

การใช้สื่อมัลติมีเดียในการเรียนการสอน แบบร่วมมือกันในวิชาการแปลภาษาเยอรมัน II

จุฑามาศ นามสูงเนิน

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยในชั้นเรียน ได้ทำการทดลองใช้มัลติมีเดียโปรแกรม หรือซอฟต์แวร์เชิงพาณิชย์ 3 โปรแกรม คือ Acrobat Professional 7 Windows Movie Maker และ Dreamweaver ในการเรียนการสอนวิชาการแปลภาษาเยอรมัน II สำหรับนิสิตชั้นปีที่สี่ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ รูปแบบการเรียนการสอนเป็นลักษณะการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน (collaborative Learning) จุดประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนด้วยสื่อมัลติมีเดียที่เหมาะสมกับห้องเรียนในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ ผลการวิจัยพบว่า โปรแกรมทั้งสามสามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอนวิชาการแปลภาษาเยอรมันได้อย่างมีประสิทธิภาพ รูปแบบการเรียนการสอนแบบร่วมมือกันด้วยสื่อมัลติมีเดียนี้ทำให้การเรียนวิชาแปลมีความน่าสนใจและสะดวกยิ่งขึ้น ยิ่งกว่านั้นยังพบว่าผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน รับผิดชอบและ สร้างความสำเร็จร่วมกันในกลุ่ม

ผลการศึกษาชี้ชัดว่า จำนวนผู้เรียนทั้ง 100% พอใจกับวิธีการเรียนการสอนเช่นนี้ ทุกคนเปลี่ยนทัศนคติไปในทางบวกต่อวิชาการแปล ทั้งได้พัฒนาความถนัดในการแปลเพิ่มขึ้นด้วย

Abstract

In this classroom action research, three commercial multimedia softwares, Acrobat Professional 7, Windows Movie Maker and Dreamweaver, were implemented in the collaborative learning and teaching of the course German Translation II for the 4th year students of the Faculty of Humanities, Kasetsart University. The purpose of this research was to develop teaching methods with multimedia which is appropriate for classroom in the information technology era.

The results of the study showed that these three softwares could be effectively applied in the learning and teaching of German translation. The implementation of multimedia

in collaborative learning and teaching made the study of translation more interesting and more convenient. In addition, it was found that the students developed skill in collaborative learning and in accepting responsibility and achieving success as a group.

The result of the study also showed that 100% of the students were satisfied with this teaching method. Not only did their attitudes toward the translation course change from negative to positive, but they also increased their skill in translation.

ความสำคัญและที่มาของปัญหาการวิจัย

เนื่องจากนิสิตส่วนใหญ่เห็นว่าการเรียนการแปลภาษาเยอรมันเป็นเรื่องยากและน่าเบื่อ เพื่อให้เหมาะสมกับยุคของการเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technologie) ผู้วิจัยจึงได้กำหนดรูปแบบการสอนวิชาการแปลเป็นแบบการสอนด้วยสื่อมัลติมีเดีย และเป็นแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน (collaborative Learning) โดยประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์เชิงพาณิชย์ เพื่อให้เกิดการปฏิบัติงานและเรียนรู้ร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ

เนื่องจากการเรียนการสอนภาษาเยอรมัน ยังไม่เคยมีการวิจัยทดลองในลักษณะนี้ การทดลองศึกษานี้จึงน่าจะเป็นประโยชน์แก่วงการศึกษภาษาเยอรมันและภาษาต่างประเทศอื่น และยังเป็น การสนับสนุนแนวโน้มนการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่ในยุคไอที เนื่องจากคณะมนุษยศาสตร์เองได้จัด ห้องเรียนให้เหมาะสมกับวิธีการสอนด้วยสื่อมัลติมีเดียโดยการติดตั้งชุดคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย มีการ เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ไว่พร้อม จึงนับว่าสภาพแวดล้อมเอื้อให้เกิดการทดลองวิจัยในชั้นเรียนอย่างยิ่ง

ความมุ่งหมายของการวิจัย

เพื่อทดลองประสิทธิภาพว่า สื่อมัลติมีเดียที่กำหนดจะช่วยทำให้การเรียนการสอนแบบ เรียนรู้ร่วมกันลุล่วงไปได้อย่างไรหรือไม่ โดยมีสมมุติฐานว่า การนำสื่อมัลติมีเดียเข้ามาใช้ในการเรียนการสอน จะเกิดประโยชน์ดังนี้

1. พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับเทคโนโลยีในยุคปัจจุบัน
2. พัฒนาคุณลักษณะในการเรียนรู้ของนิสิต
3. ส่งเสริมให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อวิชาการแปล
4. เพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนวิชาการแปล
5. เปิดโลกทัศน์ทั้งแก่นิสิตและผู้สอน ในความเป็นไปได้ที่จะเรียนรู้ร่วมกันและสื่อสารกับสังคมโลกอิเล็กทรอนิกส์บนอินเทอร์เน็ต

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

นิสิตชั้นปีที่ 4 วิชาเอกภาษาเยอรมัน จำนวน 14 คน ที่ลงทะเบียนรายวิชา 357451

นิยามศัพท์เฉพาะ: ซอฟต์แวร์ที่ใช้กับสื่อ 멀티มีเดีย

Acrobat Professional 7

หมายถึง โปรแกรมจัดการเอกสารของบริษัท Adobe Systems Incorporated in the United States โปรแกรมดังกล่าวจะจัดการเอกสารที่มีนามสกุลเป็น pdf ในเวอร์ชัน Professional จะมีหลายโปรแกรมรวมในชุดเดียวกัน คือ เมื่อติดตั้งแล้ว จะได้ โปรแกรมหลักโปรแกรมแรก คือ Acrobat Professional 7 ไว้ใช้เพื่ออ่าน และแก้ไข เติมนำเอกสาร โปรแกรมที่สอง คือ Acrobat Distiller มีไว้เพื่อแปลงไฟล์ของโปรแกรม Word ให้เป็น ไฟล์ pdf และ โปรแกรมที่สามคือ Adobe Designer มีไว้เพื่อสร้างเอกสาร pdf ที่ active สามารถสร้างเป็นแบบฟอร์มต่างๆ ที่สามารถกรอกข้อความออนไลน์ได้

Windows Movie Maker

หมายถึง โปรแกรมใช้งาน (Application Program) ที่แทรกมากับการติดตั้งโปรแกรมปฏิบัติการวินโดวส์ ผู้ใช้ต้องเรียก Shortcut ออกมา โดยคลิกที่ Local Drive C>C:\Program Files\Movie Maker โปรแกรมที่นำมาทดลองใช้ในงานนี้เป็น เวอร์ชัน Windows XP service pack 2 ซึ่งจะมีคุณสมบัติในการแทรกคำบรรยายลงบนวิดีโอคลิป ทำให้ใช้ประโยชน์ในการทำงานแปลได้

Dreamweaver

หมายถึง โปรแกรมช่วยสร้างเว็บเพจ ของบริษัท Macro Media เวอร์ชันที่ใช้คือ Dreamweaver MX

Collaborative Learning (CL)

เป็นคำสำคัญทางการศึกษา ได้มีผู้ให้คำนิยามไว้อย่างชัดเจนในหลายมุมมอง เช่น

โกคาล (Gokhale, 1995) เห็นว่า CL คือวิธีการสอนที่เน้นกระบวนการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก เพื่อจุดหมายร่วมกัน ผู้เรียนจะมีความรับผิดชอบซึ่งกันและกัน เพื่อผลสำเร็จร่วมกัน

เพ็ต พานิทซ์ (Panitz, 1996) ได้กล่าวเปรียบเทียบความหมายของคำว่า collaboration กับ cooperation ซึ่งมีความแตกต่างกันคือ collaboration มีรากศัพท์จากภาษาละติน เน้นกระบวนการทำงานร่วมกัน ส่วนคำ cooperation มีรากศัพท์ที่เน้นถึง ผลของการทำงานร่วมกัน คำว่า cooperative learning

มุ่งไปที่คุณลักษณะโดยธรรมชาติของการเรียนร่วมกัน และทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ส่วนคำว่า collaborative learning มีที่มาจากอังกฤษ คือลักษณะการทำงานของครูชาวอังกฤษที่พยายามหาวิธีช่วยให้นักเรียนมีบทบาทเชิงรุกในการเรียนของตนเอง การเรียนแบบ cooperative learning จึงมักเน้นกลวิธีเชิงปริมาณ ซึ่งมุ่งเน้นการผลิตผลงาน ส่วนการเรียนแบบ collaborative จะใช้กลวิธีเชิงคุณภาพมากกว่า และเน้นคุณลักษณะของการทำงานร่วมกัน

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ขั้นตอนการดำเนินงาน

1. **ขั้นปฏิบัติการ** คือการวางแผน ได้ดำเนินการวางแผนรูปแบบการเรียนการสอนเป็นแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน (Collaborative Learning) โดยวางแผนการสอน เตรียมเนื้อหา จัดหาเครื่องมือ คือซอฟต์แวร์เชิงพาณิชย์ที่จะนำมาทดลองใช้ พร้อมทั้งจัดเตรียมเครื่องมือมัลติมีเดียในห้องเรียน
2. **ขั้นการสอน** ตามแผนการสอนที่วางไว้ ในภาคต้น ปีการศึกษา 2549 ดำเนินการสอนตามเนื้อหา พร้อมทั้งทดลองใช้ซอฟต์แวร์เชิงพาณิชย์ แนะนำการใช้โปรแกรมต่างๆ ให้แก่ผู้เรียน แนะนำวิธีการใช้เครื่องมือมัลติมีเดียและสารสนเทศที่ประยุกต์ใช้ในการเรียน และจัดบรรยายภาคในชั้นเรียนให้เป็นแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน
3. **ขั้นสังเกตการณ์** ขั้นที่ 1 เก็บข้อมูลของผู้เรียน ด้วยแบบสอบถามชุดที่ 1 ในช่วงแรกก่อนการเรียนการสอน ขั้นที่ 2 สังเกตและบันทึกพฤติกรรมของผู้เรียนในช่วงการเรียนการสอน และขั้นสุดท้าย เก็บข้อมูล ด้วยแบบสอบถามชุดที่ 2 หลังจบรายวิชา
4. **ขั้นวิเคราะห์สรุปผล** จากการทดลองใช้สื่อมัลติมีเดียด้วยตัวเอง จากการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน และ จากการวิเคราะห์ผลจากแบบสอบถาม ได้ผลสรุป และเขียนข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

ลักษณะการดำเนินงาน

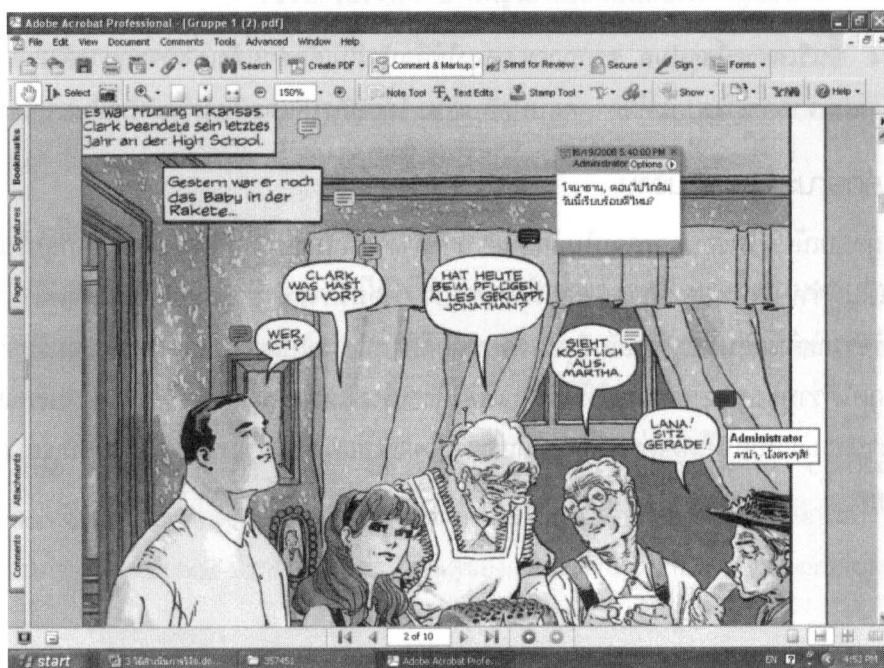
ผู้สอนเน้นการเรียนการสอนในลักษณะ การทำงานเป็นกลุ่ม มีการสลับสมาชิกกลุ่มในแต่ละครั้ง โดยผู้เรียนเป็นผู้กำหนดบทบาทตนเอง และรับผิดชอบว่า กลุ่มใดจะนำเสนองานในช่วงต่อไป ในการนำผลงานมาพิจารณาในกลุ่มใหญ่ร่วมกัน จุดหมายหลักคือ ผลงานแปลเป็นที่เข้าใจและยอมรับจากสมาชิกทุกคน สังเกตได้ว่าทุกคนพยายามทำให้ดีที่สุด เพื่อให้งานในชั้นเรียนดำเนินไปได้อย่างราบรื่นและรวดเร็ว ทั้งยังพยายามจะนำเสนอให้โดดเด่น เพื่อเป็นที่ประทับใจแก่เพื่อน ๆ ทำให้บรรยากาศในชั้นเรียนสนุกสนาน ไม่เคร่งเครียด

ผู้สอนจะให้คำแนะนำทางเทคนิค และวิธีการแปลบทความแต่ละประเภทในครั้งแรกของการนำเสนอ หลังจากผู้เรียนแบ่งงานกันแล้ว ผู้สอนจะไม่เข้าไปก้าวก่ายในการทำงานอีก ผลงานที่ส่งมาจะเกิดจากการทำงานร่วมกันเองในกลุ่มของผู้เรียน ซึ่งบางครั้งผลงานก็ออกมาดี บางครั้งก็ไม่ดี ผู้เรียนจะได้รับความเห็นสะท้อนกลับ (feedback) จากเพื่อนและผู้สอน และได้เรียนรู้จากความผิดพลาด บางครั้งผู้นำเสนองานพยายามจะอธิบายปัญหาของการทำงาน และมีการอภิปรายร่วมกันว่าจะแก้ปัญหอย่างไร ผู้เรียนที่มีความถนัดในการแปลมากกว่า จะช่วยได้มากในการอภิปราย เพราะจะแนะนำเพื่อน ๆ และตั้งข้อสังเกต หรือเป็นผู้ริเริ่มวิธีการที่เป็นประโยชน์ให้แก่เพื่อน ๆ ได้เป็นอย่างดี เช่น การแบ่งงานในกลุ่มย่อย แต่ละกลุ่มก็มีวิธีการแตกต่างกันไป จากการสัมภาษณ์กลุ่มที่เสนองานได้ดี พบว่า มีการปรึกษาและแลกเปลี่ยนความเห็นกันระหว่างทำงานแปลร่วมกันทั้งสามคนจนเสร็จงาน หลังจากนั้นจะทิ้งช่วงเวลาของความคิด ผลงานที่ได้จะถูกนำมาขัดเกลาในวันถัดมา เพื่อแก้ไขคำและความที่ไม่สละสลวย จนได้งานที่สมบูรณ์ เรียบร้อย ทำให้ผลงานมีข้อผิดพลาดน้อยมาก และเป็นที่ยอมรับของทุกคน

การใช้โปรแกรม Acrobat Professional 7

จัดเตรียมแผ่นงานแบบอิเล็กทรอนิกส์ (electronic sheet) โดย แสแกนภาพหรือบทความที่ต้องการให้เป็นไฟล์ pdf ก่อน และเปิดไฟล์แผ่นแบบฝึกหัดอิเล็กทรอนิกส์ด้วยโปรแกรม Acrobat Professional ในการแปล เราใช้คุณสมบัติ commenting โดยการเรียกคำสั่งจาก Tool>Commenting>Note Tool

เมื่อคลิกที่คำสั่ง Note Tool และมาคลิกเมาส์ยังตำแหน่งที่เราต้องการแทรกข้อความลงไป เราจะได้รูปแบบของ callout ที่สามารถใส่ข้อความภาษาไทยหรือภาษาเยอรมันลงไปได้ดังภาพ



การแปลหนังสือภาพการ์ตูน จากภาษาเยอรมันเป็นภาษาไทย

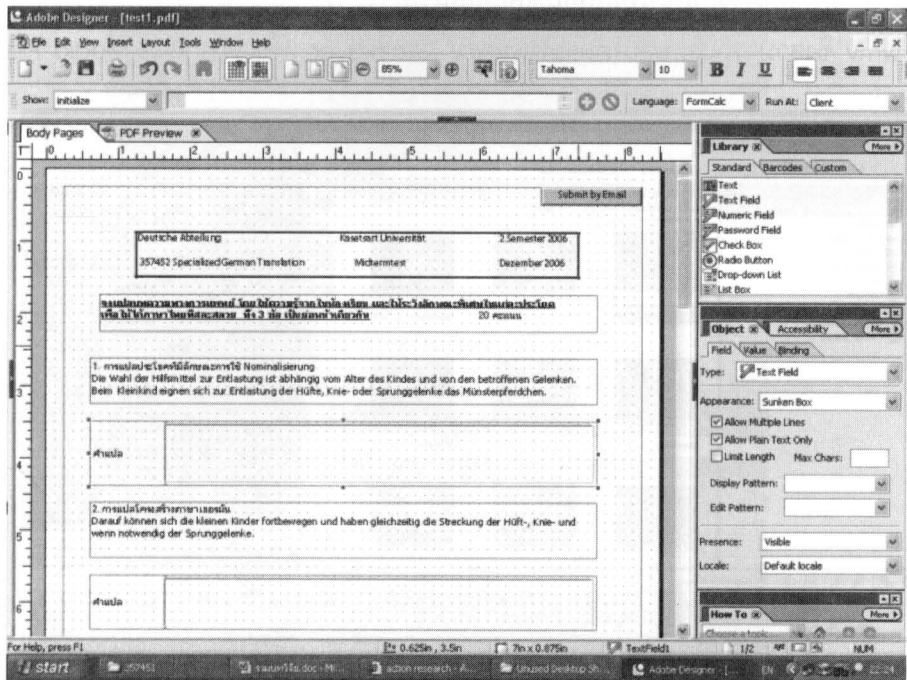
ซึ่งรูปแบบของการใช้ commenting สามารถเปลี่ยนรูปแบบได้หลากหลาย ยังช่วยในการตรวจงานได้สวยงาม หรือแม้แต่การแทรกคำแนะนำเป็นไฟล์ชนิดอื่น เช่น ไฟล์ภาพ ไฟล์เวิร์ด หรือเป็นไฟล์เสียง

การใช้โปรแกรม Acrobat Designer

เรียกโปรแกรมย่อย คือ Acrobat Designerออกมาเพื่อสร้างแผ่นงานอิเล็กทรอนิกส์ แบบไฟล์ pdf เพื่อใช้เป็นแบบฝึกหัด หรือ ข้อทดสอบ ด้วยการเลือกสร้าง New Form แล้ว คลิกที่ทุลบาร์ Toolbar> Insert>Standard

เราสามารถเลือกสร้างรูปแบบพื้นฐานเอง เช่นการใส่ Text, Text field, Password, Field, Check box, Radio button, Drop down list และอื่นๆ แบบฟอร์มที่สร้างขึ้น ยังสามารถล็อคด้วย รหัส (Password) เพื่อป้องกันการแก้ไขได้ด้วย

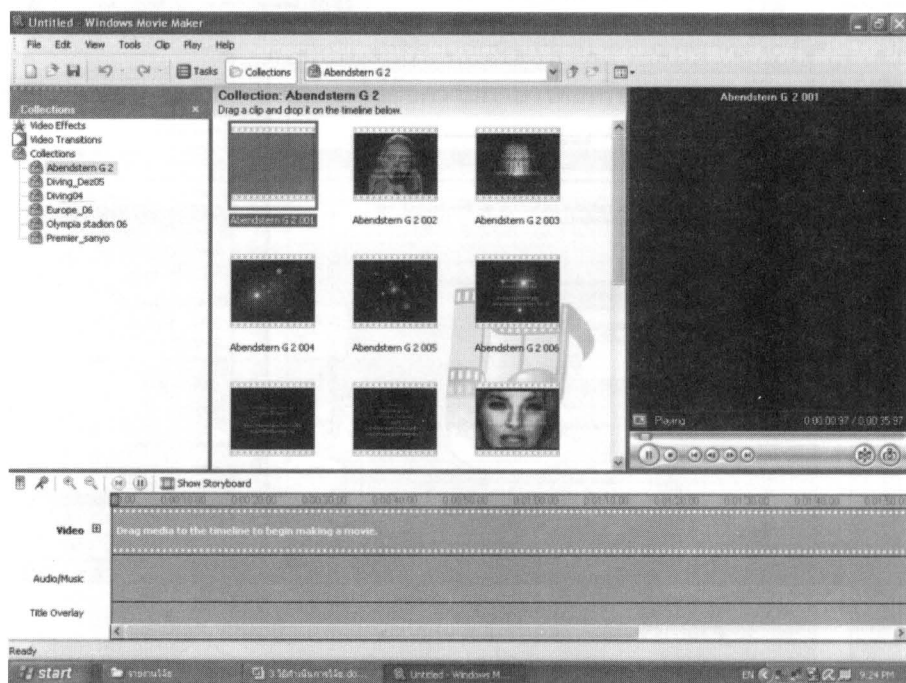
ข้อดีของโปรแกรมนี้นี้ คือสามารถรองรับภาษาไทย และภาษาเยอรมันได้ดี เหมาะแก่การใช้ในการเรียนแปลสองภาษา



ตัวอย่างข้อสอบอิเล็กทรอนิกส์ แปลภาษาเยอรมันเป็นไทย

การใช้โปรแกรม Windows Movie Maker

โปรแกรมนี้ใช้เพื่อตัดต่อไฟล์วิดีโอที่ได้มาจากการถ่ายด้วยกล้องวิดีโอ หรือที่เราบันทึกมาจากอินเทอร์เน็ต หรือ จากแผ่นวิดีโอซีดี เป็นโปรแกรมที่ใช้งานได้ง่ายมาก เมื่อเทียบกับโปรแกรมอื่น เพราะ ใช้แนวคิด drag and drop เท่านั้น เริ่มด้วยการ import ไฟล์ทุกชนิดที่ต้องการเข้ามาในโปรแกรม โดยคลิก File > Import into Collections ทั้งไฟล์ภาพ ไฟล์เสียง (ชนิด audio หรือ mp3 ก็ได้) หรืออาจเป็นไฟล์วิดีโอ การทำงานจะต้องเลือกทำงานในโหมด Timeline จากนั้นลาก (drag) ไฟล์เสียง มาวาง (drop) ในช่อง Audio/Music ต่อมาลากไฟล์ภาพหรือไฟล์วิดีโอมาวางในช่อง Video ให้ตรงและเหมาะสมกับไฟล์เสียงหรือเพลงที่วางไว้ก่อนแล้ว ขั้นตอนนี้ต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์และศิลปะการนำเสนออย่างมาก จะต้องมีความละเอียดในการใส่ภาพให้ตรงกับเสียงหรือเนื้อเพลง ท้ายสุดในช่อง Title overlay จะต้องพิมพ์ใส่ข้อความภาษาเยอรมัน และบทแปลภาษาไทยลงไป โดยคลิกที่ Tool>Titles and Credits เราจะได้หน้าต่างให้เลือกวิธีการใส่คำบรรยายในหลายรูปแบบ รวมทั้งลักษณะการเข้าสู่หน้าจอ (animation) สีและตัวอักษร หลังจากนั้นก็พิมพ์ข้อความที่ต้องการทั้งหมดลงในกรอบข้อความ เมื่อทำได้ครบทั้งสามแถว และกดปุ่มเล่น (play) ก็จะได้ภาพมูวีสื่อวิดีโอที่มีทั้งเสียง ภาพและคำบรรยายพร้อมคำแปล ท้ายสุดต้องบันทึกไฟล์เพื่อนำเสนอบนเว็บไซต์ ให้คลิกที่ File>save movie file เราจะได้ไฟล์สกุล wmv ซึ่งสามารถเรียกเล่นได้ด้วยโปรแกรม Realplayer หรือ Windows Media Player

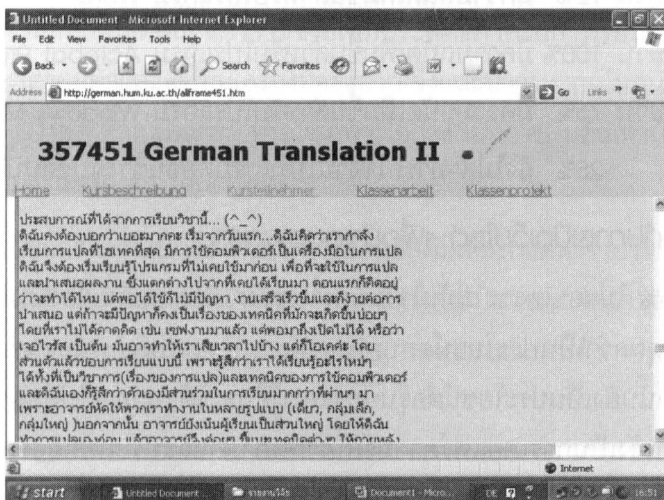
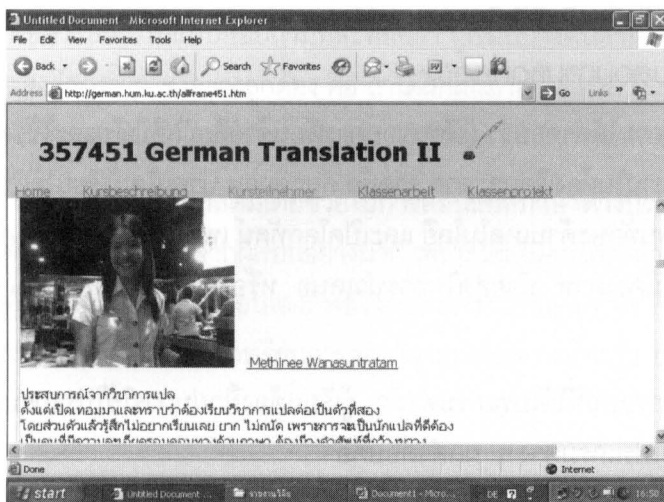


ผลงานที่เป็นมูวีสื่อวิดีโอของรายวิชานี้ เข้าถึงได้บนเว็บไซต์ www.germanku.org

การใช้โปรแกรม Dreamweaver

เว็บไซต์เพื่อเผยแพร่ผลงานจากชั้นเรียนเป็นสิ่งสำคัญ เพราะการเปิดชั้นเรียนสู่สายตาที่สาม นับเป็นเรื่องที่ช่วยส่งเสริมความมั่นใจ ความภูมิใจให้แก่ผู้เรียน เว็บไซต์ถือเป็นนวัตกรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศที่เป็นประโยชน์มหาศาล สามารถทำให้การติดต่อสู่สายตาชาวโลกง่ายเพียงแค่คลิกที่ปลายนิ้ว โปรแกรม Dreamweaver นี้เป็นหนึ่งในหลายโปรแกรมเพื่อสร้างเว็บไซต์ ที่แพร่หลาย วิธีการใช้โปรแกรมค่อนข้างซับซ้อนแต่สามารถหาคำอธิบายการทำงานได้ง่ายจึงมิได้อธิบายในที่นี้ ผู้สอนเป็นผู้รับผิดชอบสร้างรูปแบบเว็บไซต์รายวิชา และผู้เรียนช่วยจัดทำเนื้อหาให้เว็บไซต์ เนื้อหาหลักประกอบด้วย

- การแนะนำตนเองของผู้เรียน ด้วยการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนวิชาการแปล
- รวมผลงานจากชั้นเรียน
- ผลงานของผู้เรียนจากโครงการ Übersetzung als Kulturbücke (การแปล-สะพานเชื่อมโยงวัฒนธรรม)



ความคิดเห็นของผู้เรียนและการอภิปรายผล

จากแบบสอบถาม 2 ชุด คือ ชุดแรก ก่อนเรียน และชุดที่สอง หลังเรียน ได้ผลสรุปเปรียบเทียบที่สำคัญดังนี้

คำถามเกี่ยวกับการแปล ด้านความชอบและความถนัด

จากแบบสอบถามชุดแรก มีผู้ไม่ชอบการแปลถึง 38% รู้สึกเฉยๆ 31% และที่ชอบมีเพียง 31% และต่อคำถามเดียวกันในแบบสอบถามชุดที่สอง ปรากฏว่าผู้ที่ชอบการแปลเพิ่มขึ้นเป็น 67% ที่ไม่เพิ่มมีเพียง 33% นับเป็นความสำเร็จของการเรียนการสอนที่ผ่านมาได้ในระดับหนึ่ง ในด้านความถนัดจากชุดแรก มีผู้ตอบว่าไม่มีความถนัดในการแปลเป็นจำนวนถึง 92% แต่ในแบบสอบถามชุดที่สองมีผู้ตอบว่ามีความถนัดในการแปลเพิ่มขึ้นเป็น 100% ต่อคำถามเกี่ยวเนื่องกับวิชาชีพในแบบสอบถามชุดที่สอง คือ ความมั่นใจเพิ่มขึ้นในการนำความสามารถในการแปลไปใช้ในอนาคต ผู้ตอบ 52% มีความมั่นใจเพิ่มขึ้นและอีก 42% ยังไม่มั่นใจ เพราะรู้สึกว่าการแปลมีหลายระดับทำให้ยากกว่าที่คิด

คำถามเกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดียและซอฟต์แวร์ ด้านความชอบและความถนัด (เฉพาะในแบบสอบถามชุดที่สอง)

จากแบบสอบถามได้คำตอบว่า ผู้เรียนชอบการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดียและใช้ซอฟต์แวร์เป็น 100% เหตุผล คือ ทำให้การทำงานในห้องเรียนสะดวก รวดเร็ว สนุกสนาน น่าสนใจ ผู้เรียนได้เรียนเทคนิคการแปลแปลกใหม่ เป็นการเพิ่มพูนทักษะด้านเทคโนโลยี และเปิดโลกทัศน์ เพราะสามารถสืบค้นข้อมูลได้หลายทาง ช่วยทำให้ใช้สื่อได้อย่างมีคุณภาพ ท้ายสุดในการนำเสนอ หรือแก้ไขงาน ก็สะดวก ถึงแม้จะมีปัญหาทางเทคนิคบ้าง

ในการเรียนการสอนที่ใช้โปรแกรมต่างๆ ผู้เรียนต้องฝึกฝนการใช้โปรแกรมด้วย จึงมีคำถามด้านความถนัดในการใช้โปรแกรมต่างๆ ผลคำตอบคือ

ผู้ตอบจำนวน 92% มีความถนัดเพิ่มขึ้นสำหรับโปรแกรม Word

ผู้ตอบจำนวน 100% มีความถนัดเพิ่มขึ้นสำหรับโปรแกรม Acrobat Professional 7

ผู้ตอบจำนวน 75% มีความถนัดเพิ่มขึ้นสำหรับโปรแกรม Windows Movie Maker

อีก 25% ยังไม่สามารถใช้งานโปรแกรมที่ค่อนข้างซับซ้อนนี้ได้

คำถามเกี่ยวกับการเปิดเว็บไซต์ เพื่อนำเสนอผลงาน

ผู้เรียน 16.66% ไม่ชอบเพราะไม่มั่นใจในผลงานของตนเอง แต่อีก 83.34% ชอบที่จะเผยแพร่ผลงานในเว็บไซต์ ด้วยเหตุผลว่าเป็นประโยชน์ต่อบุคคลภายนอกและเป็นการเผยแพร่การเรียนการสอนของสาขาวิชา นอกจากนั้นยังเป็นประโยชน์ต่อรุ่นน้องและผู้อื่นจะได้แนวทางไปศึกษาและใช้ประโยชน์ต่อเนื่องได้ นอกจากนั้นยังเป็นการเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับภาษาและประเทศเยอรมนีรวมถึงได้แสดงศักยภาพของนักศึกษาไทยเพราะเว็บไซต์เหล่านี้สามารถเข้าถึงได้ทั่วโลก

คำถามเกี่ยวกับทัศนคติของผู้เรียนต่อวิชาการแปล

คำถามนี้จะช่วยตอบได้ว่า ทัศนคติเชิงลบของผู้เรียนต่อรายวิชาจะสามารถเปลี่ยนไปด้วยวิธีการเรียนการสอนที่เหมาะสมหรือไม่ ในแบบสอบถามชุดแรกผู้เรียนแสดงทัศนคติต่อรายวิชาแปลที่ค่อนข้างลบชัดเจน เช่น เข้าใจว่ารายวิชานี้จำเป็นและมีประโยชน์ แต่รู้สึกลำบาก น่าเบื่อ และถูกบังคับให้เรียน เป็นวิชาเฉพาะสำหรับคนมีพรสวรรค์เท่านั้น อีกความเห็นหนึ่งของผู้เรียนที่สอดคล้องกับจุดประสงค์ของงานวิจัยคือ “วิชานี้มีประโยชน์ ถ้ามีการสอนและถ่ายทอดที่ดี แต่ที่ผ่านมายังไม่ได้รับสิ่งนี้” ความเห็นนี้สะท้อนให้เห็นถึงความจำเป็นของผู้สอนจะต้องแสวงหาวิธีการนำเสนอการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับยุคสมัยและมีประสิทธิภาพ

ในแบบสอบถามชุดที่สอง ผู้ตอบทั้ง 100% มีทัศนคติต่อรายวิชาการแปลเปลี่ยนไปด้วยเหตุผลว่าผู้เรียนคิดว่าวิชานี้น่าสนใจขึ้น สนุกขึ้น เพราะมีความหลากหลายในรูปแบบของบทเรียนที่นำมาแปล และหลากหลายวิธีการนำเสนอด้วยเทคโนโลยี ในอีกด้านหนึ่งผู้เรียนเห็นข้อเท็จจริงมากขึ้นว่า วิชาการแปลมีสาระและความยากที่จะต้องฝึกฝน เพราะฉะนั้นบางคนคิดว่าวิชานี้ยากขึ้นเพราะต้องรอบคอบและหมั่นค้นคว้า ที่น่าสนใจคือความเห็นในแบบสอบถามที่สะท้อนว่า ผู้เรียนบางคนสามารถเข้าใจวิธีการเรียนวิชาการแปลตามจุดประสงค์ของรายวิชาอย่างถูกต้อง คือ ถ้าได้ฝึกฝนมากขึ้นก็สามารถแก้ไขข้อผิดพลาดได้ด้วยประสบการณ์ การใช้สื่อและซอฟต์แวร์ต่างๆ เข้าช่วย ทำให้การแก้ปัญหาในการแปลง่ายและสะดวกขึ้น

กล่าวโดยสรุป การใช้สื่อมัลติมีเดียช่วยในการสอนแปลภาษาต่างประเทศ ด้วยวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกันนี้ ได้รับความพึงพอใจจากผู้เรียนอย่างมาก เพราะได้เพิ่มความสะดวก ความน่าสนใจ และได้เพิ่มพูนความถนัดในการแปลด้วย ผู้สอนเองก็พอใจต่อผลการเรียนรู้และต่อพฤติกรรมการเรียนแบบร่วมมือกัน เป็นการเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนการสอนซึ่งนำไปสู่การเรียนรู้แบบพึ่งพาตนเองของผู้เรียนต่อไปในอนาคตได้

ข้อเสนอแนะ

1. การใช้สื่อมัลติมีเดียนี้ แม้ว่าจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนการสอนได้แต่ก็เป็นภาระต่อผู้สอน ต้องมีการเตรียมตัวและเตรียมเครื่องมือยุ่งยาก จึงแนะนำว่าหากผู้ไม่ถนัดควรเริ่มใช้อย่างสังเขป เช่น เริ่มจากโปรแกรมง่ายๆ ที่ละโปรแกรม หรือใช้เฉพาะโอกาส เป็นการเริ่มต้นเท่านั้น หรือมีการจัดการเรียนการสอนแบบเป็นทีมงาน (Team Teaching)

2. รูปแบบและความเป็นไปได้ของการใช้สื่อมัลติมีเดียในแต่ละรายวิชาเกิดได้ไม่เท่ากัน ฉะนั้นผู้สอนต้องไม่มองสิ่งเหล่านี้เหมือนแพชชั่น และ “ทำตามเขาไป” แบบขาดความเข้าใจ แต่ควรต้องมีการเตรียมพร้อมก่อนทำงานและให้ความเห็นสะท้อนกลับ (feedback) หลังการทำงานแก่ผู้เรียนได้อย่างสร้างสรรค์และมีคุณค่าด้วย

3. ในการวิจัยนี้ การใช้โปรแกรม Acrobat Professional 7 และ Windows Movie Maker ยังเป็นเพียงระดับเบื้องต้น ทั้งสองโปรแกรมยังมีคุณสมบัติอื่นอีกมากที่น่าสนใจ จึงเสนอแนะให้มีการทำการทดลองต่อเนื่องสำหรับผู้สนใจและมีพื้นฐานความรู้ในโปรแกรมอยู่บ้าง เช่นการนำโปรแกรม Windows Movie Maker มาแปลบทภาพยนตร์เพื่อการเรียนการสอนภาษาในระดับสูง

4. ในการสอนด้วยสื่อมัลติมีเดียต้องเข้าใจว่า งานแต่ละชิ้นที่จะใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีต้องมีจุดประสงค์และ**ประโยชน์ในเชิงมูลค่าเพิ่ม** (Roche, 2005: 131-141) เช่น การให้ผู้เรียนส่งงานเป็นไฟล์ แต่อาจารย์กลับพิมพ์งานนั้นออกมาตรวจ และส่งคืนผู้เรียนเป็นกระดาษ เป็นการสิ้นเปลืองเวลาและกระดาษ ในกรณีนี้ถ้าให้ผู้เรียนทำงานเป็นไฟล์ ผู้สอนก็ต้องสามารถตรวจด้วยโปรแกรมสำหรับไฟล์นั้นๆ ประโยชน์ในเชิงมูลค่าเพิ่มคือ ความสะดวก ความเรียบร้อย ในการแก้ไขงาน ความประหยัดกระดาษ และความสะดวกต่อการนำเสนอให้ทั้งชั้นเรียนเห็นข้อผิดพลาดของงานแต่ละชิ้น ทั้งผู้สอนเองก็สามารถเก็บประวัติการแก้ไขงานเพื่อการศึกษาวิจัยต่อไปได้

5. ควรทำการวิจัยเกี่ยวกับ**ประโยชน์ในเชิงมูลค่าเพิ่ม**สำหรับการใช้สื่อมัลติมีเดียในการศึกษา เนื่องจากการลงทุนในสื่อมัลติมีเดียนี้มีมูลค่าสูง ราคาคอมพิวเตอร์ เครื่องโปรเจกเตอร์ ค่าจ้างช่าง เจ้าหน้าที่คอมพิวเตอร์ ค่าใช้จ่ายในการเชื่อมโยงอินเทอร์เน็ต ค่าเสื่อมสภาพและอื่นๆ ล้วนทำให้เกิดมูลค่าลงทุน ฉะนั้นควรมีการศึกษาว่า จะนำเครื่องมือเหล่านี้มาใช้อย่างไรให้เกิดประโยชน์คุ้มกับมูลค่าที่ลงทุนไป เป็นมูลค่าที่เพิ่มขึ้น ซึ่งอาจเป็นมูลค่าเพิ่มในเชิงวัตถุเช่นการประหยัดกระดาษ ประหยัดค่าถ่ายเอกสาร ประหยัดปากกาไวท์บอร์ด เมื่อหันมาทำงานกับแผ่นงานอิเล็กทรอนิกส์แทน หรือมูลค่าเพิ่มในเชิงคุณภาพ เช่นการเพิ่มประสิทธิภาพ คุณภาพในการเรียนการสอน หรือ เพิ่มความพึงพอใจของผู้เรียน เป็นต้น

บรรณานุกรม

- ฉัตรชัย สุวัฒน์บุรณ์. 2546. “นวัตกรรมการจัดกระบวนการการเรียนรู้ระดับอุดมศึกษาในทศวรรษหน้า (2545-2554).” วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย สถาบันราชภัฏเพชรบุรี วิทยาลัยการณในพระบรมราชูปถัมภ์.
- พรณี ชูดิวัฒนธาดา. 2544. **นักเรียน ม.5/5 ใช้บริการเว็บบอร์ดทางอินเทอร์เน็ตเพื่อฝึกฝนภาษาฝรั่งเศส ในการสื่อสารประจำภาคเรียนที่ 2/2544.** [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <http://www.wt.ac.th/~pannees/rsrch2.html>. [วันที่เข้าถึง 12 มิถุนายน 2549]
- ภัททิรา เหลืองวิลาศ. 2548. **คู่มือออกแบบสิ่งพิมพ์ฉบับมืออาชีพ PageMaker Acrobat Professional 7 & FinePrint.** กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ ไอที สวิสดี.
- วรรณ แสงอร่ามเรือง. 2542. **ทฤษฎีและหลักการแปล.** กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วสิน เพิ่มทรัพย์ และคณะ. 2006. **Windows XP ฉบับสมบูรณ์.** กรุงเทพฯ: Provision.
- Foglia, Pam. 1995. **What Skills and Attitudes are Most Prevalent with Integrating Technology into the Curriculum?** [online]. Available: <http://www.madison.k12.wi.us/sod/car/abstracts.htm#F>. [Accessed June 12. 2006].
- Gokhale, Anuradha A. 1995. “Collaborative Learning Enhances Critical Thinking.” in **Journal of Technologie Education Volume 7**, Number 1 Fall. [online]. Available: <http://www.cs.usask.ca/grads/vsk719/academic/890/project2/node9.html>. [Accessed June 12. 2006].
- Le June, Noel. 1999. **Collaborative Learning in WBI.** [online]. Available: <http://www.dei.ac.th/DE/DE15.pdf>. [Accessed June 12. 2006].
- Panitz, Ted. 1996. **A Definition of Collaborative vs Cooperative Learning.** [online]. Available: <http://www.city.londonment.ac.uk/dellberations/collab.learning/panitz2.html>. [Accessed June 12. 2006].
- Roche, J rg. 2005. “Worum geht’s bei den neuen Medien im Spracherwerb wirklich?” in **Theorie und Praxis/ Oesterreichische Beitrage zu Deutsch als Fremdsprache 9**: 131-141.