



ความต้องการของนักศึกษาครูที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษด้วยสื่อวิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิก

สุทธิศิลป์ สุขสบาย พจนาน ขอประเสริฐ และ ภูณัฐดาว จันทศิริ*

หลักสูตรภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

ข้อมูลบทความ	บทคัดย่อ
ประวัติบทความ รับเข้า: 16 เม.ย. 2569 ปรับปรุง: 21 พ.ค. 2569 ตอบรับ: 19 มิ.ย. 2569 เผยแพร่: 31 ส.ค. 2569	สื่อวิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิกช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษให้เข้าใจเนื้อหาที่มีลักษณะเป็นนามธรรมได้ง่ายขึ้นในยุคดิจิทัล การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความต้องการของนักศึกษาครูที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษด้วยสื่อวิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิก กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 178 คน โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง และกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างจากตารางกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างสำหรับการศึกษาค่าเฉลี่ยของประชากรของศิริชัย กาญจนวาสี และคณะ (2559) เครื่องมือวิจัยคือ แบบสำรวจความต้องการของนักศึกษาครูที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษด้วยสื่อวิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิก ซึ่งเป็นแบบมาตรวัดประมาณค่า 5 ระดับ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ได้แก่ ค่าความถี่ (f) ค่าร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย (M) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และค่าสัมประสิทธิ์ความแปรปรวน (CV) ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีความต้องการต่อการจัดการเรียนการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษด้วยสื่อวิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิกในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M=4.64$, $SD=0.39$) เมื่อจำแนกรายด้าน พบว่าทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด ได้แก่ ด้านสื่อวิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิก ($M=4.71$, $SD=0.37$) ด้านสภาพแวดล้อมดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้ ($M=4.69$, $SD=0.42$) ด้านการจัดการเรียนรู้ ($M=4.68$, $SD=0.45$) และด้านเนื้อหา ($M=4.50$, $SD=0.67$) ตามลำดับ นอกจากนี้ความต้องการของนักศึกษาครูมีความสอดคล้องกันในระดับสูงถึงสูงมาก ($CV = 0.079-0.150$) ผลการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า นักศึกษาครูให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษผ่านสื่อดิจิทัลที่เข้าใจง่าย และสามารถใช้เป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลสำหรับการจัดการเรียนการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษในอนาคต
คำสำคัญ ความต้องการ, โมชันกราฟิก, วิดีโอช่วยสอน, การสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ, นักศึกษาครู	
*ผู้รับผิดชอบบทความ ภูณัฐดาว จันทศิริ อีเมล: phanatdao.cha@sru.ac.th	

อ้างอิงบทความนี้ (APA 7th Edition):

สุทธิศิลป์ สุขสบาย, พจนาน ขอประเสริฐ และ ภูณัฐดาว จันทศิริ. (2569). ความต้องการของนักศึกษาครูที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษด้วยสื่อวิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิก. *วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์*, 41(2), 67–85.



Pre-Service Teachers' Needs Regarding English Grammar Teaching Using Video-Assisted Instruction (VAI) with Motion Graphics

Sutthisin Suksabai, Potjanat Khoprasert, and Phanatdao Chantarasiri*

English Programme, Faculty of Education, Suratthani Rajabhat University

Article Info.

Article history

Received: 19 Apr. 2026

Revised: 21 May 2026

Accepted: 19 Jun. 2026

Published: 31 Aug. 2026

Keywords

Needs, Motion graphics,
Video-assisted instruction
(VAI), English grammar
teaching,
Pre-service teachers

*Corresponding author

Phanatdao Chantarasiri

Email:

phanatdao.cha@sru.ac.th

Abstract

Motion graphics-based video-assisted instruction (VAI) can facilitate English grammar learning by making abstract concepts more comprehensible in the digital age. This study investigated pre-service teachers' needs regarding English grammar teaching using VAI with motion graphics. The participants consisted of 178 undergraduate pre-service teachers majoring in English, selected using purposive sampling. The sample size was determined based on the sample size estimation table for population mean score proposed by Kanjanawasee et al. (2016). The research instrument was a 5-point Likert scale survey examining pre-service teachers' needs regarding English grammar teaching using VAI with motion graphics. The data were analysed using frequency (f), percentage (%), mean (M), standard deviation (SD), and coefficient of variation (CV). The findings revealed that the overall level of pre-service teachers' needs regarding English grammar teaching using VAI with motion graphics was at the highest level ($M=4.64$, $SD=0.39$). When analysed by dimension, all dimensions were rated at the highest level, namely VAI with motion graphics ($M=4.71$, $SD=0.37$), digital learning environment ($M=4.69$, $SD=0.42$), learning management ($M=4.68$, $SD=0.45$), and content ($M=4.50$, $SD=0.67$). In addition, participants demonstrated high to very high levels of agreement across all dimensions ($CV = 0.079-0.150$). These findings suggest that pre-service teachers place considerable value on accessible digital media for English grammar learning. The results may inform the design and development of future instructional media for technology-enhanced grammar instruction.

Cite this article (APA 7th Edition):

Suksabai, S., Khoprasert, P., & Chantarasiri, P. (2026). Pre-service teachers' needs regarding English grammar teaching using video-assisted instruction (VAI) with motion graphics. *Journal of Kasetsart Educational Review*, 41(2), 67–85.

บทนำ

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่มีบทบาทสำคัญต่อการสื่อสารในบริบททางวิชาการ วิชาชีพ และสังคมโลกยุคดิจิทัล ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษอย่างถูกต้องตามหลักไวยากรณ์จึงเป็นพื้นฐานสำคัญของการพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน โดยไวยากรณ์ทำหน้าที่กำกับความถูกต้อง ความชัดเจน และความเหมาะสมของการสื่อสาร การสอนไวยากรณ์จึงมิใช่เพียงการถ่ายทอดกฎเกณฑ์เชิงรูปแบบ หากแต่เป็นกระบวนการพัฒนาความสามารถทางภาษาที่เชื่อมโยงรูปแบบ (Form) ความหมาย (Meaning) และการใช้ (Use) ในบริบทจริง (Larsen-Freeman, 2003) รวมถึงการส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้ภาษาในการสื่อสารได้อย่างเหมาะสมตามสถานการณ์ (Larsen-Freeman, 2003) ทั้งนี้ แนวคิด Grammaring ยังมองว่าไวยากรณ์เป็นทักษะที่ต้องอาศัยการฝึกใช้ภาษาอย่างต่อเนื่อง มากกว่าการจดจำกฎเกณฑ์เพียงอย่างเดียว (Larsen-Freeman, 2014)

ในบริบทของการผลิตครูคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี ได้พัฒนาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาครุศาสตร์ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567 ที่มุ่งพัฒนาครูมืออาชีพให้มีสมรรถนะทั้งด้านความรู้ ทักษะ และทักษะดิจิทัลในศตวรรษที่ 21 โดยบูรณาการแนวคิด TPACK เพื่อส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้ และกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ครอบคลุมมิติวิชาชีพครู (คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี, 2567) ทั้งนี้ รายวิชาหลักภาษาสำหรับครูภาษาอังกฤษมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาความรู้ด้านโครงสร้างภาษาและการประยุกต์ใช้ไวยากรณ์เพื่อการสื่อสารผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย (คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี, 2567)

อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนการสอนไวยากรณ์ในทางปฏิบัติยังคงเผชิญความท้าทาย เนื่องจากเนื้อหาที่มีลักษณะเป็นนามธรรมและซับซ้อน ส่งผลให้ผู้เรียนบางส่วนขาดแรงจูงใจและไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้เชิงกฎเกณฑ์กับการใช้ภาษาในสถานการณ์จริงได้ โดยเฉพาะในบริบทการเรียนรู้ยุคดิจิทัลที่ผู้เรียนคุ้นเคยกับสื่อมัลติมีเดียและการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์มากกว่าการบรรยายแบบดั้งเดิม ปัญหาสำคัญจึงอยู่ที่การออกแบบสื่อและวิธีการสอนที่สามารถลดความซับซ้อนของเนื้อหาและตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน แนวคิด TPACK ชี้ให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพต้องบูรณาการความรู้ด้านเนื้อหา วิธีสอน และเทคโนโลยีอย่างเหมาะสม (Mishra & Koehler, 2006; สุทธิศิลป์ สุขสบาย, 2563) ควบคู่กับการคำนึงถึงความแตกต่างด้านรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียนตามแนวคิด VARK ซึ่งประกอบด้วย Visual, Auditory, Read/ Write และ Kinesthetic ที่สะท้อนว่าผู้เรียนแต่ละคนมีวิธีรับรู้และประมวลผลข้อมูลแตกต่างกัน (Leite et al., 2010; Fleming, 2012)

การจัดการเรียนรู้ด้วยวิดีโอช่วยสอน (Video-Assisted Instruction: VAI) เป็นแนวทางที่ผสมผสานภาพ เสียง และข้อความเพื่อส่งเสริมความเข้าใจและการจดจำ โดยสามารถออกแบบกิจกรรมเป็นขั้นก่อนดู ระหว่างดู และหลังดู เพื่อกระตุ้นความรู้เดิมและส่งเสริมการประยุกต์ใช้ (Gilmore, 2007; Sweller et al., 2019; Mayer, 2021) นอกจากนี้ แนวคิด Cognitive Theory of Multimedia Learning ยังอธิบายว่าการนำเสนอข้อมูลผ่านทั้งช่องทางภาพและเสียงอย่างเหมาะสมจะช่วยลดภาระทางปัญญาและส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (Mayer, 2021) ขณะเดียวกัน สื่อกราฟิกเคลื่อนไหว (Motion Graphics) มีศักยภาพในการนำเสนอเนื้อหาแบบนามธรรมให้เข้าใจได้ง่ายผ่านภาพและแอนิเมชันที่ดึงดูดความสนใจ โดยเฉพาะผู้เรียนที่มีรูปแบบการเรียนรู้ด้านการมองเห็นและการลงมือ

ปฏิบัติ (Kay, 2012; Fiorella & Mayer, 2015) อีกทั้งยังช่วยลดความวิตกกังวลและเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ (Plass & Kaplan, 2016) นอกจากนี้ งานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศยังสะท้อนว่าสื่อโมชันกราฟิกสามารถส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความพึงพอใจ และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ธัญจิรา เกลยทิศ, 2566; Indrawati et al., 2021; Muftah, 2023; Kleftodimos, 2024) เมื่อผสานกับ VAI จึงเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนในปัจจุบันที่เติบโตท่ามกลางสภาพแวดล้อมดิจิทัลและคุ้นเคยกับการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ (Kirschner & De Bruyckere, 2017)

แม้ว่าจะมีหลักฐานสนับสนุนศักยภาพของ VAI และ Motion Graphics ในการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ แต่ยังคงขาดข้อมูลเชิงประจักษ์เกี่ยวกับความต้องการของนักศึกษาครูในบริบทหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567 (คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี, 2567) โดยเฉพาะข้อมูลด้านความต้องการเกี่ยวกับเนื้อหา รูปแบบสื่อ การจัดการเรียนรู้ และสภาพแวดล้อมดิจิทัลในการเรียนรู้ ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อกรออกแบบสื่อ และการจัดการเรียนรู้ที่ไม่สอดคล้องกับบริบทจริงของผู้เรียนและไม่สามารถตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคลได้อย่างเหมาะสม

ดังนั้น การวิจัยนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความต้องการของนักศึกษาครูที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษด้วยสื่อวิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิก จำแนกตาม 4 ด้าน ได้แก่ ด้านสื่อวิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิก ด้านการจัดการเรียนรู้ ด้านสภาพแวดล้อมดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้ และด้านเนื้อหา เพื่อนำไปใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการออกแบบสื่อและพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับกรอบ TPACK แนวคิดรูปแบบการเรียนรู้ และหลักการของ VAI และ Motion Graphics อันจะนำไปสู่การส่งเสริมความสามารถด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาครูในบริบทการเรียนรู้ดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาความต้องการของนักศึกษาครูที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษด้วยสื่อวิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิก ใน 4 ด้าน ได้แก่ ด้านสื่อวิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิก ด้านการจัดการเรียนรู้ ด้านสภาพแวดล้อมดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้ และด้านเนื้อหา

คำถามการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งตอบคำถามสำคัญว่า นักศึกษาครูมีความต้องการต่อการจัดการเรียนการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษด้วยสื่อวิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิกในแต่ละด้านอยู่ในระดับใด และ นักศึกษาครูให้ความสำคัญในด้านใดมากที่สุด

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี ที่ลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวนทั้งสิ้น 200 คน
2. กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี ที่ลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวนทั้งสิ้น 178 คน โดยผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) และกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างจากตารางกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างสำหรับศึกษาค่าเฉลี่ยของประชากรของศิริชัย กาญจนวาสี และคณะ (2559) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% และความคลาดเคลื่อน $\pm 5\%$ เพื่อศึกษาความต้องการของนักศึกษาครูที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษด้วยสื่อวีดิโอช่วยสอนโมชันกราฟิก ทั้งนี้ ผู้เข้าร่วมวิจัยเป็นผู้ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับภาษาอังกฤษและสมัครใจเข้าร่วมการวิจัย

เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสำรวจความต้องการของนักศึกษาครูที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษด้วยสื่อวีดิโอช่วยสอนโมชันกราฟิก ซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ตอน รวมทั้งสิ้น 53 ข้อ ได้แก่ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสำรวจ จำนวน 1 ข้อ ตอนที่ 2 ความต้องการด้านสื่อวีดิโอช่วยสอนโมชันกราฟิก จำนวน 13 ข้อ ตอนที่ 3 ความต้องการด้านการจัดการเรียนรู้ จำนวน 12 ข้อ ตอนที่ 4 ความต้องการด้านสภาพแวดล้อมดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้ จำนวน 12 ข้อ และตอนที่ 5 ความต้องการด้านเนื้อหา จำนวน 15 ข้อ ข้อคำถามในตอนที่ 2-5 มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามแนวคิดของ Likert (1932) และหลักการวัดทางการศึกษาของพวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2543) โดยกำหนดระดับคะแนนดังนี้ 5 หมายถึง มีความต้องการมากที่สุด 4 หมายถึง มีความต้องการมาก 3 หมายถึง มีความต้องการปานกลาง 2 หมายถึง มีความต้องการน้อย และ 1 หมายถึง มีความต้องการน้อยที่สุด

ผู้วิจัยได้นำแบบสำรวจความต้องการของนักศึกษาครูที่พัฒนาขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยใช้ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์ (Index of Item-Objective Congruence: IOC) ผลการตรวจสอบพบว่า ค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.80-1.00 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่สามารถนำไปใช้ได้ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2543) จากนั้น ผู้วิจัยได้นำแบบสำรวจที่ผ่านการปรับแก้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้ (Try out) กับผู้เรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน ซึ่งมีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างจริงในด้านระดับการศึกษาและบริบทการเรียนรู้ และวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นภายในทั้งฉบับโดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's alpha coefficient: α) ผลการวิเคราะห์พบว่าแบบสำรวจมีความเชื่อมั่นอยู่ในระดับสูง ($\alpha = 0.99$) แสดงว่าเครื่องมือมีความเหมาะสมสำหรับการนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูล (Taber, 2018; ศิริชัย กาญจนวาสี, 2562) ทั้งนี้ ค่าความเชื่อมั่นที่อยู่ในระดับสูงมากอาจสะท้อนลักษณะของข้อคำถามที่มุ่งวัดองค์ประกอบของความต้องการในทิศทางเดียวกัน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยเชิงสำรวจตามรูปแบบของการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) (วาโร เพ็งสวัสดิ์, 2552) ซึ่งเป็นการวิจัยในขั้นตอนที่ 1 การวิจัย Research (R1) การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis: A) (Reiser & Dempsey, 2018; ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2556) โดยมุ่งศึกษาความต้องการของผู้เรียนเพื่อนำข้อมูลไปใช้เป็นพื้นฐานในการออกแบบและพัฒนาสื่อวิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิกในระยะต่อไป โดยมีลำดับขั้นตอน ดังนี้

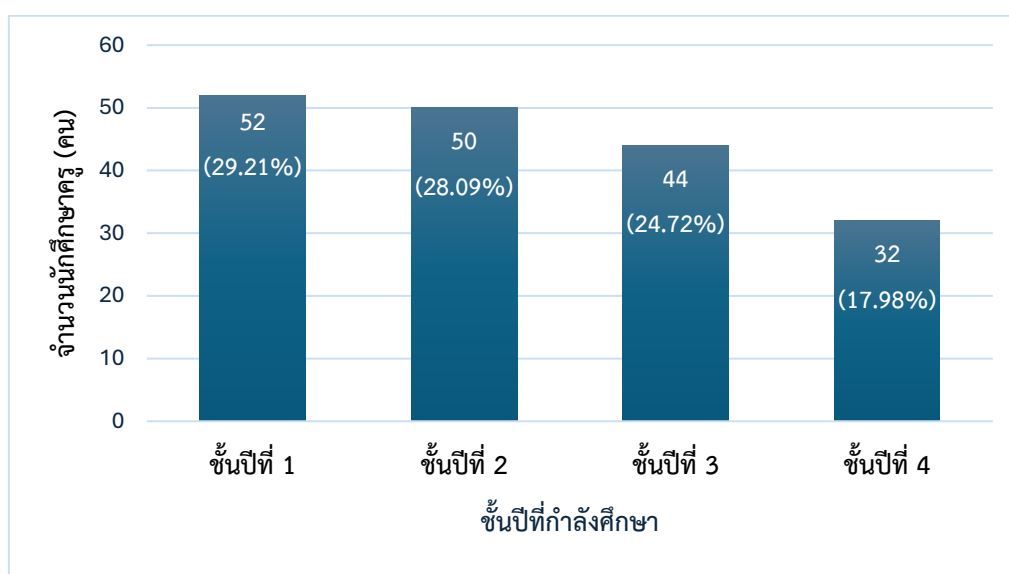
1. ศึกษาสภาพปัญหา บริบท และข้อมูลพื้นฐาน รวมทั้งทบทวนแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนาสื่อวิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิกสำหรับพัฒนาความสามารถด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาครู
2. ชี้แจงวัตถุประสงค์และขั้นตอนการวิจัยแก่ผู้เข้าร่วมวิจัย พร้อมทั้งดำเนินการตามกรอบจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ โดยผู้เข้าร่วมวิจัยได้รับทราบรายละเอียดของการวิจัย สิทธิในการถอนตัวจากการวิจัย และการรักษาความลับของข้อมูลก่อนตอบแบบสำรวจ
3. ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสำรวจความต้องการกับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักศึกษาครูระดับปริญญาตรี สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี ที่ลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 178 คน ระหว่างวันที่ 16 มีนาคม ถึง 30 เมษายน พ.ศ. 2569 ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยตนเองผ่านแบบสำรวจออนไลน์โดยใช้ Google Forms และแบบสำรวจในชั้นเรียน เพื่อให้ผู้เข้าร่วมวิจัยสามารถตอบแบบสำรวจได้อย่างสะดวกและเป็นไปโดยสมัครใจ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าความถี่ (f) ค่าร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย (M) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) จากนั้นแปลผลตามช่วงคะแนนของค่าเฉลี่ย (ณรงค์ โพธิ์พฤชานันท์, 2551) และจัดลำดับความสำคัญ (Rank) รวมถึงลำดับการพัฒนา (Priority) (Witkin & Altschuld, 1995) โดยกำหนดเกณฑ์ดังนี้ ค่าเฉลี่ย 4.21–5.00 หมายถึง ต้องการมากที่สุด 3.41–4.20 หมายถึง ต้องการมาก 2.61–3.40 หมายถึง ต้องการปานกลาง 1.81–2.60 หมายถึง ต้องการน้อย และ 1.00–1.80 หมายถึง ต้องการน้อยที่สุด
2. วิเคราะห์ความสอดคล้องของความต้องการโดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์ความแปรปรวน (Coefficient of Variation: CV) โดยคำนวณจากอัตราส่วนระหว่างค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และค่าเฉลี่ย (M) ของคะแนนความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสำรวจในแต่ละด้าน และแปลผล (Snedecor & Cochran, 1989) โดยกำหนดเกณฑ์ดังนี้ $CV \leq 0.10$ หมายถึง ความสอดคล้องระดับสูงมาก 0.11–0.20 หมายถึง ความสอดคล้องระดับสูง 0.21–0.30 หมายถึง ความสอดคล้องระดับปานกลาง และ $CV > 0.30$ หมายถึง ความสอดคล้องระดับต่ำ

ผลการวิจัย

ผู้ตอบแบบสำรวจความต้องการของนักศึกษาครูที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษด้วยสื่อวิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิก จำนวน 178 คน เป็นนักศึกษาครูระดับปริญญาตรี สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี โดยพบว่าเป็นนักศึกษาครูที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นปีที่ 1 จำนวน 52 คน (29.21%) นักศึกษาครูที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นปีที่ 2 จำนวน 50 คน (28.09%) นักศึกษาครูที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นปีที่ 3 จำนวน 44 คน (24.72%) และนักศึกษาครูที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นปีที่ 4 จำนวน 32 คน (17.98%) ตามลำดับ ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กราฟแท่งแสดงจำนวนและชั้นปีที่กำลังศึกษาของผู้ตอบแบบสำรวจความต้องการ

ตารางที่ 1 ผลการศึกษาความต้องการของนักศึกษาครูที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษด้วยสื่อวิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิกในภาพรวม (n=178)

ด้านที่	หัวข้อรายการประเมินความต้องการ	M	SD	CV	แปลผล	Rank	Priority
1	สื่อวิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิก	4.71	0.37	0.079	มากที่สุด	1	สูงที่สุด
2	การจัดการเรียนรู้	4.68	0.45	0.096	มากที่สุด	3	ปานกลาง
3	สภาพแวดล้อมดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้	4.69	0.42	0.090	มากที่สุด	2	สูง
4	เนื้อหา	4.50	0.67	0.150	มากที่สุด	4	สนับสนุน
รวม		4.64	0.39	0.084	มากที่สุด		

จากตารางที่ 1 แสดงค่าเฉลี่ย (M) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) สัมประสิทธิ์ความแปรปรวน (CV) ลำดับความสำคัญ ($Rank$) และลำดับการพัฒนา ($Priority$) ของผลการศึกษาความต้องการของนักศึกษาครูจำนวน 178 คนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษด้วยสื่อวิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิกในภาพรวม พบว่า

ความต้องการโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.64$, $SD = 0.39$) เมื่อจำแนกรายด้าน พบว่า ทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด ได้แก่ ด้านสื่อวิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิก ($M = 4.71$, $SD = 0.37$) ด้านสภาพแวดล้อมดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้ ($M = 4.69$, $SD = 0.42$) ด้านการจัดการเรียนรู้ ($M = 4.68$, $SD = 0.45$) และด้านเนื้อหา ($M = 4.50$, $SD = 0.67$) ตามลำดับ นอกจากนี้ ผลการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์ความแปรปรวนสะท้อนให้เห็นว่าความคิดเห็นของนักศึกษาครูในแต่ละด้านมีความสอดคล้องกันในระดับสูงถึงสูงมาก ($CV = 0.079-0.150$) และในภาพรวมมีความสอดคล้องกันในระดับสูงมาก ($CV = 0.084$) ทั้งนี้ ค่า CV ที่ต่ำสะท้อนถึงความสอดคล้องของความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสำรวจในแต่ละด้าน โดยมีรายละเอียดดังแสดงในตารางที่ 2-5

ตารางที่ 2 ผลการศึกษาความต้องการของนักศึกษาครูที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษด้วยสื่อวิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิกด้านสื่อวิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิก ($n=178$)

ข้อที่	รายการประเมินความต้องการด้านสื่อวิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิก	M	SD	แปลผล
1	มีการเล่าเรื่อง (Storytelling) ที่กระชับและดึงดูด	4.65	0.53	มากที่สุด
2	มีการอธิบายเนื้อหาที่ซับซ้อนให้ง่ายขึ้น	4.77	0.46	มากที่สุด
3	ผสมผสานภาพ ข้อความ สี เสียง และการเคลื่อนไหวอย่างลงตัว	4.73	0.49	มากที่สุด
4	นำเสนอในลักษณะที่ละขั้นตอนอย่างชัดเจน	4.78	0.43	มากที่สุด
5	มีตัวอย่างหรือกรณีศึกษาเพื่อเชื่อมโยงกับชีวิตจริง	4.72	0.50	มากที่สุด
6	มีคุณภาพเสียงและการพากย์ที่ชัดเจน	4.81	0.40	มากที่สุด
7	สามารถดูซ้ำหรือย้อนกลับได้	4.81	0.44	มากที่สุด
8	ถูกออกแบบให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม เช่น การหยุดคิดหรือทำกิจกรรมประกอบ	4.55	0.64	มากที่สุด
9	ช่วยลดความเบื่อหน่ายในการเรียน	4.76	0.47	มากที่สุด
10	รองรับการเรียนรู้ทั้งแบบรายบุคคลและแบบกลุ่ม	4.59	0.63	มากที่สุด
11	เชื่อมโยงกับกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน	4.70	0.52	มากที่สุด
12	มีความเหมาะสมกับสื่อออนไลน์และแพลตฟอร์มดิจิทัล เช่น การใช้งานผ่านเว็บไซต์ที่สามารถเข้าถึงง่ายและใช้งานได้สะดวก	4.74	0.49	มากที่สุด
13	มีการประเมินผลการเรียนรู้หลังการใช้งาน	4.61	0.59	มากที่สุด
รวม		4.71	0.37	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 แสดงค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของผลการศึกษาความต้องการของนักศึกษาครู จำนวน 178 คน พบว่า ความต้องการด้านสื่อวิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิกอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.71$, $SD = 0.37$) และทุกรายการอยู่ในระดับมากที่สุด โดยเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยและพิจารณาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในกรณีที่ค่าเฉลี่ยเท่ากัน ดังรายละเอียดต่อไปนี้ นักศึกษาครูต้องการให้สื่อวิดีโอช่วยสอนโมชัน

กราฟิกมีคุณภาพเสียงและการพากย์ที่ชัดเจน ($M = 4.81, SD = 0.40$) ซึ่งมีลำดับสูงกว่ารายการสามารถดูซ้ำหรือย้อนกลับได้ ($M = 4.81, SD = 0.44$) เนื่องจากมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานต่ำกว่า นำเสนอในลักษณะที่ละขั้นตอนอย่างชัดเจน ($M = 4.78, SD = 0.43$) มีการอธิบายเนื้อหาที่ซับซ้อนให้ง่ายขึ้น ($M = 4.77, SD = 0.46$) ช่วยลดความเบื่อหน่ายในการเรียน ($M = 4.76, SD = 0.47$) มีความเหมาะสมกับสื่อออนไลน์และแพลตฟอร์มดิจิทัล ($M = 4.74, SD = 0.49$) ผสมผสานภาพ ข้อความ สี เสียง และการเคลื่อนไหวอย่างลงตัว ($M = 4.73, SD = 0.49$) มีตัวอย่างหรือกรณีศึกษาเพื่อเชื่อมโยงกับชีวิตจริง ($M = 4.72, SD = 0.50$) เชื่อมโยงกับกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน ($M = 4.70, SD = 0.52$) มีการเล่าเรื่อง (Storytelling) ที่กระชับและดึงดูด ($M = 4.65, SD = 0.53$) มีการประเมินผล การเรียนรู้หลังการใช้งาน ($M = 4.61, SD = 0.59$) รองรับการเรียนรู้ทั้งแบบรายบุคคลและแบบกลุ่ม ($M = 4.59, SD = 0.63$) และถูกออกแบบให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม เช่น การหยุดคิดหรือทำกิจกรรมประกอบ ($M = 4.55, SD = 0.64$) ตามลำดับ

ตารางที่ 3 ผลการศึกษาความต้องการของนักศึกษาครูที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษด้วยสื่อวิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิกด้านการจัดการเรียนรู้ ($n=178$)

ข้อที่	รายการประเมินความต้องการด้านการจัดการเรียนรู้	M	SD	แปลผล
1	วิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิกนำเสนอไวยากรณ์ผ่านการเล่าเรื่อง (Storytelling) ที่เข้าใจง่าย	4.70	0.55	มากที่สุด
2	วิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิกมีการใช้ภาพเคลื่อนไหวและเสียงประกอบเพื่ออธิบายกฎไวยากรณ์	4.70	0.56	มากที่สุด
3	วิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิกออกแบบให้ผู้เรียนสามารถควบคุมการเรียนรู้ได้เอง เช่น หยุดเล่น ย้อนกลับ เล่นซ้ำ	4.76	0.57	มากที่สุด
4	แบบฝึกหัดหรือกิจกรรมแทรกในวิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิกเพื่อเชื่อมโยงความเข้าใจไวยากรณ์	4.67	0.61	มากที่สุด
5	วิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิกมีการประเมินความเข้าใจระหว่างเรียน เช่น แบบทดสอบสั้น ๆ	4.58	0.64	มากที่สุด
6	วิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิกช่วยลดความซับซ้อนของกฎไวยากรณ์ด้วยการจัดลำดับขั้นตอนอย่างชัดเจน	4.75	0.50	มากที่สุด
7	การเรียนไวยากรณ์ผ่านวิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิกช่วยสร้างแรงจูงใจและความสนุกสนาน	4.74	0.56	มากที่สุด
8	วิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิกเอื้อต่อการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เช่น การโต้ตอบหรือทำกิจกรรมประกอบ	4.52	0.72	มากที่สุด
9	วิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิกสอนสามารถประยุกต์ใช้ได้ทั้งในการเรียนรายบุคคลและกลุ่ม	4.66	0.59	มากที่สุด

ข้อที่	รายการประเมินความต้องการด้านการจัดการเรียนรู้	<i>M</i>	<i>SD</i>	แปลผล
10	วิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิกสอนเน้นการบูรณาการหลายรูปแบบ เช่น การใช้เกม การจำลองสถานการณ์ หรือบทสนทนา	4.68	0.56	มากที่สุด
11	วิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิกมีการออกแบบกิจกรรมเชื่อมโยงไวยากรณ์กับทักษะการพูดและการเขียนในชีวิตจริง	4.75	0.51	มากที่สุด
12	วิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิกมีความยืดหยุ่นและปรับใช้ได้ตามระดับความสามารถด้านไวยากรณ์ของผู้เรียน	4.70	0.53	มากที่สุด
รวม		4.68	0.45	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 แสดงค่าเฉลี่ย (*M*) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (*SD*) ของผลการศึกษาความต้องการของนักศึกษาครู จำนวน 178 คน ที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษด้วยสื่อวิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิกด้านการจัดการเรียนรู้ พบว่า ความต้องการด้านการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.68$, $SD = 0.45$) โดยเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยและพิจารณาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในกรณีที่ค่าเฉลี่ยเท่ากัน ดังรายละเอียดต่อไปนี้ นักศึกษาครูต้องการให้การจัดการเรียนรู้ได้รับการออกแบบให้ผู้เรียนสามารถควบคุมการเรียนรู้ได้เอง เช่น หยุดเล่น ย้อนกลับ เล่นซ้ำ ($M = 4.76$, $SD = 0.57$) ช่วยลดความซับซ้อนของกฎไวยากรณ์ด้วยการจัดลำดับขั้นตอนอย่างชัดเจน ($M = 4.75$, $SD = 0.50$) ซึ่งมีลำดับสูงกว่ารายการออกแบบกิจกรรมเชื่อมโยงไวยากรณ์กับทักษะการพูดและการเขียนในชีวิตจริง ($M = 4.75$, $SD = 0.51$) เนื่องจากมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานต่ำกว่า ช่วยสร้างแรงจูงใจและความสนุกสนาน ($M = 4.74$, $SD = 0.56$) มีความยืดหยุ่นและปรับใช้ได้ตามระดับความสามารถด้านไวยากรณ์ของผู้เรียน ($M = 4.70$, $SD = 0.53$) ซึ่งมีลำดับสูงกว่ารายการนำเสนอไวยากรณ์ผ่านการเล่าเรื่อง (Storytelling) ที่เข้าใจง่าย ($M = 4.70$, $SD = 0.55$) และรายการใช้ภาพเคลื่อนไหวและเสียงประกอบเพื่ออธิบายกฎไวยากรณ์ ($M = 4.70$, $SD = 0.56$) เน้นการบูรณาการหลายรูปแบบ เช่น การใช้เกม การจำลองสถานการณ์ หรือบทสนทนา ($M = 4.68$, $SD = 0.56$) มีแบบฝึกหัดหรือกิจกรรมแทรกในวิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิกเพื่อเชื่อมโยงความเข้าใจไวยากรณ์ ($M = 4.67$, $SD = 0.61$) สามารถประยุกต์ใช้ได้ทั้งในการเรียนรายบุคคลและกลุ่ม ($M = 4.66$, $SD = 0.59$) มีการประเมินความเข้าใจระหว่างเรียน เช่น แบบทดสอบสั้น ๆ ($M = 4.58$, $SD = 0.64$) และเอื้อต่อการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เช่น การโต้ตอบหรือทำกิจกรรมประกอบ ($M = 4.52$, $SD = 0.72$) ตามลำดับ

ตารางที่ 4 ผลการศึกษาความต้องการของนักศึกษาครูที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษด้วยสื่อวิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิกด้านสภาพแวดล้อมดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้ (n=178)

ข้อที่	รายการประเมินความต้องการด้านสภาพแวดล้อมดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้	<i>M</i>	<i>SD</i>	แปลผล
1	แพลตฟอร์มออนไลน์ที่รองรับการเรียนรู้ด้วยวิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิก	4.64	0.56	มากที่สุด
2	แพลตฟอร์มสามารถเข้าถึงได้ง่ายทุกที่ทุกเวลา	4.74	0.50	มากที่สุด
3	แพลตฟอร์มรองรับการใช้งานหลายอุปกรณ์ เช่น คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต โทรศัพท์เคลื่อนที่	4.78	0.44	มากที่สุด
4	แพลตฟอร์มมีระบบจัดเก็บบทเรียนและแบ่งเป็นหมวดหมู่	4.76	0.45	มากที่สุด
5	แพลตฟอร์มมีฟังก์ชันการหยุดเล่น ย้อนกลับ หรือเล่นซ้ำ	4.78	0.46	มากที่สุด
6	แพลตฟอร์มมีแบบทดสอบหรือกิจกรรมโต้ตอบ	4.54	0.63	มากที่สุด
7	แพลตฟอร์มมีระบบติดตามผลการเรียนรู้รายบุคคล	4.60	0.61	มากที่สุด
8	แพลตฟอร์มเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันได้	4.57	0.63	มากที่สุด
9	แพลตฟอร์มสนับสนุนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)	4.65	0.60	มากที่สุด
10	แพลตฟอร์มมีระบบแจ้งเตือนความก้าวหน้าในการเรียน	4.65	0.56	มากที่สุด
11	แพลตฟอร์มมีความปลอดภัยและความเสถียรในการใช้งาน	4.79	0.44	มากที่สุด
12	แพลตฟอร์มมีการออกแบบที่ใช้งานง่ายและสะดวกกับผู้ใช้ด้วยคุณภาพของแพลตฟอร์ม	4.78	0.48	มากที่สุด
รวม		4.69	0.42	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 แสดงค่าเฉลี่ย (*M*) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (*SD*) ของผลการศึกษาความต้องการของนักศึกษาครู จำนวน 178 คน ที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษด้วยสื่อวิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิกด้านสภาพแวดล้อมดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้ พบว่า ความต้องการด้านสภาพแวดล้อมดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.69, SD = 0.42$) โดยเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยและพิจารณาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในกรณีที่ค่าเฉลี่ยเท่ากัน ดังรายละเอียดต่อไปนี้ นักศึกษาครูต้องการให้สภาพแวดล้อมดิจิทัลในการจัดการเรียนเป็นแพลตฟอร์มที่มีความปลอดภัยและความเสถียรในการใช้งาน ($M = 4.79, SD = 0.44$) ซึ่งมีลำดับสูงกว่ารายการรองรับการใช้งานหลายอุปกรณ์ เช่น คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต โทรศัพท์เคลื่อนที่ ($M = 4.78, SD = 0.44$) รายการมีฟังก์ชันการหยุดเล่น ย้อนกลับ หรือเล่นซ้ำ ($M = 4.78, SD = 0.46$) และรายการมีการออกแบบที่ใช้งานง่ายและสะดวกกับผู้ใช้ด้วยคุณภาพของแพลตฟอร์ม ($M = 4.78, SD = 0.48$) มีระบบจัดเก็บบทเรียนและแบ่งเป็นหมวดหมู่ ($M = 4.76, SD = 0.45$) สามารถเข้าถึงได้ง่ายทุกที่ทุกเวลา ($M = 4.74, SD = 0.50$) มีระบบแจ้งเตือนความก้าวหน้าในการเรียน ($M = 4.65, SD = 0.56$) ซึ่งมีลำดับสูงกว่ารายการสนับสนุนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ($M = 4.65, SD = 0.60$) รูปแบบออนไลน์ที่รองรับการเรียนรู้ด้วยวิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิก ($M = 4.64,$

$SD = 0.56$) มีระบบติดตามผลการเรียนรู้รายบุคคล ($M = 4.60$, $SD = 0.61$) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันได้ ($M = 4.57$, $SD = 0.63$) และมีแบบทดสอบหรือกิจกรรมโต้ตอบ ($M = 4.54$, $SD = 0.63$) ตามลำดับ

ตารางที่ 5 ผลการศึกษาความต้องการของนักศึกษาครูที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษด้วยสื่อวิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิกด้านเนื้อหา ($n=178$)

ข้อที่	รายการประเมินความต้องการด้านเนื้อหา	M	SD	แปลผล
1	คำนำหน้าคำนาม a/ an – the	4.37	0.86	มากที่สุด
2	ประโยคที่ใช้ในการออกคำสั่ง การขอร้อง การแนะนำ การตักเตือน (The Imperative)	4.54	0.71	มากที่สุด
3	คำกริยา am/ is/ are	4.26	1.01	มากที่สุด
4	คำกริยา can	4.38	0.86	มากที่สุด
5	บุรุษสรรพนามที่ทำหน้าที่เป็นประธานและกรรมของประโยค (Personal Subject – Object Pronouns)	4.61	0.66	มากที่สุด
6	คำคุณศัพท์และคำสรรพนามแสดงความเป็นเจ้าของ (Possessive Adjectives and Pronouns)	4.62	0.71	มากที่สุด
7	คำที่ใช้แสดงคำถาม (Question Words)	4.52	0.81	มากที่สุด
8	คำนามพหูพจน์ (Plurals)	4.53	0.76	มากที่สุด
9	การใช้ There is/ There are เพื่อแสดงการมีอยู่ของบุคคล สัตว์ สิ่งของ	4.40	0.89	มากที่สุด
10	คำบอกปริมาณ Some/ Any	4.53	0.80	มากที่สุด
11	คำชี้เฉพาะ This/ That, These/ Those เพื่อแสดงระบุความใกล้เคียงของบุคคล สัตว์ สิ่งของ	4.42	0.91	มากที่สุด
12	คำบุพบทบอกสถานที่ (Prepositions of Place)	4.53	0.77	มากที่สุด
13	คำบุพบทบอกเวลา (Prepositions of Time)	4.58	0.73	มากที่สุด
14	ปัจจุบันกาล (Present Simple Tense)	4.57	0.77	มากที่สุด
15	คำวิเศษณ์แสดงความถี่ (Adverbs of Frequency)	4.60	0.72	มากที่สุด
รวม		4.50	0.67	มากที่สุด

จากตารางที่ 5 แสดงค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของผลการศึกษาความต้องการของนักศึกษาครู จำนวน 178 คน ที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษด้วยสื่อวิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิกด้านเนื้อหา พบว่า ความต้องการด้านเนื้อหาอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.50$, $SD = 0.67$) โดยเรียงลำดับตาม

ค่าเฉลี่ยและพิจารณาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในกรณีที่ค่าเฉลี่ยเท่ากัน ดังรายละเอียดต่อไปนี้ นักศึกษาครูต้องการเรียนรู้เนื้อหาไวยากรณ์เกี่ยวกับคำคุณศัพท์และคำสรรพนามแสดงความเป็นเจ้าของ (Possessive Adjectives and Pronouns) ($M = 4.62, SD = 0.71$) บุรุษสรรพนามที่ทำหน้าที่เป็นประธานและกรรมของประโยค (Personal Subject–Object Pronouns) ($M = 4.61, SD = 0.66$) คำวิเศษณ์แสดงความถี่ (Adverbs of Frequency) ($M = 4.60, SD = 0.72$) คำบุพบทบอกเวลา (Prepositions of Time) ($M = 4.58, SD = 0.73$) ปัจจุบันกาล (Present Simple Tense) ($M = 4.57, SD = 0.77$) ประโยคที่ใช้ในการออกคำสั่ง การขอร้อง การแนะนำ การตักเตือน (The Imperative) ($M = 4.54, SD = 0.71$) คำนามพหูพจน์ (Plurals) ($M = 4.53, SD = 0.76$) ซึ่งมีลำดับสูงกว่ารายการคำบุพบทบอกสถานที่ (Prepositions of Place) ($M = 4.53, SD = 0.77$) และคำบอกปริมาณ (Some/ Any) ($M = 4.53, SD = 0.80$) โดยพิจารณาพร้อมกับระดับการกระจายของข้อมูล คำที่ใช้แสดงคำถาม (Question Words) ($M = 4.52, SD = 0.81$) คำชี้เฉพาะ This/ That, These/ Those ($M = 4.42, SD = 0.91$) การใช้ There is/ There are เพื่อแสดงการมีอยู่ของบุคคล สัตว์ สิ่งของ ($M = 4.40, SD = 0.89$) คำกริยา can ($M = 4.38, SD = 0.86$) คำนำหน้าคำนาม a/ an – the ($M = 4.37, SD = 0.86$) และคำกริยา am/ is/ are ($M = 4.26, SD = 1.01$) ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

การศึกษาความต้องการของนักศึกษาครูที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษด้วยสื่อวิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิก สามารถอภิปรายผลการวิจัยในประเด็นสำคัญต่าง ๆ ได้ดังนี้ นักศึกษาครูมีความต้องการต่อการจัดการเรียนการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษด้วยสื่อวิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิกในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.64, SD = 0.39$) ทั้งนี้อาจอธิบายได้ว่า การเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเป็นเนื้อหาที่มีลักษณะเชิงโครงสร้างและเป็นนามธรรม การใช้สื่อที่ผสมภาพเคลื่อนไหว เสียง และข้อความสามารถช่วยลดความซับซ้อนของเนื้อหา และทำให้ผู้เรียนมองเห็นความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบ (Form) ความหมาย (Meaning) และการใช้ (Use) ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของ Larsen-Freeman (2003) ที่เสนอว่าการเรียนไวยากรณ์ควรบูรณาการทั้งสามมิติอย่างสัมพันธ์กัน ซึ่งต้องอาศัยการฝึกใช้ภาษาอย่างต่อเนื่อง มากกว่าการจดจำกฎเกณฑ์เพียงอย่างเดียว (Larsen-Freeman, 2014) อีกทั้งยังสอดคล้องกับหลักการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดียของ Mayer (2021) และทฤษฎีภาระทางปัญญาของ Sweller et al. (2019) ที่ชี้ว่า การออกแบบสื่ออย่างเหมาะสมช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการประมวลผลและการสร้างความหมายของผู้เรียน นอกจากนี้ ผลการวิจัยดังกล่าวยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Indrawati et al. (2021) ที่พบว่าสื่อโมชันกราฟิกช่วยเพิ่มความเข้าใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน รวมทั้งสอดคล้องกับ Kleftodimos (2024) ที่รายงานว่าวิดีโอแอนิเมชันสามารถส่งเสริมแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะสื่อประเภทโมชันกราฟิกมีลักษณะการนำเสนอที่ตอบสนองต่อรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียนในยุคดิจิทัล ซึ่งคุ้นเคยกับการรับข้อมูลผ่านสื่อมัลติมีเดียและการสื่อสารแบบภาพเคลื่อนไหว

เมื่อจำแนกรายด้าน พบว่าทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด ดังนี้ นักศึกษาครูมีความต้องการต่อการจัดการเรียนการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษด้วยสื่อวิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิกด้านสื่อวิดีโออยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.71,$

$SD = 0.37$) อาจเนื่องจากโมชันกราฟิกช่วยแปลงเนื้อหานามธรรมให้เป็นภาพเคลื่อนไหวที่เข้าใจง่าย ดึงดูดความสนใจ และลดภาระทางปัญญา อีกทั้งเอื้อต่อผู้เรียนที่มีรูปแบบการเรียนรู้แตกต่างกัน โดยเฉพาะกลุ่ม Visual และ Kinesthetic ตามแนวคิด VARK ของ Leite et al. (2010) และ Fleming (2012) อีกทั้งยังสอดคล้องกับผู้เรียนยุคดิจิทัลที่คุ้นเคยสื่อมัลติมีเดีย (Kirschner & De Bruyckere, 2017) ดังนั้นควรออกแบบสื่อวิดีโอโมชันกราฟิกที่มีลำดับเนื้อหาชัดเจน กระชับ และเชื่อมโยงตัวอย่างการใช้จริงเพื่อเพิ่มความเข้าใจเชิงลึก ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของธัญจิรา เฉลยทิศ (2566) ที่พบว่าการใช้โมชันกราฟิกร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านช่วยพัฒนาความสามารถด้านภาษาอังกฤษและสร้างความพึงพอใจของผู้เรียนในระดับสูง และสอดคล้องกับ Havwini et al. (2021) ที่รายงานว่านักศึกษามีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้ผ่านวิดีโอโมชันกราฟิก อย่างไรก็ตาม งานวิจัยครั้งนี้แตกต่างจากงานวิจัยก่อนหน้าบางส่วน เนื่องจากมุ่งศึกษาความต้องการของนักศึกษาครูต่อการจัดการเรียนรู้มากกว่าการทดลองประสิทธิภาพของสื่อโดยตรง จึงสะท้อนมุมมองเชิงความคาดหวังและความพร้อมของผู้เรียนในบริบทการผลิตครูภาษาอังกฤษ

นักศึกษาครูมีความต้องการด้านสภาพแวดล้อมดิจิทัลอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.69$, $SD = 0.42$) สะท้อนความสำคัญของการเข้าถึงเทคโนโลยีและทรัพยากรดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงความยืดหยุ่นในการเรียนรู้ทุกที่ทุกเวลา ซึ่งสอดคล้องกับหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต พ.ศ. 2567 ที่มุ่งพัฒนาสมรรถนะดิจิทัลและบูรณาการ TPACK (คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี, 2567) ดังนั้นควรจัดสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ที่ใช้งานง่าย มีความเสถียร และสามารถเข้าถึงสื่อได้ทั้งในและนอกห้องเรียนอย่างต่อเนื่อง ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของจุฑามาศ คูสุต (2566) ที่พบว่านักศึกษาวิชาชีพครูมีความคาดหวังต่อการใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลในระดับสูง โดยเฉพาะด้านการสร้างสรรค์และการใช้สื่อร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ ทั้งนี้อาจสะท้อนให้เห็นว่า ผู้เรียนในหลักสูตรครุศาสตรยุคปัจจุบันให้ความสำคัญกับสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น เข้าถึงง่าย และสนับสนุนการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง

นักศึกษาครูมีความต้องการด้านการจัดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด ($M = 4.68$, $SD = 0.45$) สะท้อนความคาดหวังต่อกิจกรรมที่มีลำดับขั้นชัดเจน เช่น ก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน ซึ่งช่วยส่งเสริมการสร้างความเข้าใจอย่างเป็นระบบ สอดคล้องกับแนวคิดการใช้สื่อวิดีโอและสื่อภาษาในบริบทจริงเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอย่างมีความหมายและเชื่อมโยงการใช้ภาษาในสถานการณ์จริง (Gilmore, 2007) และกรอบ TPACK (คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี, 2567) ดังนั้นควรออกแบบกิจกรรมที่ผสมวิดีโอโมชันกราฟิกกับการอภิปราย การฝึกปฏิบัติ และการสะท้อนคิด เพื่อเสริมการเรียนรู้เชิงลึกและการนำไปใช้จริง ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของนันทวรรณ ทองแดง และราตรี สุภาเฮียง (2566) ที่พบว่าการใช้สื่อโมชันกราฟิกร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของผู้เรียน นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับแนวคิด Active Learning ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านกิจกรรมและการปฏิสัมพันธ์ระหว่างเรียน

นักศึกษาครูมีความต้องการด้านเนื้อหาอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.50$, $SD = 0.67$) แม้ต่ำกว่าด้านอื่นเล็กน้อย แต่ยังสะท้อนการตระหนักถึงความสำคัญของการจัดลำดับและนำเสนอเนื้อหาอย่างเป็นระบบ ครอบคลุม

และเชื่อมโยงกับการใช้ภาษาในสถานการณ์จริง สอดคล้องกับแนวคิดของ Larsen-Freeman (2003) ที่มองไวยากรณ์เป็นระบบเชิงพลวัต ดังนั้นควรออกแบบเนื้อหาให้เป็นขั้นตอน ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย และเชื่อมโยงบริบทการสื่อสารเพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับการศึกษาของ Cokro and Raihana (2025) ที่พบว่าการพัฒนาสื่อวิดีโอช่วยส่งเสริมความเข้าใจด้านคำศัพท์และการอ่านได้อย่างมีนัยสำคัญ โดยผู้เรียนให้ความสำคัญกับเนื้อหาที่เข้าใจง่ายและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง ทั้งนี้ แม้งานวิจัยดังกล่าวจะมุ่งเน้นด้านคำศัพท์และบทอ่าน แต่ผลการศึกษาที่สะท้อนในทิศทางเดียวกันว่า การออกแบบเนื้อหาเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพของสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนภาษาอังกฤษ

จากผลการวิเคราะห์ความต้องการและการจัดลำดับความสำคัญขององค์ประกอบในการพัฒนาการเรียนการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ พบว่าสื่อวิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิกมีลำดับการพัฒนาสูงที่สุด รองลงมาคือสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ดิจิทัล การจัดการเรียนรู้ และด้านเนื้อหา ตามลำดับ ผลดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าการพัฒนาการเรียนการสอนในบริบทการศึกษาในยุคดิจิทัลควรให้ความสำคัญกับการออกแบบสื่อการเรียนรู้ที่ใช้ภาพเคลื่อนไหวและสื่อมัลติมีเดีย เพื่อช่วยอธิบายเนื้อหาไวยากรณ์ที่มีความซับซ้อนให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจได้ง่ายขึ้น ทั้งนี้แนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ผ่านสื่อหลายรูปแบบของ Mayer (2021) ที่ชี้ให้เห็นว่าการผสมผสานข้อมูลผ่านภาพ เสียง และการเคลื่อนไหวสามารถช่วยส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และความเข้าใจของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับแนวโน้มของงานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศที่ให้ความสำคัญกับการใช้สื่อมัลติมีเดียและวิดีโอแอนิเมชันในการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เนื่องจากสามารถเพิ่มแรงจูงใจ ความสนใจ และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้ดีกว่าวิธีการสอนแบบดั้งเดิม

อย่างไรก็ตาม งานวิจัยครั้งนี้มีข้อจำกัดบางประการที่ควรพิจารณาในการตีความผลการวิจัย กล่าวคือกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาครูจากสถาบันการศึกษาเพียงแห่งเดียว ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่ออ้างอิงผลการวิจัยไปยังบริบทอื่น นอกจากนี้ ค่าเฉลี่ยของผลการวิเคราะห์ความต้องการอยู่ในระดับสูงในทุกด้าน ซึ่งอาจสะท้อนถึงลักษณะของนักศึกษาครูสาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ ที่มีความตระหนักด้านวิชาชีพ หรืออาจเกิดจากความเอนเอียงในการตอบแบบสำรวจความต้องการ ดังนั้น การวิจัยในอนาคตควรขยายกลุ่มตัวอย่างไปยังสถาบันการศึกษาที่หลากหลาย เพื่อยืนยันความสอดคล้องของผลการวิจัยและเพิ่มความสามารถในการอ้างอิงผลการศึกษาในวงกว้าง

โดยสรุป ผลการวิจัยครั้งนี้สามารถใช้เป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนาสื่อวิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิกสำหรับการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ รวมทั้งการออกแบบการจัดการเรียนรู้และสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ดิจิทัลที่เหมาะสม เพื่อส่งเสริมประสิทธิภาพการเรียนรู้ของนักศึกษาครูในบริบทการศึกษาในยุคดิจิทัล

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. สถาบันผลิตครูควรนำผลการวิจัยที่สะท้อนความต้องการระดับสูงในทุกมิติ ไปใช้เป็นข้อมูลตั้งต้นในการออกแบบสื่อวิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิก โดยบูรณาการองค์ความรู้ด้านเนื้อหา (Content Knowledge) วิธีสอน

(Pedagogical Knowledge) และเทคโนโลยี (Technological Knowledge) ให้สอดคล้องกันอย่างมีหลักการ ทั้งในด้านโครงสร้างเนื้อหา ลำดับกิจกรรม และรูปแบบการนำเสนอ

2. ควรจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีขั้นตอนชัดเจน ได้แก่ กิจกรรมก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน เพื่อเสริมสร้างการเชื่อมโยงความรู้เดิม การทำความเข้าใจเนื้อหาเชิงลึก และการประยุกต์ใช้ไวยากรณ์ในบริบทการสื่อสารจริง ไม่ควรใช้วิดีโอเพียงเป็นสื่อประกอบการบรรยาย แต่ควรเป็นแกนกลางของการออกแบบกิจกรรม โดยบูรณาการกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การอภิปราย การฝึกปฏิบัติ และการสะท้อนคิดร่วมกับการใช้สื่อวิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิก เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีความหมายและการนำความรู้ไปใช้ได้จริง

3. ควรจัดให้มีแพลตฟอร์มดิจิทัลที่รองรับการเข้าถึงได้ตลอดเวลา (Asynchronous Access) พร้อมระบบติดตามความก้าวหน้าและพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ด้วยตนเองและการเรียนรู้ร่วมกัน ซึ่งสอดคล้องกับบริบทผู้เรียนยุคดิจิทัลและแนวทางการผลิตครูในศตวรรษที่ 21 นอกจากนี้ แพลตฟอร์มดังกล่าวควรมีลักษณะที่เอื้อต่อการโต้ตอบ (Interactive Features) และการประเมินผลทันที (Immediate Feedback) เช่น แบบทดสอบสั้น ๆ การตอบคำถามระหว่างเรียน หรือระบบแจ้งผลย้อนกลับอัตโนมัติ เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการติดตามพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรดำเนินการวิจัยในระยะถัดไปด้วยการออกแบบและพัฒนาสื่อวิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิก แล้วศึกษาประสิทธิผลผ่านการวิจัยเชิงทดลองหรือกึ่งทดลองในสถานการณ์จริง เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนความสามารถในการประยุกต์ใช้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ และผลลัพธ์ด้านการเรียนรู้กับรูปแบบการสอนอื่น

2. ควรศึกษาผลของปัจจัยรายบุคคลเพิ่มเติม เช่น รูปแบบการเรียนรู้ (Learning Styles) ระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษเดิม ทักษะดิจิทัล หรือแรงจูงใจในการเรียนรู้ ว่ามีอิทธิพลต่อความต้องการ ความพึงพอใจ และผลลัพธ์การเรียนรู้จากสื่อวิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิกหรือไม่ เพื่อให้การออกแบบสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับผู้เรียนมากยิ่งขึ้น

3. ควรมีการวิจัยเชิงติดตามผล (Follow-up Study) เพื่อศึกษานักศึกษาครูสามารถนำองค์ความรู้ เทคนิค หรือประสบการณ์จากการเรียนรู้ผ่านสื่อวิดีโอช่วยสอนโมชันกราฟิกไปประยุกต์ใช้ในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู หรือการจัดการเรียนการสอนจริงได้มากน้อยเพียงใด

4. ควรขยายขอบเขตการวิจัยไปยังนักศึกษาครูต่างชั้นปี ต่างสาขาวิชา หรือสถาบันอุดมศึกษาอื่น เพื่อเพิ่มความสามารถในการอ้างอิงผลการวิจัยในวงกว้าง รวมทั้งควรมีการศึกษาหรือพัฒนาแนวทางเชิงนโยบายเกี่ยวกับการสนับสนุนงบประมาณ การพัฒนาสื่อดิจิทัล และการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยเทคโนโลยีในหลักสูตรผลิตครู โดยความร่วมมือระหว่างสถาบันอุดมศึกษา หน่วยงานวิชาชีพครู และหน่วยงานด้านการศึกษาของรัฐ

จริยธรรมการวิจัย

โครงการวิจัยนี้ได้ผ่านการพิจารณาและรับรองโดยคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี ซึ่งได้ดำเนินการให้การรับรองการยกเว้นพิจารณาจริยธรรมโครงการวิจัยตามแนวทางหลัก

จริยธรรมการวิจัยในคนที่เป็นมาตรฐานสากล ประเภของการรับรอง คือ รับรองการยกเว้นพิจารณาจริยธรรม (Exemption) รหัสโครงการ 025/2569 เอกสารรับรองเลขที่ SRU-EC 2026/044

เอกสารและสิ่งอ้างอิง

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี. (2567). *หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2567*.

จุฬามาศ คุชุต. (2566). *รูปแบบโมชันกราฟิกที่บูรณาการภาระงานแบบร่วมมือเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักศึกษาวิชาชีพครู* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].

Chulalongkorn University Theses and Dissertations (Chula ETD).

<https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd/12159>

ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. *วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย*, 5(1), 7–20.

ณรงค์ โพธิ์พุกขานันท์. (2551). *ระเบียบวิธีวิจัย* (พิมพ์ครั้งที่ 5). เอ็กสเปอร์เนท.

ธัญจิรา เฉลยทิศ. (2566). การพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่องไวยากรณ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านออนไลน์เพื่อพัฒนาความสามารถการเขียนและสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. *วารสารเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มทร.พระนคร*, 8(1), 31–42.

นันทวรรณ ทองแดง และราตรี สุภาเอื้อง. (2566). การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก (Motion Graphic) ร่วมกับการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นพื้นฐาน (Creativity-Based Learning: CBL) เรื่อง เทคโนโลยีเปลี่ยนโลก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย. *วารสารวิจัยและพัฒนาอนุภูมิภาคลุ่มน้ำโขง*, 2(1), 40–51.

พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2543). *วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์*. (พิมพ์ครั้งที่ 8). สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

วาโร เพ็งสวัสดิ์. (2552). การวิจัยและการพัฒนา (Research and Development). *Creative Science*, 1(2), 1–12.

ศิริชัย กาญจนวาสี. (2562). *ทฤษฎีการประเมิน*. (พิมพ์ครั้งที่ 9). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศิริชัย กาญจนวาสี, ทวีวัฒน์ ปิตยานนท์, และดิเรก ศรีสุข. (2559). *การเลือกใช้สถิติที่เหมาะสมสำหรับการวิจัย*. (พิมพ์ครั้งที่ 7). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุทธิศิลป์ สุขสบาย. (2563). แนวทางการบูรณาการสื่อและเทคโนโลยีสำหรับครูสอนภาษาอังกฤษในศตวรรษที่ 21: ทฤษฎีสู่การปฏิบัติ. *วารสารราชภัฏสุราษฎร์ธานี*, 7(2), 61–91.

- Cokro, S. G., & Raihana, E. (2025). Developing English learning media with videos to enhance vocabulary mastery in expository texts for 11th-grade students at SMAN 8 Pekanbaru. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(3), 2274–2285.
<https://doi.org/10.61227/arji.v7i3.528>
- Fiorella, L., & Mayer, R. E. (2015). *Learning as a generative activity: Eight learning strategies that promote understanding*. Cambridge University Press.
- Fleming, N. D. (2012). *Facts, fallacies and myths: VARK and learning preferences*. VARK Learn Limited. <https://vark-learn.com/introduction-to-vark/the-vark-modalities>
- Gilmore, A. (2007). Authentic materials and authenticity in foreign language learning. *Language Teaching*, 40(2), 97–118. <https://doi.org/10.1017/S0261444807004144>
- Havwini, T., Ulfah, N., Siahaan, A. U., Suandi, F., Krisna, O., Handika, S., & Septiana, M. (2021). Developing motion graphic video for English speaking practice in vocational higher education. In *Proceedings of the 2nd International Conference on English Language Teaching (ICON ELT 2021)* (pp.160–170).
<https://new-conference.unisma.ac.id/index.php/ICON/article/view/299>
- Indrawati, D., Perdani, Y. D., Nadelia, F., & Moloney, M. J. (2021). The effectiveness of motion graphics in improving students' English ability during the COVID-19 pandemic. In *Proceedings of the 13th International Conference on Education Technology and Computers (ICETC 2021)* (pp. 347–353). Association for Computing Machinery.
<https://doi.org/10.1145/3498765.3498819>
- Kay, R. H. (2012). Exploring the use of video podcasts in education: A comprehensive review of the literature. *Computers in Human Behavior*, 28(3), 820–831.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.01.011>
- Kirschner, P. A., & De Bruyckere, P. (2017). The myths of the digital native and the multitasker. *Teaching and Teacher Education*, 67, 135–142. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2017.06.001>
- Kleftodimos, A. (2024). Computer-animated videos in education: A comprehensive review and teacher experiences from animation creation. *Digital*, 4(3), 613–647.
<https://doi.org/10.3390/digital4030031>
- Larsen-Freeman, D. (2003). *Teaching language: From grammar to grammaring*. Heinle & Heinle Publishers.

- Larsen-Freeman, D. (2014). Teaching grammar. In M. Celce-Murcia, D. M. Brinton, & M. A. Snow (Eds.), *Teaching English as a second or foreign language* (4th ed., pp. 256–270). National Geographic Learning.
- Leite, W. L., Svinicki, M., & Shi, Y. (2010). Attempted validation of the scores of the VARK: Learning styles inventory with multitrait-multimethod confirmatory factor analysis models. *Educational and Psychological Measurement*, 70(2), 323–339.
<https://doi.org/10.1177/0013164409344507>
- Likert, R. (1932). A technique for the measurement of attitudes. *Archives of Psychology*, 22(140), 1–55.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
<https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- Muftah, M. (2023). Implementing animated videos to enhance vocabulary comprehension among early childhood EFL learners. *MEXTESOL Journal*, 47(4), 1–13.
<https://doi.org/10.61871/mj.v47n4-9>
- Plass, J. L., & Kaplan, U. (2016). Emotional design in digital media for learning. In S. Tettegah & M. Gartmeier (Eds.), *Emotions, technology, design, and learning* (pp. 131–161). Academic Press.
- Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (Eds.). (2018). *Trends and issues in instructional design and technology* (4th ed.). Pearson Education.
- Snedecor, G. W., & Cochran, W. G. (1989). *Statistical methods* (8th ed.). Iowa State University Press.
- Sweller, J., van Merriënboer, J. J. G., & Paas, F. (2019). Cognitive architecture and instructional design: 20 years later. *Educational Psychology Review*, 31(2), 261–292.
<https://doi.org/10.1007/s10648-019-09465-5>
- Taber, K. S. (2018). The use of Cronbach’s alpha when developing and reporting research instruments in science education. *Research in Science Education*, 48(6), 1273–1296.
<https://doi.org/10.1007/s11165-016-9602-2>
- Witkin, B. R., & Altschuld, J. W. (1995). *Planning and conducting needs assessments: A practical guide*. Sage Publications.