมพิวเตอร์ศึกษาบัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2556.

ภาษาอังกฤษ

- Banaszewski, T. (2002). Digital Storytelling Finds Its Place in the Classroom. Multimedia schools, 9(1) , 32-35.

- Barrett, H. C. (2006). **Researching and Evaluating Digital Storytelling as a Deep Learning Tool. Society for Information Technology & Teacher Education International Conference.** Vol. 2006. No. 1.
- Bidwell, N. J., Reitmaier, T., Marsden, G., & Hansen, S. (2010). **Designing with Mobile Digital Storytelling in Rural Africa. Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems.** ACM.
- Bull, G., & Kajder, S. (2005). **Digital Storytelling: in the Language Arts Classroom.** Learning & Leading with Technology. 32(4), 46-49.
- Chen, Y.-H. (2014, June 3). **Taiwan ESP Association Introduction.** Retrieved from Taiwan ESP Association: <http://www.tespa.org.tw/about-eng.html>.
- Collins, R. and Cooper, P.J. (1997). **The power of story:teaching through storytelling.** Scottsdale, Arisona : Gorsuchsearbrick.
- Freidus, N., & Hlubinka, M. (2002). **Digital Storytelling for Reflective Practice in Communities of Lerner.** ACM SIGGROUP Bulletin. 23(2), 24-26. Hartley, J & Mc William, K. (2009).Computational Power Meets Human Contact. In Story Circle: Digital Storytelling around the World. Hartley,J. & Mc William, K. eds. Wiley-Blackwell.
- Meadows, D. (2003). **Digital Storytelling: Research-Based Practice in New Media.** Visual Communication, 2(2), 189-193.
- Ohler, J. (2006). **The World of Digital Storytelling. Educational Leadership.** 63(4), 44-47.
- Robin, B. R. (2008). Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom. Theory Intro Practice, 220-228.
- Tucker, G. (2006). **First person singular: The power of digital storytelling.** Screen Education, 42, 54–58.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

แบบวัดและประเมินความสามารถทางการพูดแบบวัดความสามารถทางการพูด

Once upon a time, there was a beautiful girl named Cinderella. She lived with her wicked stepmother and two stepsisters. They treated Cinderella very badly. One day, they were invited for a grand ball in the king's palace. But Cinderella's stepmother would not let her go. Cinderella was made to sew new party gowns for her stepmother and stepsisters, and curl their hair. They then went to the ball, leaving Cinderella alone at home.

Cinderella felt very sad and began to cry. Suddenly, a fairy godmother appeared and said, "Don't cry, Cinderella! I will send you to the ball!" But Cinderella was sad. She said, "I don't have a gown to wear for the ball!" The fairy godmother waved her magic wand and changed Cinderella's old clothes into a beautiful new gown! The fairy godmother then touched Cinderella's feet with the magic wand. And lo! She had beautiful glass slippers! "How will I go to the grand ball?" asked Cinderella. The fairy godmother found six mice playing near a pumpkin, in the kitchen. She touched them with her magic wand and the mice became four shiny black horses and two coachmen and the pumpkin turned into a golden coach. Cinderella was overjoyed and set off for the ball in the coach drawn by the six black horses. Before leaving the fairy godmother said, "Cinderella, this magic will only last until midnight! You must reach home by then!"

When Cinderella entered the palace, everybody was struck by her beauty. Nobody, not even Cinderella's stepmother or stepsisters, knew who she really was in her pretty clothes and shoes. The handsome prince also saw her and fell in love with Cinderella. He went to her and asked, "Do you want to dance?" And Cinderella said, "Yes!" The prince danced with her all night and nobody recognized the beautiful dancer. Cinderella was so happy dancing with the prince that she almost forgot what the fairy godmother had said. At the last moment, Cinderella remembered her fairy godmother's words and she rushed to go home. "Oh! I must go!" she cried and ran out of the palace. One of her glass slippers came off but Cinderella did not turn back for it. She reached home just as the clock struck twelve. Her coach turned back into a pumpkin, the horses into mice and her fine ball gown into rags. Her stepmother and stepsisters reached home shortly after that. They were talking about the beautiful lady who had been dancing with the prince.

The prince had fallen in love with Cinderella and wanted to find out who the beautiful girl was, but he did not even know her name. He found the glass slipper that had come off Cinderella's foot as she ran home. The prince said, "I will find her. The lady whose foot fits this slipper will be the one I marry!" The next day, the prince and his servants took the glass slipper and went to all the houses in the kingdom. They wanted to find the lady whose feet would fit in the slipper. All the women in the kingdom tried the slipper but it would not fit any of them. Cinderella's stepsisters also tried on the little glass slipper. They tried to squeeze their feet and push hard into the slipper, but the servant was afraid the slipper would break. Cinderella's stepmother would not let her try the slipper on, but the prince saw her and said, "Let her also try on the slipper!" The slipper fit her perfectly. The prince recognized her from the ball. He married Cinderella and together they lived happily ever after.