



รายงานการวิจัย

การผลิตนิทานพื้นบ้านเสียงภาษาอังกฤษออนไลน์เพื่อปลูกฝังคุณธรรม
จริยธรรมสำหรับนักเรียนพิการทางสายตา : กรณีศึกษาจังหวัดเพชรบูรณ์

**Production folklore sound English for students to cultivate moral
blindness : Study Phetchabun.**

นางสาวจิรพรรณ พรหมประเสริฐ
สาขาวิชา ภาษาอังกฤษธุรกิจบริการ
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

ประจำปีงบประมาณ 2560

รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์

การผลิตนิทานพื้นบ้านเสียงภาษาอังกฤษออนไลน์เพื่อปลูกฝังคุณธรรม
จริยธรรมสำหรับนักเรียนพิการทางสายตา : กรณีศึกษาจังหวัดเพชรบูรณ์

Production folklore sound English for students to cultivate moral
blindness : Study Phetchabun.

นางสาวจิรพรรณ พรหมประเสริฐ	สาขาวิชา ภาษาอังกฤษธุรกิจบริการ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
นางสาวศิริวรรณ พลเศษ	วิชาเอก เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ สาขาวิชา เทคโนโลยีอุตสาหกรรม คณะเทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยี อุตสาหกรรม

ทุนอุดหนุนโดย สำนักงานบริหารโครงการวิจัยในอุดมศึกษาและพัฒนามหาวิทยาลัยวิจัย
แห่งชาติ /มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์/งบประมาณแผ่นดินที่พิจารณาจากโดยผ่านความ
เห็นชอบจากสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ

ประจำปีงบประมาณ 2560

ชื่องานวิจัย	การผลิตนิทานพื้นบ้านเสียงภาษาอังกฤษออนไลน์เพื่อปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนพิการทางสายตา : กรณีศึกษาจังหวัดเพชรบูรณ์
	Production folklore sound English for students to cultivate moral blindness : Study Phetchabun.
ผู้วิจัย	จิรพรรณ พรหมประเสริฐ
ผู้ร่วมวิจัย	ศิริวรรณ พลเศษ
สาขาวิชา	สาขาวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจบริการ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สาขาวิชาเทคโนโลยีอุตสาหกรรม วิชาเอกเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ คณะเทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ ปี 2560

บทคัดย่อ

ปัจจุบันเทคโนโลยีเป็นบทบาทสำคัญสำหรับการสร้างสื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับภาษาอังกฤษที่ทันสมัยและเป็นประโยชน์กับนักเรียนพิการทางสายตา ช่วยให้เกิดการกระตุ้นการเรียนรู้แก่ผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น เนื่องจากเทคโนโลยีความแปลกใหม่ ทำให้ผู้เรียนให้ความสนใจและอยากเรียนรู้ภาษาอังกฤษ การศึกษาค้นคว้าผู้วิจัยมีความมุ่งหมายเพื่อผลิตนิทานพื้นบ้านเสียงภาษาอังกฤษออนไลน์เพื่อปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนพิการทางสายตา : กรณีศึกษาจังหวัดเพชรบูรณ์ นักเรียนจำนวน 20 คน เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้า ประกอบด้วยแอปพลิเคชันนิทานสอนใจแบบสองภาษา (Thai Fables) 5 เรื่องดังนี้ 1) นิทานพื้นบ้านภาคเหนือ เรื่องชายปัญญา 2) นิทานพื้นบ้านภาคกลาง เรื่องพระนางจามเทวี 3) นิทานพื้นบ้านภาคอีสาน เรื่องขี้เหล็กเล่นหม้อ 4) นิทานพื้นบ้านภาคใต้ เรื่องเขาคะเนน 5) นิทานพื้นบ้านภาคใต้ เรื่องลูกเนรคุณ โดยแอปพลิเคชันนิทานสอนใจแบบสองภาษา (Thai Fables) ให้นักเรียนพิการทางสายตาฝึกการฟังเสียงภาษาอังกฤษรูปแบบนิทานเพื่อปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมให้เป็นคนดีของสังคม ผลการศึกษาค้นคว้าโดยประเมินจาก แบบสอบถามวัดประสิทธิภาพการผลิตนิทานพื้นบ้านเสียงภาษาอังกฤษออนไลน์เพื่อปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนพิการทางสายตา : กรณีศึกษาจังหวัดเพชรบูรณ์ อภิปรายผล คือ ค่า $\bar{X} = 4.34$ ค่า S.D. = 0.66 อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: นิทานพื้นบ้าน, เสียงภาษาอังกฤษออนไลน์, นักเรียนพิการทางสายตา, แอปพลิเคชันนิทานสอนใจแบบสองภาษา

Research Title : Production folklore sound English for students to cultivate moral blindness : Study Phetchabun.

Researcher 1 : Jeerapan Phomprasert

Researcher 2 : Siriwan Polset.

Program : Business English Services
Faculty of Humanities and Social Sciences.
Phetchabun Rajabhat University. **2560**

Abstract

Abstract : Technology is an important role for creating cutting-edge English learning materials for visually impaired students. It helps to stimulate learning for students better. Because of novel technology. Make the students interested and want to learn English. The study aims to produce English folk tales online to cultivate morality for visually impaired students: a case study of Phetchabun province. 20 students. The application consists of five Thai Fables: 1) Northern folk tales Selling intelligence 2) Central folk tales. Phra Nang Cham Chat 3) East Folk Tales 4) Southern Folk Tales 5) Southern folk tales. Thanks! The application of Thai Fables to students with visual impairments to practice listening to English voice in story form to cultivate the morality of the good of the society. The results of the study. A questionnaire measuring the productivity of folk tales of English language online to cultivate morality for visually impaired students: a case study of Phetchabun province. The results of the study were as follows: $\bar{x} = 4.34$, S.D. = 0.66

Keyword : Folk Tales, Online English Voices, Visually Impaired Students, Bilingual Mind Tales Applications.

กิตติกรรมประกาศ

รายงานการวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยคำแนะนำต่างๆ จากคณาจารย์ในมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์และความร่วมมือช่วยเหลืออย่างดียิ่งจากบุคคลหลายฝ่าย ที่สละเวลาให้คำแนะนำคำปรึกษา รวมถึงข้อเสนอแนะต่างๆ อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ สาขาวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจบริการ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ และสาขาวิชาเทคโนโลยีอุตสาหกรรม วิชาเอกเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ คณะเทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยีอุตสาหกรรม เป็นอย่างสูง ที่ได้ให้ความกรุณา ให้คำปรึกษาแนะนำ ให้แก่ผู้วิจัย จึงขอขอบพระคุณ สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ที่ได้ให้ทุนอุดหนุนการวิจัยครั้งนี้มา ณ ที่นี้ด้วย

จิรพรรณ พรหมประเสริฐ

8 สิงหาคม 2561

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
รายการตาราง	ช
รายการรูปประกอบ	ฅ

บทที่

1. บทนำ (Introduction)	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
1.3 ขอบเขตของโครงการวิจัย	3
1.4 วิธีการดำเนินการวิจัย	4
1.5 แผนการดำเนินการวิจัย	5
1.6 ประโยชน์ของการวิจัย	6
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
2.1 นิทานพื้นบ้าน	7
2.2 ทักษะการฟัง	17
2.3 อักษรภาพ	25
2.4 ด้านการพัฒนาแอปพลิเคชันแอนดรอยด์	28
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	43

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
3. วิธีการดำเนินการวิจัย	46
3.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย	46
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	46
3.3 ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ	47
3.4 การออกแบบแบบสอบถาม	53
4. ผลการทดลองการวิจัย	54
4.1 ผลการผลิิตินิทานพื้นบ้านเสียงภาษาอังกฤษออนไลน์	54
4.2 การทดลองระบบ	55
5. สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	57
5.1 สรุปผลวิจัย	57
5.2 อภิปรายผล	57
5.3 ข้อเสนอแนะ	58
บรรณานุกรม	58
ภาคผนวก	59
ก. หลักการทำงานของระบบอุปกรณ์	60
ประวัติผู้วิจัย	66

รายการตาราง

ตาราง	หน้า
4.1 แบบสอบถามวัดประสิทธิภาพการผลิตนิทานพื้นบ้านเสียงภาษาอังกฤษออนไลน์ เพื่อปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนพิการทางสายตา: กรณีศึกษาจังหวัดเพชรบูรณ์	55

รายการรูปประกอบ

รูป	หน้า
2.1 นิทานพื้นบ้านเรื่องขายปัญญา	8
2.2 นิทานพื้นบ้านเรื่องพระนางจามเทวี	10
2.3 นิทานพื้นบ้านเรื่องเจ้าเหล้าเล่นหม้อ	12
2.4 นิทานพื้นบ้านเรื่องเขาคะนาค	14
2.5 นิทานพื้นบ้านเรื่องลูกเศรษฐี	16
2.6 กระบวนการฟังเพื่อรับสาร	17
2.7 Processes involved in the formation of IL (Selinker 1992)	27
2.8 รูปแบบซอฟต์แวร์ App Inventor	28
2.9 คลิกไปที่ Explore เข้าสู่ http://explore.appinventor.mit.edu/learn	29
2.10 เลือกไปที่แถบเมนู Learn แล้วคลิกเลือกที่หัวข้อ Setup	29
2.11 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม AppInventor	30
2.12 คลิกเพื่อดูว่าโหลดโปรแกรมเพื่อใช้ในการติดตั้ง	31
2.13 ไอคอน setup installe	31
2.14 คลิก Next	31
2.15 คลิก I Agree เพื่อยอมรับข้อตกลงในการใช้งานโปรแกรม AppInventor	32
2.16 เลือกตำแหน่งสำหรับติดตั้งโปรแกรม แนะนำให้เป็นตำแหน่งปกติที่โปรแกรมตั้งไว้ให้	32
2.17 คลิกที่ปุ่ม Install เพื่อทำการติดตั้งโปรแกรม	33
2.18 การติดตั้งโปรแกรม App Inventor	33
2.19 คลิกที่ Finish เพื่อเสร็จสิ้นกระบวนการติดตั้งโปรแกรม	34
2.20 แอปพลิเคชันที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรม App Inventor ในหน้าต่างเว็บเบราว์เซอร์	35
2.21 หน้าจอการจัดการโปรเจก (My Projects)	36
2.22 หน้าจอส่วนคอมโพเนนท์ที่มีให้เลือก	36
2.23 หน้าจอการออกแบบ (Viewer)	37
2.24 หน้าจอส่วนคอมโพเนนท์ (Components) ที่เลือกนำมาใช้ในโปรเจก	38
2.25 หน้าจอส่วนคุณสมบัติของคอมโพเนนท์ (Properties)	38
2.26 หน้าจอส่วนการเขียนโค้ด (App Inventor Blocks Editor)	39
2.27 ตัวอย่างของบล็อกคำสั่งที่ใช้แทนการเขียนโค้ด	40
2.28 ตัวอย่างของบล็อกคำสั่งประเภทที่ใช้เรียกค่าคุณสมบัติจากคอมโพเนนท์ (property getter)	41
2.29 ตัวอย่างของบล็อกคำสั่งประเภทที่ใช้กำหนดค่าคุณสมบัติให้กับคอมโพเนนท์ (property setter)	41

รายการรูปประกอบ(ต่อ)

รูป	หน้า
2.30 ตัวอย่างของบล็อกคำสั่งประเภทเหตุการณ์ (event handler)	42
2.31 ตัวอย่างของบล็อกคำสั่งประเภทกระบวนการทำงาน	42
2.32 โทรศัพท์จำลองระบบปฏิบัติการ Android	43
3.1 การออกแบบระบบการทำงาน	47
3.2 ไอคอนแอปพลิเคชันนิทานสอนใจแบบสองภาษา (Thai Fables)	48
3.3 แอปพลิเคชันนิทานสอนใจแบบสองภาษา (Thai Fables)	48
3.4 หน้าหลักแอปพลิเคชันนิทานสอนใจแบบสองภาษา (Thai Fables)	49
3.5 หน้าแอปพลิเคชันนิทานเรื่อง : ขาขี้ปัญญา	50
3.6 หน้าแอปพลิเคชันนิทานเรื่อง : พระนางจามเทวี	51
3.7 หน้าแอปพลิเคชันนิทานเรื่อง : จี๋เหล้าเล่นหม้อ	51
3.8 หน้าแอปพลิเคชันนิทานเรื่อง : เขาทะนาน	52
3.9 หน้าแอปพลิเคชันนิทานเรื่อง : ลูกเนรคุณ	52
ก-1 ไอคอนแอปพลิเคชันนิทานสอนใจแบบสองภาษา (Thai Fables)	61
ก-2 แอปพลิเคชันนิทานสอนใจแบบสองภาษา (Thai Fables)	61
ก-3 หน้าหลักแอปพลิเคชันนิทานสอนใจแบบสองภาษา (Thai Fables)	62
ก-4 หน้าแอปพลิเคชันนิทานเรื่อง : ขาขี้ปัญญา	63
ก-5 หน้าแอปพลิเคชันนิทานเรื่อง : พระนางจามเทวี	64
ก-6 หน้าแอปพลิเคชันนิทานเรื่อง : จี๋เหล้าเล่นหม้อ	64
ก-7 หน้าแอปพลิเคชันนิทานเรื่อง : เขาทะนาน	65
ก-8 หน้าแอปพลิเคชันนิทานเรื่อง : ลูกเนรคุณ	

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เด็กที่พิการทางสายตา หมายถึง เด็กที่สูญเสียการเห็นตั้งแต่ระดับเล็กน้อยจนถึงบอดสนิท ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ 1) เด็กที่พิการทางสายตา ประเภทตาบอด หมายถึง เด็กที่สูญเสียการได้เห็นมากหากตรวจวัดความชัดของสายตาข้างดี เมื่อแก้ไขแล้วควรอยู่ในระดับ หรือจนบอดสนิท และลานสายตาแคบกว่า 20 องศา ต้องสอนให้อ่านหนังสือเบรลล์ ฟังเทปหรือแผ่นเสียง 2) เด็กที่พิการทางสายตา ประเภทมองเห็นเลือนราง หมายถึง เด็กที่สูญเสียการมองเห็นยังสามารถอ่านอักษรพิมพ์ขยายใหญ่ได้ หรือต้องใช้แว่นขยายอ่าน หากตรวจวัดความชัดของสายตาข้างดีเมื่อแก้ไขแล้วอยู่ในระดับระหว่าง หรือถึง และลาสายตาแคบกว่า 30 องศา

การเตรียมความพร้อมสำหรับเด็กที่พิการทางสายตาเป็นสิ่งจำเป็นในการเรียนร่วมกับเด็กปกติ เช่น การเตรียมความพร้อมทางการมองเห็น เคลื่อนไหว วุฒิภาวะทางสติปัญญา ร่างกาย อารมณ์ สังคม ความสามารถทางภาษา ความสามารถที่จะทำงานได้โดยไม่มีการควบคุมตลอดจนทักษะพื้นฐานที่ใกล้เคียงกับระดับชั้นที่เด็กจะเข้าเรียนร่วม (น้ำหนึ่ง, 2551:1) ปัญหาของผู้พิการทางการมองเห็น คือ คนส่วนใหญ่ยังไม่ยอมรับความสามารถของพวกเขา ไม่ว่าจะเป็นในด้านการศึกษา และอาชีพการทำงาน ในปัจจุบันปัญหาเหล่านี้ได้รับการแก้ไขในบางส่วนบ้างแล้ว เช่น ทางรัฐบาลพยายามให้ทุกโรงเรียนสามารถรับเด็กที่พิการทางการเห็นเข้าเรียนร่วมกับนักเรียนปกติ ซึ่งดูเหมือนว่าจะเป็นการยากต่อเด็กที่พิการทางสายตาในด้านการปรับตัวให้เข้ากับคนปกติ อาจมีข้อจำกัดอยู่บ้างของผู้พิการสายตาในการเรียนวิชาที่จะต้องใช้สายตาเป็นสิ่งสำคัญ เช่น การเรียนโปรแกรมต่างๆ ของคอมพิวเตอร์ ผู้พิการทางการมองเห็นอาจจะต้องเรียนแยกกับนักเรียนปกติ และใช้โปรแกรมสำเร็จรูปที่ทำขึ้นสำหรับผู้พิการทางการมองเห็น ปัจจุบันทั้งภาครัฐและภาคเอกชนหันมาให้ความสำคัญในการประดิษฐ์นวัตกรรมเพื่อผู้พิการมากยิ่งขึ้น (คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2542) โดยใช้วิวัฒนาการทางเทคโนโลยีเข้ามาช่วยเหลือผู้พิการทางด้านร่างกาย ผู้พิการทางการมองเห็นเพื่อใช้เป็นสื่อการสอนสำหรับผู้พิการทางการมองเห็น ไม่ว่าจะเป็นหนังสือเรียนที่เป็นอักษรเบรลล์ หรือ หนังสือเสียงที่บรรจุใน เทปคาสเซต แผ่นซีดี

เพื่อการศึกษาความรู้ทางด้านต่างๆ เพื่อผู้พิการทางการมองเห็นเป็นต้น สิ่งเหล่านี้สามารถช่วยพัฒนาความสามารถของผู้พิการทางการมองเห็นให้ใกล้เคียงกับคนปกติได้ ซึ่งการผลิตสื่อเหล่านี้ต้องใช้เงินลงทุนสูง และความต้องการจำนวนบุคคลากรที่เชี่ยวชาญทางด้านนี้ก็มีไม่เพียงพอ เนื่องจากผู้ที่ทำงานในด้านนี้ได้จะต้องเป็นผู้ที่มีความเสียสละ และอดทนอย่างมากผู้วิจัยได้สอบถามกับทางคณะอาจารย์ของ โรงเรียนสอนคนตาบอดกรุงเทพ ถึงปัญหาต่างๆ ที่ทางโรงเรียนประสบอยู่ เช่น การขาดแคลนบุคคลากร สื่อการสอน และเงินทุน โดยทางคณะอาจารย์ได้มีการแก้ไขปัญหามาเพียงบางส่วนไปบ้างแล้ว เช่น การฝึกบุคคลากรให้เชี่ยวชาญในด้านอื่นๆ ส่วนทางด้านเงินทุนนั้นยังคงเป็นปัญหายู่ ทางด้านสื่อการสอน ได้มีการผลิตสื่อการสอนเพิ่มขึ้นเช่นหนังสือเสียง ระบบ Daisy เป็นต้น

เนื่องจากกรณีศึกษาโรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดเพชรบูรณ์ ปัญหาอีกประการหนึ่งที่ผู้วิจัยได้พบเห็น คือ เรื่องการที่เด็กพิการทางสายตาด่านหนังสือเบรลล์ที่มีความรู้สึกที่ไม่สนุกกับหนังสือเบรลล์ทั่วไป ที่ไม่สามารถสัมผัสได้ถึงภาพ หรือสามารถที่จะนึกถึงภาพประกอบต่างๆ ได้ ถ้าไม่ได้รับการอธิบายอย่างละเอียดจากครูผู้สอน หรือจากคนสายตาคปกติ เพื่อให้เด็กพิการทางสายตาได้จินตนาการตามไปด้วย อีกทั้งจำนวนหนังสือเบรลล์ที่มีน้อยกว่าจำนวนนักเรียนทั้งโรงเรียน รวมทั้งสื่อภาพนูนต่างๆ และสื่ออื่นๆ ที่มีอยู่อย่างจำกัด และต้องใช้อย่างทะนุถนอม ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดนำเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตเพื่อให้เด็กพิการทางสายตาได้ฟังหนังสือเสียงจากออนไลน์ เพราะเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตเป็นเทคโนโลยีที่นิยมมากในปัจจุบัน ซึ่งผู้วิจัยเชื่อว่า ผู้ปกครองที่บ้าน หรือ ครู พี่เลี้ยง ดูแลเด็กพิการทางสายตาหรือคนใกล้ชิดตัวเด็ก ใช้อินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวันอยู่แล้ว ซึ่งเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตใช้อย่างง่ายดายทุกคนสามารถเรียนรู้ได้โดยรวดเร็ว

จากปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยมีแนวคิด ผลิตนิทานพื้นบ้านเสียงภาษาอังกฤษออนไลน์เพื่อปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนพิการทางสายตา : กรณีศึกษาจังหวัดเพชรบูรณ์ ซึ่งนำเสนอเสียงภาษาอังกฤษ เรื่องของนิทานอีสปในรูปแบบออนไลน์ ซึ่งหนังสือเสียงในรูปแบบออนไลน์นั้นสามารถฟังได้ทุกสถานที่ โดยผู้ปกครอง หรือ ครู พี่เลี้ยงที่ดูแลเด็กพิการทางสายตา จะลดการสิ้นเปลืองในการสั่งซื้อหนังสือเบรลล์เพื่อให้นักเรียนผู้พิการทางสายตา และเด็กๆ ยังได้ความสนุกสนานเพลิดเพลินและเพื่อปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมจากการฟังหนังสือเสียงภาษาอังกฤษ เรื่องนิทานพื้นบ้าน ภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคอีสาน และภาคใต้ และเป็นแรงจูงใจให้เด็กพิการทางสายตาได้อยากเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้นอีกด้วย

1.2 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1.2.1 เพื่อผลิตนิทานพื้นบ้านเสียงภาษาอังกฤษออนไลน์เพื่อปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนพิการทางสายตา : กรณีศึกษาจังหวัดเพชรบูรณ์

1.2.2 เพื่อประเมินคุณภาพของการผลิตนิทานพื้นบ้านเสียงภาษาอังกฤษออนไลน์เพื่อปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนพิการทางสายตา : กรณีศึกษาจังหวัดเพชรบูรณ์

1.3 ขอบเขตของโครงการวิจัย

การศึกษางานวิจัยผลิตนิทานพื้นบ้านเสียงภาษาอังกฤษออนไลน์เพื่อปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนพิการทางสายตา : กรณีศึกษาจังหวัดเพชรบูรณ์ ซึ่งมีขอบเขตการทำงานดังนี้

ขอบเขตด้านเนื้อหา

รูปแบบเนื้อหาที่ใช้ประกอบในการผลิตนิทานพื้นบ้านเสียงภาษาอังกฤษออนไลน์เพื่อปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนพิการทางสายตา : กรณีศึกษาจังหวัดเพชรบูรณ์ โดยเนื้อหาจะเป็นนิทานพื้นบ้าน จำนวน 5 เรื่อง มุ่งศึกษาเฉพาะเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวิธีการผลิตนิทานพื้นบ้านเสียงภาษาอังกฤษออนไลน์เพื่อปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนพิการทางสายตา เพื่อมุ่งมั่นให้ดึงดูดใจเด็กพิการทางสายตาดูอยากศึกษาภาษาอังกฤษ

ผู้วิจัยได้สอบถามเด็กพิการทางสายตา และ ผู้ดูแลเด็ก ในเรื่องการเรียนรู้เรื่องนิทาน ได้ทราบว่าเด็กพิการทางสายตามีความชอบนิทานพื้นบ้านทั้ง 5 เรื่องดังนี้

- 1) นิทานพื้นบ้านภาคเหนือ เรื่องขายปัญญา
- 2) นิทานพื้นบ้านภาคกลาง เรื่องพระนางจามเทวี
- 3) นิทานพื้นบ้านภาคอีสาน เรื่องขี้เหล็กเล่นหม้อ
- 4) นิทานพื้นบ้านภาคใต้ เรื่องเขาทะนนาน
- 5) นิทานพื้นบ้านภาคใต้ เรื่องลูกเนกรคุณ

ขอบเขตประชากร

นักเรียนที่พิการทางสายตา และ ด้อยโอกาสทางสายตา ไม่รวมถึงเด็กพิการซ้ำซ้อน โรงเรียน
โสตศึกษาจังหวัดเพชรบูรณ์ ในระดับประถมศึกษา โดยเลือกสุ่มตัวอย่างง่าย 20 คน

พื้นที่

โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดเพชรบูรณ์

1.4 วิธีการดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัยการผลิตนิทานพื้นบ้านเสียงภาษาอังกฤษออนไลน์เพื่อปลูกฝังคุณธรรม
จริยธรรมสำหรับนักเรียนพิการทางสายตา : กรณีศึกษาจังหวัดเพชรบูรณ์ มีวิธีดำเนินการดังนี้

1.4.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ศึกษาประชากรกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนพิการทางสายตา ด้อยโอกาส โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัด
เพชรบูรณ์ ระดับประถมศึกษา จำนวน 20 คน

1.4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย แบ่งออกเป็น 3 ส่วนคือ 1) หนังสือเสียงภาษาอังกฤษด้วย
รูปแบบออนไลน์ โดยมีนิทานพื้นบ้านจำนวน 5 เรื่อง 2) ประเมินคุณภาพของการผลิตนิทานพื้นบ้าน
เสียงภาษาอังกฤษออนไลน์เพื่อปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนพิการทางสายตา : กรณีศึกษา
จังหวัดเพชรบูรณ์ 3) ประเมินคุณภาพความพึงพอใจของนักเรียนพิการทางสายตา

1.4.3 ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

1.4.3.1 ศึกษาเนื้อหา นิทานพื้นบ้าน จำนวน 5 เรื่องจากการสัมภาษณ์ผู้ดูแลนักเรียน
โอกาส โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดเพชรบูรณ์ และนำมาเรียบเรียงเนื้อหาให้มีความเหมาะสมสำหรับเด็ก
พิการทางสายตาและเด็กด้อยโอกาสทางการมองเห็น

1.4.3.2 การผลิตนิทานหนังสือเสียงภาษาอังกฤษนั้น ผู้วิจัยพัฒนารูปแบบออนไลน์
โดยการพัฒนานั้น ผู้วิจัยเข้าร่วมอบรมเกี่ยวกับการพัฒนาเว็บไซต์กับเอกชน จากนั้นผลิตนิทานหนังสือ
เสียงภาษาอังกฤษขึ้นเพื่อให้ผู้พิการสามารถเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ได้ สำหรับการตกแต่งเสียง
ภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยเชิญเจ้าของภาษาร่วมอัดเสียงเพื่อสำเนียงที่ชัดเจนและถูกต้อง โดยใช้โปรแกรม
Sound Record อัดเสียงพูด จนได้โปรแกรมเสียงอัดทั้งหมด 5 เนื้อเรื่อง

1.4.4 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิจัย

1.4.4.1 หาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S) คะแนนความรู้ความเข้าใจและแปลผลการวิเคราะห์

1.4.4.2 เปรียบเทียบความรู้ความเข้าใจ การผลิตนิทานพื้นบ้านเสียงภาษาอังกฤษออนไลน์เพื่อปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนพิการทางสายตา: กรณีศึกษาจังหวัดเพชรบูรณ์ ด้วยการทดสอบค่า t(t-test)

1.5 แผนการดำเนินงานวิจัย

ปี	กิจกรรม	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.
2559	1. เก็บข้อมูลเกี่ยวกับผู้พิการ สายตาด้วยโอกาส	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
2559	2. ศึกษาการทำหนังสือเสียง ภาษาอังกฤษรูปแบบอินเตอร์เน็ตฯ	X	X	X									
2560	3. จัดเผยแพร่ไปใช้ประโยชน์กับ กลุ่มเป้าหมาย				X	X	X	X					
2560	4. วิเคราะห์ผลและสรุป							X	X	X			
2560	5. รายงานผลการวิจัย									X	X	X	X

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 ได้นำเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตในรูปแบบหนังสือเสียงภาษาอังกฤษ มาประยุกต์ให้เกิดประโยชน์

1.6.2 รูปแบบและกระบวนการพัฒนาหนังสือเสียงภาษาอังกฤษเพื่อเด็กพิการทางสายตาในรูปแบบออนไลน์

1.6.3 เพิ่มโอกาสทางการศึกษาให้กับเด็กที่พิการทางสายตาได้รับการศึกษาหนังสือเสียงภาษาอังกฤษจากเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต

1.6.4 สร้างแรงจูงใจให้เด็กที่พิการทางสายตาอยากเรียนภาษาอังกฤษ

1.6.5 เด็กที่พิการทางสายตาสามารถเรียนรู้หนังสือเสียงภาษาอังกฤษได้ทุกที่ทุกช่วงเวลา

1.6.6 เพื่อให้นักวิจัยเป็นแนวทางศึกษาและพัฒนาหนังสือเสียงภาษาอังกฤษในรูปแบบต่อไป

1.6.7 ผู้วิจัยได้ศึกษาความสามารถของเด็กพิการทางสายตาได้ศึกษาหนังสือเสียงภาษาอังกฤษ

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 นิทานพื้นบ้าน

เรื่องเล่าที่เล่าสืบต่อกันมา ตั้งแต่เดิมนั้นถ่ายทอดกันด้วยมุขปาฐะ (การเล่าปากต่อปากกันมา การบอกเล่าต่อกันมา โดยมีได้เขียนเป็นลายลักษณ์) แต่ก็มีอยู่มากที่บันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร และนิทานพื้นบ้านต้องเล่าด้วยถ้อยคำธรรมดา ภาษาชาวบ้านทั่วไป เป็นเรื่องเล่าต่อกันมาช้านาน หลายชั่วอายุคน ไม่สามารถรู้ได้ว่าใครเป็นคนเล่าดั้งเดิม ต้นเรื่อง

2.1.1 นิทานเรื่อง : ขาขี้ปัญญา

ในกาลก่อนนั้น สติปัญญาความรู้ ความเฉลียวฉลาดปราดเปรื่องนั้น มีการนำเอามาขายดังสินค้าต่าง ๆ เช่นปัจจุบันนี้ ดังนั้น ตลอดเวลาจะมีผู้นำเอาความรู้หรือเอาตัวปัญญานี้มาขายเสมอวันหนึ่งในเวลาบ่าย แดดร้อนจัดจนเป็นเปลว มีชายคนหนึ่งนำเอาปัญญามาขาย โดยบรรจุตัวปัญญาลงในกระทงจนเต็มแล้ว หาบผ่านเปลวแดดมาจนถึงประตูเมือง ครั้นจะเข้าไปทันทีก็เกรงว่าอากาศร้อน ๆ เช่นนี้จะทำให้อารมณ์ของตนเสียไปได้ เขาจึงสอดสายสาตาคุ่มไม้ใหญ่บริเวณรอบๆ ในที่สุดก็มองเห็นร่มหว้าใหญ่ใบตก มีร่มแผ่กว้างน่าพัก เขาจึงแะเข้าไปแล้ววางหาบตัวปัญญาที่นำมาขายลง แล้วเอนหลังหลับไปด้วยความเหนื่อยอ่อน จวบจนตะวันตกย่ำคล้อยลง ความร้อนจึงค่อยบรรเทา ชายนั้นตื่นขึ้นแล้วไปล้างหน้าในสระน้ำใกล้กำแพงเมือง ตั้งใจว่าพอเสร็จธุระแล้วนำเอาตัวปัญญาเข้าไปเสนอขายในเมืองทันที



2.1 นิทานพื้นบ้านเรื่องขายปัญญา

ขณะที่เขาเตรียมจัดหาบเพื่อจะเข้าไปในเมืองอยู่นั้น พอดีมีหมู่คนประมาณ 4 – 5 คนออกจากประตูเมืองมา เมื่อมาถึงได้ร่ำไห้ว่า ชายที่นำเอาตัวปัญญามาขายจึงร้องถามออกไปว่า “พี่น้องทั้งหลาย ในพวกท่านมีใครบ้างไหมที่ต้องการซื้อเอาปัญญาไปไว้ใช้บ้าง” ชาวบ้านเหล่านั้นหันหน้ามามองกัน คนหนึ่งในพรรคพวกจึงถามว่า “ท่านเอ๋ย ปัญญานั้นมันเป็นเสมอแก้วสารพัดนึก ซึ่งจะลดบันดาลให้ท่านล่วงรู้และสามารถประดิษฐ์คิดค้นสิ่งต่าง ๆ ที่แปลก ๆ ใหม่อีกมากมายโดยไม่รู้จักจบสิ้น ปัญญาจะช่วยให้บ้านเมืองที่ล้ำหลังเจริญก้าวหน้า”

คนหนึ่งในพวกนั้นอุทานออกมาด้วยความพอใจ “โอโฮ... ยังงั้นปัญญาก็เป็นแก้วสารพัดนึก ละซึ่งจะสามารถลดบันดาลสิ่งที่ต้องการได้ ทุกอย่าง นอกจากนั้นปัญญายังช่วยให้เราล่วงรู้สิ่งที่เรายังไม่รู้ด้วยใช่ไหม” ชายผู้นั้นพยักหน้าและรับปากว่า “จริงทีเดียว พวกท่านเข้าใจอย่างถูกต้อง ปัญญาเปรียบเหมือนดวงแก้วที่จะส่องสว่างจัดความโง่เขลาให้หายไปอย่างไรละ พวกท่านมีใครต้องการบ้างไหมเล่า เรากำลังนำมาเสนอขายจนถึงบ้านของท่านละ”

ชายคนหนึ่งในกลุ่มคนนั้นอยากจะลองดูว่า ผู้เอาปัญญามาขายนั้นจะฉลาดและล่วงรู้ทุกสิ่งจริงดังที่เขากล่าวหรือไม่ เขาจึงก้มดูรอบๆ ดันหัวใหญ่ขึ้นอย่างพิริยพิเคราะห์แล้วเอ่ยปากถามว่า “เอาละเมื่อท่านกล่าวว่า ปัญญาจะสามารถช่วยให้เราล่วงรู้ทุกอย่าง ข้าพเจ้าขอเรียนถามท่านว่า ท่านรู้หรือไม่ว่า มีอะไรอยู่ใต้ดินตรงที่ท่านยืนอยู่ตรงนี้ ถ้าหากท่านมีปัญญาจริง หวังว่าท่านคงจะตอบได้” ชายนั้นยืน

เพ่งพินิจพิจารณาเป็นเวลานาน ก็ไม่สามารถบอกได้ว่าใต้หีบและใต้บริเวณที่ตนยืนอยู่นั้นมีอะไรอยู่ เขาจึงย้อนถามไปว่า “ และท่านสามารถบอกได้ว่าอะไรอยู่ใต้เท้าที่เรายืนอยู่นี้ ”

ชายที่ถามพยักหน้าและตอบออกไปทันทีว่า “ แม้เราจะไม่มีตัวปัญญามาขายแต่เรากล้าบอกว่าใต้หีบตัวปัญญานี้มีไข่มุกแดง (ดิน) รั้งใหญ่ หากท่านไม่เชื่อก็ช่วยเราซุคซิ หากไม่พบดังเราว่ายอมให้ท่านปรับเรากี่แล้วกัน” ชายคนนั้นตกลง ต่อจากนั้นคนทั้งหมดต่างช่วยกันขุดลงไปจนลึกเกือบท่วมศีรษะ จึงพบไข่มุกพร้อมทั้งแม่ม้นจำนวนมากภายในโพรงนั้นจริง ๆ ซึ่งการกระทำครั้งนี้ ทำให้ชายผู้เอาปัญญามาขายรู้สึกอับอายยิ่งนัก

ด้วยเหตุนี้เขาจึงยกเอาหีบปัญญาเดินหมุนกลับไปทางเดิม ไม่ยอมเอาตัวปัญญามาขายให้แก่ชาวเมืองนั้นเพราะเจ็บใจที่ถูกสบประมาทต่อหน้า เขาออกเดินทางไปเรื่อย ๆ เป็นเวลานานจนกระทั่งไปพบคนผิวขาวได้แก่พวกฝรั่งนั่นเอง เขาจึงเอาตัวปัญญานี้นำออกไปขาย และด้วยเหตุนี้เองจึงทำให้ชาวยุโรปเจริญรวดเร็ว สามารถคิดและประดิษฐ์สิ่งต่างๆ ได้โดยไม่รู้จักจบสิ้น นอกจากนั้นยังมีการศึกษาเล่าเรียน ตลอดจนวิธีค้นคว้าซึ่งดีกว่าพวกเราเสียอีก

นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า

1. คนอวดรู้เมื่อไปพบคนที่รู้จริง สู้เขาไม่ได้ยอมขายหน้าหรือปัญญาเป็นเรื่องของนามธรรมจะซื้อจะขายกันเหมือนวัตถุหาได้ไม่ ผู้รู้แจ้งในปัญญาคือผู้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองนั่นคือประสบการณ์หรือการศึกษาด้วยการกระทำจริงนั่นเอง เหมือนชายที่รู้ได้ว่าพื้นดินตรงนั้นมีไข่มุกฝัง เพราะใช้ความสังเกตและเคยหากินทางนี้มาแล้ว

2. คติ “ โง่อวดฉลาด ”

2.1.2 นิทานเรื่อง : พระนางจามเทวี

นิทานที่จะเล่าต่อไปนี้เป็นนิทานในลักษณะตำนานที่เกี่ยวกับกรุงอโยธยา กรุงอโยธยาหมายถึง “กรุงอโยธยาเดิม” คือ หน้าสถานีรถไฟไปทางทิศตะวันออกเราจะเห็นมีวัดเดิมอยู่คือ “วัดอโยธยา” เป็นตำนานซึ่งมีผู้เล่าผู้เก็บบอกว่า เป็นเมืองหลวงเก่าซึ่งมีก่อนกรุงศรีอยุธยา



รูปที่ 2.2 นิทานพื้นบ้านเรื่องพระนางจามเทวี

มีพระมเหสีของเจ้าเมืองอโยธยาคู่หนึ่ง ชื่อ “พระนางจามเทวี” เป็นราชธิดาของกษัตริย์กรุงละโว้ ซึ่งได้ยกพระธิดาให้เจ้าเมืองอโยธยา พระนางก็ได้มาอยู่ที่กรุงอโยธยาจนกระทั่งกษัตริย์กรุงอโยธยาเสด็จสวรรคต พระนางจามเทวีจึงได้ปกครองกรุงอโยธยา เมื่อปกครองแล้วข้าราชการ ทหาร เสนา อำมาตย์ต่างๆ ไม่พอใจในพระนาง ก็เลยคิดการจับพระนางจามเทวี และสถาปนาราชวงศ์ลูกหลานของพระเจ้าแผ่นดินองค์เดิมขึ้นครองกรุงอโยธยาแทนส่วนพระนางจามเทวีนี้ก็ถูกเนรเทศให้ไปครองเมืองที่ไกล พระนางได้ไปอยู่ที่เมืองลำพูน แต่เรียก “หริภุญชัย” พระนางได้ประสูติพระโอรสเป็นฝาแฝด 2 คนด้วยกัน เมื่อประสูติพระโอรสแล้ว พระนางจามเทวีก็คิดจะสร้างอะไรขึ้นมาสักอย่างหนึ่งเพื่อเป็นอนุสรณ์ ก็เลยสร้างเจดีย์ใหญ่ขึ้นที่เมืองหริภุญไชย (ปัจจุบันเรียกว่าเจดีย์หริภุญไชย) เจดีย์นี้เป็นเจดีย์

คู่บ้านคู่เมืองของเมือง หริภุญชัย (ปัจจุบันคือ เมืองลำพูน) ส่วนพระโอรส 2 พระองค์เมื่อเจริญวัยขึ้นมา พระนางส่งโอรสขึ้นทางทิศตะวันออก และสร้างเมืองขึ้นคือ “เมืองเขลางนคร (ปัจจุบันคือ ลำปาง)”

จากตำนานเรื่องนี้วิเคราะห์ได้ว่า พระนางจามเทวีจะต้องเป็นคนเก่งและเป็นที่เลื่องลือของประชาชนมาก จึงได้เล่าสืบต่อกันมาว่าพระนางจามเทวีเป็นกษัตริย์หรือเจ้าเมืองที่ครองกรุงโบราณซึ่งเป็นผู้หญิงที่เก่ง แต่ตัวพระนางเองก็ได้ถูกกบฏหรือถูกจับตัวให้ไปครองเมืองอื่น เจ้าเมืองรามบุระ ซึ่งเป็นที่ถกเถียงกันทางประวัติศาสตร์ว่าเป็นเมืองใดแน่ แต่คนกรุงเก่าหรืออยุธยาดั้งเดิมซึ่งเป็นคนเก่าแก่บอกว่า พระนางเป็นกษัตริย์ผู้หญิงของอยุธยาเดิมซึ่งมีมาก่อนกรุงศรีอยุธยา

แง่คิดของนิทาน

นิทานเรื่องนี้เป็นนิทานพื้นบ้านหรือเรื่องโบราณ เป็นตำนานของกรุงอยุธยาและเกี่ยวข้องกับเจดีย์หริภุญไชย เป็นความภูมิใจของคนเก่าๆ แก่ๆว่า หริภุญไชยเจดีย์ใหญ่นั้น คนอยุธยาเป็นคนสร้างขึ้นมา

2.1.3 นิทานเรื่อง : จี๋เหล้าเล่นหม้อ

นิทานพื้นบ้าน ของบ้านหนองฮังกา ซึ่งในปัจจุบันขึ้นกับบ้านแสงอินทร์ ตำบลกระเบื้อง อำเภอลพบุรี จังหวัดสุรินทร์ เรื่องมีอยู่ว่ามานานมาแล้วมีเศรษฐีผู้ใจบุญท่านหนึ่งแก่ชอบทำบุญเป็นชีวิตจิตใจ ขอให้ได้ทำบุญแก่จะทำทุกอย่างคนอีสานเค้าไว้ว่า

"แสงให้ แสงรวบ แสงให้ แสงได้หลาย"



รูปที่ 2.3 นิทานพื้นบ้านเรื่องจีเหล้าเล่นหม้อ

แสงให้แสงรวบแสงให้แสงใดหลาย คือ ได้หลายเพราะคนตอบแทนกับการให้ของเรา รวมคือ รวนน้ำใจไปไหนคนรักคนอริย์กับไมยตรีจิตของเราสรรพสิ่งทั้งหลายธรรมชาติให้มาย่อมขึ้นอยู่กับเหตุ และปัจจัยทั้งหลายเศรษฐีผู้โง่บุญมีลูกชายคนเดียวไม่เอาถ่านไม่เอาแก้วไม่เอาอะไรทั้งนั้นลูกเมียก็ไม่มี ลูกชายเศรษฐีเอาอย่างเดียวคือ กินเหล้ากินแล้วก็กินกินจนติดเพื่อนฝูงก็มาก เพราะรวยมีเงินเลี้ยงคนอื่น เพื่อต้องการความเป็นเพื่อนแก่นั่นเอง เพื่อนทั้งหลายก็หลอกกินฟรีไปวันๆหลายปีต่อมาเศรษฐีโง่บุญ ตายลงลูกชายเศรษฐีเป็นผู้รับมรดกแต่เพียงผู้เดียวเขาไม่สนใจการบริหารไม่รู้จักรักษาทรัพย์ที่พ่อแม่ให้ ไว้ดื่มกินจนเมามายไม่นานฐานะความเป็นอยู่ของเขาก็จนลงไม่มีที่อยู่อาศัยขอทานเขากินไปวันๆความ ทุกข์ยากอย่างแสนสาหัสเริ่มเข้ามาแทนที่เขาไปหาเพื่อนที่ไหนก็ไม่มีใครให้กิน ความทุกข์เวทนามีมากยิ่งขึ้น

ด้วยเคราะห์บุญกุศลของเศรษฐีผู้โง่บุญที่ตายไปแล้วจึงได้ไปเกิดเป็นเทวดาผู้ใหญ่ในสวรรค์ด้วยความ เป็นห่วงลูกจึงใช้ดาตัพย์มองมายังพื้นโลกเห็นลูกชายของตนได้รับทุกข์เวทนายิ่งนักหวั่นกลัวผู้เป็น พ่อให้สลดหดหู่ยิ่งด้วยความ เป็นห่วงลูกเทวดาผู้เป็นใหญ่นั้นจึงได้ลงมาหาลูกคนสอนให้ลูกรู้จักทำมาหากินให้รู้จักประหยัดเมื่อมีเงินลูกชายเมื่อฟังแล้วก็รับปากว่าจะกลับตัวเป็นคนดีจะเลิกเหล้าเด็ดขาดเขา บอกกับเทวดาผู้เป็นใหญ่ซึ่งเป็นพ่อของเขาว่าเขาจะเริ่มค้นอย่างไรเขาไม่มีทุนรอนอะไรเทวดาผู้เป็นพ่อ

จึงส่งหม้อดินให้เขาใบหนึ่ง แล้วบอกว่าเจ้าจงรักษาหม้อดินนี้ให้ดีหากเจ้าต้องการเงินทองเจ้าก็เอามือ ล้วงเข้าไปหยิบมาใช้ได้ตั้งใจคิด แต่มีข้อแม้ว่าอย่าทำแตกลูกชายเศรษฐีก็รับคำพอ

เช้าของวันรุ่งขึ้นลูกชายเศรษฐีก็เหล้าก็เอามือล้วงดูว่าที่พ่อบอกนั้นจะจริงหรือเปล่าเป็นที่ อัจฉริยะยิ่งนักมีน้ำเชื้อมือเขาสัมผัสกับเงินทองมากมายเขาคดเคี้ยวได้เพียงครึ่งวันเท่านั้นก็ลืมหำพ้อที่ส่ง สอนเสียสิ้นเขากลับมาดื่มกินอย่างหนัก หนึ่งเขากินเหล้าแล้วก็เดินทางไปหาเพื่อนระหว่างทางเขานึก สนุกขึ้นมาจึงได้โยนหม้อขึ้นสูงๆ แล้วก็วิ่งไปรับปากก็พูดว่า "โอ๊ะๆ โอ๊ะ โอ๊ะล่อง" พอรับหม้อได้เขาก็ โยนใหม่แล้วก็วิ่งไปรับปากก็พูดว่า "โอ๊ะๆ โอ๊ะ โอ๊ะล่อง" เขาทำอย่างนี้ไปเรื่อยๆ ในระหว่างเดินทางแล้วก็ วิ่งไปรับปากก็พูดว่า "โอ๊ะๆ โอ๊ะ โอ๊ะล่อง" คราวนี้หม้อในมือเขาเกิดล่องจริงๆ หม้อใบนั้นจึงแตกก็เหล้า ตกใจมากเขาคิดถึงคำพ้อที่บอกไว้เขารู้สึกเสียใจในการกระทำของตัวเองมากเขาไม่มีโอกาสอีกแล้วใน ชีวิตนี้ เขาไม่ได้ล้วงเงินทองในหม้อเก็บไว้เพื่อไว้ใช้จ่ายในวันข้างหน้าเลยเขาไม่ได้เก็บเงินไว้เพื่อเป็นค่า รักษาพยาบาลตนเองเลยเขาไม่มีเงินสำรองอะไรทั้งสิ้นหมดแล้วทุกอย่าง

นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า เมื่อมีชีวิตได้เกิดมาเป็นคนแล้วถือว่าเราชนะแล้วคนเป็นกอบความดี ด้วยใจผลจะเกิดสุขอย่างน้อยๆ เราก็อยู่นอกคุกแหละเพราะคนติดคุกถือว่าตนรกรกทั้งเป็นนี้แหละที่เม ายข่มไม่มีปัญญารักษาทรัพย์ของตนเองดื่มกินแต่พอควรไม่ถึงกับมกมลายเล่นอะไรก็แต่พอควรอย่า เล่นจนของเสียสุดท้ายเกิดเป็นลูกไม่ควรทำให้พ่อแม่เสียใจอย่างเด็ดขาดอสุภกรรมที่ทำกับพ่อแม่ไม่มี สิ่งที่จะมาลบล้างได้อย่าทำให้พ่อแม่ต้องเสียใจคำขอโทษคำขอบคุณที่กล่าวกับพ่อกับแม่ดียิ่งกว่าเงิน ทองที่ให้หากมีทั้งสองอย่างจะเป็นสิ่งวิเศษสุดท่านอยากดื่มกินอะไรหาให้ไม่ใช่ท่านตายแล้วจะไปเคาะ โลงศพหาข้าวให้กินถึงตอนนั้นจะมีประโยชน์อะไร

2.1.4 นิทานเรื่อง : เขาทะนนาน

เขาทะนนานตั้งอยู่ชายฝั่งอันดามัน ที่บ้านมะหัง ตำบลทุ่งบุหลัง อำเภอทุ่งหว้า เนินเขาสูงชัน มีธรรมชาติสวยงาม มีสำนักสงฆ์และสุเหร่า สำหรับปฏิบัติธรรมของชาวไทย และชาวไทยมุสลิมภูเขาแห่งนี้ มีตำนานเล่ากันมา มีตายาย 2 คน นับถือศาสนาพุทธ ตั้งบ้านเรือนอยู่บ้านพระม่วง อำเภอกันตัง จังหวัดตรัง มีลูกชายหนึ่งคนเป็นบุคคลที่ลักษณะดี



รูปที่ 2.4 นิทานพื้นบ้านเรื่องเขาทะนนาน

อยู่มาวันหนึ่งมีเรือสำเภาของพ่อค้าต่างชาติได้นำสินค้ามาขายท่าเรือกันตัง ทั้ง 3 คนไปชมสินค้าขณะชมอยู่นั้น นายสำเภาได้เห็นลูกชายตายายน่ารักและสงสาร ขอเป็นบุตรบุญธรรม สองตายายจึงยกให้เพราะเห็นลูกชายจะได้มีความสุข นายสำเภาขายสินค้าหมดจึงออกเรือพร้อมบุตรบุญธรรม จำหน่ายสินค้าไปยังที่ต่าง ๆ จนร่ำรวยเป็นเศรษฐี เด็กชายที่นำมาเลี้ยงมีความสุขในกองเงินกองทองจนลืมคิดถึง 2 ตายาย ไม่ได้กลับบ้านมานาน เล่าเรียนหนังสือให้สมได้ดี ครั้นโตขึ้นก็แต่งงานกับลูกสาวนายสำเภา อยู่กินอย่างมีความสุข

ฝ่ายภรรยาคิดถึงพ่อสามี รบเร้าให้ไปหา สามีพยายามบ่ายเบี่ยงหลายครั้ง แต่ทนรบเร้าของภรรยาไม่ไหว จึงส่งข่าวให้สองตายายทราบล่วงหน้าฝ่ายสองตายายทราบข่าวดีใจมาก บอกเพื่อนบ้านญาติมิตรให้ทราบจัดที่รับรอง พอใกล้ถึงเวลากลับ สองตายายฆ่าหมู 1 ตัว เพื่อเลี้ยงรับรองครั้นถึงเวลาที่ลูกชายกลับ สองสามีภรรยานำเรือมาจอดท่าเรือกันตัง ส่งลูกเรือไปสืบคว้าสองตายายมาหรือไม่ จึงชวน

ภรรยาขึ้นไปหา ลูกชายเห็นสองตายายยากจนก็ไม่ยอมรับว่าเป็นบิดามารดา จึงหันหลังกลับ ฝ่ายยายพยายามดึงแขนลูกไว้ ลูกชายดิ้นรนหนีไม่ได้ แม่เกิดความเสียใจมากถึงกับสาปแช่งว่า หากเป็นลูกชายของตนแล้ว ขออย่าให้ออกจากฝั่งไปได้ ขอให้มียันเป็นไปต่าง ๆ นานา แต่ไม่ลืมหมยงไปวางไว้ที่เรือสำเภา

ขณะที่ชุมชนวุ่นวายอยู่นั้น เกิดพายุใหญ่พัดมา ทำให้เรือสำเภาแตก สิ่งของกระจัดกระจายลอยไปในทะเล ในที่สุดมีผู้เฒ่าเล่าว่า เรือสำเภากลายเป็นเกาะเกดตรา สายสมอเป็นหินสายสมอ ตะบัน (ผ้าโพกหัวมุสลิม) เป็นภูเขาบัน หมยงเป็นเกาะสุกร เครื่องตวงสินค้าในเรือ เป็นภูเขาป้อย ภูเขาแล่ง ภูเขาทะนาน เมื่อ 70 ปีที่ผ่านมาภิกษุรูปหนึ่งมาจากพัทลุงมาปักกลดและสร้างสำนักสงฆ์ขึ้นและสร้างรูปปั้นไว้รูปหนึ่ง

นิทานเรื่องเขาทะนาน ให้แนวคิดคือ เป็นคติเตือนใจชนรุ่นหลัง เรื่องความกตัญญูและความกตเวทิตา การได้ดิบได้ดีแล้วลืมบ้านเกิดเมืองนอนการเป็นลูกนรคุณไม่รู้จักคำนำนม การที่ผู้ใหญ่สาปแช่งถือเป็นเรื่องจริง

2.1.5 นิทานเรื่อง : ลูกนรคุณ

มี “ยายแก่” คนหนึ่งอยู่กินกับลูกชายและลูกสะใภ้..แก่มาแล้วทำอะไรก็ไม่ค่อยได้...ลูกสะใภ้จึงไม่ชอบเที่ยวคำว่าแม่ยายอย่างนั้นอย่างนี้...ในตอนที่ยับประทานข้าวก็จะเอาน้ำที่อยู่ในบ่อใส่น้ำแกงทำให้น้ำแกงจืดรับประทานไม่ได้ บางครั้งแกงเผ็ดจนเกินไป...แต่ตอนที่ทำให้สามีรับประทานก็จะทำอาหารดีๆ



รูปที่ 2.5 นิทานพื้นบ้านเรื่องลูกนรคุณ

พอถึงเวลาลูกชายกลับบ้าน แม่ก็บอกลูกชายว่าสะใภ้ทำแรงแรับประทานไม่ได้ บางครั้งเผ็ด บางครั้งเค็ม บางครั้งจืด ข้างฝ่ายลูกเห็นว่าแม่พูดเรื่อยๆ ก็หาว่าแม่แกล้งปากเปือก เพราะแรงแที่เมียทำไว้ให้ สามีนั้นอร่อยดี ลูกชายก็โกรธจึงชวนกันสองคนสามีภรรยา เอาแม่ห่อเสื่อไว้ว่าจะพาไปเผาในป่าช้าพอ ถึงป่าช้าก็ลี้มไม้ขีดไฟและก็โกสัค่าแล้วด้วยฝ่ายสามีก็ใช้ภรรยาไปเอาไม้ขีดที่บ้าน ภรรยาก็ไม่กล้าไป สามีจะมาเอาเองภรรยาก็ไม่กล้าอยู่คนเดียวก็เลยชวนกันกลับบ้านทั้งสองคน ปลอ่ยให้แม่อยู่ในป่าช้าฝ่าย แม่เมื่อลูกกลับไปที่บ้านแล้วก็คลานออกจากเสื่อไปในป่าพอดิในป่านั้นก็มีโจรไปปล้นบ้านเขามา และนั่ง แบ่งเงินกันอยู่แต่ยายแก่ไม่รู้เรื่องว่าโจรปล้นเงินมาพอกลานไปถึงก็พูดขึ้นว่า “ไอ้คนนรคุณ” โจรได้ยิน ก็ตกใจหนีหมด ทั้งเงินไว้มากมาย ยายแก่ก็เก็บเงินนั้นแล้วก็พาไปบ้าน

ฝ่ายลูกเห็นแม่พาเงินมากก็พูดว่า “เราทิ้งแม่ไว้ในป่าช้า แม่ได้เงินมากมายแต่แม่ก็ไม่ให้ใช้” ฝ่ายแม่ได้ยินก็บอกว่า “เงินนั้นแม่ให้ทั้งหมด แต่ให้เอาเงินนั้นไปซื้อแม่มาให้คนหนึ่ง ซื้อแม่ของใครก็ได้ ที่เขาขาย” ลูกชายก็พาเงินนั้นเดินไปทั่วทุกเมืองก็หาซื้อแม่ไม่ได้ก็เลยต้องกลับบ้าน แต่พอมาถึงบ้านแม่ ก็บอกให้ลองไปหาซื้อเมียดูบ้าง พอให้ไปหาซื้อเมียปรากฏว่าซื้อได้ นี่แหละเขาว่าซื้ออื่นซื้อได้แต่ซื้อแม่ ซื้อไม่ได้ฝ่ายเมียเมื่อเห็นว่าตนเองและสามีพาแม่ไปปลอ่ยในป่าช้าได้เงินมากมาย ก็ใช้สามีพาตนเอง ไปเผามังสามีก็เอาเสื่อม้วนพาไปในป่าช้าและก็จุดไฟเผาภรรยา ภรรยาก็ถูกไฟคลอกตาย

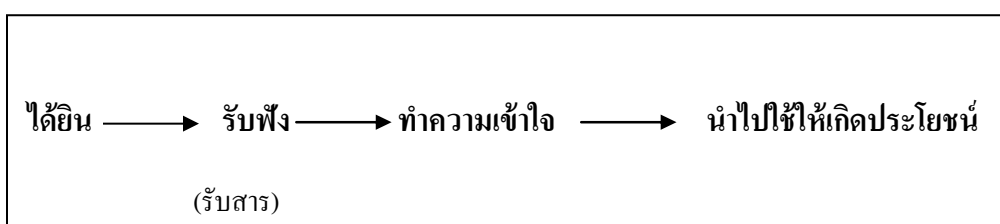
นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า “สอนให้ลูกรู้จักบุญคุณของพ่อแม่...และชี้ให้เห็นถึงผลการเนรคุณพ่อแม่”

2.2 ทักษะการฟัง

การฟังเป็นทักษะการสื่อสารของมนุษย์ที่มนุษย์ใช้มากกว่าทักษะอื่นในชีวิตประจำวัน เป็นทักษะภาษาทักษะแรกที่มนุษย์สามารถปฏิบัติได้ อีกทั้งเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการดำรงชีวิตเพราะการฟังเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัวสังคมนั้นเป็นความรู้สืบต่อมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน การที่ผู้ฟังจะสามารถรับรู้เรื่องราวต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพและสัมฤทธิ์ผลตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ ผู้ฟังควรมีความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับทักษะการฟัง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาตนเองให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้เป็นอย่างดี

2.2.1 ความหมายและความสำคัญของการฟัง

การฟัง หมายถึง การรับรู้เรื่องราวต่าง ๆ จากแหล่งของเสียง ซึ่งอาจจะรับรู้ผ่านผู้พูดโดยตรงหรือรับรู้ผ่านอุปกรณ์บันทึกเสียงแบบต่าง ๆ โดยแหล่งเสียงจะส่งผ่านประสาทสัมผัสทางหูเข้ามา แล้วผู้ฟังเกิดการรับรู้ความหมายของเสียงที่ได้ยิน จากนั้นนำความหมายที่ได้รับรู้ไปพิจารณาทำความเข้าใจวัตถุประสงค์ของผู้พูด ประเมินค่าสารที่ได้ฟัง และสามารถนำสารที่ได้จากการฟังไปปฏิบัติให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันของตนได้ ขั้นตอนและกระบวนการการฟังเพื่อรับสารมีดังนี้



รูปที่ 2.6 กระบวนการการฟังเพื่อรับสาร

การฟังที่ดีมีประสิทธิภาพคือ การฟังอย่างมีวิจารณญาณ คือ การฟังที่มีประสิทธิภาพ นอกจากการฟังเพื่อการรับสารแล้ว ต้องมีการวิเคราะห์ ใ้ใคร่ครวญ วินิจฉัย ประเมินค่า และเพื่อใช้ประโยชน์ ในชีวิตประจำวันอย่างแท้จริงตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ทุกประการ

2.2.2 ขั้นตอนและกระบวนการฟัง

จากความหมายของการฟัง เราสามารถนำมาเขียนเป็นกระบวนการฟังได้ 6 ขั้นตอน ดังนี้

1. **ขั้นได้ยินเสียง** กระบวนการฟังจะเริ่มต้นตั้งแต่การได้ยินเสียงจากแหล่งของเสียงซึ่งแพร่คลื่นเสียงที่มีลักษณะเป็นคลื่นไฟฟ้าผ่านอากาศเข้ามา ประสาทสัมผัสทางหู หรือโสตประสาทจะรับเสียงเหล่านั้นผ่านเข้าไปยังสมอง

2. **ขั้นรับรู้** เมื่อเสียงผ่านเข้าไปยังสมองแล้ว สมองจะจำแนกเสียงพยางค์ไปตามลักษณะโครงสร้างทางไวยากรณ์ของแต่ละภาษา หากเป็นเสียงในภาษาที่ผู้ฟังรู้จักและเข้าใจจะเกิดการรับรู้ แต่หากผู้ฟังไม่รู้จักเสียงที่ผ่านเข้ามาก็จะไม่เกิดความหมายใด

3. **ขั้นตีความ** เป็นขั้นที่ผู้ฟังแปลความหมาย หรือตีความหมายของประโยคหรือสิ่งที่ได้ยิน ได้ฟัง

4. **ขั้นเข้าใจ** เป็นขั้นการฟังซึ่งผู้ฟังสามารถเข้าใจความหมายของใจความสำคัญของผู้พูดได้อย่างถูกต้อง

5. **ขั้นพิจารณาหรือขั้นเชื่อ** เป็นขั้นที่ขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้ฟังที่จะตัดสินใจว่าเรื่องที่ได้อ่านมานั้น เป็นความจริงเพียงใด น่าเชื่อถือได้หรือไม่ ยอมรับได้หรือไม่ และเป็นประโยชน์ต่อตนเองหรือไม่

6. **ขั้นการนำไปใช้** เมื่อพิจารณาสารเรียบร้อยแล้ว ผู้ฟังจะนำความรู้ความเข้าใจที่ได้จากการฟังไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคมต่อไป

2.2.3 ความสำคัญของการฟัง

การฟังเป็นกระบวนการสื่อสารที่มนุษย์ใช้ก่อนทักษะอื่น ดังนั้นทักษะการฟังจึงมีความสำคัญมากในการติดต่อสื่อสาร ซึ่งสามารถจำแนกความสำคัญเป็นประเด็น ๆ ดังนี้

1. การฟังเป็นกระบวนการรับสารที่เราใช้มากที่สุดในชีวิตประจำวัน เช่น การติดต่อสื่อสารในชีวิตประจำวันของมนุษย์ มนุษย์สามารถติดต่อสื่อสารการฟังโดยผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่ โทรศัพท์ วิทยุ โทรทัศน์ ฯลฯ จากสถิติการวิจัยของวิลเลียม เอฟ แมคคีย์ เขียนไว้ในหนังสือ “Language Teaching Analysis” ว่า วันหนึ่ง ๆ ของคนเราจะมีการฟัง 48% การพูด 23% การอ่าน 16% และการเขียน 13% (อ้างถึงใน สถาบันราชภัฏสวนดุสิต. 2539: 6)

2. การฟังเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการแสวงหาความรู้ทุกสาขาวิชา ไม่ว่าจะเป็นความรู้ทางด้านการเรียนทุกระดับ ทุกวิชาชีพ ซึ่งเป็นความรู้ที่มนุษย์ต้องการมากที่สุด

3. การฟังเป็นทักษะส่งเสริมความคิดและความฉลาดรอบรู้ เป็นพหูสูต(ผู้สดับรับฟังมาก) ทำให้ประสบความสำเร็จและก้าวหน้าในหน้าที่การงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. การฟังช่วยให้เกิดความคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่แปลกใหม่โดยการวิเคราะห์ ดีความ นำมาประยุกต์ปรับเปลี่ยนได้อย่างเหมาะสม เกิดความงอกงามทางความรู้ ความคิด และสติปัญญา

5. การฟังเป็นทักษะที่ก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน เช่น การฟังเพลง นิทาน วรรณคดี เป็นต้น

6. การฟังช่วยให้ผู้รับสารเป็นผู้พูดและผู้เขียนที่มีประสิทธิภาพ และประสิทธิผล เพราะการฟังช่วยให้ผู้ฟังได้รับความรู้ ประสบการณ์ด้านเนื้อหาสาระ ภาษาล้อคำทั้งร้อยแก้วและร้อยกรอง เพื่อเป็นข้อมูลในการพูดและการเขียนต่อไป

จุดมุ่งหมายของการฟัง

- เพื่อให้เกิดความรู้
- เพื่อให้เกิดความเพลิดเพลินและซาบซึ้งใจ
- เพื่อให้ได้คติชีวิตหรือจรรโลงใจ

ปัจจัยที่ช่วยให้การฟังเกิดสัมฤทธิ์ผล

- ประสบการณ์
- วุฒิภาวะ
- สถิติปัญญา /การประมวลข้อมูลอย่างมีเหตุผล
- การฝึกฝนตนเองอยู่เป็นนิจ
- การปลูกฝังนิสัยรักการฟัง
- ความคิดสร้างสรรค์

มารยาทการฟังที่ดี

- มีความตั้งใจและพร้อมที่จะฟัง
- มีสมาธิ ติดตามเนื้อหาที่ฟังโดยตลอด
- มีจิตใจเป็นกลาง ไม่มีอคติในทางใดทางหนึ่งที่จะนำไปสู่การจับผิด
- ให้เกียรติผู้พูด ไม่แสดงกิริยาดูหมิ่นหรือก้าวร้าว
- ไม่แสดงอาการใด ๆ เป็นการรบกวนสมาธิของผู้พูดหรือผู้ร่วมฟัง
- บันทึกเรื่องราวที่ได้ฟังอย่างถูกต้องตามลำดับ
- มีความสำรวมในการนั่งฟังด้วยที่นั่งที่สุภาพเรียบร้อย ถูกต้องตามวัฒนธรรม ไม่แสดงอาการง่วงเหงาหาวนอน
- หากมีข้อสงสัยจะถาม ควรรอจังหวะที่เหมาะสม ขออนุญาตถามด้วยน้ำเสียงสุภาพ ห้ามประชดประชันหรือลงโทษ

การฟังประเภทต่างๆ

- การฟังการสื่อสารระหว่างบุคคล และการสื่อสารภายในกลุ่ม
- การฟังการสื่อสารสาธารณะ
- การฟังสื่ออิเล็กทรอนิกส์

ก. การฟังการสื่อสารระหว่างบุคคล และการสื่อสารภายในกลุ่ม

๑. การฟังการสื่อสารระหว่างบุคคล เช่น การสนทนา การทักทาย

หลักในการฟังการสื่อสารระหว่างบุคคล

- ปรับตัวให้เข้ากับคนอื่นได้ทุกคน ไม่ว่าจะเป็นคนระดับใด เพศใด หรือ แม้แต่คนที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน

- สนใจฟังสารอยู่ตลอดเวลา และแสดงปฏิกิริยาตอบสนองผู้ส่งสารทั้ง วจนภาษาและอวจนภาษา

- มีมารยาทในการฟัง ใช้คำพูดสุภาพ แสดงอาการสนใจ ชักถามและ สนับสนุนบ้างตามความเหมาะสม

อุปสรรคในการฟังเพื่อการสื่อสารระหว่างบุคคล

- มีอคติต่อคู่สนทนา
- ความคิดเห็นขัดแย้งกัน
- อวัยวะในการฟังบกพร่อง
- รับสารจากคนต่างวัฒนธรรม

๒. การฟังการสื่อสารภายในกลุ่ม

เป็นการสื่อสารภายในกลุ่มจะมีจำนวนตั้งแต่สามคนขึ้นไปสื่อสารกัน อาจ เป็นการสื่อสารภายในองค์กร หน่วยงาน เพื่อระดมสมอง ความคิดเห็น หรือข้อเสนอแนะ เช่น การ ประชุม สัมมนา

หลักการฟังการสื่อสารภายในกลุ่ม

- มีส่วนร่วมในการสื่อสาร
- ศึกษาข้อเท็จจริง ข้อมูล ข่าวสารต่าง ๆ มาล่วงหน้า
- อ่านเอกสารที่ได้รับในการฟังประกอบ
- ฟังอย่างสงบ อดทน มีมารยาท
- แสดงความรู้ในเวลาที่เหมาะสม

อุปสรรคของการสื่อสารภายในกลุ่ม

- แยกตัวออกจากกระบวนการสื่อสาร/ไม่ติดตามเรื่องราวที่กำลังประชุมและไม่เสนอความคิดเห็น
- เป็นฝ่ายค้านตลอดเวลา
- ผูกขาดการพูดคนเดียว
- สภาพแวดล้อมของสถานที่ไม่เอื้ออำนวย

ข. การฟังการสื่อสารสาธารณะ

การสื่อสารสาธารณะเป็นการสื่อสารที่มีคนจำนวนมาก แบ่งบทบาทชัดเจนว่าใครเป็นผู้ส่งสาร และผู้รับสาร แม้จะไม่ได้ระบุกลุ่มผู้ฟังไว้โดยเฉพาะ แต่ผู้ฟังมักจะเป็นผู้มีความรู้ ความสนใจ ความคิดและค่านิยมใกล้เคียงกับผู้ส่งสาร เช่น การฟังปาฐกถา การฟังบรรยายหรือการฟังปราศรัย

หลักการฟังการสื่อสารสาธารณะ

- ศึกษาผู้พูดและเรื่องที่จะฟังมาล่วงหน้า
- มีสมาธิ
- พยายามฟังและจับประเด็นสำคัญ

อุปสรรคของการฟังการสื่อสารสาธารณะ

- ขาดความรู้และประสบการณ์ในเรื่องที่ฟัง
- ไม่รู้จักภูมิหลังของผู้พูด
- ไม่มีความกระตือรือร้นในการฟัง

ค. การฟังสื่ออิเล็กทรอนิกส์

เป็นการฟังสารผ่านสื่อต่าง ๆ ได้แก่ วิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ ภาพยนตร์ เป็นการสื่อสารทางเดียวที่มีบทบาทมากที่สุดในปัจจุบัน

หลักการฟังสื่ออิเล็กทรอนิกส์

- มีวิจารณญาณในการฟัง
- ฟังอย่างรู้เท่าทันผู้ส่งสาร

อุปสรรคในการฟังสื่ออิเล็กทรอนิกส์

- สื่อซ้ำรูด เสี่ยงขาดหาย ภาพพร่ามัว
- สารเข้าใจยากเกินไป สลับซับซ้อนเกินไป
- ผู้รับสาร หากฟังจากสื่อแหล่งเดียวทำให้ความคิดไม่กว้าง

2.2.4 การฟังคำบรรยาย

คำบรรยาย หมายถึง การพูดชี้แจงหรืออธิบายเรื่องราวต่าง ๆ ให้ฟังหรือเขียนเพื่อชี้แจง หรืออธิบายเรื่องราวต่าง ๆ ให้อ่านโดยเฉพาะข้อความที่เป็นความรู้

หลักการฟังคำบรรยาย

ขั้นก่อนการฟังคำบรรยาย ควรปฏิบัติ ดังนี้

- ผู้ฟังควรตระหนักถึงจุดมุ่งหมายการฟังให้ชัดเจนว่า การฟังคำบรรยายเป็นการฟังเพื่อความรู้ในศาสตร์หรือวิชาการต่าง ๆ ที่ตนกำลังศึกษาอยู่ขณะนี้
- ผู้ฟังต้องทราบว่ การฟังคำบรรยายครั้งนี้ จะฟังจากบุคคลที่เป็นผู้ส่งสารโดยตรง หรือฟังจากสื่อ
- ผู้ฟังต้องเตรียมความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเรื่องที่ฟัง
- ผู้ฟังควรเลือกที่นั่งให้เหมาะสม ควรนั่งในตำแหน่งที่มองเห็นผู้พูด และได้ยินเสียงผู้พูดชัดเจน
- ผู้ฟังควรเตรียมอุปกรณ์ต่าง ๆ ให้ครบถ้วน เช่น ดินสอ ปากกา สมุดบันทึก เป็นต้น

ขั้นขณะฟังคำบรรยาย ควรปฏิบัติ ดังนี้

- ผู้ฟังต้องตั้งใจฟังคำบรรยาย
- ผู้ฟังต้องมีสมาธิขณะที่ฟัง
- ผู้ฟังต้องมีมารยาทในการฟัง
- ผู้ฟังต้องมีปฏิริยาสัมพันธ์กับผู้พูด เช่น การพยักหน้า ลั่นศีรษะ ยิ้ม เป็นต้น
- ผู้ฟังควรวางใจเป็นกลาง
- ผู้ฟังควรจดบันทึกสาระสำคัญของการบรรยาย

ขั้นหลังการฟังคำบรรยาย ควรปฏิบัติ ดังนี้

- ผู้ฟังควรทบทวนเรื่องราวที่บันทึกไว้ขณะที่ฟังในทันทีที่มีโอกาส
- ผู้ฟังควรนำเนื้อหาสาระของคำบรรยายที่ได้ฟังไปใช้ให้เกิดประโยชน์
- ผู้ฟังควรนำเนื้อหาสาระที่ฟังมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อน ๆ เพื่อให้มีความคิดกว้างไกลมากยิ่งขึ้น

ปัญหาและอุปสรรคในการฟัง

* เกิดจากผู้ฟัง

- ขาดสมาธิ ขาดการใส่ใจ ไม่มีแรงแรงใจที่จะฟัง
- ขาดพื้นฐานความรู้ที่จำเป็นต่อการรับสารครั้งนั้น
- ขาดความเป็นกลาง ขาดความอดทน อดกลั้น และการควบคุมอารมณ์เท่าที่ควร
- ขาดความพร้อมด้านร่างกาย จิตใจ และสติปัญญา

* เกิดจากผู้พูดหรือสารที่ฟัง

- ขาดความรู้ความเข้าใจอย่างแท้จริงที่จะสร้างความชัดเจนให้แก่ผู้ฟัง
- ขาดกลวิธีที่เหมาะสมในการสร้างความสนใจ
- ขาดความแม่นยำในเนื้อหา
- พูดเสียงเบา พูดซ้ำ หรือเร็วเกินไป
- มีบุคลิกภาพไม่ดี ไม่มีมนุษยสัมพันธ์
- ไม่วิเคราะห์ผู้ฟังก่อนการพูด
- สารที่ฟังมีเนื้อหาเยิ่นเย้อ สารไม่เหมาะสมกับเวลา และสถานการณ์

* เกิดจากสภาพแวดล้อม

- สถานที่ฟังมีบรรยากาศไม่เหมาะสม
- แสงสว่างในห้องที่ฟังเพียงพอ
- อากาศถ่ายเทไม่สะดวก
- เครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์เกิดขัดข้อง

แนวทางการแก้ปัญหาในการฟัง

- ถ้าไม่มีพื้นความรู้เกี่ยวกับเรื่องที่ฟัง ก็ควรหาหนังสืออ่านเพิ่มเติม
- ใช้อุปกรณ์ในการช่วยฟัง เช่น สมุด ปากกา แถบบันทึกเสียง เครื่องบันทึกเสียง
- ถ้าฟังแล้วจับใจความไม่ได้ ต้องฝึกหัดฟังมากขึ้น
- ต้องฝึกตนเองให้มีความอดทน อดกลั้น ในการฟังให้ได้

2.3 อัทรภาษา (Interlanguage)

การศึกษาอัทรภาษาเป็นแนวคิดทฤษฎีที่ต่อเนื่องจากทฤษฎีวิเคราะห์เปรียบเทียบ (Contrastive Analysis) และทฤษฎีวิเคราะห์ข้อผิดพลาด (Error Analysis) ทฤษฎีการศึกษอัทรภาษานั้นจะ วิเคราะห์จากข้อผิดพลาดของผู้เรียนภาษาต่างประเทศเป็นภาษาต่างประเทศรวมทั้งการเรียนรู้ในภาษาต่างประเทศของผู้เรียนเพื่อดูว่าระดับอัทรภาษาของผู้เรียนอยู่ในระดับไหน

จากทฤษฎี ของสลิงเกอร์ (Selinker, 1992:142) ได้ให้คำจำกัดความของอัทรภาษาไว้ว่าอัทรภาษาคือระบบความรู้ภาษาต่างประเทศโดยที่ไม่จำเป็นต้องขึ้นอยู่กับทั้งการเรียนภาษาของผู้เรียนในภาษาที่หนึ่งและภาษาต่างประเทศสลิงเกอร์เชื่อว่าภาษาแม่ของผู้เรียนและภาษาต่างประเทศนั้นไม่จำเป็นต้องมีความสัมพันธ์กันเพื่อที่จะมีผลต่อการเรียนภาษาต่างประเทศเพียงอย่างเดียวซึ่งก็เป็นทฤษฎีที่มีความเชื่อคล้ายกันกับบราวน์ (Brown, 2000) ที่ได้ให้คำจำกัดความของการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศไว้ว่าผู้เรียนภาษาต่างประเทศนั้นได้สร้างระบบการเรียนรู้ภาษาด้วยตนเองโดยที่ไม่ได้ ใช้ทั้งระบบของภาษาแม่และภาษาต่างประเทศแต่ใช้ระบบการเรียนรู้ที่มีพื้นฐานมาจากระบบโครงสร้าง ภาษาโดยรอบของตัวมันเองหรืออาจกล่าวได้ว่าระบบอัทรภาษาเป็นระบบที่ผู้เรียนสร้างระบบการ เรียนรู้ภาษาต่างประเทศขึ้นด้วยตนเองโดยที่มีโครงสร้างระบบอยู่ในระหว่างภาษาแม่และภาษาต่างประเทศ อย่างไรก็ตามสลิงเกอร์ (Selinker, 1992:198-202) ยังเชื่อว่ามี 5 กระบวนการปัจจัยหลักที่มีผลต่อการเกิดอัทรภาษาของผู้เรียนคือ

การถ่ายโอนภาษา (Language transfer) คือการที่ผู้เรียนรับเอาระบบไวยากรณ์ของภาษาแม่มาใช้ในภาษาต่างประเทศเช่นการไม่เติม s ในการใช้รูปพหูพจน์ในภาษาอังกฤษของนักเรียนไทยเพราะในภาษาไทยไม่มีรูปพหูพจน์หรือการออกเสียงระเบิดในเสียงกักท้ายพยางค์ของภาษาไทย

การถ่ายโอนจากการเรียน (Transfer of training) คือผลการถ่ายโอนแบบนี้เกิดมาจากการที่ผู้เรียนเคยเรียนรู้การใช้ไวยากรณ์แบบเดิมๆในชั้นเรียนแล้วถ่ายโอนมาใช้ในไวยากรณ์ของภาษาต่างประเทศ

ยุทธวิธีของการเรียนในภาษาต่างประเทศ (Strategies of second language learning) คือการเรียนรู้ในภาษาของแต่ละคนมีความแตกต่างกันดังนั้นยุทธวิธีการเรียนและการเรียนรู้ของแต่ละคนก็จะมี ความแตกต่างกันไปด้วยแล้วแต่ความสามารถของแต่ละคน

ยุทธวิธีการใช้ภาษาต่างประเทศในชุมชน (Strategies of second language community) คือถ้ามีการใช้ภาษาต่างประเทศในทุกที่ก็จะทำให้เกิดการพัฒนาภาษาได้ดี แต่ถ้าไม่มีการใช้ภาษาต่างประเทศ ในชุมชนเลยแต่มีเฉพาะในชั้นเรียนก็จะทำให้เกิดการพัฒนาการเรียนรู้ทางภาษาน้อยลง

การใช้กฎทางภาษาของภาษาเป้าหมายมากเกินไปจนเกินจริง (Overgeneralization of the target language) คือการที่ผู้เรียนภาษาใช้กฎทางไวยากรณ์ของภาษาต่างประเทศมากเกินไป เช่นการเติม s ในคำว่า feet เป็นfeetsหรือการที่ผู้เรียนภาษาไทยออกเสียง ร มากเกินไปจนเป็นเสียงร

จากทฤษฎีข้างต้นของเซลิงเกอร์อาจทำให้เชื่อได้ว่าการถ่ายโอนภาษาอาจไม่ใช่ผลกระทบ ทั้งหมดของการออกเสียงภาษาอังกฤษที่ผิดของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษแต่ผู้ทำการวิจัยยังคงเกิด ความสงสัยในการออกเสียงกักพยัญชนะท้ายพยางค์ในคำภาษาอังกฤษที่ผิดของนักศึกษา สาขาวิชา ภาษาอังกฤษเพราะมีโอกาสที่น่าจะเกิดขึ้นได้จริงตามการคาดคะเน ดังนั้นงานวิจัยชิ้นนี้จึงเป็นงานที่ ต้องการพิสูจน์ว่าความเป็นจริงแล้วการถ่ายโอนภาษาแม้ว่าสู่ภาษาต่างประเทศมีผลกับอัตรภาษาหรือไม่ โดยศึกษาจากการออกเสียงพยัญชนะกักท้ายพยางค์ในภาษาอังกฤษที่ผิดของนักศึกษาสาขาวิชา ภาษาอังกฤษ

อีกกระบวนการหนึ่งที่มีผลต่ออัตรภาษาคือเกิดภาวะคงตัว (Fossilization) ซึ่งก็คือระบบ ที่ ผู้เรียนยึดติดการใช้ภาษาในรูปแบบนั้นๆโดยที่ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ ถึงแม้ผู้เรียนจะรู้ว่าผิดแต่ ผู้เรียนก็เลือกที่จะใช้แบบผิดๆแทนที่จะเปลี่ยนมาใช้ในแบบที่ถูกสลิงเกอร์ (Selinker, 1988)

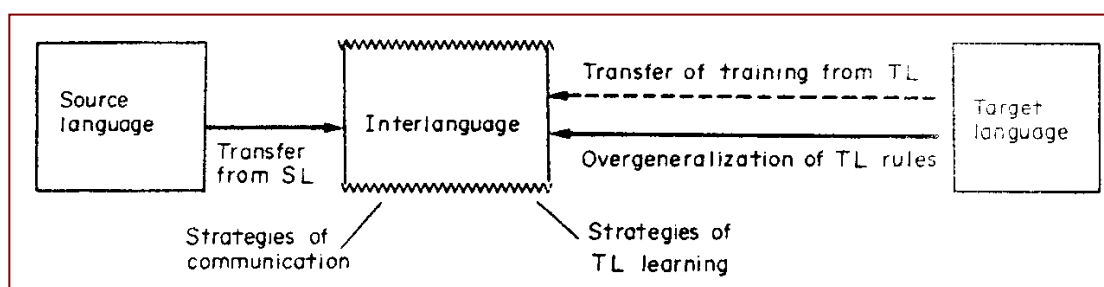
ปัจจัยที่ทำให้เกิดภาวะคงตัว คือ

1. อายุที่แตกต่างกัน(Age differences) มีความเชื่อว่าเด็กจะมีความสามารถในการเรียนรู้ภาษาได้ ดีกว่าผู้ใหญ่และยิ่งอายุมากก็ทำให้การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศยากขึ้นตามไปด้วย
2. แรงจูงใจ (Motivation)ถือได้ว่าเป็นปัจจัยหลักในการเรียนภาษาที่สามารถทำนายได้เลยว่า ผู้เรียนนั้นจะประสบความสำเร็จหรือไม่สำเร็จในการเรียนภาษาต่างประเทศหรือไม่ ซึ่งแรงจูงใจนั้น เกิดขึ้นได้จากเป้าหมายการทุ่มเทและแรงปรารถนาของผู้เรียน
3. ปัจจัยของบุคลิกภาพ (Personality factors) คนที่ชอบสังคมจะชอบอยู่กับคนมากกว่าใช้เวลา กับหนังสือ ส่วนคนที่ไม่ชอบเข้าสังคมชอบที่จะอยู่กับหนังสือมากกว่าที่จะพบเจอผู้คนซึ่งก็มี ผลต่อการ พัฒนาการเรียนรู้ทางภาษาความเสี่ยงที่จะได้รับ (Risk Taking) ขึ้นอยู่กับความกล้าที่จะเสี่ยงในการใช้

ภาษาโดยที่ไม่กังวลถึงความผิดพลาดหรือหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาหรือจำนวนการพูดการใช้ภาษายุทธวิธีการเรียนรู้ (Learning strategies) ผู้ที่เรียนรู้ภาษาได้ดีจะมียุทธวิธีการเรียนรู้ภาษาได้ดีกว่าคนที่เรียนรู้ได้ไม่ดี

เอลลิส (Ellis, 1994) เชื่อว่ากระบวนการอัตรภาษานั้นมีกฎทางภาษาของตัวมันเองซึ่งแตกต่างจากกฎทางภาษาของภาษาเป้าหมายหรือกฎทางภาษาของภาษาแม่การที่ผู้เรียนสร้างข้อคิดนั้นทำให้เราเห็นบางส่วนของระบบอัตรภาษาของผู้เรียนหรือเห็นกระบวนการการเรียนรู้ของผู้เรียนเอลลิสยังเชื่ออีกว่าอัตรภาษานั้นมีการเคลื่อนที่ซึ่งก็คือระบบที่กำลังพัฒนาล้ายกับการที่ผู้เรียนภาษาต่างประเทศเพิ่มพูนความรู้ทางภาษาเป้าหมายซึ่งผลก็คือมีการเกิดอัตรภาษาเป็นแนวต่อเนื่อง (Interlanguage Continuum) ที่ผู้เรียนเพิ่มพูนความสามารถในภาษาต่างประเทศ

ในอีกด้านหนึ่งอัตรภาษานั้นมีลักษณะเป็นแนวต่อเนื่อง (Continuum) ก็จะมีการสร้างต่อทีละจุดทีละจุดโดยที่แต่ละจุดมีลักษณะเป็นแนวต่อเนื่องซึ่งจะส่งผลให้เราสามารถเห็นเวลาที่แน่นอนในแต่ละจุดของภาษาในระหว่างได้

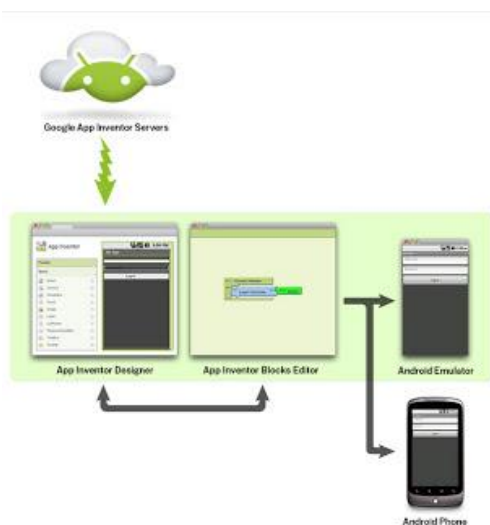


รูปที่ 2.7 Processes involved in the formation of IL (Selinker 1992)

2.4 ด้านการพัฒนาแอปพลิเคชันแอนดรอยด์

การใช้งาน App Inventor ในการพัฒนาแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์

ในปัจจุบันโทรศัพท์เคลื่อนที่และแท็บเล็ตระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์นั้นมีจำนวนมาก หลายหลายรุ่น หลายยี่ห้อ ให้เลือกใช้งาน และคาดว่าในอนาคตจะมีการใช้งานกันมากขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งเป็นผลให้นักพัฒนาแอปพลิเคชันจำเป็นต้องพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อให้สามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้ แต่เนื่องจากแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์นั้นถูกพัฒนาขึ้นด้วยโปรแกรมภาษาจาวา ซึ่งเป็นเรื่องยากสำหรับนักพัฒนาแอปพลิเคชันมือใหม่ ที่อยากจะเรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องของการเขียนโปรแกรม App Inventor เป็นเครื่องมือตัวหนึ่งที่ใช้ในการพัฒนาแอปพลิเคชันบนมือถือระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ซึ่งถูกออกแบบและพัฒนาโดยเริ่มต้นจากทีมงานของกูเกิล และปัจจุบันอยู่ในการควบคุมดูแลของสถาบัน MIT (Massachusetts Institute of Technology) App Inventor ออกแบบมาเพื่อให้่ง่ายต่อการใช้งาน โดยอาศัยหลักการทำงานผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นหลัก ซึ่งใช้เว็บเบราว์เซอร์ในการทำงานร่วมกับเว็บเซิร์ฟเวอร์ แอปพลิเคชันที่ถูกพัฒนาจะถูกจัดเก็บไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์เซิร์ฟเวอร์ ซึ่งเวลาที่เราเรียกใช้งาน จะต้องเข้าไปที่เว็บไซต์ appinventor.mit.edu/ เพื่อที่จะนำแอปพลิเคชันที่สร้างขึ้นมาแก้ไข และพัฒนาต่อได้ ถือเป็นอีกหนึ่งแนวทางในการพัฒนาแอปพลิเคชันบนมือถือรูปแบบใหม่ ที่น่าสนใจ และใช้เป็นพื้นฐานในการพัฒนาแอปพลิเคชันขั้นสูงต่อไป



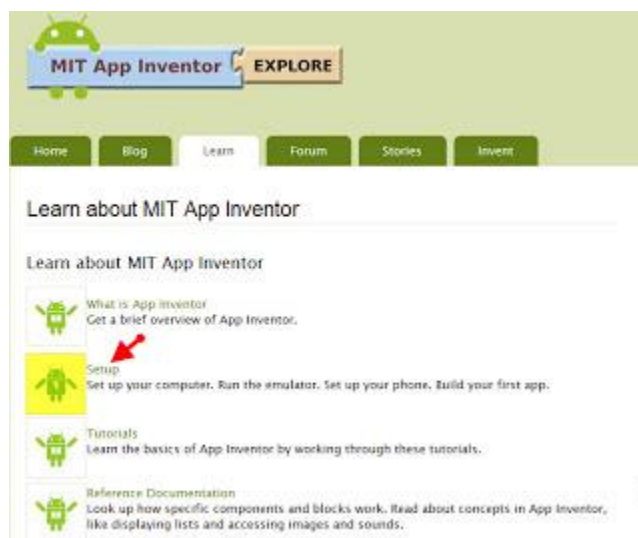
รูปที่ 2.8 รูปแบบซอฟต์แวร์ App Inventor

การตั้งค่าและการติดตั้งโปรแกรมเพื่อใช้งาน App Inventor ก่อนอื่นให้เราเข้าไปที่ <http://www.appinventor.mit.edu/> เป็นเว็บไซต์หลักในการใช้งานโปรแกรม และดาวน์โหลดโปรแกรมสำหรับติดตั้งลงบนคอมพิวเตอร์ เราสามารถเข้าไปดาวน์โหลดไฟล์โปรแกรมได้ฟรี โดยคลิกไปที่ Explore เข้าสู่ <http://explore.appinventor.mit.edu/learn>



รูปที่ 2.9 คลิกไปที่ Explore เข้าสู่ <http://explore.appinventor.mit.edu/learn>

หลังจากนั้นคลิกเลือกไปที่แถบเมนู Learn แล้วคลิกเลือกที่หัวข้อ Setup



รูปที่ 2.10 เลือกไปที่แถบเมนู Learn แล้วคลิกเลือกที่หัวข้อ Setup

คอมพิวเตอร์และระบบปฏิบัติการที่ใช้

Macintosh (with Intel processor): Mac OS X 10.5, 10.6

Windows: Windows XP, Windows Vista, Windows 7

GNU/Linux: Ubuntu 8+, Debian 5+

โปรแกรมประเภทเว็บเบราว์เซอร์ต่างๆ

Mozilla Firefox 3.6 หรือ สูงกว่า

Apple Safari 5.0 หรือ สูงกว่า

Google Chrome 4.0 หรือ สูงกว่า

Microsoft Internet Explorer 7 หรือ สูงกว่า

แนะนำให้ผู้ใช้ดาวน์โหลดโปรแกรมเว็บเบราว์เซอร์ที่เวอร์ชันล่าสุดในปัจจุบัน

หลังจากได้เตรียมการเสร็จเรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนต่อไปเป็นขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม App Inventor ที่บริเวณตำแหน่งด้านล่างของเพจ <http://explore.appinventor.mit.edu/content/setup> จะบอกถึงขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม App Inventor ที่สามารถทำงานได้บนระบบปฏิบัติการต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น Mac OS, Linux และ Windows โดยในที่นี้ผมจะขออธิบายเฉพาะการติดตั้งโปรแกรมบนระบบปฏิบัติการ Windows โดยคลิกเลือกไปที่ Instructions for Windows

Install the App Inventor Setup Software

Before you can use App Inventor, you need to install some software on your computer. Follow the instructions for your operating system to build the demo app (Hello Purr) with the phone or with the emulator.

- Instructions for Mac OS X
- Instructions for GNU/Linux
- Instructions for Windows

รูปที่ 2.11 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม App Inventor

คลิกเพื่อดาวน์โหลดโปรแกรมเพื่อใช้ในการติดตั้ง



รูปที่ 2.12 คลิกเพื่อดาวน์โหลดโปรแกรมเพื่อใช้ในการติดตั้ง

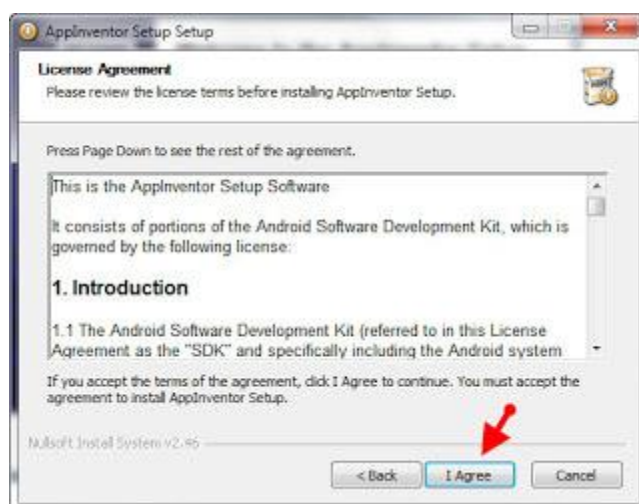


รูปที่ 2.13 ไอคอน setup installer

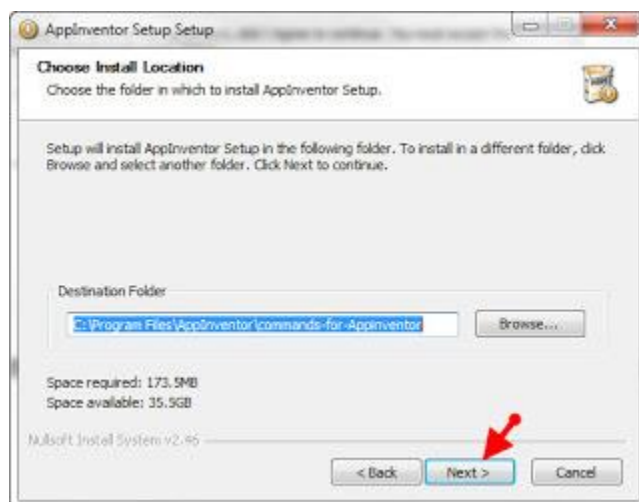
หลังจากดาวน์โหลดเสร็จเรียบร้อยแล้ว จะได้ไฟล์ชื่อว่า AppInventor_Setup_Installer_v_1_2.exe



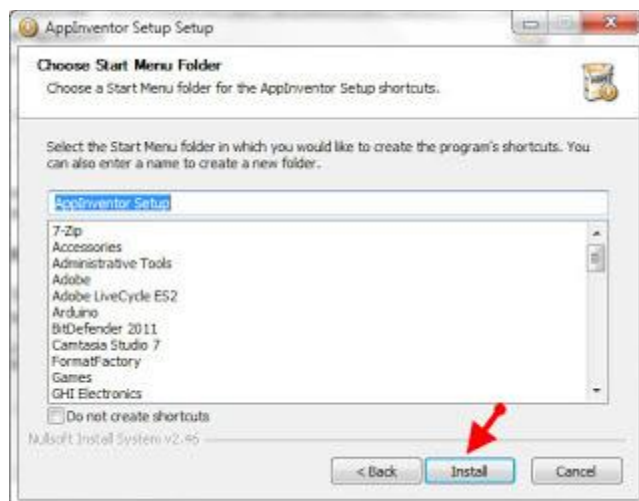
รูปที่ 2.14 คลิก Next



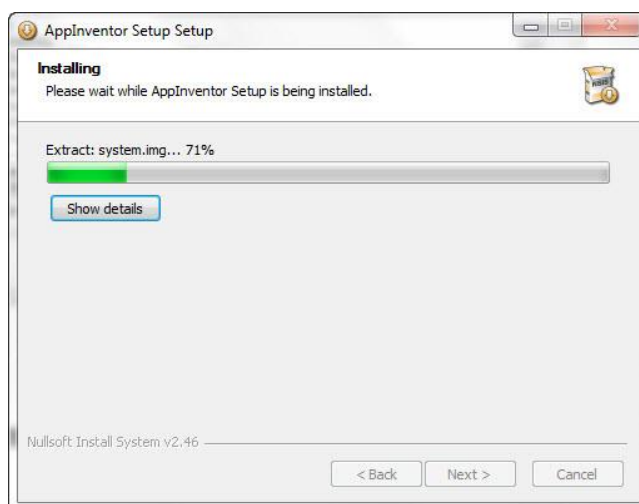
รูปที่ 2.15 คลิก I Agree เพื่อยอมรับข้อตกลงในการใช้งานโปรแกรม AppInventor



รูปที่ 2.16 เลือกตำแหน่งสำหรับติดตั้งโปรแกรม แนะนำให้เป็นตำแหน่งปกติที่โปรแกรมตั้งไว้ให้

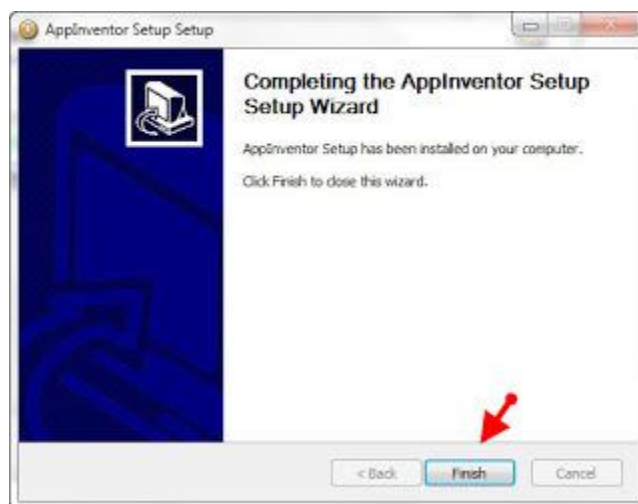


รูปที่ 2.17 คลิกที่ปุ่ม Install เพื่อทำการติดตั้งโปรแกรม



รูปที่ 2.18 การติดตั้งโปรแกรม App Inventor

การติดตั้งโปรแกรม App Inventor อาจจะต้องใช้เวลาระยะหนึ่ง ขึ้นอยู่กับความแรงของเครื่องคอมพิวเตอร์ด้วย



รูปที่ 2.19 คลิกที่ Finish เพื่อเสร็จสิ้นกระบวนการติดตั้งโปรแกรม

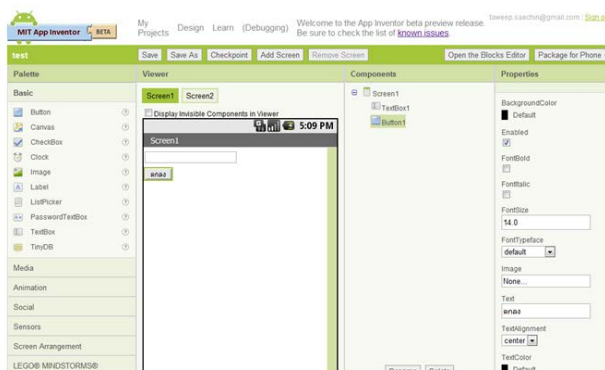
หลังจากโปรแกรมทำการติดตั้งเสร็จเรียบร้อยแล้วจะปรากฏหน้าต่างดังภาพ ให้คลิกที่ Finish เพื่อเสร็จสิ้นกระบวนการติดตั้งโปรแกรม

ที่มา : <http://appinventor-micro2bot.blogspot.com/>

2.4.1 ส่วนประกอบของโปรแกรม App Inventor

โปรแกรม App Inventor ช่วยให้เราสามารถพัฒนาแอปพลิเคชันสำหรับโทรศัพท์ระบบปฏิบัติการ Android ซึ่งทำผ่านการใช้เว็บเบราว์เซอร์และทดสอบบนโทรศัพท์ที่เชื่อมต่ออยู่กับคอมพิวเตอร์หรือทดสอบบนโทรศัพท์จำลองบนเครื่องคอมพิวเตอร์ โปรแกรมที่สร้างทั้งหมดจะถูกจัดเก็บไว้บนเซิร์ฟเวอร์ App Inventor ซึ่งช่วยให้สามารถพัฒนางานต่อที่เครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องใดก็ได้ เพียงแค่ได้มีการเชื่อมต่อกับระบบอินเทอร์เน็ตไว้เท่านั้น การสร้างแอปพลิเคชันจะแบ่งการทำงานออกเป็นสองส่วน คือ ส่วนออกแบบ (App Inventor Designer) ที่จะให้เราเลือกคอมโพเนนต์ที่ต้องการสำหรับที่จะให้สร้างแอปพลิเคชัน ส่วนที่สองเป็นส่วนการเขียนโค้ด (App Inventor Blocks Editor) ที่ให้เราเขียนโค้ดด้วยการต่อบล็อกต่างๆ เข้าด้วยกันเป็นคำสั่ง ซึ่งจะเป็นการกำหนดพฤติกรรมหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับคอม

โพเนท์ การเขียนโปรแกรมจะเหมือนการต่อชิ้นส่วนตัวต่อจิ๊กซอว์เข้าด้วยกัน ในแต่ละขั้นตอนการสร้างจะสามารถทำการทดสอบได้ทุกขณะ และเมื่อสร้างเสร็จสมบูรณ์แล้วจะสามารถแพ็คเกจแอปพลิเคชันเพื่อนำไปใช้งานบนโทรศัพท์ระบบปฏิบัติการ Android เครื่องใดก็ได้ หรือหากไม่มีโทรศัพท์ระบบปฏิบัติการ Android ก็สามารที่จะทดสอบได้บนโทรศัพท์จำลองที่ทำงานอยู่บนคอมพิวเตอร์ซึ่งจะมีลักษณะการทำงานเหมือนโทรศัพท์จริงทุกประการ สภาพแวดล้อมในการพัฒนาด้วยโปรแกรม App Inventor นั้น สนับสนุนระบบปฏิบัติการที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นระบบปฏิบัติการ Mac OS X, GNU / Linux และระบบปฏิบัติการ Windows และแอปพลิเคชันที่สร้างขึ้นนั้นสามารถติดตั้งและทำงานได้บนโทรศัพท์ระบบปฏิบัติการ Android หลากหลายรุ่นที่เป็นที่นิยมในปัจจุบัน



รูปที่ 2.20 แอปพลิเคชันที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรม App Inventor ในหน้าต่างเว็บเบราว์เซอร์

2.4.2 ส่วนออกแบบ (App Inventor Designer)

ในขั้นตอนแรกของการสร้างแอปพลิเคชันด้วย App Inventor เริ่มจากการเลือกคอมโพเนนท์ที่ต้องการและจัดวางลงในส่วนของการออกแบบโดยจะผ่านส่วนของการออกแบบ (App Inventor Designer) ดังที่แสดงในภาพที่ 1 แสดงให้เห็นถึงแอปพลิเคชันที่สร้างขึ้นในหน้าต่างเว็บเบราว์เซอร์ โดยด้านซ้ายจะเป็นส่วนของคอมโพเนนท์ที่ App Inventor เตรียมไว้ให้จัดเรียงเป็นหมวดหมู่ เช่น ปุ่ม (button) ข้อความ (label) กล่องข้อความ (text box) เป็นต้น ผู้ใช้ทำการเพิ่มคอมโพเนนท์ที่เลือกด้วยการคลิกลากลงไปวางไว้ในโปรเจก

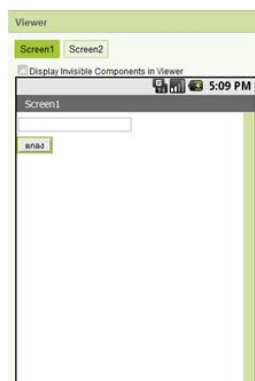


รูปที่ 2.21 หน้าจอการจัดการโปรเจก (My Projects)

อินเตอร์เฟซบนหน้าเว็บ App Inventor นั้นจะประกอบด้วยแท็บที่จะปรากฏในส่วนบนของหน้าเว็บซึ่งจะใช้ในการเข้าไปจัดการโปรเจก (My Projects) ส่วนการออกแบบ (Design) ส่วนการเรียนรู้คำสั่ง (Learn) ในหน้าจอการจัดการโปรเจก ดังภาพที่ 2 จะสามารถเข้าไปจัดการสร้าง ลบ คำนวณหรือเลือกโปรเจกที่สร้างและได้ทำการบันทึกไว้เพื่อกลับมาแก้ไขในหน้าจอส่วนการออกแบบได้



รูปที่ 2.22 หน้าจอส่วนคอมโพเนนต์ที่มีให้เลือก



รูปที่ 2.23 หน้าจอการออกแบบ (Viewer)

ในส่วนหน้าจอการออกแบบ ปุ่มที่อยู่ทางด้านบนจะใช้เพื่อการบันทึกโปรเจกในลักษณะต่างๆ การเพิ่มและลบหน้าจอ Screen ปุ่มสำหรับการเปิดส่วนการเขียนโค้ด (Open the Blocks Editor) และการจัดแพ็คเกจแอปพลิเคชันเพื่อนำไปใช้งานบนโทรศัพท์ระบบปฏิบัติการ Android ต่อไป ในการสร้างแอปพลิเคชันที่หน้าจอส่วนการออกแบบนี้ ผู้ใช้จะเลือกคอมโพเนนต์ที่อยู่ทางด้านซ้ายของหน้าจอ ดังภาพ 3 คลิกลากเพื่อนำมาวางลงในส่วน Viewer ที่อยู่ตรงกลางหน้าจอ ดังภาพ 4 หลังจากนั้นคอมโพเนนต์ที่เลือกนำมาวางจะปรากฏในส่วน Viewer ตามมุมมองของผู้ใช้ซึ่งสามารถเลือกจัดวางลงในตำแหน่งที่เหมาะสมได้ตามต้องการ และคอมโพเนนต์นั้นยังปรากฏในส่วนรายการคอนโพเนนต์ (Components) ดังภาพ 5 เรียงกันเป็นรายการเพื่อให้ดูง่ายและสามารถเลือกคอมโพเนนต์ที่ต้องการกำหนดคุณสมบัติจากรายการนี้แล้วกำหนดคุณสมบัติต่างๆ ที่หน้าจอส่วนคุณสมบัติ (Properties) ดังภาพ 6 ซึ่งจะเป็นคุณสมบัติเฉพาะของคอมโพเนนต์นั้นๆ



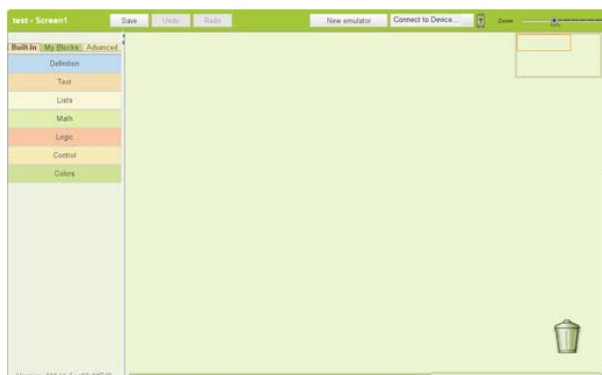
รูปที่ 2.24 หน้าจอส่วนคอมโพเนนต์ (Components) ที่เลือกนำมาใช้ในโปรเจก



รูปที่ 2.25 หน้าจอส่วนคุณสมบัติของคอมโพเนนต์ (Properties)

นอกจากในกลุ่มของคอมโพเนนต์ทั่วไปแล้วยังมีคอมโพเนนต์ที่มองไม่เห็น (Non-Visible Components) ซึ่งเมื่อนำมาวางในหน้าจอ Viewer แล้วจะไม่ปรากฏคอมโพเนนต์ดังกล่าวที่หน้าจอ Viewer แต่จะปรากฏที่หน้าจอรายการคอมโพเนนต์แทน คอมโพเนนต์ที่มองไม่เห็นนี้จะประกอบไปด้วยคอมโพเนนต์ในกลุ่ม Sensors ซึ่งประกอบไปด้วยคอมโพเนนต์ที่เกี่ยวข้องกับการเรียกใช้ตัวตรวจจับต่างๆ ที่มีอยู่ในโทรศัพท์ เช่น ระบบ GPS หรือ Accelerometers เป็นต้น กลุ่ม Notifiers ซึ่งเกี่ยวข้องกับความสามารถในการแจ้งเตือนต่างๆ หรือการเขียนบันทึกกิจกรรมของโทรศัพท์ ซึ่งคอมโพเนนต์ในกลุ่ม Notifiers นั้นจะมองไม่เห็นหรือถูกซ่อนไว้ แต่จะสามารถมองเห็นได้เมื่อเกิดการแจ้งเตือนหรือสอบถามโดยมีการโต้ตอบกับผู้ใช้ในรูปแบบของข้อความ เสียง ปุ่ม หรือช่องสำหรับกรอกข้อมูลที่จะแสดงให้ผู้ใช้เห็นเป็นครั้งคราวเท่านั้น กลุ่ม Clocks ซึ่งเกี่ยวข้องกับการบันทึกของเวลา ตัวจับเวลา และการตั้งค่าเวลา กลุ่ม ActivityStarters ซึ่งเกี่ยวข้องกับการสั่งให้แอปพลิเคชันอื่นที่ติดตั้งอยู่ในโทรศัพท์ทำงาน เช่น โปรแกรมอ่านบาร์โค้ด (barcode scanner) หรือโปรแกรมอ่านออกเสียงจาก

ข้อความ (text to speech) เป็นต้น กลุ่ม Web Services เช่น คอมโพเนนต์เกี่ยวกับเกมออนไลน์ (Game Client) คอมโพเนนต์เกี่ยวกับฐานข้อมูลบนเว็บ และคอมโพเนนต์เกี่ยวกับการใช้บริการ Twitter เป็นต้น

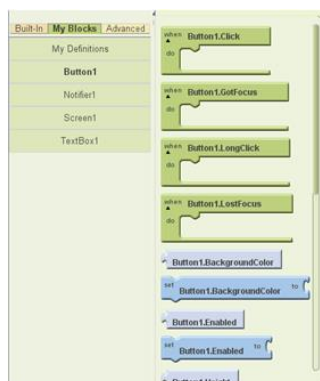


รูปที่ 2.26 หน้าจอส่วนการเขียนโค้ด (App Inventor Blocks Editor)

2.7.2 ส่วนการเขียนโค้ด (App Inventor Blocks Editor)

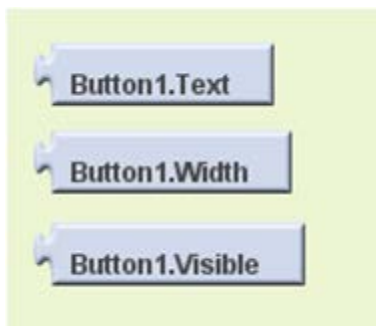
หลังจากที่ทำการเลือกจัดวางคอมโพเนนต์ที่จะใช้สำหรับโปรเจกต์ครบแล้ว ผู้ใช้จะสามารถเขียนโค้ดคำสั่งสำหรับแอปพลิเคชันได้ในส่วนการเขียนโค้ด (App Inventor Blocks Editor) สำหรับพื้นที่การทำงานในส่วนหน้าจอการเขียนโค้ดแสดงดังภาพ 7 ซึ่งจะประกอบไปด้วยคำสั่งที่อยู่ในรูปของบล็อกกรวยรวมไว้บริเวณด้านซ้ายของหน้าจอ ผู้ใช้สามารถเลือกคำสั่งที่ต้องการโดยการคลิกลากบล็อกคำสั่งมาวางไว้ในโปรเจกต์คือบริเวณที่เป็นพื้นที่วางตรงกลางหน้าจอ ตัวอย่างของบล็อกคำสั่งดังแสดงในภาพ 8 ซึ่งจะเป็นคำสั่งพื้นฐานที่ผู้ใช้นำมาใช้ในการสร้างแอปพลิเคชันขึ้นมา บล็อกเหล่านี้จะถูกแยกและจัดแบ่งออกเป็นกลุ่มๆ ตามลักษณะของคำสั่ง ตัวอย่างเช่น บล็อกข้อความที่ใช้ในการทำงานที่เกี่ยวข้องกับข้อความที่เป็นสายอักขระ บล็อกทางคณิตศาสตร์ที่ใช้ในการทำงานที่เกี่ยวข้องกับฟังก์ชันทางคณิตศาสตร์ ตัวเลข หรือเครื่องหมายทางคณิตศาสตร์ เป็นต้น App Inventor ยังสามารถสร้างกระบวนการทำงาน (procedure) และตัวแปร (variable) ได้โดยการเลือกใช้บล็อกในส่วนที่เกี่ยวกับการสร้างกระบวนการทำงานและเหตุการณ์ (event handler) ที่เกิดกับคอมโพเนนต์ โดยบล็อกที่เกี่ยวข้องกับคอมโพเนนต์จะถูกจัดเตรียมไว้ให้ตามคอมโพเนนต์ที่ผู้ใช้นำมาวางไว้ในโปรเจกต์และจัดเก็บรวมกันไว้ในแท็บ My Blocks แยกไว้ต่างหาก บล็อกที่เกี่ยวข้องกับคอมโพเนนต์เหล่านี้จะแบ่งออกได้เป็น 4 แบบตามประเภทของคำสั่ง คือ ประเภทการเรียกค่าคุณสมบัติจากคอมโพเนนต์ (property getter)

ประเภทการกำหนดค่าคุณสมบัติให้กับคอมโพเนนต์ (property setter) ประเภทเหตุการณ์ (event handler) และประเภทการเรียกใช้กระบวนการทำงาน (method call)



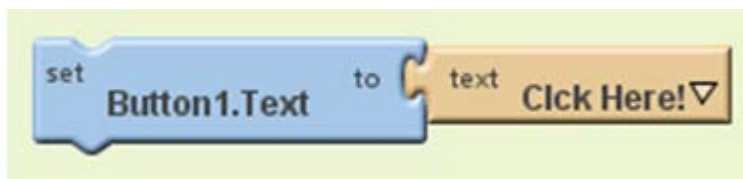
รูปที่ 2.27 ตัวอย่างของบล็อกคำสั่งที่ใช้แทนการเขียนโค้ด

1) การเรียกค่าคุณสมบัติจากคอมโพเนนต์ (property getter) บล็อกประเภทที่ใช้เรียกค่าคุณสมบัติจากคอมโพเนนต์จะมีลักษณะเป็นช่องต่ออยู่ทางด้านซ้ายดังภาพ 9 โดยการทำงานจะทำการอ่านค่าคุณสมบัติจากคอมโพเนนต์แล้วส่งค่านั้นกลับมาในรูปแบบของข้อความ ตัวเลข หรือค่าทางตรรกศาสตร์ แต่ในบางคอมโพเนนต์อาจมีค่าที่มีรูปแบบที่ซับซ้อนมากกว่าเช่น ค่า GPS จากคอมโพเนนต์ตรวจจับตำแหน่ง (Location Sensor) เป็นต้น ซึ่งจะมีรูปแบบเฉพาะแตกต่างกันไป แต่ทั้งนี้การอ่านค่านั้นทำได้ง่ายมาก ถึงแม้จะเป็นการอ่านค่า GPS ซึ่งโดยปกติมีกระบวนการทำงานที่ซับซ้อน แต่ผู้ใช้สามารถอ่านค่า GPS ได้ผ่านคอมโพเนนต์ตรวจจับตำแหน่งเหมือนอ่านค่าข้อความจากกล่องข้อความ ด้วยกระบวนการนี้ทำให้มั่นใจได้ว่าผู้ใช้จะไม่ต้องกังวลในเรื่องความซับซ้อนของการเข้าถึงค่าและข้อมูลต่างๆ ที่ต้องการ



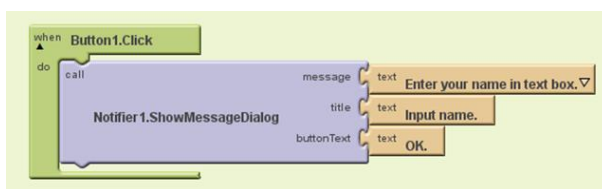
รูปที่ 2.28 ตัวอย่างของบล็อกคำสั่งประเภทที่ใช้เรียกค่าคุณสมบัติจากคอมโพเนนต์ (property getter)

2) การกำหนดค่าคุณสมบัติให้กับคอมโพเนนต์ (property setter) บล็อกประเภทที่ใช้กำหนดค่าคุณสมบัติให้กับคอมโพเนนต์จะมีลักษณะเป็นช่องต่ออยู่ทางด้านขวาถึงภาพ 10 โดยจะสามารถทำการกำหนดค่าหรือเปลี่ยนแปลงค่าคุณสมบัติให้กับคอมโพเนนต์ที่ต้องการด้วยค่าของบล็อกที่นำมาต่อเข้ากับช่องต่อที่อยู่ทางด้านขวา ช่องต่อนี้จะมีรูปร่างเป็นช่องรับซึ่งจะต่อเข้าได้พอดีกับบล็อกที่มีรูปร่างเหมือนบล็อกประเภทที่ใช้เรียกค่าคุณสมบัติจากคอมโพเนนต์ ซึ่งจะทำให้ผู้ใช้เลือกบล็อกที่จะนำมาต่อเข้าด้วยกันได้อย่างง่ายได้และลดข้อผิดพลาดในการเลือกต่อบล็อกที่ไม่ถูกต้อง



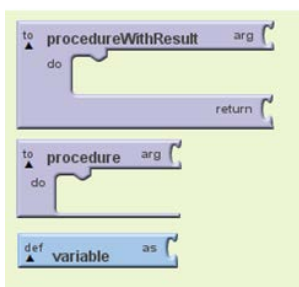
รูปที่ 2.29 ตัวอย่างของบล็อกคำสั่งประเภทที่ใช้กำหนดค่าคุณสมบัติให้กับคอมโพเนนต์ (property setter)

3) เหตุการณ์ (event handler) บล็อกประเภทเหตุการณ์จะมีลักษณะเป็นช่องต่ออยู่ทางด้านล่างถึงภาพ 11 ซึ่งบล็อกประเภทนี้จะทำงานเมื่อเกิดเหตุการณ์ต่างๆ ขึ้นกับคอมโพเนนต์ เช่น การคลิกที่ปุ่ม ซึ่งจะทำงานตามบล็อกคำสั่งที่ต่อลงไปทางด้านล่างภายในบล็อกเหตุการณ์ ตัวอย่างเช่นในภาพ 11 แสดงให้เห็นถึงเหตุการณ์เมื่อมีการคลิกปุ่มแล้วให้มีการแสดงหน้าต่างข้อความโต้ตอบขึ้นมาเพื่อเตือนให้ผู้ใช้ทำการป้อนข้อมูลลงในกล่องข้อความ เป็นต้น



รูปที่ 2.30 ตัวอย่างของบล็อกคำสั่งประเภทเหตุการณ์ (event handler)

4) การเรียกใช้กระบวนการทำงาน (method call) บล็อกประเภทเรียกใช้กระบวนการทำงานจะมีลักษณะเหมือนกับบล็อกประเภทที่ใช้เรียกค่าคุณสมบัติจากคอมโพเนนต์ที่มีลักษณะเป็นช่องต่ออยู่ทางด้านซ้าย บล็อกประเภทนี้จะถูกสร้างขึ้นเมื่อผู้ใช้ได้มีการสร้างกระบวนการทำงาน โดยอาศัยบล็อกประเภทกระบวนการทำงานในการสร้างดังภาพ 12 เช่น การสร้างฟังก์ชันการทำงาน การสร้างตัวแปร เป็นต้น และจะมีชื่อเรียกเฉพาะตัวตามที่ผู้ใช้เป็นผู้ตั้งให้ เมื่อมีการสร้างกระบวนการทำงานขึ้น บล็อกประเภทเรียกใช้กระบวนการทำงานก็จะถูกสร้างขึ้นและปรากฏในตัวเลือกเพื่อให้ผู้ใช้เลือกที่มาวางลงในโปรเจกต์เมื่อต้องการให้เกิดการเรียกใช้กระบวนการทำงานดังกล่าว



รูปที่ 2.31 ตัวอย่างของบล็อกคำสั่งประเภทกระบวนการทำงาน

2.4.3 ส่วนของการแพ็คเกจและการเรียกใช้งานแอปพลิเคชัน

เมื่อแอปพลิเคชันได้ถูกออกแบบและทำการเขียนโค้ดคำสั่งเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ผู้ใช้สามารถสั่งให้โปรแกรม App Inventor ทำการแพ็คเกจแอปพลิเคชันดังกล่าวให้อยู่รูปของไฟล์ที่พร้อมจะนำไปติดตั้งเพื่อนำไปติดตั้งบนโทรศัพท์ระบบปฏิบัติการ Android ต่อไป ผู้ใช้เพียงเลือกคลิกที่ปุ่ม Package for Phone ที่อยู่ในด้านบนของหน้าจอส่วนออกแบบ โปรแกรม App Inventor จะทำการแพ็คเกจบนเซิร์ฟเวอร์ App Inventor และ

ส่งไฟล์ที่พร้อมจะนำไปติดตั้งออกมาให้ผู้ใช้ในการดาวน์โหลดเก็บไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อจะนำไปติดตั้งและเรียกใช้งานบนโทรศัพท์ระบบปฏิบัติการ Android เครื่องใดก็ได้ หรือหากไม่มีโทรศัพท์ระบบปฏิบัติการ Android ก็สามารถที่จะทดสอบการทำงานของแอปพลิเคชันได้บนโทรศัพท์จำลองที่ทำงานอยู่บนคอมพิวเตอร์ซึ่งจะมีลักษณะการทำงานเหมือนโทรศัพท์จริงทุกประการดังภาพ 26



รูปที่ 2.32 โทรศัพท์จำลองระบบปฏิบัติการ Android

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

Thooft and Nancy (2011) ได้ศึกษาเรื่อง ผลการใช้หนังสือเสียงด้านความเข้าใจในการอ่านและการสร้างแรงจูงใจ เป็นการวิจัยแบบเชิงปฏิบัติการ มีวัตถุประสงค์ การวิจัย คือ 1) การเปรียบเทียบระหว่างหนังสือเสียงกับหนังสือเรียนปกติว่าประเภทไหนมีความเข้าใจและเกิดแรงจูงใจมากกว่ากัน 2) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนปกติกับนักเรียนพิเศษ ซึ่งมีวิธีการเรียนการสอนโดยใช้หนังสือเสียงและหนังสือเรียนปกติที่มีประสิทธิภาพ ผลการวิจัยพบว่า หนังสือเสียงเป็นเครื่องมือทางการศึกษาที่ช่วยส่งเสริมการอ่านเพื่อเกิดความเข้าใจและสร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียนและยังพบอีกว่าหนังสือเสียงช่วยกระตุ้นในการอ่านของนักเรียน โดยมีคะแนนที่ได้จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก็เพิ่มขึ้นอีกด้วย

ธรรม จตุณาม (2545) ได้ทำวิจัยเรื่อง การประยุกต์ใช้โปรแกรมผลิตและอ่านหนังสือเสียงระบบเดซีกับภาษาไทยสำหรับคนตาบอด ใช้วิธีการ สำนวความต้องการในการใช้หนังสือเสียงระบบเดซีและสำนวนความพึงพอใจในการใช้ค่า สั่งในโปรแกรมและเครื่องอ่านหนังสือเสียงระบบเดซี กลุ่ม

ตัวอย่าง คือ นักเรียนตาบอดที่เรียนร่วมระดับมัธยมศึกษาตอนปลายจำนวน 40 คน ได้ฝึกใช้ และนาข้อมูลมาวิเคราะห์โดยใช้คำร้อยละผลการวิจัยพบว่า นักเรียนต้องการใช้หนังสือเสียงระบบเดซีที่เชื่อมตัวอักษร และเสียงในหนังสือเพื่อการค้นคว้ามากที่สุดมีความพึงพอใจการใช้เครื่องอ่านหนังสือเสียงเพล็กซ์ทอล์กมากกว่าโปรแกรมเอลฟีเพลเยอร์และโปรแกรมเพลย์แบ็ค 2000 สาเหตุเพราะเครื่องอ่านหนังสือเสียงเพล็กซ์ทอล์กใช้ง่ายสะดวก

นฤมล (2555) แสงดวงแขและเจริญเนตร แสงดวงแข [9] ได้ทำงานวิจัยเรื่อง การประเมินและพัฒนาคุณภาพของหนังสือเสียงที่ได้รับบริจาคในห้องสมุด โรงเรียนการศึกษาคนตาบอดธรรมศาสตร์ อ.หาดใหญ่ จ.สงขลา ใช้วิธีการประเมินคุณภาพของหนังสือเสียงในห้องสมุดของโรงเรียนการศึกษาคนตาบอดธรรมศาสตร์ หาดใหญ่กลุ่มตัวอย่างคือ ผู้อำนวยการโรงเรียนการศึกษาคนตาบอดธรรมศาสตร์ หาดใหญ่และอาจารย์ จำนวน 7 คน นักเรียนระดับชั้นอนุบาล จำนวน 6 คน นักเรียนระดับ ช่วงชั้นที่ 1 ประถมศึกษาตอนต้น (ป.1-3) จำนวน 14 คน และนักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 2 ระดับประถมศึกษาตอนปลาย (ป.4-6) จำนวน 20 คน ผลการวิจัยพบว่าคุณภาพของหนังสือเสียงส่วนใหญ่อยู่ในระดับดี ทั้งนี้กลุ่มเป้าหมายได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณลักษณะของหนังสือเสียงที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้พิการทางสายตา

สุกมาส บุญสม ณรงค์ สมพงษ์ และ ณัฐพล ราไพ (2558) ได้พัฒนาหนังสือเสียงระบบเดซี เรื่อง อาเซียนศึกษาสำหรับนักเรียนผู้มีความบกพร่องทางสายตาโรงเรียนสอนคนตาบอดกรุงเทพ การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาหนังสือเสียงระบบเดซี เรื่อง อาเซียนศึกษาสำหรับนักเรียนผู้มีความบกพร่องทางสายตา ที่มีคุณภาพและประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70 2) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับคะแนนทดสอบก่อนเรียนที่เรียนด้วยหนังสือเสียงระบบเดซี 3) เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลของหนังสือเสียงระบบเดซีและ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนผู้มีความบกพร่องทางสายตาที่มีต่อหนังสือเสียงระบบเดซี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนผู้มีความบกพร่องทางสายตา โรงเรียนสอนคนตาบอดกรุงเทพ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 ซึ่งได้จากการเลือกแบบเจาะจงมาจำนวน 8 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ หนังสือเสียงระบบเดซี เรื่อง อาเซียนศึกษา แบบประเมินคุณภาพสำหรับผู้เชี่ยวชาญ แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจสำหรับนักเรียนผู้มีความบกพร่องทางสายตา สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าดัชนีประสิทธิผล และ Z-Test

ผลการวิจัยพบว่า 1) หนังสือเสียงระบบเดซี เรื่อง อาเซียนศึกษา สำหรับนักเรียนผู้มีความบกพร่องทางสายตา มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดี ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดี ด้านเทคนิคอยู่ในระดับดีมาก พร้อมทั้งมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เรียนด้วยหนังสือเสียงระบบเดซี สูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ค่าดัชนีประสิทธิผลของหนังสือเสียงระบบ เดซี เรื่อง อาเซียนศึกษา ซึ่งหมายความว่า นักเรียนผู้มีความบกพร่องทางสายตามีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้นร้อยละ 0.58 และ 4) ความพึงพอใจของนักเรียนผู้มีความบกพร่องทางสายตา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อหนังสือเสียงระบบเดซี อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.74

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อแนวคิด ผลนิทานพื้นบ้านเสียงภาษาอังกฤษออนไลน์เพื่อปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนพิการทางสายตา : กรณีศึกษาจังหวัดเพชรบูรณ์ ครั้งนี้มีขั้นตอนการดำเนินการ ดังต่อไปนี้

3.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนพิการสายตาด้อยโอกาส โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดเพชรบูรณ์ ระดับประถมศึกษา จำนวน 20 คน ได้มาโดยเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.2.1 แอปพลิเคชันนิทานสอนใจแบบสองภาษา(Thai Fables) แอปพลิเคชันนิทานพื้นบ้านเสียงภาษาอังกฤษออนไลน์เพื่อปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนพิการทางสายตา ประกอบด้วยนิทานพื้นบ้าน และบทความสอนใจ จำนวน 5 เรื่อง ดังนี้

นิทานพื้นบ้านภาคเหนือ เรื่องขायปัญญา

นิทานพื้นบ้านภาคกลาง เรื่องพระนางจามเทวี

นิทานพื้นบ้านภาคอีสาน เรื่องจี่เหล้าเล่นหม้อ

นิทานพื้นบ้านภาคใต้ เรื่องเขาทะนนาน

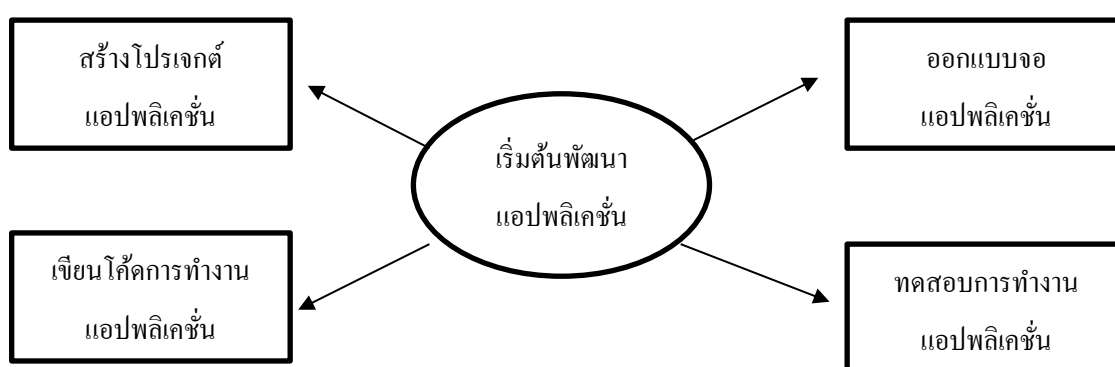
นิทานพื้นบ้านภาคใต้ เรื่องลูกเนรคุณ

3.2.2 แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนพิการทางสายตาที่มีต่อการฟังจากแอปพลิเคชันนิทานสอนใจสองภาษา (Thai Fables) แอปพลิเคชันนิทานพื้นบ้านเสียงภาษาอังกฤษออนไลน์เพื่อปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม โดยการสัมภาษณ์

3.3 ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยค้นคว้าได้ดำเนินการพัฒนาและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าตามลำดับ ดังนี้

3.3.1 การออกแบบระบบการทำงานสำหรับการพัฒนาแอปพลิเคชันสองภาษา (Thai Fables) โดยได้ออกแบบระบบการทำงาน ดังรูปที่ 3.1



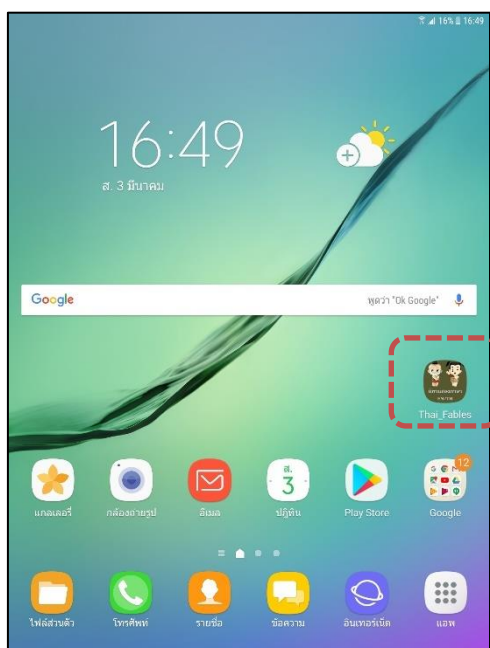
รูปที่ 3.1 การออกแบบระบบการทำงาน

จากรูปที่ 3.1 การออกแบบระบบการทำงานสำหรับการพัฒนาแอปพลิเคชันสองภาษา (Thai Fables) ดังนี้ 1) ขั้นตอนการพัฒนาเริ่มต้นการพัฒนาแอปพลิเคชันสองภาษา (Thai Fables) โดยเริ่มต้นจากการออกแบบการสร้างนิทานพื้นบ้าน 5 เรื่องดังที่กล่าวไว้ข้างต้น 2) สร้างโปรเจกต์แอปพลิเคชันสองภาษา โดยใช้ชื่อ Thai Fables 3) ออกแบบหน้าจอแอปพลิเคชันซึ่งการออกแบบจะต้องมีเมนูสำหรับการเลือกนิทานพื้นบ้านจำนวน 5 เมนู 4) เขียนโค้ดการทำงานแอปพลิเคชันสองภาษา (Thai Fables) เพื่อให้แอปพลิเคชันสัมพันธ์กัน 5) ทดสอบการทำงานแอปพลิเคชันสองภาษา (Thai Fables) จากประชากรกลุ่มตัวอย่าง

3.3.2 การพัฒนาแอปพลิเคชันนิทานสอนใจแบบสองภาษา (Thai Fables) ซึ่งผู้วิจัยได้พัฒนาแอปพลิเคชันสองภาษา (Thai Fables) แบบออนไลน์รูปแบบโอเพนซอร์ส ดังนี้



รูปที่ 3.2 ไอคอนแอปพลิเคชันนิทานสอนใจแบบสองภาษา (Thai Fables)



รูปที่ 3.3 แอปพลิเคชันนิทานสอนใจแบบสองภาษา (Thai Fables)

จากรูปที่ 3.3 ติดตั้งแอปพลิเคชันนิทานสอนใจแบบสองภาษา (Thai Fables) บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์(Android) บนแท็บเล็ต



รูปที่ 3.4 หน้าหลักแอปพลิเคชันนิทานสอนใจแบบสองภาษา (Thai Fables)

จากรูปที่ 3.4 หน้าหลักแอปพลิเคชันนิทานสอนใจแบบสองภาษา (Thai Fables) เป็นรูปแบบของเมนู ซึ่งประกอบไปนิทานสองภาษาสอนใจจำนวน 5 เรื่อง ดังนี้

- นิทานเรื่อง : ชายปัญญา
- นิทานเรื่อง : พระนางจามเทวี
- นิทานเรื่อง : ชีเหล้าเล่นหม้อ
- นิทานเรื่อง : เขาทะนนาน
- นิทานเรื่อง : ลูกเนรคุณ

เมื่อกลุ่มตัวอย่างต้องการเลือกฟังนิทานสามารถเลือกชื่อนั้นได้ เมื่อเลือกชื่อนิทานได้แล้วนั้น หน้าเมนูแอปพลิเคชันนิทานสอนใจแบบสองภาษา (Thai Fables) จะทำการลิงค์ตามที่ผู้เลือกได้เลือกไว้



รูปที่ 3.5 หน้าแอปพลิเคชันนิทานเรื่อง : ข่ายปัญญา

จากรูปที่ 3.5 หน้าแอปพลิเคชันนิทานเรื่อง : ข่ายปัญญา โดยหน้าจอแอปพลิเคชันของนิทานแต่ละเรื่องนั้น จะเป็นรูปแบบตรามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ ซึ่งการออกแบบนั้นผู้วิจัยได้พัฒนาแอปพลิเคชันเป็นกรรมสิทธิ์ของมหาวิทยาลัย ซึ่งมีระบบการทำงาน คือ ปุ่มการทำงาน คือ ปุ่มที่ 1 บรรยายเสียงภาษาอังกฤษนิทานเรื่อง : ข่ายปัญญา ปุ่มที่ 2 หยุดการบรรยายเสียงเสียงเมื่อเล่นเสียงภาษาอังกฤษหรือเสียงภาษาไทย ปุ่มที่ 3 บรรยายเสียงภาษาไทยนิทานเรื่อง : ข่ายปัญญา และปุ่มที่ 4 ปุ่มแชร์แอปพลิเคชันนิทานสอนใจแบบสองภาษา (Thai Fables) ตอนนิทานเรื่อง : ข่ายปัญญา บนสื่อสังคมออนไลน์(Facebook) สามารถแชร์ให้เพื่อนได้เข้ามาฝึกการฟังเสียงสองภาษาได้ ซึ่งความยาวในการบรรยายเสียงนิทานแต่ละเรื่องจะไม่เท่ากันขึ้นอยู่กับเรื่องนั้นมีเนื้อหาความยาวเท่าใด



รูปที่ 3.6 หน้าแอปพลิเคชันนิทานเรื่อง : พระนางจามเทวี



รูปที่ 3.7 หน้าแอปพลิเคชันนิทานเรื่อง : ซีเหล้าเล่นหม้อ



รูปที่ 3.8 หน้าแอปพลิเคชันนิทานเรื่อง : เขาทะนนาน



รูปที่ 3.9 หน้าแอปพลิเคชันนิทานเรื่อง : ลูกเนรคุณ

3.4 การออกแบบแบบสอบถามผลิตนิทานพื้นบ้านเสียงภาษาอังกฤษออนไลน์เพื่อปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนพิการทางสายตา : กรณีศึกษาจังหวัดเพชรบูรณ์

การผลิตนิทานพื้นบ้านเสียงภาษาอังกฤษออนไลน์เพื่อปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนพิการทางสายตา : กรณีศึกษาจังหวัดเพชรบูรณ์ โดยมีแบบสอบถามวัดความพึงพอใจที่เป็นเครื่องมือในการประเมินภาพรวม โดยมีการออกแบบ ดังนี้

3.4.1 ศึกษาแนวคิด เนื้อหาสาระ ระบบงานที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามวัดความพึงพอใจ

3.4.2 นำแบบสอบถามวัดความพึงพอใจ เพื่อพิจารณา ความชัดเจนของคำถามและความเหมาะสม แล้วนำคำแนะนำที่ได้มาปรับปรุงแก้ไข

3.4.3 สร้างขอบเขตข้อมูลทั่วไปของผู้มาทดลองแอปพลิเคชันนิทานสอนใจแบบสองภาษา (Thai Fables)

3.4.4 สร้างแบบสอบถามวัดความพึงพอใจที่มีต่อภาพรวมแอปพลิเคชันนิทานสอนใจแบบสองภาษา (Thai Fables) ได้ยืมมีคำถามทั้งหมด 9 ข้อ

โดยกำหนดแบบสอบถามออกเป็น 5 ระดับตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ดังนี้

ให้คะแนนระดับ 5	หมายถึง	พอใจในระดับมากที่สุด
ให้คะแนนระดับ 4	หมายถึง	พอใจในระดับมาก
ให้คะแนนระดับ 3	หมายถึง	พอใจในระดับปานกลาง
ให้คะแนนระดับ 2	หมายถึง	พอใจในระดับน้อย
ให้คะแนนระดับ 1	หมายถึง	พอใจในระดับน้อยที่สุด

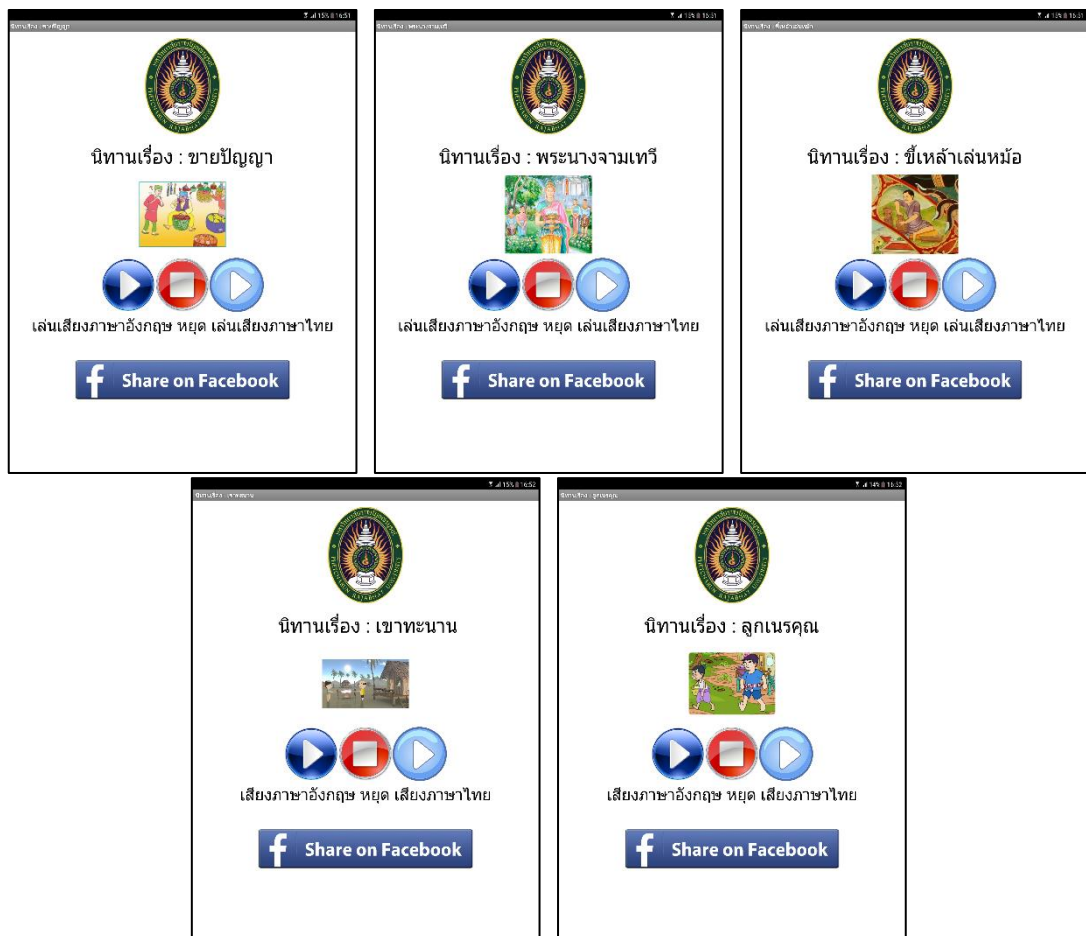
3.4.5 นำแบบสอบถามวัดความพึงพอใจการผลิตนิทานพื้นบ้านเสียงภาษาอังกฤษออนไลน์เพื่อปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนพิการทางสายตา : กรณีศึกษาจังหวัดเพชรบูรณ์ จัดพิมพ์และทดลองกับบุคคลทั่วไปจำนวน 20 คน

บทที่ 4

ผลการวิจัย

4.1 ผลการผลิตนิทานพื้นบ้านเสียงภาษาอังกฤษออนไลน์เพื่อปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนพิการทางสายตา : กรณีศึกษาจังหวัดเพชรบูรณ์

ผลการผลิตนิทานพื้นบ้านเสียงภาษาอังกฤษออนไลน์เพื่อปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนพิการทางสายตา : กรณีศึกษาจังหวัดเพชรบูรณ์นั้น ประกอบด้วยแท็บเล็ตหรือสมาร์ทโฟน พร้อมด้วยแอปพลิเคชันนิทานสอนใจแบบสองภาษา(Thai Fables) แอปพลิเคชันนิทานพื้นบ้านเสียงภาษาอังกฤษออนไลน์เพื่อปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนพิการทางสายตา ประกอบด้วยนิทานพื้นบ้าน และบทความสอนใจ จำนวน 5 เรื่อง



รูปที่ 4.1 แอปพลิเคชันนิทานสอนใจแบบสองภาษา(Thai Fables)

4.2 การทดลองระบบ

จากการทดสอบแอปพลิเคชันนิทานสอนใจแบบสองภาษา(Thai Fables) แอปพลิเคชันนิทานพื้นบ้านเสียงภาษาอังกฤษออนไลน์เพื่อปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนพิการทางสายตา โดยการทำงานจากรูปที่ 4.1 คือ ปุ่มการทำงาน คือ ปุ่มที่ 1 บรรยายเสียงภาษาอังกฤษนิทาน ปุ่มที่ 2 หยุดการบรรยายเสียงเมื่อเล่นเสียงภาษาอังกฤษหรือเสียงภาษาไทย ปุ่มที่ 3 บรรยายเสียงภาษาไทยนิทาน และปุ่มที่ 4 ปุ่มแชร์แอปพลิเคชันนิทานสอนใจแบบสองภาษา (Thai Fables) ตอนนิทานเรื่อง : ขาปัญหา บนสื่อสังคมออนไลน์(Facebook) โดยวัดประสิทธิภาพจากแบบสอบถาม ดังตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 แบบสอบถามวัดประสิทธิภาพการผลิตนิทานพื้นบ้านเสียงภาษาอังกฤษออนไลน์เพื่อปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนพิการทางสายตา : กรณีศึกษาจังหวัดเพชรบูรณ์

แบบสอบถามวัดประสิทธิภาพ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านการบรรยายเสียง			
1.1 การบรรยายเสียงมีความยาวที่เหมาะสม	4.52	0.70	ระดับมาก
1.2 การบรรยายเสียงภาษาอังกฤษฟังง่าย	4.20	0.69	ระดับมาก
1.3 การใช้ถ้อยคำเสียงสำเนียงชัดเจน ไม่ผิดเพี้ยน	4.50	0.68	ระดับมาก
2. ด้านการตรงตามความต้องการของผู้ใช้แอปพลิเคชัน			
2.1 ความสามารถในการบรรยายเสียงของแอปพลิเคชัน	4.40	0.63	ระดับมาก
2.2 รูปแบบแอปพลิเคชันมีความเหมาะสมกับการใช้งาน	4.20	0.69	ระดับมาก
2.3 ผู้ใช้เข้าใจรูปแบบแอปพลิเคชันง่าย	4.36	0.62	ระดับมาก
3. ด้านการทำงานตามฟังก์ชันการทำงาน			
3.1 การใช้คำสั่งของเมนูมีความสะดวก	4.48	0.57	ระดับมาก
3.2 แอปพลิเคชันสร้างความครอบคลุมกับการใช้งาน	4.32	0.73	ระดับมาก
3.3 ความเร็วในการใช้งานแอปพลิเคชัน	4.16	0.67	ระดับมาก
ผลรวมการวัดประสิทธิภาพ	4.34	0.66	ระดับมาก

จากตารางที่ 4.1 แบบสอบถามวัดประสิทธิภาพการผลิตนิทานพื้นบ้านเสียงภาษาอังกฤษออนไลน์เพื่อปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนพิการทางสายตา : กรณีศึกษาจังหวัดเพชรบูรณ์ ผลรวมการวัดประสิทธิภาพแอปพลิเคชันนิทานสอนใจแบบสองภาษา(Thai Fables) แอปพลิเคชันนิทานพื้นบ้านเสียงภาษาอังกฤษออนไลน์เพื่อปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนพิการทางสายตาค่า $\bar{X} = 4.34$ ค่า S.D. = 0.66 อยู่ในระดับมาก

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล ข้อเสนอแนะ

จากการผลิตนิทานพื้นบ้านเสียงภาษาอังกฤษออนไลน์เพื่อปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม สำหรับนักเรียนพิการทางสายตา : กรณีศึกษาจังหวัดเพชรบูรณ์ ได้มีผู้ทดสอบ 20 คน และ ประเมินผลภาพรวม 20 คน จึงได้รวบรวมและสามารถสรุปผลของการดำเนินงานและข้อเสนอแนะ ได้ดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการผลิตนิทานพื้นบ้านเสียงภาษาอังกฤษออนไลน์เพื่อปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมสำหรับนักเรียนพิการทางสายตา : กรณีศึกษาจังหวัดเพชรบูรณ์ ได้มีการพัฒนา แอปพลิเคชันนิทานสอนใจสองภาษา (Thai Fables) แอปพลิเคชันนิทานพื้นบ้านเสียงภาษาอังกฤษออนไลน์เพื่อปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม เมื่อเข้าสู่แอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์(Android) ชื่อ Thai Fables จากนั้นจะเข้าสู่หน้าเมนูนิทานจำนวน 5 รายการเพื่อเข้าไปฟังเสียงแบบ 2 ภาษา คือ ภาษาอังกฤษ และ ภาษาไทย เมื่อเลือกเมนูนิทานแล้วนั้น จะเข้าสู่หน้าแอปพลิเคชันนิทาน จะประกอบด้วย ปุ่มบรรยายเสียงภาษาอังกฤษ ปุ่มหยุดบรรยายเสียง ปุ่มบรรยายเสียงภาษาไทย และปุ่มแชร์สื่อสังคมออนไลน์(Facebook) ได้สรุปในหัวข้ออภิปรายผล

5.2 อภิปรายผล

ด้านการออกแบบระบบการทำงาน

การออกแบบระบบการทำงานสำหรับการพัฒนาแอปพลิเคชันสองภาษา (Thai Fables) ดังนี้

5.2.1 ขั้นตอนการพัฒนาเริ่มต้นการพัฒนาแอปพลิเคชันสองภาษา (Thai Fables) โดยเริ่มต้นจากการออกแบบการสร้างนิทานพื้นบ้าน 5 เรื่อง คือ

นิทานพื้นบ้านภาคเหนือ เรื่องชายปัญญา

นิทานพื้นบ้านภาคกลาง เรื่องพระนางจามเทวี

นิทานพื้นบ้านภาคอีสาน เรื่องขี้เหล็กเล่นหม้อ

นิทานพื้นบ้านภาคใต้ เรื่องเขาตะนาว

นิทานพื้นบ้านภาคใต้ เรื่องลูกเนกรคุณ

5.2.2 สร้างโปรเจกต์แอปพลิเคชันสองภาษา โดยใช้ชื่อ Thai Fables

5.2.3 ออกแบบหน้าจอแอปพลิเคชันซึ่งการออกแบบจะต้องมีเมนูสำหรับการเลือกนิทานพื้นบ้านจำนวน 5 เมนู

5.2.4 เขียนโค้ดการทำงานแอปพลิเคชันสองภาษา (Thai Fables) เพื่อให้แอปพลิเคชันสัมพันธ์กัน

5.2.5 ทดสอบการทำงานแอปพลิเคชันสองภาษา (Thai Fables) โดยการทดสอบจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 20 คน

ด้านการวัดประสิทธิภาพ

จากแบบสอบถามวัดประสิทธิภาพการผลิตนิทานพื้นบ้านเสียงภาษาอังกฤษออนไลน์เพื่อปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนพิการทางสายตา : กรณีศึกษาจังหวัดเพชรบูรณ์ อภิปรายผล คือ ค่า $\bar{X} = 4.34$ ค่า S.D. = 0.66 อยู่ในระดับมาก

5.3 ข้อเสนอแนะ

1. แอปพลิเคชันสนองความต้องการของผู้ศึกษาความแตกต่างของบุคคลได้เป็นอย่างดี ฉะนั้นผู้จะออกแบบแอปพลิเคชันจึงควรคำนึงถึงรูปแบบการทำงานให้ตอบสนองกับผู้ศึกษา

2. การพัฒนาแอปพลิเคชันนั้น จะต้องได้รับความร่วมมือกับผู้เชี่ยวชาญด้านต่างๆ เช่น ด้านเนื้อหา ด้านรูปแบบการใช้งานของแอปพลิเคชัน และผู้พัฒนาแอปพลิเคชัน จึงจะทำให้ผู้พัฒนาสร้างขึ้นมีคุณภาพและมีประสิทธิภาพ

3. การออกแบบแอปพลิเคชัน ควรมีการเร่งให้ผู้ศึกษาเกิดความสนใจที่จะเรียนรู้ด้านภาษาเพิ่มมากขึ้น การออกแบบให้น่าสนใจต่อไป และคาดว่าผู้ศึกษาจะสามารถศึกษาจากแอปพลิเคชันได้ต่อไป

บรรณานุกรม

- ธรรม จตุคาม. 2545. การประยุกต์ใช้โปรแกรมผลิตและอ่านหนังสือเสียงระบบเดซีกับภาษาไทย
สำหรับคนตาบอด. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขางานบริการฟื้นฟู
สมรรถภาพคนพิการ, มหาวิทยาลัยมหิดล
- นพดล จันทรเพ็ญ. การใช้ภาษาไทย. กรุงเทพฯ : ดันอ้อ , 2535.
- นฤมล แสงดวงแข และเจริญเนตร แสงดวงแข. 2555. การประเมินและพัฒนาคุณภาพของหนังสือ
เสียงที่ได้รับบริจาคในห้องสมุดโรงเรียนการศึกษาคนตาบอดธรรมสากล อ.หาดใหญ่ จ.
สงขลา. คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสาขาวิจัยและพัฒนาวิชาการมหาวิทยาลัย
เทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย.
- มณเฑียร บุญตัน. 2542. คู่มืออาสาสมัครร่วมพัฒนาคุณภาพชีวิตคนตาบอด. สมาคมคนตาบอดแห่ง
ประเทศไทย. ธีรานุสรณ์การพิมพ์. (อค์สานา).
- ปรีชา ช้างขวัญยืน. ศิลปะการฟัง การอ่าน. กรุงเทพฯ : วิชาการ , 2525.
- ภาษาไทย , ภาควิชา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. ภาษากับการสื่อสาร. (พิมพ์ครั้งที่ 3).
กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร , 2533.
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. เอกสารการสอนชุดวิชา การใช้ภาษาไทย (ฉบับปรับปรุง). พิมพ์
ครั้งที่ ๕. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, ๒๕๔๔.
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช . เอกสารการสอนชุดวิชาการใช้ภาษาไทย ๑ หน่วยที่ ๑-๘.
นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช , ๒๕๒๕.
- ราชภัฏพระนคร, มหาวิทยาลัย. ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์สำนักงาน
พระพุทธศาสนาแห่งชาติ , 2550.
- ศิริวรรณ นัทรหิรัญมงคล. 2550. การสร้างหนังสือเสียง เรื่อง นกในประเทศไทยสำหรับนักเรียน
พิการทางสายตาชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสอนคนตาบอดกรุงเทพ. วิทยานิพนธ์ครุ
ศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์เทคโนโลยี, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี
พระจอมเกล้าธนบุรี.
- สุภมาส บุญสม ณรงค์ สมพงษ์ และ ณัฐพล รำไพ. (2558). พัฒนาหนังสือเสียงระบบเดซี เรื่อง
อาเซียนศึกษาสำหรับนักเรียนผู้มีความบกพร่องทางสายตาโรงเรียนสอนคนตาบอด
กรุงเทพ. วารสารวิชาการครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์เทคโนโลยี, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี
1 มกราคม-มิถุนายน 2560

สำรวจ วารยานนท์. “ การฟังสารเพื่อการรับสาร” ใน ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารและการสืบค้น.
ลพบุรี : สถาบันราชภัฏเทพสตรี , 2544.

Thooft and Nancy, A. 2011. The Effect of Audio Books on Reading Comprehension
and Motivation. November 27, 2014, <http://gradworks.umi.com/15/07/1507106.html>.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก.

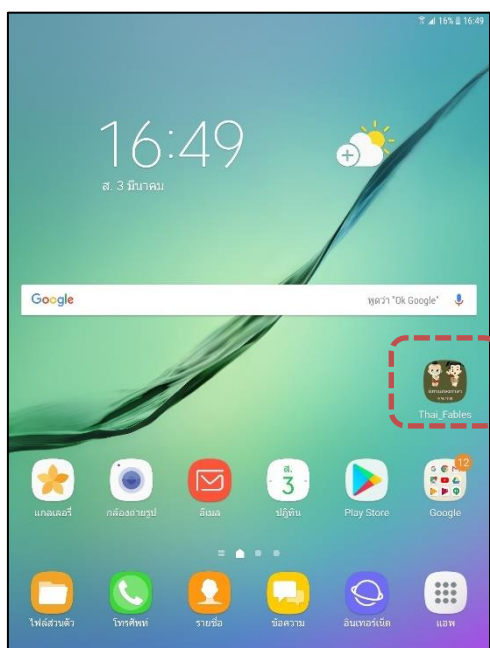
คู่มือการใช้งาน

แอปพลิเคชันนิทานสอนใจแบบสองภาษา (Thai Fables)

แอปพลิเคชันนิทานสอนใจแบบสองภาษา (Thai Fables) รูปแบบออนไลน์รูปแบบโอเพนซอร์ส ดังนี้



รูปที่ ก.-1 ไอคอนแอปพลิเคชันนิทานสอนใจแบบสองภาษา (Thai Fables)



รูปที่ ก.-2 แอปพลิเคชันนิทานสอนใจแบบสองภาษา (Thai Fables)

จากรูปที่ ก.-2 ติดตั้งแอปพลิเคชันนิทานสอนใจแบบสองภาษา (Thai Fables) บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์(Android) บนแท็บเล็ต



รูปที่ ก.-3 หน้าหลักแอปพลิเคชันนิทานสอนใจแบบสองภาษา (Thai Fables)

จากรูปที่ ก.-3 หน้าหลักแอปพลิเคชันนิทานสอนใจแบบสองภาษา (Thai Fables) เป็นรูปแบบของเมนู ซึ่งประกอบไปนิทานสองภาษาสอนใจจำนวน 5 เรื่อง ดังนี้

- นิทานเรื่อง : ชายปัญญา
- นิทานเรื่อง : พระนางจามเทวี
- นิทานเรื่อง : ชีเหล้าเล่นหม้อ
- นิทานเรื่อง : เขาทะนนาน
- นิทานเรื่อง : ลูกเนรคุณ

เมื่อกลุ่มตัวอย่างต้องการเลือกฟังนิทานสามารถเลือกชื่อนั้นได้ เมื่อเลือกชื่อนิทานได้แล้วนั้น หน้าเมนูแอปพลิเคชันนิทานสอนใจแบบสองภาษา (Thai Fables) จะทำการลิงก์ตามที่ถูกเลือกไว้



รูปที่ ก.-4 หน้าแอปพลิเคชันนิทานเรื่อง : ข่ายปัญญา

จากรูปที่ ก.-4 หน้าแอปพลิเคชันนิทานเรื่อง : ข่ายปัญญา โดยหน้าจอแอปพลิเคชันของนิทานแต่ละเรื่องนั้น จะเป็นรูปแบบตรามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ ซึ่งการออกแบบนั้นผู้วิจัยได้พัฒนาแอปพลิเคชันเป็นกรรมสิทธิ์ของมหาวิทยาลัย ซึ่งมีระบบการทำงาน คือ ปุ่มการทำงาน คือ ปุ่มที่ 1 บรรยายเสียงภาษาอังกฤษนิทานเรื่อง : ข่ายปัญญา ปุ่มที่ 2 หยุดการบรรยายเสียงเสียงเมื่อเล่นเสียงภาษาอังกฤษหรือเสียงภาษาไทย ปุ่มที่ 3 บรรยายเสียงภาษาไทยนิทานเรื่อง : ข่ายปัญญา และปุ่มที่ 4 ปุ่มแชร์แอปพลิเคชันนิทานสอนใจแบบสองภาษา (Thai Fables) ตอนนิทานเรื่อง : ข่ายปัญญา บนสื่อสังคมออนไลน์(Facebook) สามารถแชร์ให้เพื่อนได้เข้ามาฝึกการฟังเสียงสองภาษาได้ ซึ่งความยาวในการบรรยายเสียงนิทานแต่ละเรื่องจะไม่เท่ากันขึ้นอยู่กับเรื่องนั้นมีเนื้อหาความยาวเท่าใด



รูปที่ ก.-5 หน้าแอปพลิเคชันนิทานเรื่อง : พระนางจามเทวี



รูปที่ ก.-6 หน้าแอปพลิเคชันนิทานเรื่อง : ซีเห่ล่าเล่นหม้อ



รูปที่ ก.-7 หน้าแอปพลิเคชันนิทานเรื่อง : เขาทะนนาน



รูปที่ ก.-8 หน้าแอปพลิเคชันนิทานเรื่อง : ลูกเนรคุณ

ประวัติคณะผู้วิจัย

1. ชื่อ-นามสกุล นางสาวจิรพรรณ พรหมประเสริฐ
Miss Jeerapan Phomprasert
2. หมายเลขบัตรประจำตัวประชาชน
3679900158562
3. ตำแหน่งปัจจุบัน อาจารย์
4. ตำแหน่งทางวิชาการ -
5. หน่วยงานและสถานที่ติดต่อได้สะดวก
สาขาวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ อ.เมือง จ. เพชรบูรณ์ 76000
โทรศัพท์ 056-717137 ต่อ 4510 E-mail: jeerapan72@gmail.com
6. ประวัติการศึกษา
ศศ.บ. (ภาษาอังกฤษ)
มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง
ศศ.ม. (ภาษาศาสตร์ประยุกต์)
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
7. สาขาวิชาการที่มีความชำนาญพิเศษ
ด้านภาษาอังกฤษ ฟัง พูด อ่าน เขียน
8. ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารงานวิจัย

ผู้ร่วมโครงการวิจัย

1. ชื่อ-นามสกุล นางสาวศิริวรรณ พลเศษ
Miss Siriwan Polset
2. หมายเลขบัตรประจำตัวประชาชน
1160100152080
3. ตำแหน่งปัจจุบัน อาจารย์ประจำพิเศษ
4. ตำแหน่งทางวิชาการ -
5. หน่วยงานและสถานที่ติดต่อได้สะดวก
สาขาวิชาเทคโนโลยีไฟฟ้าอุตสาหกรรม
คณะเทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ อ.เมือง จ. เพชรบูรณ์ 76000
โทรศัพท์ 056-717137 ต่อ 1702 E-mail: cheezecake2529@gmail.com
6. ประวัติการศึกษา
วท.บ. (เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์อุตสาหกรรม)
มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี
คอม. (วิศวกรรมไฟฟ้า)
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
7. สาขาวิชาการที่มีความชำนาญพิเศษ
ด้านประยุกต์ไมโครคอนโทรลเลอร์
ด้านดิจิทัล
8. ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารงานวิจัย