

การใช้การ์ตูนแอนิเมชันเพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ และเจตคติของนักเรียนชาติพันธุ์

Using Animated Cartoons to Develop English Speaking Ability and Attitudes Among Ethnic Students

ศิวาวุฒิ มงคลวิสุทธิ¹ และนิธิดา อติภัทรนันท์²

Siwawut Mongkolwisuth¹ and Nitida Adipattaranan²

สาขาวิชาหลักสูตร การสอนและเทคโนโลยีการเรียนรู้ แขนงวิชาการสอนภาษาอังกฤษคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่^{1,2}

Corresponding author, E-mail : oopsoppie@gmail.com¹

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการเรียนรู้โดยใช้การ์ตูน แอนิเมชัน 2) เปรียบเทียบเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังเรียนรู้โดยใช้การ์ตูนแอนิเมชัน กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชาติพันธุ์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 เชื้อสายลาหู่ ลีละ และคะฉิ่น โรงเรียนบ้านหนองเขียว อำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่ ที่เรียนรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ๑16101 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 25 คน เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองได้แก่ การ์ตูนแอนิเมชัน จำนวน 5 เรื่อง และแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้การ์ตูนแอนิเมชัน จำนวน 5 แผน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้แก่ แบบประเมินความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษและแบบวัดเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละผลการวิจัยพบว่า

1. ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการเรียนรู้โดยใช้การ์ตูนแอนิเมชันคิดเป็นร้อยละ 74.60 ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดและอยู่ในระดับ ดี

2. เจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนสูงขึ้นหลังการเรียนรู้โดยใช้การ์ตูนแอนิเมชัน

คำสำคัญ : การ์ตูนแอนิเมชัน ; ความสามารถในการพูด ; เจตคติ ; นักเรียนชาติพันธุ์



ABSTRACT

The purposes of this research were to study the English speaking ability of students after they were taught through animated cartoons and to compare the attitudes toward English learning of the students both before and after they were taught through animated cartoons. The target group was 25 PrathomSuksa 6/1 ethnic students; Lahu, Lawa and Kachin who studied a fundamental English course in the first semester of the academic year 2016 at Baan Nongkhiew School, Chiang Dao District, Chiang Mai Province. The instruments used in the research consisted of 5 episodes of animated cartoons, 5 animated cartoons lesson plans, an English speaking ability assessment form and an attitude evaluation form. The data were analyzed by mean, standard deviation and percentage.

The research findings were as follows:

1. The English speaking ability of the students who were taught through animated cartoons increased their knowledge of 74.60 percent passing the assigned criteria at a good level.
2. The students' attitudes toward English learning through animated cartoons was rated at a high level.

Keywords : Animated cartoons ; Speaking ability ; Attitudes ; Ethnic students

บทนำ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้ให้ความสำคัญในการเรียนภาษาต่างประเทศไว้ว่า การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก และตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่างๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้ รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆ ได้ง่ายกว้างขึ้น และมีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต [1]

จากมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งหวังให้นักเรียนที่จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สามารถพูดโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล พูดแสดงความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับหรือ ปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์ง่าย ๆ พูดเพื่อขอหรือให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง

เพื่อน ครอบครัว หรือเรื่องใกล้ตัว และพูดแสดงความรู้สึกเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้ตัวโดยให้เหตุผลประกอบได้ [1]

ภาษาอังกฤษได้เข้ามามีอิทธิพลอย่างมากต่อคนทั่วโลกแม้กระทั่งชีวิตประจำวันของคนไทย ดังจะเห็นได้จากสื่อต่าง ๆ ทางโทรทัศน์ ภาพยนตร์ ป้ายโฆษณา การติดต่อสื่อสารและประสานงานต่างๆ รวมไปถึงสังคมออนไลน์ในโลกอินเทอร์เน็ตล้วนแต่มีภาษาอังกฤษเข้ามาเกี่ยวข้องด้วยทั้งสิ้น และไม่อาจปฏิเสธได้ว่าผู้ที่มีความรู้ภาษาอังกฤษทั้งการพูด การอ่าน และการเขียน จะมีโอกาสและสิทธิพิเศษที่เหนือกว่าผู้ที่ไม่สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้ ด้วยในปัจจุบันนี้วิวัฒนาการเทคโนโลยีอันก้าวหน้าด้านคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และโทรศัพท์ ช่วยย่อโลกของเราให้แคบลง ทำให้ติดตามและรับรู้ข่าวสารบ้านเมืองหรือติดต่อกับเพื่อนทั้งในประเทศและต่างประเทศได้ภายในเสี้ยววินาที หากว่าผู้ใดไม่รู้อังกฤษก็จะไม่สามารถเข้าถึงสิทธิพิเศษเหล่านี้ได้เลย [2]

ในการจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารที่ผ่านมาจนถึงปัจจุบัน ผู้วิจัยพยายามพัฒนาศักยภาพของนักเรียนโรงเรียนบ้านหนองเขียว อำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งเป็นนักเรียนชาติพันธุ์ที่มีความหลากหลายทางเชื้อชาติและชนเผ่า ได้แก่ ชนเผ่าลาหู่ ชนเผ่าลีซอ และชนเผ่ากะเหรี่ยง เพื่อให้มีความสามารถในการใช้ภาษาสื่อสารได้ในสถานการณ์ต่างๆ หากแต่ว่าผลสัมฤทธิ์โดยเฉพาะทักษะการพูดของนักเรียน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองเขียวในแต่ละปีนั้น ยังไม่เป็นตามที่ได้คาดหวังไว้ อันเนื่องมาจากสาเหตุและปัจจัยหลายอย่าง เช่น รูปแบบวิธีการสอน การขาดสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมในการพัฒนาทักษะการสื่อสารและช่วยดึงดูดความสนใจของนักเรียน นอกจากนี้นักเรียนยังขาดพื้นฐานความรู้ภาษาอังกฤษ ความกล้าแสดงออก รวมทั้งเจตคติที่ดีและการตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

การสอนภาษาเพื่อการสื่อสารหรือ Communicative language teaching ว่าเป็นแนวการสอนภาษารูปแบบหนึ่งที่มีมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมตามสถานการณ์ กาลเทศะ รับรู้และมีปฏิสัมพันธ์กับคู่สนทนาได้อย่างเข้าใจ ผู้เรียนเรียนรู้จากการฝึกใช้ภาษาสื่อสารในกิจกรรมการเรียนรู้แบบจับคู่หรือกลุ่มเล็ก ๆ เช่น เกมการใช้ภาษา การสัมภาษณ์หรือเก็บข้อมูล และการแสดงบทบาทสมมติ เป็นต้น ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจและเกิดความคล่องแคล่วในการใช้ภาษาในการสื่อสารมากขึ้น การใช้สื่อจริงมาประกอบในการจัดการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจและแสดงให้เห็นรูปแบบวัฒนธรรมของภาษาเป้าหมายได้ชัดเจนขึ้น นักการศึกษาและผู้วิจัยหลายท่านได้ใช้กลวิธี เทคนิค และสื่อการเรียนรู้มากมายมาประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ หนึ่งในนั้นคือการใช้การ์ตูนแอนิเมชันซึ่งเป็นภาพเคลื่อนไหวที่สร้างจากภาพนิ่งตัวการ์ตูนหลาย ๆ ภาพ มาใช้เป็นสื่อในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษซึ่งได้ผลดีกว่าการสอนโดยทั่วไปที่ไม่ใช้สื่อประกอบ [9] ดังเช่น Arian & Taraf [3] ได้ทำการศึกษาการใช้บริบทการ์ตูนแอนิเมชันในการสอนบทเรียนภาษาอังกฤษโดยมุ่งเน้นเรื่องคำศัพท์และไวยากรณ์ กับเด็กนักเรียนชาวตุรกีเกรด 4 พบว่าการดูการ์ตูนช่วยพัฒนาความเข้าใจคำศัพท์ของนักเรียนได้ดีกว่าการเรียนการสอนแบบดั้งเดิม นักเรียนสามารถเข้าใจและมองเห็นถึงการใช้อำนาจคำศัพท์นั้น ๆ ในบริบทที่แตกต่าง ทำให้นักเรียนสามารถใช้คำศัพท์ในสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม นอกจากนี้การ์ตูนแอนิเมชันยังช่วยดึงดูดความสนใจของนักเรียนและทำให้บรรยากาศในชั้นเรียนไม่น่าเบื่อ

Katchen [4] ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการดูการ์ตูนกับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษว่า การ์ตูนเป็นสิ่งที่มีความน่าสนใจ ดึงดูดความสนใจของนักเรียน ด้วยเนื้อหาที่เรียบง่ายและไม่ซับซ้อนทำให้นักเรียนสามารถเข้าใจได้ง่าย การ์ตูนบาง

เรื่องยังเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์และภาษาแปลกใหม่ที่เจ้าของภาษาใช้ เช่น ภาษาแสลง ภาษาเด็ก หรือภาษาที่ใช้อย่างไม่เป็นทางการ เป็นต้น นอกจากนี้การ์ตูนหลายๆ เรื่องยังแสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมของเจ้าของภาษารวมถึงการสอนศีลธรรมแก่เด็กๆ อีกด้วย

จากการศึกษาถึงขั้นตอน วิธีการสอน และเทคนิคการใช้การ์ตูนรวมถึงการใช้ชีวิตที่คนประกอบการจัดการเรียนรู้จากนักการศึกษาและผู้วิจัยหลายท่าน สามารถนำความรู้เหล่านี้มาประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้การ์ตูนแอนิเมชันเป็นสื่อการเรียนรู้ ซึ่งเป็นการดูภาพเคลื่อนไหวประกอบเสียงภาษาอังกฤษมี 3 ขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ขั้นก่อนการชม (Pre-viewing) เป็นขั้นเตรียมความพร้อมของนักเรียนก่อนที่จะดูการ์ตูน มีการบอกจุดประสงค์ในการดู การเชื่อมโยงบทเรียนกับประสบการณ์และความรู้เดิมของนักเรียนโดยการใช้คำถาม การบอกเล่า และการเกริ่นนำ มีการสอนคำศัพท์ ประโยคใหม่ๆ และบทสนทนาการ์ตูนให้นักเรียนได้ฝึกพูดออกเสียงและทำความเข้าใจความหมายของคำศัพท์ ประโยคและบทสนทนามาก่อน พร้อมทั้งแนะนำตัวการ์ตูนในเรื่องให้นักเรียนได้รู้จักและคุ้นเคย นอกจากนี้ยังมีการให้คำถามนำเพื่อให้นักเรียนดูการ์ตูนอย่างมีจุดมุ่งหมาย

2. ขั้นระหว่างการชม (While-viewing) นักเรียนดูการ์ตูนที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับบทเรียนที่เรียน ซึ่งการ์ตูนที่นำมาใช้เปรียบเสมือนสื่อการเรียนรู้ที่มีความหมาย ช่วยแสดงให้เห็นถึงรูปแบบวัฒนธรรมของภาษาเป้าหมายที่ชัดเจนและเข้าใจถึงบริบทการใช้ภาษาในการสื่อสารจริงในชีวิตประจำวัน ผู้สอนจะสอดแทรกเทคนิคการใช้การ์ตูนในการสอนต่าง ๆ เช่น การหยุดภาพ (Pause/Freeze-Frame control) ในตอนที่สำคัญเพื่อถามคำถามเกี่ยวกับเนื้อเรื่องหรือสถานการณ์ในการ์ตูน การดูแบบเงียบ (sound off/vision on) เป็นการกระตุ้นการใช้ภาษาของนักเรียนเพื่อให้นักเรียนตั้งใจสังเกตในสิ่งที่ตัวการ์ตูนกำลังพูดโดยใช้กลวิธีการคาดการณ์หรือคาดเดา และเทคนิคการใช้เฉพาะเสียง (Sound on/Vision off) เพื่อให้นักเรียนคาดเดาจากการกระทำและตัวละครจากเสียงที่ได้ยิน

3. ขั้นหลังการชม (Post-viewing) เป็นขั้นตอนของกิจกรรมการฝึกใช้ภาษาหลังจากการรับชมการ์ตูนแล้ว ได้แก่ การฝึกพูดออกเสียงสูงต่ำตามการ์ตูน การฝึกพูดโต้ตอบสลับกับ



ตัวการ์ตูน การแบ่งกลุ่มและจับคู่ฝึกการพูดสนทนาโต้ตอบระหว่างกัน และการแสดงบทบาทสมมติเพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ภาษาอย่างมีความหมาย สามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้อย่างเหมาะสมตามสถานการณ์และฝึกการมีปฏิสัมพันธ์กับคู่สนทนาได้อย่างเข้าใจ นอกจากนี้ยังมีการประเมินความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษท้ายบทเรียนทุกบท

ดังนั้นเพื่อให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทางด้านการพูดภาษาอังกฤษตรงตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดไว้ รวมถึงเพื่อปรับเปลี่ยนความคิดและสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำเสนอสภาพจริง คือ การ์ตูนแอนิเมชันมาใช้เพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษและเจตคติของนักเรียนชาติพันธุ์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 เชื้อสายลาหู่ ลีละ และคะฉิ่น โรงเรียนบ้านหนองเขียว อำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการเรียนโดยใช้การ์ตูนแอนิเมชัน
2. เพื่อเปรียบเทียบเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้การ์ตูนแอนิเมชัน

ขอบเขตการวิจัย

1. ตัวแปรที่ศึกษา
 - 1.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การ์ตูนแอนิเมชัน
 - 1.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ
2. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่นำมาใช้สร้างการ์ตูนแอนิเมชันประยุกต์จากหนังสือแบบเรียนภาษาอังกฤษ NEWSay Hello 6 [6] จำนวน 5 เรื่อง ได้แก่ 1) My Story, 2) Good Health, 3) Go Shopping, 4) Tell Me the Way และ 5) My Favorite Superstar

วิธีดำเนินการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. นักเรียนทำแบบวัดเจตคติก่อนเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

2. ผู้วิจัยดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 5 แผน มีการประเมินความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังจบกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละบท

3. หลังจากดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ครบทุกแผนแล้ว นักเรียนทำแบบวัดเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลังการเรียน โดยใช้แบบวัดเจตคติชุดเดียวกับแบบวัดก่อนเรียน

4. ผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากการประเมินความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ และคะแนนเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษมาทำการวิเคราะห์

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชาติพันธุ์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 เชื้อสายลาหู่ ลีละ และคะฉิ่น โรงเรียนบ้านหนองเขียว อำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่ ที่เรียนรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ๑16101 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 25 คน

เครื่องมือการวิจัย

เครื่องมือในการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่

- 1.1 การ์ตูนแอนิเมชัน เป็นการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว ประกอบเสียงภาษาอังกฤษประเภท Computer Animation ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 5 เรื่อง แต่ละเรื่องมีความยาวประมาณ 3-5 นาที โดยการนำเนื้อหาจากหนังสือแบบเรียน NEW Say Hello 6 [6] มาประยุกต์ให้เป็นบทการ์ตูนแล้วนำไปสร้างให้เป็นการ์ตูนแอนิเมชันจากเว็บไซต์ www.goanimate.com จากนั้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม

- 1.2 แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้การ์ตูนแอนิเมชัน จำนวน 5 แผน แผนละ 4 คาบ คาบละ 60 นาที ใช้เวลาสอนทั้งสิ้น 20 คาบ ประกอบไปด้วย 1) My Story 2) Good Health 3) Go Shopping 4) Tell Me the Way และ 5) My Favorite Superstar

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่

- 2.1 แบบประเมินความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเป็นหัวข้อการพูดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อวัดความสามารถในการพูด

ภาษาอังกฤษโดยมี 5 หัวข้อ ดังนี้ คือ การพูดแนะนำตนเอง การพูดให้คำแนะนำเกี่ยวกับสุขภาพ การพูดซื้อขายสินค้า การพูดเพื่อถามหรือบอกเส้นทาง และการพูดบอกเล่าเกี่ยวกับ ดาราคนโปรด โดยใช้เกณฑ์การประเมินที่ปรับมาจากแนวทาง การประเมินการพูดภาษาอังกฤษของ English language institute[3] มื้อองค์ประกอบการประเมิน คือการออกเสียง การพูดตามภาระงานและบทบาทที่ได้รับมอบหมาย ความ คล่องแคล่วและการแสดงท่าทาง/น้ำเสียงประกอบการพูด

2.2 แบบวัดเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเป็นข้อ คำถามเกี่ยวกับความเชื่อ ความรู้สึก ความคิดเห็นและความเข้าใจ ของผู้เรียนในแง่บวก เป็นกลาง หรือแง่ลบ ต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้การตอบแบบใช่/ไม่ใช่ ที่ผู้วิจัยปรับมาจากแบบวัด เจตคติที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษสถานประกอบการของ Anuyato [8] โดยใช้แนวทางการวัดของ Likert

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. รวบรวมคะแนนจากแบบวัดเจตคติก่อนเรียนของ นักเรียน
2. รวบรวมคะแนนจากการประเมินความสามารถในการพูด ภาษาอังกฤษของนักเรียนท้ายบทเรียนทุกบท
3. รวบรวมคะแนนจากแบบวัดเจตคติหลังเรียนของ นักเรียน

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. หาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละของ คะแนนความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ โดยกำหนดให้ผ่าน เกณฑ์ร้อยละ 60
2. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของ คะแนนเจตคติก่อนและหลังการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยมีดังนี้

1. ค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนหลังการเรียนโดยใช้การตอบแบบใช่/ไม่ใช่มีค่าเท่ากับ 14.92 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.23 คิดเป็นร้อยละ 74.60

ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดและอยู่ในระดับ ดี

2. ค่าเฉลี่ยของคะแนนเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนก่อนการเรียนโดยใช้การตอบแบบใช่/ไม่ใช่มีค่าเท่ากับ 3.05 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.62 อยู่ในระดับ ปานกลาง หลัง จากการเรียนโดยใช้การตอบแบบใช่/ไม่ใช่มีค่าเฉลี่ยคะแนนเจตคติต่อ การเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนเท่ากับ 4.09 ส่วนเบี่ยง เบนมาตรฐานเท่ากับ 0.42 อยู่ในระดับ ดี

สรุปผลและอภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยดังกล่าว มีประเด็นสำคัญที่ควรนำมา อภิปรายดังนี้

1. ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนหลัง การเรียนโดยใช้การตอบแบบใช่/ไม่ใช่คิดเป็นร้อยละ 74.60 ผ่าน เกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 60 และจัดอยู่ในระดับ ดี ทั้งนี้เนื่องมา จากปัจจัยสำคัญ ดังนี้

ประการที่หนึ่ง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การตอบ แอนิเมชันตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารช่วยพัฒนาให้ ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนด ไว้ สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ที่ Richards and Rodgers [7] ได้อธิบายไว้คือ 1) กิจกรรมใดก็ตามที่เกี่ยวข้องกับ การสื่อสารจริงจะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ ซึ่งรูปแบบกิจกรรมที่ผู้ วิจัยได้นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้จะมุ่งเน้นไปที่ กิจกรรมกลุ่มเพื่อให้นักเรียนคุ้นเคยกับการเรียนรู้จากการฟัง เพื่อนมากกว่าการฟังจากผู้สอนเพียงอย่างเดียว และกิจกรรมการ แสดงบทบาทสมมติที่เปิดโอกาสให้นักเรียนนำภาษาที่ได้เรียนรู้ และฝึกฝนมาใช้สื่อสารในห้องเรียนโดยเป็นสถานการณ์จำลองที่ เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน เช่น การพูดคุยทักทายกับเพื่อนใหม่ ที่พบเจอกันครั้งแรก การพูดสอบถามสารทุกข์สุกดิบของคน ใกล้ตัว การพูดซื้อขายสินค้าตามห้างสรรพสินค้า ตลาด หรือตาม สถานที่ต่าง ๆ การพูดสอบถามหรือบอกเส้นทางเมื่อเราหรือผู้อื่น พลัดหลงในต่างถิ่น ตลอดจนการพูดบอกเล่าถึงบุคคลที่ตนเอง ชื่นชอบให้กับผู้อื่นได้ฟัง เป็นต้น ซึ่งสถานการณ์ดังกล่าวข้างต้น นี้จะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ภาษาและสามารถใช้ภาษา ภาษาอังกฤษสื่อสารได้ในสถานการณ์จริงที่นักเรียนพบเจอในชีวิต ประจำวัน 2) กิจกรรมการใช้ภาษาที่มีการฝึกปฏิบัติหรือทำงาน อย่างมีความหมายจะส่งเสริมการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรม



การฝึกทักษะทางภาษาให้กับผู้เรียนหลากหลายรูปแบบ อาทิ เช่น การฝึกพูดออกเสียงคำศัพท์ กลุ่มคำ ประโยคและบทสนทนา พร้อมกับทำความเข้าใจและบอกความหมายของคำและประโยคเหล่านั้นได้ นักเรียนดูการ์ตูนที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับบทเรียน เพื่อเสริมความรู้และความเข้าใจในการใช้ภาษาอย่างถูกต้องและเหมาะสมกับสถานการณ์ นักเรียนฝึกพูดโต้ตอบสลับกับตัวการ์ตูนเพื่อเป็นการฝึกฝนการใช้ภาษาตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้น และการแสดงบทบาทสมมติตามบทบาทที่กำหนดให้เพื่อเป็นการฝึกความกล้าแสดงออก ฝึกคิดแก้ปัญหาและการตัดสินใจ อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมพัฒนาการของผู้เรียนในด้านสังคม ภาษาศาสตร์ริเริ่มสร้างสรรค์และความรู้สึนึกคิด นอกจากนี้การให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดหรือใบงานที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้น เช่น แบบฝึกการอ่านสะกดคำ จับคู่ความหมายของคำศัพท์กับรูปภาพ การเติมคำหรือประโยคที่ขาดหายไปให้ถูกต้องและเหมาะสมนั้น เป็นการฝึกฝนทักษะการใช้ภาษาอีกทางหนึ่งที่เป็นส่วนเสริมการเรียนรู้ให้กับทักษะการพูดได้เป็นอย่างดี

ประการที่สอง การเลือกใช้การ์ตูนแอนิเมชันมาเป็นการเรียนรู้ในวิชาภาษาอังกฤษนับว่ามีส่วนสำคัญในการส่งเสริมทักษะและพัฒนาการด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน ดังที่ Nitedsilp [9] ได้กล่าวถึงสื่อการเรียนรู้ไว้ว่า สื่อการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ เข้าใจเนื้อหาบทเรียนที่ยากซับซ้อนได้ง่ายขึ้นในระยะเวลาอันสั้น และเกิดความคิดรวบยอดในเรื่องนั้นๆ ได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว อีกทั้งยังช่วยกระตุ้นและสร้างความสนใจให้กับผู้เรียน ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น และช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ในชั้นเรียนให้สนุกสนานและไม่น่าเบื่อ ซึ่งจะเห็นได้จากผลการประเมินความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 60 อยู่ในระดับ ดี ซึ่งแต่เดิมนั้นนักเรียนขาดทักษะความรู้และความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารที่เหมาะสม นักเรียนขาดความกล้าพูดกล้าแสดงออก และขาดสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมที่จะช่วยพัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษและดึงดูดความสนใจของนักเรียน อันส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่คาดหวังไว้ ดังนั้นเมื่อผู้วิจัยได้นำการ์ตูนแอนิเมชันมาใช้เป็นสื่อประกอบการจัดการเรียนรู้ในวิชาภาษาอังกฤษแล้วนั้น นักเรียนมีความกระตือรือร้นและสนใจในการเรียนมากขึ้น นักเรียนมีความกล้า

พูดกล้าแสดงออกในการทำกิจกรรมในชั้นเรียน นักเรียนสามารถพูดออกเสียงคำและประโยคภาษาอังกฤษพร้อมทั้งนำไปใช้ได้ อย่างถูกต้องเหมาะสมตามบริบทหรือสถานการณ์ เช่น นักเรียนสามารถพูดแนะนำตนเองและทักทายเพื่อนใหม่ พูดบอกเล่าถึงศิลปินและดาราคนโปรด และแสดงบทบาทสมมติในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่จำลองขึ้นในห้องเรียน ได้แก่ การพูดสอบถามและให้คำแนะนำเกี่ยวกับปัญหาสุขภาพ การพูดซื้อขายสินค้า และการพูดเพื่อถามหรือให้ข้อมูลเกี่ยวกับเส้นทางและสถานที่ ทั้งนี้เป็นผลมาจากการนำการ์ตูนแอนิเมชันมาใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยเป็นแบบอย่างในการออกเสียง แสดงออกท่าทาง และแสดงให้เห็นถึงบริบทของการใช้ภาษา อันส่งผลให้ผู้เรียนมีทักษะ พัฒนาการความรู้และความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษที่ดีขึ้น

ดังนั้นจึงสามารถสรุปได้ว่า การ์ตูนแอนิเมชันเป็นสื่อที่มีประโยชน์และคุณค่า มีส่วนช่วยพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนและเหมาะสมที่จะใช้ประกอบประกอบการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ ดังที่ Clarke and Silberstein [10] กล่าวว่า สื่อสภาพจริงจะช่วยแสดงให้เห็นถึงรูปแบบวัฒนธรรมของภาษาเป้าหมายชัดเจนขึ้น เข้าถึงบริบทจริงที่พบเจอในชีวิตประจำวัน และยังช่วยส่งเสริมให้ผู้สอนออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ได้หลากหลายมากขึ้น นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ Malitong [6] ที่กล่าวถึงการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อภาพเคลื่อนไหวว่าจะช่วยให้นักเรียนสามารถมองเห็นและได้ยินซึ่งจะนำไปสู่การเพิ่มความชำนาญทางด้านภาษาพูดและภาษาเขียน ส่งเสริมการแสดงออกและการจัดลำดับความคิด ช่วยกระตุ้นความสนใจให้เกิดการเรียนรู้ พัฒนาความเป็นตัวของตัวเองและทำให้มองเห็นความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับโลกภายนอกได้ดี

2. จากผลการศึกษาเปรียบเทียบเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้การ์ตูนแอนิเมชัน พบว่านักเรียนมีเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน โดยก่อนเรียนนั้นนักเรียนมีเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษอยู่ในระดับ ปานกลาง และพบว่านักเรียนมีเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษอยู่ในระดับดี หลังการเรียนโดยใช้การ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งเป็นผลที่เกิดขึ้นสอดคล้องกับแนวทางการสร้างเจตคติของ Teeradakorn [11] ดังนี้

ประการที่หนึ่ง เป็นการจัดประสบการณ์ที่สร้างความพึงพอใจให้แก่นักเรียนโดยใช้การ์ตูนแอนิเมชันมาเป็นสื่อการเรียนรู้ประกอบการสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ซึ่งถือว่าเป็นการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่นักเรียนไม่เคยได้สัมผัสมาก่อนและยังเป็นการเปิดโลกทัศน์และมุมมองใหม่ๆ ให้กับนักเรียน การ์ตูนแอนิเมชันไม่ว่าจะเป็นเรื่องใดก็ตามมักดึงดูดความสนใจของนักเรียนเพราะการ์ตูนแอนิเมชันมีรูปแบบที่น่ารักสดใส มีสีสันสวยงาม มีการเคลื่อนไหวและมีเสียงประกอบทั้งเสียงพูดของตัวการ์ตูนและเสียงดนตรี ซึ่งช่วยเปลี่ยนความคิดของนักเรียนจากเดิมที่เคยคิดว่าการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่น่าเบื่อหน่ายให้กลายเป็นวิชาที่น่าสนใจและไม่น่าเบื่ออีกต่อไป นักเรียนรู้สึกสนุกสนานไปพร้อมกับการเรียนรู้เนื้อหาจากการดูและบทเรียน

ประการที่สอง เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนประสบความสำเร็จในการเรียน โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับความสามารถของนักเรียนผู้วิจัยได้ปรับเนื้อหาบทเรียนวิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีความง่ายขึ้นในแผนการจัดการเรียนรู้แรก ๆ และเพิ่มระดับความยากและความซับซ้อนของเนื้อหาขึ้นไปในแผนการจัดการเรียนรู้ท้าย ๆ โดยมีจุดประสงค์คือ ถ้าหากว่านักเรียนไม่เข้าใจเนื้อหาวิชาที่เรียนและไม่สามารถปฏิบัติภาระงานได้อย่างประสบความสำเร็จตั้งแต่เริ่มต้นนั้นจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย มีความรู้สึกในเชิงลบจนนำไปสู่การมีเจตคติที่ไม่ดีต่อการเรียนวิชานั้น แต่ถ้านักเรียนสามารถเรียนรู้ เข้าใจเนื้อหาบทเรียนและลงมือปฏิบัติภาระงานได้อย่างประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ตั้งแต่ครั้งแรกแล้ว นักเรียนจะเกิดความภาคภูมิใจและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้สิ่งนั้น ดังจะเห็นได้จากพฤติกรรมของนักเรียนที่มีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ การเข้าชั้นเรียนพร้อมเพรียงกันโดยไม่มีการขาดเรียน และนักเรียนมีความพยายามในการทำกิจกรรมฝึกทักษะทางภาษา

ประการที่สาม การให้ความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องในสิ่งที่ต้องการให้นักเรียนมีเจตคติที่ดี ซึ่งในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้พยายามสอดแทรก อธิบาย และชี้ให้เห็นถึงความสำคัญ ข้อดีและข้อได้เปรียบของการมีความรู้ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษอยู่เสมอ เช่น นักเรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษในการพูดคุยและติดต่อสื่อสารกับทุกคนได้ทั่วโลก นักเรียนสามารถเข้าถึงอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ สื่อสังคมออนไลน์ พร้อมทั้งค้นคว้าหาข้อมูลความรู้จากโลกอินเทอร์เน็ตได้อย่าง

สะดวกและง่ายดาย นอกจากนี้นักเรียนจะมีโอกาสในการประกอบอาชีพการงานที่ดีกว่าผู้อื่นในการใช้ความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษในการทำงานที่ผู้อื่นไม่สามารถทำได้ เช่น การรับราชการ การทำงานบริษัท หรือแม้กระทั่งการทำธุรกิจกับชาวต่างชาติ เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเล็งเห็นถึงความสำคัญ ข้อดีและข้อได้เปรียบของการรู้ภาษาอังกฤษนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงความเชื่อและ ความรู้สึกนึกคิดต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษให้เดินไปในทางที่ดีมากขึ้น

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

ข้อเสนอแนะด้านการจัดการเรียนการสอน

1. ผู้สอนควรอธิบายขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนเข้าใจอย่างชัดเจนก่อนสอน
2. ผู้สอนควรสร้างหรือเลือกใช้การ์ตูนที่ทันสมัยและเป็นที่ยอมรับเพราะจะทำให้การจัดการเรียนการสอนง่ายขึ้นเมื่อผู้เรียนมีความรู้เดิมเกี่ยวกับการ์ตูนนั้น ๆ อยู่แล้ว
3. ผู้สอนควรให้ความสำคัญกับระบบเสียงในการ์ตูน ถ้าหากเสียงของการ์ตูนไม่มีความคมชัด หรือมีจังหวะการพูดที่เร็วมากเกินไปอาจจะทำให้เป็นอุปสรรคต่อการฝึกฝนการพูดของผู้เรียน
4. ผู้สอนควรให้ข้อเสนอแนะหรือให้ข้อมูลย้อนกลับแก่นักเรียนหลังจากการทดสอบพูด เพื่อที่ผู้เรียนจะได้รู้จุดแข็งและจุดอ่อนของตนเอง และสามารถนำข้อบกพร่องเหล่านั้นไปพัฒนาการพูดของตนเองให้ดีขึ้น

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการวิจัยโดยใช้การ์ตูนแอนิเมชันกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ เช่น กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา เป็นต้น
2. ควรทำการวิจัยโดยใช้การ์ตูนแอนิเมชันมาเป็นสื่อประกอบการพัฒนาทักษะความสามารถการฟัง - พูด ในภาษาอื่น ๆ เช่น ภาษาจีน ภาษาฝรั่งเศส เป็นต้น
3. ควรศึกษาตัวแปรอื่น ๆ เช่น การฟัง การอ่าน การเขียน และความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์



กิตติกรรมประกาศ

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.นิธิดา อติภัทรนันท์ ประธานกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์นันทยา แสงสิน กรรมการที่ปรึกษา และรองศาสตราจารย์วิไลพร ชนสุวรรณ ประธานสอบวิทยานิพนธ์ ตลอดจนผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่ช่วยให้งานวิจัยสำเร็จลุล่วงด้วยดี ขอขอบคุณบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ที่ได้สนับสนุนทุนการทำวิจัยระดับบัณฑิตศึกษา ประจำปีงบประมาณ 2558

เอกสารอ้างอิง

- [1] Ministry of Education. (2008). **The Basic Education Core Curriculum B.E. 2551**. Bangkok : The Agricultural Co-operative Federation of Thailand Printing LTD.
- [2] Jantakut, J. (2010). **Importance of English Language**[Online]. Retrieved January 28, 2015, from : <https://sites.google.com/site/krujitpisut/home>.
- [3] Arikan, A. & Taraf, H. U. (2010). **Contextualizing young learners' English lessons with cartoons : Focus on grammar and Vocabulary**. *Procedia Social and Behavioral Sciences* 2(2010) : 5212-5215.
- [4] Katchen, J. E. (1995). **How to Use Cartoons in the EFL Classroom**. *Thai TESOL Bulletin*, 8(1) : 32-29.
- [6] Saengdet, K. (2007). **STUDENT'S BOOK New Say Hello 6**. Bangkok : MAC PRESS CO., LTD.
- [7] English Language Institute. (2010). **Measurement and Evaluation of MatthayomSuksa English Language Level According to The Basic Education Core Curriculum B.E. 2551**. Bangkok : Office of The Basic Education Commission.
- [7] Richards, J. C. & Rodgers, T. S. (2001). **Approaches and Methods in Language Teaching**. USA : Cambridge University Press.
- [8] Anuyato, A. (2012). **Attitude Measurement toward Learning English for The Workplace of Second Level Certificate Students**. Bangkok : Automotive Technological College.
- [9] Nitedsilp, W. (2008). **Learning Media and Innovation**. PathumThani : Sky Books
- [10] Richards, J. C. (2006). **Communicative Language Teaching Today**. USA : Cambridge University Press.
- [11] Teeradakorn, S. (1982). **Educational Psychology**. Bangkok : Pak Kret Welfare for Girls Printing.