



การออกแบบและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์และสื่อการเรียนรู้โรงเรียนบ้านหัวดง

Design and Development of Public Relations and Learning Media for Ban Hua Dong School

การิน ทะตั๋น

Karin Thatan

สิระทัด สิระสราญ

Sirathad Sirasran

ร้อยพนา แก้วเกษม

Roiphana Kaewkasem

โครงงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ

พุทธศักราช 2567

ประเภทวิชาศิลปกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก

วิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่

ปีการศึกษา 2569

การออกแบบและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์และสื่อการเรียนรู้โรงเรียนบ้านหัวดง

Design and Development of Public Relations and Learning Media for Ban Hua Dong School

การิน ทะตั๋น

Karin Thatan

สิระทัด สิระสราญ

Sirathad Sirasran

ร้อยพนา แก้วเกษม

Roiphana Kaewkasem

โครงงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ

พุทธศักราช 2567

ประเภทวิชาศิลปกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก

วิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่

ปีการศึกษา 2569

หัวข้อโครงงาน การออกแบบและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์และสื่อการเรียนรู้โรงเรียนบ้านหัวดง

นักศึกษา นายการิน ทะตั๋น รหัวประจำตัว 67216080003

นายสิระทัด สิระสราญ รหัสประจำตัว 67216080019

นางสาวร้อยพนา แก้วเกษม รหัสประจำตัว 67216080015

หลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567

ประเภทวิชา ศิลปกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์

กลุ่มอาชีพ ศิลปะและการออกแบบ

สาขาวิชา ดิจิทัลกราฟิก

ปีการศึกษา 2569

ครูประจำวิชา นางสาวปิยธิดา ใจวัง

ครูที่ปรึกษาร่วม นายบุญญาฤทธิ์ แก้วดาว

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567
ประเภทวิชาศิลปกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กลุ่มอาชีพศิลปกรรม สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก

คณะกรรมการตรวจสอบ

(นางวิยาดา ชนาธินาถพงศ์)
หัวหน้าแผนกวิชาดิจิทัลกราฟิก

(ว่าที่ ร.ต. เรวัธ จิตจง)
ผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ

กันยายน 2569

(

หัวข้อโครงงาน การออกแบบและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์และสื่อการเรียนรู้โรงเรียนบ้านหัวดง

นักศึกษา นายการิน ทะตั๋น รหัวประจำตัว 67216080003
นายสิระทัด สิระสราญ รหัสประจำตัว 67216080019
นางสาวร้อยพนา แก้วเกษม รหัสประจำตัว 67216080015

หลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567

ประเภทวิชา ศิลปกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์

กลุ่มอาชีพ ศิลปะและการออกแบบ

สาขาวิชา ดิจิทัลกราฟิก

ปีการศึกษา 2569

ครูประจำวิชา นางสาวปิยธิดา ใจวัง

ครูที่ปรึกษาร่วม นายบุญญาฤทธิ์ แก้วดาว

บทคัดย่อ

โครงงานเรื่อง การออกแบบและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์และสื่อการเรียนรู้โรงเรียนบ้านหัวดง มีวัตถุประสงค์ผ (1) เพื่อออกแบบและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ประเภทป้าย (2) เพื่อออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบหนังสือเล่มเล็ก เรื่อง พยัญชนะภาษาอังกฤษ (3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อสื่อประชาสัมพันธ์และสื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น โดยสื่อที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย 3 ประเภท ได้แก่ ป้ายบุคคลสำคัญและทำเนียบครูและบุคลากรทางการศึกษา ป้ายข้อปฏิบัติในการใช้งานห้องคอมพิวเตอร์ และหนังสือการ์ตูนพยัญชนะภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับอนุบาล

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการดำเนินงาน ได้แก่ คุณครู โรงเรียนบ้านหัวดง จำนวน 10 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินงานประกอบด้วย (1) แบบประเมินคุณภาพสื่อประชาสัมพันธ์โดยผู้เชี่ยวชาญ (2) แบบประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญ (3) และแบบสอบถามความพึงพอใจของครูที่มีต่อสื่อที่พัฒนาขึ้น การดำเนินงานเริ่มจากการศึกษาข้อมูลเอกสาร แนวคิด และหลักการออกแบบกราฟิก สำรวจปัญหาและความต้องการของโรงเรียน ออกแบบและพัฒนาสื่อ นำสื่อให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพ จากนั้นปรับปรุงแก้ไขและนำไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยผลการประเมินคุณภาพสื่อประชาสัมพันธ์โดยผู้เชี่ยวชาญ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.63 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.37 ผลการประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.65 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.32 และผลการตอบแบบสอบถามความพึงพอใจของครูที่มีต่อสื่อที่พัฒนาขึ้น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.71 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.29

Project Title	Design and Development of Public Relations and Learning Media for Ban Hua Dong School
Students	Mr. Karin Thatan Student ID 67216080003 Mr. Sirathad Sirasran Student ID 67216080019 Ms. Roiphana Kaewkasem Student ID 67216080015
Program	Vocational Certificate, 2024
Subject Area	Fine Arts and Creative Economy
Occupational Group	Art and Design
Major	digital graphics
Academic Year	2026
Subject Teacher	Ms. Piyathida Jaiwang
Co-Advisor	Mr. Bunyarit Kaewdaw

Abstract

The project entitled “Design and Development of Public Relations Media and Learning Media for Ban Huadong School” aimed to (1) design and develop public relations signs, (2) design and develop a small English consonant book for kindergarten students, and (3) study teacher satisfaction toward the developed media. The media comprised three types: a sign for important figures and staff directory, a computer room rules sign, and an English consonant cartoon book.

The target group consisted of 10 teachers from Ban Huadong School, selected through purposive sampling. Instruments included expert quality assessment forms for both media types and a teacher satisfaction questionnaire. Data were analyzed using mean and standard deviation.

Results showed that the mean quality score for public relations media was 4.63 (S.D. = 0.37), for learning media was 4.65 (S.D. = 0.32), and teacher satisfaction was 4.71 (S.D. = 0.29), indicating the highest quality and satisfaction levels.

กิตติกรรมประกาศ

โครงงานเรื่อง การพัฒนาสื่อกราฟิกประชาสัมพันธ์ภายในโรงเรียนบ้านหัวดง สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับความอนุเคราะห์ ความช่วยเหลือ และคำแนะนำอันทรงคุณค่าจากบุคคลหลายฝ่าย

ผู้จัดทำขอกราบขอบพระคุณ นางสาวปิยธิดา ใจวัง ครูที่ปรึกษาโครงงาน และ นายบุญญาฤทธิ์ แก้วดาว ครูที่ปรึกษาร่วม เป็นอย่างสูง ที่ได้ให้คำปรึกษา แนะนำแนวทางในการดำเนินงาน ตรวจสอบความถูกต้อง และให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงโครงงานตั้งแต่เริ่มต้นจนสำเร็จสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหัวดง คณะครู บุคลากรทางการศึกษา และนักเรียนโรงเรียนบ้านหัวดง ที่ให้ความอนุเคราะห์ด้านสถานที่ ข้อมูล การประเมินคุณภาพสื่อ และการทดลองใช้สื่อ ทำให้ผู้จัดทำสามารถดำเนินโครงงานได้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ที่กรุณาประเมินคุณภาพของสื่อ พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงสื่อกราฟิกและหนังสือการ์ตูนให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น

ท้ายที่สุด ผู้จัดทำขอขอบคุณผู้ปกครอง ครอบครัว เพื่อน และทุกท่านที่ให้ความช่วยเหลือสนับสนุน และมอบกำลังใจตลอดระยะเวลาการดำเนินโครงงาน ผู้จัดทำหวังว่าโครงงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาสื่อภายในโรงเรียนบ้านหัวดง และช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างเหมาะสมต่อไป

นาย การิน ทะตั๋น

นาย สิระทัด สิระสราญ

นางสาว ร้อยพนา แก้วเกษม

คณะผู้จัดทำ

สารบัญ

บทคัดย่อภาษาไทย ..... ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ ..... ข
กิตติกรรมประกาศ ..... ค
สารบัญ ..... ง
สารบัญตาราง ..... ช
สารบัญภาพ ..... ซ
บทที่ 1 บทนำ
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ 1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย 2
1.3 ขอบเขตการวิจัย 2
1.3.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา 2
1.3.2 ขอบเขตด้านพื้นที่ 2
1.3.3 ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมาย 2
1.4 ข้อจำกัด 2
1.5 สมมติฐานการวิจัย 2
1.6 นิยามคำศัพท์เฉพาะ 3
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ 3
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง 4
2.1.1 สื่อกราฟิก 4
2.1.2 หลักการออกแบบกราฟิก 6
2.1.3 องค์ประกอบศิลป์ในการออกแบบ 8
2.1.4 ทฤษฎีสีในการออกแบบ 9
2.1.5 ป้ายประชาสัมพันธ์และป้ายให้ข้อมูล 12
2.1.6 หนังสือการ์ตูนเพื่อส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ 14
2.2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 16
2.3 กรอบแนวคิดในการทำโครงงาน 17
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย
3.1 ประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง 18
3.1.1 ประชากร 18
3.1.2 กลุ่มตัวอย่าง 18

สารบัญ(ต่อ)

3.2 เครื่องมือในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ 19
3.2.1 แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อสื่อที่พัฒนาขึ้น 19
3.2.2 แบบประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ 20
3.2.2.1 ผู้ประเมินสื่อ 20
3.2.2.2 ประเด็นในการประเมินสื่อประชาสัมพันธ์ 21
3.2.2.3 ประเด็นในการประเมินสื่อการเรียนรู้ 22
3.2.2.4 ขั้นตอนการประเมินสื่อ 23
3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล .....
3.3.1 ศึกษาข้อมูลและกำหนดแนวคิดการออกแบบ 24
3.3.2 ออกแบบสื่อเบื้องต้น 25
3.3.3 นำแบบร่างสื่อ เสนอแก่กลุ่มเป้าหมาย 26
3.3.4 ให้กลุ่มเป้าหมายเลือกสื่อที่ชอบ 26
3.3.5 รวบรวมและสรุปผลการเลือกชิ้นงาน 26
3.3.6 นำผลการเลือกมาพัฒนาสื่อฉบับจริง 27
3.3.7 ประเมินคุณภาพและปรับปรุงสื่อ 27
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล .....
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล 28
3.5.1 การจัดเตรียมข้อมูล 28
3.5.2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมิน 29
3.5.3 เกณฑ์การแปลผลค่าเฉลี่ย 29
3.5.4 การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล 29
3.5.5 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล 29

บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 ผลการประเมินคุณภาพสื่อประชาสัมพันธ์โดยผู้เชี่ยวชาญ 32
4.2 ผลการประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญ 33
4.3 ผลการประเมินความพึงพอใจของครูต่อสื่อที่พัฒนาขึ้น 34

บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการจัดทำโครงงานตามวัตถุประสงค์ 36
5.1.1 สรุปการพัฒนาและผลิตชิ้นงาน 36
5.1.2 สรุปผลการประเมินคุณภาพสื่อประชาสัมพันธ์โดยผู้เชี่ยวชาญ 36
5.1.3 สรุปผลการประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญ 37

สารบัญ(ต่อ)

5.1.4 สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของครู 37
5.2 อภิปรายผล 38
5.2.1 อภิปรายผลด้านกระบวนการและผลสำเร็จการออกแบบกราฟิก..... 38
5.2.2 อภิปรายผลด้านความเหมาะสมของสื่อกับกลุ่มเป้าหมาย..... 38
5.3 ข้อเสนอแนะ..... 39
5.3.1 ข้อเสนอแนะในการนำสื่อไปใช้งาน 39
5.3.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป 39
บรรณานุกรม
บรรณานุกรมภาษาไทย..... 37
บรรณานุกรมภาษาต่างประเทศ 37
ภาคผนวก
ภาคผนวก ก การนำแบบร่าง เสนอแก่กลุ่มเป้าหมาย 39
ภาคผนวก ข ขั้นตอนการออกแบบ และการผลิตสื่อ..... 49
ภาคผนวก ค การลงพื้นที่ นำสื่อไปใช้งาน..... 49
ภาคผนวก ง ภาพประกอบ การประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ 49
ภาคผนวก จ แบบประเมิน และผลการประเมิน 49
ภาคผนวก ฉ แบบรับรองการนำผลงานไปใช้งานจริง..... 49
ประวัติผู้วิจัย 52

สารบัญตาราง

ตารางที่ 3.1 เกณฑ์การให้คะแนนแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ 20
ตารางที่ 3.2 เกณฑ์การประเมินคุณภาพสื่อแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ..... 24
ตารางที่ 3.3 แบบประเมินกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ 29
ตารางที่ 4.1 ผลการประเมินคุณภาพสื่อประชาสัมพันธ์โดยผู้เชี่ยวชาญ..... 32
ตารางที่ 4.2 ผลการประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญ..... 33
ตารางที่ 4.3 ผลการประเมินความพึงพอใจของครูต่อสื่อที่พัฒนาขึ้น 34
ตารางที่ จ.1 แบบประเมินคุณภาพสื่อประชาสัมพันธ์ 54
ตารางที่ จ.2 แบบประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้..... 57
ตารางที่ จ.3 แบบประเมินความพึงพอใจ 60
ตารางที่ จ.4 สรุปผลการประเมินคุณภาพสื่อประชาสัมพันธ์โดยผู้เชี่ยวชาญ..... 61
ตารางที่ จ.5 สรุปผลการประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญ..... 62
ตารางที่ จ.6 สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของครูที่มีต่อสื่อที่พัฒนาขึ้น 63

สารบัญภาพ

ภาพที่ 2.1 สื่อกราฟิก..... 4
ภาพที่ 2.2 วงล้อสี..... 10
ภาพที่ 2.3 ป้ายประชาสัมพันธ์..... 12
ภาพที่ 2.4 หนังสือการ์ตูน..... 14
ภาพที่ 3.1 แบบทางเลือกสื่อข้อปฏิบัติการ..... 26
ภาพที่ ก.1 การนำแบบร่างเสนอแก่กลุ่มเป้าหมาย 44
ภาพที่ ข.1 การออกแบบป้ายบุคคลสำคัญทำเนียบครูและบุคคลากร 46
ภาพที่ ข.2 การออกแบบป้ายข้อปฏิบัติการใช้งานห้องคอมพิวเตอร์ 46
ภาพที่ ข.3 กระบวนการผลิตหนังสือการ์ตูนพยัญชนะภาษาอังกฤษ 47
ภาพที่ ค.1 การส่งมอบป้ายบุคคลสำคัญทำเนียบครูและบุคลากร..... 49
ภาพที่ ค.2 การนำสื่อป้ายข้อปฏิบัติการไปใช้งาน 49
ภาพที่ ค.3 การนำสื่อการเรียนรู้หนังสือพยัญชนะภาษาอังกฤษไปใช้งาน..... 49
ภาพที่ ง.1 การประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ..... 51
ภาพที่ ฉ.1 แบบรับรองการนำผลงานไปใช้จริง..... 65
ภาพที่ ฉ.2 รูปภาพการใช้แบบรับรอง..... 65

บทที่ 1
บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

ปัจจุบันสื่อกราฟิกเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยในการสื่อสารข้อมูล ข่าวสาร และองค์ความรู้ต่างๆ ให้ผู้รับสารสามารถเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายและรวดเร็วมากขึ้น โดยเฉพาะในสถานศึกษา ซึ่งมีข้อมูลที่ต้องสื่อสารให้กับนักเรียน ครู บุคลากรทางการศึกษา และผู้มาติดต่ออยู่เป็นประจำ การออกแบบสื่อกราฟิกที่ดีจะช่วยให้ข้อมูลมีความเป็นระเบียบ อ่านง่าย และน่าสนใจ ส่งผลให้ผู้รับสารเข้าถึงข้อมูลได้อย่างดีมากยิ่งขึ้น

จากการลงพื้นที่สำรวจโรงเรียนบ้านหัวดง พบว่ามีสื่อบางส่วนที่ยังสามารถพัฒนาให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยป้ายบุคคลสำคัญและทำเนียบครูและบุคลากรทางการศึกษาที่ใช้อยู่ในปัจจุบันยังมีรูปแบบที่ไม่น่าสนใจ ขาดความโดดเด่นในการนำเสนอข้อมูล ทำให้ผู้พบเห็นอาจไม่ให้ความสนใจ ทั้งที่ป้ายดังกล่าวเป็นสื่อสำคัญที่ใช้แสดงข้อมูลของบุคคลสำคัญของโรงเรียน รวมถึงข้อมูลของครูและบุคลากรทางการศึกษา ซึ่งควรมีรูปแบบที่เหมาะสม และสามารถนำเสนอข้อมูลได้อย่างชัดเจน

นอกจากนี้ ยังพบว่าห้องคอมพิวเตอร์ของโรงเรียนไม่มีป้ายข้อปฏิบัติในการใช้งาน ทำให้นักเรียนบางส่วนไม่ทราบแนวทางการใช้งานห้องคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ส่งผลให้การใช้งานอุปกรณ์และสถานที่อาจไม่เป็นไปตามระเบียบ การมีป้ายข้อปฏิบัติที่ชัดเจนและเข้าใจง่ายจะช่วยให้นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกฎระเบียบได้ถูกต้อง

อีกทั้งยังพบว่า นักเรียนระดับอนุบาลมีสื่อการอ่านประเภทหนังสือการ์ตูนหรือสื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัยค่อนข้างน้อย ซึ่งสื่อการอ่านในรูปแบบหนังสือการ์ตูนเป็นสื่อที่สามารถดึงดูดความสนใจของเด็กได้ดี เนื่องจากมีภาพประกอบที่ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่ายและเหมาะสมกับช่วงวัย จึงสามารถใช้เป็นสื่อส่งเสริมการเรียนรู้และสร้างนิสัยรักการอ่านได้

จากปัญหาดังกล่าว จึงมีแนวคิดที่จะนำความรู้และทักษะด้านการออกแบบกราฟิกมาช่วยพัฒนาสื่อภายในโรงเรียน โดยออกแบบป้ายบุคคลสำคัญ ป้ายทำเนียบครูและบุคลากรทางการศึกษา และป้ายข้อปฏิบัติในการใช้งานห้องคอมพิวเตอร์ให้มีความสวยงาม ทันสมัย และเข้าใจง่ายมากขึ้น รวมถึงออกแบบสื่อการอ่านในรูปแบบหนังสือการ์ตูนที่เหมาะสมกับนักเรียน เพื่อช่วยส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ ทั้งนี้เพื่อให้การสื่อสารข้อมูลภายในโรงเรียนมีประสิทธิภาพมากขึ้น สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดี และเกิดประโยชน์ต่อนักเรียน ครู บุคลากรทางการศึกษา และโรงเรียนโดยรวม

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ประเภทป้าย
2. เพื่อออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบหนังสือเล่มเล็ก เรื่อง พยัญชนะภาษาอังกฤษ
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อสื่อประชาสัมพันธ์และสื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น

1.3 ขอบเขตการวิจัย

1.3.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

การออกแบบและพัฒนาสื่อกราฟิกภายในโรงเรียนบ้านหัวดง ประกอบด้วย ป้ายบุคคลสำคัญและทำเนียบครูและบุคลากรทางการศึกษา ป้ายข้อปฏิบัติในการใช้งานห้องคอมพิวเตอร์ และหนังสือการ์ตูนพยัญชนะภาษาอังกฤษ

1.3.2 ขอบเขตด้านพื้นที่

โรงเรียนบ้านหัวดง

1.3.3 ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายของโครงงาน ได้แก่ คุณครู โรงเรียนบ้านหัวดง จำนวน 10 คน

1.4 ข้อจำกัด

การวิจัยครั้งนี้มีข้อจำกัดด้านเวลาและงบประมาณในการดำเนินงาน รวมทั้งผู้จัดทำยังมีประสบการณ์ในการออกแบบสื่อกราฟิกเพื่อการศึกษาไม่มากนัก จึงต้องศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมและขอคำแนะนำจากครูที่ปรึกษาเพื่อให้ผลงานมีความเหมาะสมและตรงตามความต้องการของโรงเรียน

1.5 สมมติฐานการวิจัย

หากมีการออกแบบและพัฒนาสื่อกราฟิกประชาสัมพันธ์ภายในโรงเรียนบ้านหัวดง จะทำให้สื่อมีประสิทธิภาพในการสื่อสารข้อมูล ส่งเสริมการเรียนรู้ และได้รับความพึงพอใจจาก ครู ในระดับดีขึ้นไป

1.6 นิยามคำศัพท์เฉพาะ

1. สื่อกราฟิก หมายถึง สื่อที่ใช้ภาพ สี ตัวอักษร และองค์ประกอบทางการออกแบบในการสื่อสารข้อมูลให้เข้าใจง่ายและน่าสนใจ
2. สื่อประชาสัมพันธ์ หมายถึง สื่อที่ใช้ในการเผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร กิจกรรม หรือเรื่องราวต่าง ๆ ของหน่วยงานหรือองค์กร เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายได้รับรู้ เข้าใจ และติดตามข้อมูลได้อย่างถูกต้องและทั่วถึง
3. ความพึงพอใจ หมายถึง ระดับความรู้สึกหรือความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อสื่อกราฟิกที่พัฒนาขึ้น

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. โรงเรียนบ้านหัวดงมีป้ายบุคคลสำคัญและทำเนียบครูและบุคลากรทางการศึกษาที่มีความสวยงาม เป็นระเบียบ และน่าสนใจมากขึ้น
2. ช่วยให้การเผยแพร่ข้อมูลและความรู้ภายในโรงเรียนมีความชัดเจน น่าสนใจ และเข้าใจง่ายมากขึ้น สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการสื่อสารข้อมูลและส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างเหมาะสมนักเรียนระดับอนุบาลมีหนังสือการ์ตูนหรือสื่อการอ่านที่เหมาะสมกับวัยเพิ่มขึ้น
3. หนังสือการ์ตูนช่วยส่งเสริมการอ่าน การเรียนรู้ และความสนใจในการอ่านของนักเรียนระดับอนุบาล
4. สื่อที่พัฒนาขึ้นสามารถนำไปใช้งานและต่อยอดในการปรับปรุงสื่ออื่น ๆ ภายในโรงเรียนได้ในอนาคต

บทที่2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.1.1 สื่อกราฟิก

2.1.2 หลักการออกแบบกราฟิก

2.1.3 องค์ประกอบศิลป์ในการออกแบบ

2.1.4 ทฤษฎีสีในการออกแบบ

2.1.5 ป้ายประชาสัมพันธ์และป้ายให้ข้อมูล

2.1.6 หนังสือการ์ตูนเพื่อส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้

2.2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.3 กรอบแนวคิดในการทำโครงงาน

2.1.1 สื่อกราฟิก

สื่อกราฟิกเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสารข้อมูลในปัจจุบัน เนื่องจากมนุษย์สามารถรับรู้และทำความเข้าใจข้อมูลผ่านการมองเห็นได้อย่างรวดเร็ว การนำภาพ สี ตัวอักษร สัญลักษณ์ และองค์ประกอบทางศิลปะมาใช้ร่วมกันอย่างเหมาะสม ช่วยให้ข้อมูลที่มีความซับซ้อนสามารถสื่อสารออกมาได้อย่างชัดเจน เข้าใจง่าย และน่าสนใจมากยิ่งขึ้น สื่อกราฟิกจึงถูกนำมาใช้ในหลากหลายด้าน ทั้งด้านการศึกษา การประชาสัมพันธ์ ธุรกิจ การโฆษณา และการสื่อสารในองค์กรต่าง ๆ



รูปภาพที่ 2.1 สื่อกราฟิก

คำว่า “กราฟิก” (Graphic) มีรากศัพท์มาจากภาษากรีก คือคำว่า *Graphikos* และ *Graphein* ซึ่งมีความหมายเกี่ยวกับการวาดเขียนและการสื่อสารด้วยภาพ ต่อมามีการนำแนวคิด

ดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเพื่อสื่อสารข้อมูล ความคิด และความรู้สึกผ่านองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ เช่น รูปภาพ ภาพวาด สัญลักษณ์ แผนภูมิ แผนภาพ และตัวอักษร เพื่อให้ผู้รับสารสามารถเข้าใจเนื้อหาได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของผู้ส่งสาร

สื่อกราฟิกมีลักษณะเด่นคือสามารถสรุปข้อมูลจำนวนมากให้อยู่ในรูปแบบที่กระชับและเข้าใจง่าย โดยอาศัยการจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ ทำให้ผู้รับสารสามารถรับรู้ข้อมูลได้รวดเร็วกว่าการอ่านข้อความเพียงอย่างเดียว โดยเฉพาะในยุคดิจิทัลที่ผู้คนต้องรับข้อมูลจำนวนมากในแต่ละวัน สื่อกราฟิกจึงเข้ามามีบทบาทสำคัญในการช่วยลดความซับซ้อนของข้อมูลและเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสาร

ในด้านการศึกษา สื่อกราฟิกถือเป็นเครื่องมือที่ช่วยสนับสนุนการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากสามารถนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบที่ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น และสามารถจดจำข้อมูลได้เป็นเวลานาน การใช้ภาพประกอบ แผนภาพ อินโฟกราฟิก หรือสื่อกราฟิกประเภทต่าง ๆ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการมองเห็นและสามารถเชื่อมโยงความรู้ได้ดียิ่งขึ้น

นอกจากนี้ สื่อกราฟิกยังมีบทบาทสำคัญต่อการประชาสัมพันธ์และการสื่อสารภายในสถานศึกษา โรงเรียนหรือหน่วยงานทางการศึกษามักใช้สื่อกราฟิกในการนำเสนอข้อมูล ข่าวสาร กิจกรรม กฎระเบียบ และข้อมูลสำคัญต่าง ๆ ให้กับนักเรียน ครู ผู้ปกครอง และผู้มาติดต่อ หากสื่อดังกล่าวได้รับการออกแบบอย่างเหมาะสม จะช่วยให้ข้อมูลมีความน่าสนใจ อ่านง่าย และสามารถสื่อสารข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ส่งผลให้ผู้รับสารสามารถเข้าใจข้อมูลและนำไปปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง

อีกประการหนึ่ง สื่อกราฟิกยังช่วยสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับองค์กรหรือสถานศึกษา การออกแบบสื่อที่มีความสวยงาม เป็นระเบียบ และมีเอกลักษณ์ สามารถสะท้อนถึงความเป็นมืออาชีพและความน่าเชื่อถือของหน่วยงานได้เป็นอย่างดี ในบริบทของโรงเรียน สื่อกราฟิกที่ได้รับการออกแบบอย่างมีคุณภาพจะช่วยสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ และส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการรับรู้ข้อมูลมากยิ่งขึ้น

สำหรับโครงงานการพัฒนาสื่อกราฟิกภายในโรงเรียนบ้านหัวดง แนวคิดเกี่ยวกับสื่อกราฟิกถือเป็นพื้นฐานสำคัญในการดำเนินงาน เนื่องจากโครงงานมุ่งเน้นการออกแบบป้ายบุคคลสำคัญและทำเนียบครูและบุคลากรทางการศึกษา ป้ายข้อปฏิบัติในการใช้งานห้องคอมพิวเตอร์ และหนังสือการ์ตูนพยัญชนะภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับอนุบาล ซึ่งล้วนเป็นสื่อที่ต้องอาศัยหลักการออกแบบกราฟิกในการถ่ายทอดข้อมูลให้เข้าใจง่าย สวยงาม และเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย ดังนั้น การศึกษาความหมายและความสำคัญของสื่อกราฟิกจึงเป็นพื้นฐานสำคัญที่จะช่วยให้การพัฒนาสื่อภายในโรงเรียนมีประสิทธิภาพและสามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งานได้อย่างเหมาะสม (สินีนาถ คุ้มแสงเทียน , 2563)

2.1.2 หลักการออกแบบกราฟิก

การออกแบบกราฟิกเป็นกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อสื่อสารข้อมูล ความคิด หรือสารสนเทศไปยังผู้รับสารผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น ภาพ สี ตัวอักษร และการจัดวางองค์ประกอบ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้รับสารสามารถเข้าใจข้อมูลได้อย่างถูกต้อง ชัดเจน และเกิดความสนใจในเนื้อหาที่นำเสนอ การออกแบบกราฟิกที่ดีไม่ได้มุ่งเน้นเพียงความสวยงามเท่านั้น แต่ยังต้องสามารถสื่อสารข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพและตรงตามวัตถุประสงค์ของผู้จัดทำ

หลักการออกแบบกราฟิกถือเป็นแนวทางสำคัญที่ช่วยให้นักออกแบบสามารถจัดองค์ประกอบต่าง ๆ ภายในชิ้นงานได้อย่างเหมาะสม ส่งผลให้ผลงานมีความเป็นระเบียบ น่าสนใจ และสามารถสื่อสารข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ หลักการสำคัญที่นิยมใช้ในการออกแบบกราฟิกมีดังนี้

1) ความสมดุล (Balance)

ความสมดุล คือ การจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ภายในชิ้นงานให้เกิดความรู้สึกมั่นคงและเหมาะสม ไม่หนักหรือเบาไปด้านใดด้านหนึ่ง ความสมดุลช่วยให้ผู้รับสารรู้สึกสบายตาและสามารถมองเห็นข้อมูลได้อย่างเป็นระบบ

ความสมดุลสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะ ได้แก่

1. ความสมดุลแบบสมมาตร (Symmetrical Balance) เป็นการจัดวางองค์ประกอบให้มีลักษณะเหมือนกันทั้งสองด้านของแกนกลาง ทำให้เกิดความรู้สึกเป็นทางการ เรียบร้อย และมั่นคง
2. ความสมดุลแบบอสมมาตร (Asymmetrical Balance) เป็นการจัดวางองค์ประกอบที่แตกต่างกัน แต่ยังคงมีน้ำหนักทางสายตาที่ใกล้เคียงกัน ทำให้ผลงานดูทันสมัยและน่าสนใจมากขึ้น

2) ความโดดเด่น (Emphasis)

ความโดดเด่น คือ การเน้นจุดสำคัญของงานออกแบบเพื่อดึงดูดสายตาของผู้รับสารไปยังข้อมูลที่ต้องการสื่อก่อนเป็นอันดับแรก การสร้างความโดดเด่นสามารถทำได้หลายวิธี เช่น การใช้สีที่แตกต่าง การเพิ่มขนาดตัวอักษร การใช้ภาพประกอบ หรือการจัดวางตำแหน่งที่เหมาะสม การสร้างจุดเด่นมีความสำคัญอย่างมากในงานออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ เพราะช่วยให้ผู้รับสารสามารถรับรู้ข้อมูลสำคัญได้อย่างรวดเร็ว ตัวอย่างเช่น ป้ายข้อปฏิบัติในการใช้งานห้องคอมพิวเตอร์ควรเน้นข้อความสำคัญ เช่น "ห้ามนำอาหารและเครื่องดื่มเข้าห้องคอมพิวเตอร์" หรือ "ปิดเครื่องทุกครั้งหลังใช้งาน" ให้มองเห็นได้ชัดเจน

3) ความกลมกลืน (Harmony)

ความกลมกลืน หมายถึง ความสัมพันธ์ที่เหมาะสมขององค์ประกอบต่าง ๆ ภายในงานออกแบบ ไม่ว่าจะเป็นสี ตัวอักษร รูปภาพ หรือรูปแบบการจัดวาง โดยองค์ประกอบทั้งหมดควรมีความสอดคล้องกันและสนับสนุนเนื้อหาที่ต้องการสื่อสาร

หากองค์ประกอบต่าง ๆ ไม่มีความกลมกลืนกัน อาจทำให้งานดูสับสนและยากต่อการทำความเข้าใจ ดังนั้นการเลือกใช้สี รูปแบบตัวอักษร และภาพประกอบจึงควรมีความเหมาะสมและเป็นไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อให้งานออกแบบมีเอกภาพและน่าเชื่อถือ

4) สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วน หมายถึง ความสัมพันธ์ระหว่างขนาดขององค์ประกอบต่าง ๆ ภายในงานออกแบบ การกำหนดสัดส่วนที่เหมาะสมจะช่วยให้ผู้รับสารสามารถแยกแยะลำดับความสำคัญของข้อมูลได้ง่ายขึ้น

ตัวอย่างเช่น หัวข้อหลักควรมีขนาดใหญ่กว่าข้อความเนื้อหา ภาพประกอบควรมีขนาดเหมาะสมกับพื้นที่ที่จัดวาง และข้อมูลที่สำคัญควรมีขนาดโดดเด่นกว่าข้อมูลรอง การใช้สัดส่วนที่เหมาะสมจะช่วยให้งานมีความน่าสนใจและอ่านง่าย

5) ความเรียบง่าย (Simplicity)

ความเรียบง่ายเป็นหลักการสำคัญในการออกแบบกราฟิก เนื่องจากการใส่ข้อมูลหรือองค์ประกอบมากเกินไปอาจทำให้ผู้รับสารเกิดความสับสนและไม่สามารถจับประเด็นสำคัญได้ งานออกแบบที่ดีควรเลือกใช้เฉพาะข้อมูลที่จำเป็น จัดวางอย่างเป็นระเบียบ และหลีกเลี่ยงการใช้สี รูปภาพหรือเอฟเฟกต์ที่มากเกินความจำเป็น เพื่อให้ผู้รับสารสามารถเข้าใจข้อมูลได้อย่างรวดเร็วและชัดเจน

6) การจัดวางองค์ประกอบ (Layout)

การจัดวางองค์ประกอบ คือ การกำหนดตำแหน่งของข้อความ รูปภาพ และส่วนประกอบต่าง ๆ ภายในพื้นที่ของงานออกแบบให้มีความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสม การจัดวางที่ดีจะช่วยให้ผู้อ่านสามารถติดตามข้อมูลได้อย่างต่อเนื่องและไม่เกิดความสับสน

นักออกแบบมักใช้หลักการจัดลำดับสายตา (Visual Hierarchy) เพื่อกำหนดว่าผู้รับสารควรมองเห็นข้อมูลส่วนใดก่อนและหลัง โดยเริ่มจากหัวข้อหลัก ภาพประกอบ และรายละเอียดตามลำดับ ซึ่งจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสารข้อมูล

7) เอกภาพ (Unity)

เอกภาพ หมายถึง ความเป็นหนึ่งเดียวกันขององค์ประกอบทั้งหมดภายในงานออกแบบ โดยทุกส่วนควรมีความเชื่อมโยงกันทั้งด้านสี รูปแบบตัวอักษร รูปภาพ และรูปแบบการนำเสนอ เพื่อให้

ผลงานมีความสมบูรณ์และเป็นไปในทิศทางเดียวกัน การสร้างเอกภาพช่วยให้งานออกแบบมีความเป็นมืออาชีพ ดูเป็นระเบียบ และทำให้ผู้รับสารจดจำรูปแบบของสื่อได้ง่ายขึ้น (kikkok , 2554)

2.1.3 องค์ประกอบศิลป์ในการออกแบบ

องค์ประกอบศิลป์ (Art Composition) หรือส่วนประกอบของการออกแบบ (Elements of Design) หมายถึง การนำส่วนประกอบต่าง ๆ ทางทัศนศิลป์มาจัดวางและผสมผสานกันอย่างเหมาะสม เพื่อให้เกิดผลงานที่มีความสวยงาม เป็นระเบียบ และสามารถสื่อสารความหมายได้ตามวัตถุประสงค์ของผู้ออกแบบ องค์ประกอบศิลป์ถือเป็นพื้นฐานสำคัญของงานออกแบบทุกประเภท ไม่ว่าจะเป็นงานกราฟิก งานโฆษณา งานสื่อสิ่งพิมพ์ หรือสื่อดิจิทัล เนื่องจากช่วยให้งานมีความน่าสนใจและสามารถสื่อสารกับผู้รับสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การออกแบบที่ดีจำเป็นต้องอาศัยความเข้าใจเกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์ เนื่องจากองค์ประกอบเหล่านี้เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้ออกแบบสามารถจัดการข้อมูล ภาพ และข้อความต่าง ๆ ให้อยู่ในรูปแบบที่เหมาะสม ส่งผลให้ผู้รับสารสามารถรับรู้ข้อมูลได้ง่ายและรวดเร็วมากขึ้น ฟองค์ประกอบศิลป์ที่สำคัญในการออกแบบ มีดังนี้

1) จุด (Point)

จุดเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สุดของงานศิลปะและการออกแบบ แม้จะมีขนาดเล็ก แต่สามารถนำมาเรียงต่อกันจนเกิดเป็นเส้น รูปร่าง และลวดลายต่าง ๆ ได้ จุดสามารถใช้เพื่อสร้างจุดสนใจ นำสายตา หรือเน้นตำแหน่งสำคัญภายในงานออกแบบได้

2) เส้น (Line)

เส้นเกิดจากการเคลื่อนที่ของจุดอย่างต่อเนื่อง มีหน้าที่ในการกำหนดขอบเขต แบ่งพื้นที่ และสร้างทิศทางในการมอง เส้นแต่ละลักษณะสามารถสื่อความรู้สึกที่แตกต่างกัน เช่น เส้นตรงให้ความรู้สึกมั่นคง เส้นโค้งให้ความรู้สึกอ่อนโยน และเส้นเฉียงให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวและมีพลัง

3) รูปร่างและรูปทรง (Shape and Form)

รูปร่างเป็นลักษณะสองมิติที่มีความกว้างและความยาว ส่วนรูปทรงเป็นลักษณะสามมิติที่มีความกว้าง ความยาว และความลึก รูปร่างและรูปทรงช่วยสร้างเอกลักษณ์ให้กับงานออกแบบ ทำให้เกิดความแตกต่างและช่วยสื่อสารความหมายของเนื้อหาได้ชัดเจนขึ้น

4) สี (Color)

สีเป็นองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่ออารมณ์ ความรู้สึก และการรับรู้ของผู้ชมมากที่สุด สีสามารถใช้เพื่อดึงดูดความสนใจ เน้นข้อมูลสำคัญ และสร้างเอกลักษณ์ให้กับงานออกแบบ นอกจากนี้การเลือกใช้สีอย่างเหมาะสมยังช่วยเพิ่มความน่าสนใจและประสิทธิภาพในการสื่อสารอีกด้วย

5) พื้นผิว (Texture)

พื้นผิว หมายถึง ลักษณะของผิวสัมผัสที่มองเห็นหรือรับรู้ได้ เช่น ผิวเรียบ ผิวหยาบ ผิวนุ่ม หรือผิวมัน การใช้พื้นผิวในการออกแบบช่วยเพิ่มความน่าสนใจและสร้างมิติให้กับผลงาน ทำให้ผู้ชมรู้สึกว่างานมีรายละเอียดและความสมจริงมากขึ้น

6) พื้นที่ว่าง (Space)

พื้นที่ว่าง คือ พื้นที่ที่อยู่รอบหรือระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ ภายในงานออกแบบ การใช้พื้นที่ว่างอย่างเหมาะสมช่วยให้งานดูเป็นระเบียบ อ่านง่าย และไม่เกิดความรู้สึกอึดอัดหรือรกจนเกินไป พื้นที่ว่างจึงเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยสร้างความสมดุลให้กับงานออกแบบ

7) น้ำหนักและแสงเงา (Tone and Value)

น้ำหนักและแสงเงาเป็นองค์ประกอบที่ช่วยสร้างมิติ ความลึก และความสมจริงให้กับภาพ การใช้ความเข้มและความอ่อนของแสงช่วยให้วัตถุมีลักษณะใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากขึ้น และช่วยสร้างจุดเด่นให้กับองค์ประกอบภายในงานออกแบบ

ความสำคัญขององค์ประกอบศิลป์ในการออกแบบ

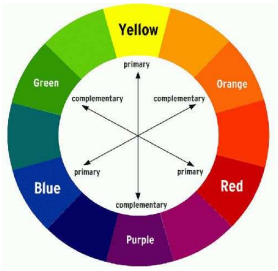
องค์ประกอบศิลป์มีบทบาทสำคัญต่อการออกแบบกราฟิก เพราะเป็นพื้นฐานที่ช่วยให้ผู้ออกแบบสามารถจัดวางข้อมูล ภาพ และข้อความต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม ส่งผลให้ผลงานมีความสวยงาม เป็นระเบียบ และสามารถสื่อสารข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ หากผู้ออกแบบมีความเข้าใจเกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์ จะสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่ตอบสนองต่อความต้องการของผู้รับสารได้ดียิ่งขึ้น

สำหรับโครงงานการพัฒนาสื่อกราฟิกภายในโรงเรียนบ้านหัวดง องค์ประกอบศิลป์ถือเป็นพื้นฐานสำคัญในการออกแบบป้ายบุคคลสำคัญ ป้ายทำเนียบครู ป้ายข้อปฏิบัติในการใช้งานห้องคอมพิวเตอร์ และหนังสือการ์ตูนพยัญชนะภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับอนุบาล เนื่องจากการเลือกใช้สี รูปภาพ ตัวอักษร และการจัดวางองค์ประกอบอย่างเหมาะสม จะช่วยให้สื่อมีความสวยงามน่าสนใจ และสามารถสื่อสารข้อมูลได้อย่างชัดเจน (รศ.ดร. ภณ วชิระนิเวศ , 2021)

2.1.4 ทฤษฎีสีในการออกแบบ

สีเป็นองค์ประกอบสำคัญในการออกแบบกราฟิก เนื่องจากเป็นสิ่งแรกที่ผู้รับสารสามารถมองเห็นและรับรู้ได้ก่อนองค์ประกอบอื่น ๆ สีไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มความสวยงามให้กับผลงานเท่านั้น แต่ยังมีบทบาทในการสื่อสารอารมณ์ ความรู้สึก ความหมาย และช่วยดึงดูดความสนใจของผู้รับสารอีกด้วย การเลือกใช้สีที่เหมาะสมจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพของการสื่อสารในงานออกแบบ

ทฤษฎีสี (Color Theory) เป็นหลักการที่อธิบายเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของสี การผสมสี และการเลือกใช้สีให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของงานออกแบบ โดยมีพื้นฐานมาจากวงล้อสี (Color Wheel) ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้แสดงความสัมพันธ์ระหว่างสีต่าง ๆ และช่วยให้นักออกแบบสามารถเลือกใช้สีได้อย่างเป็นระบบ



รูปที่2.2 วงล้อสี

วงล้อสี (Color Wheel)

วงล้อสีเป็นพื้นฐานสำคัญของทฤษฎีสี โดยแบ่งสีออกเป็น 3 กลุ่มหลัก ได้แก่

1) สีขั้นปฐมภูมิ (Primary Colors)

เป็นสีพื้นฐานที่ไม่สามารถเกิดจากการผสมสีอื่นได้ ได้แก่

- สีแดง (Red)
- สีเหลือง (Yellow)
- สีน้ำเงิน (Blue)

สีทั้งสามสีนี้ถือเป็นแม่สีที่สามารถนำไปผสมเพื่อให้เกิดสีอื่น ๆ ได้

2) สีขั้นทุติยภูมิ (Secondary Colors)

เกิดจากการผสมแม่สี 2 สีเข้าด้วยกัน ได้แก่

- สีแดง + สีเหลือง = สีส้ม
- สีเหลือง + สีน้ำเงิน = สีเขียว
- สีน้ำเงิน + สีแดง = สีม่วง

สีในกลุ่มนี้มักให้ความรู้สึกสดใสและมีความหลากหลายมากขึ้น

3) สีขั้นตติยภูมิ (Tertiary Colors)

เกิดจากการผสมระหว่างสีขั้นปฐมภูมิและสีขั้นทุติยภูมิที่อยู่ติดกันบนวงล้อสี เช่น

- สีเหลืองอมเขียว

- สีแดงอมส้ม
- สีน้ำเงินอมม่วง

สีเหล่านี้ช่วยเพิ่มความหลากหลายและความละเอียดในการออกแบบมากยิ่งขึ้น

การจัดกลุ่มสีตามอุณหภูมิของสี

สีสามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ได้แก่

สีโทนร้อน (Warm Colors)

ประกอบด้วยสีแดง สีส้ม และสีเหลือง เป็นสีที่ให้ความรู้สึกอบอุ่น กระตือรือร้น สดใส และมีพลัง ช่วยดึงดูดสายตาได้ดี จึงมักใช้ในงานประชาสัมพันธ์หรือการเน้นข้อมูลสำคัญ

สีโทนเย็น (Cool Colors)

ประกอบด้วยสีเขียว สีน้ำเงิน และสีม่วง เป็นสีที่ให้ความรู้สึกสงบ ผ่อนคลาย สุภาพ และน่าเชื่อถือ จึงนิยมใช้ในงานด้านการศึกษา หน่วยงานราชการ หรือสื่อที่ต้องการสร้างความรู้สึกเป็นระเบียบและน่าเชื่อถือ

ความหมายของสีในการออกแบบ

การเลือกใช้สีในงานออกแบบควรคำนึงถึงความหมายและความรู้สึกที่สีสามารถสื่อสารได้ ดังนี้

- สีแดง สื่อถึงพลัง ความตื่นเต้น ความเข้มแข็ง และความโดดเด่น
- สีเหลือง สื่อถึงความสดใส ความร่าเริง และความคิดสร้างสรรค์
- สีส้ม สื่อถึงความอบอุ่น ความเป็นมิตร และความกระตือรือร้น
- สีเขียว สื่อถึงธรรมชาติ ความสดชื่น และความผ่อนคลาย
- สีน้ำเงิน สื่อถึงความน่าเชื่อถือ ความมั่นคง และความสงบ
- สีม่วง สื่อถึงความหรูหรา ความสร้างสรรค์ และความน่าสนใจ
- สีขาว สื่อถึงความสะอาด ความเรียบง่าย และความบริสุทธิ์
- สีดำ สื่อถึงความเป็นทางการ ความหรูหรา และความหนักแน่น

การใช้สีในงานออกแบบกราฟิก

การเลือกใช้สีอย่างเหมาะสมจะช่วยให้งานออกแบบมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยนักออกแบบมักใช้หลักการจับคู่สีจากวงล้อสี เช่น การใช้สีที่อยู่ใกล้กัน (Analogous Colors) เพื่อสร้างความกลมกลืน การใช้สีคู่ตรงข้าม (Complementary Colors) เพื่อสร้างความโดดเด่น และการใช้สีโทนเดียว (Monochromatic Colors) เพื่อสร้างความเรียบง่ายและเป็นเอกภาพของงานออกแบบ สำหรับโครงงานการพัฒนาสื่อกราฟิกภายในโรงเรียนบ้านหัวดง การเลือกใช้สีถือเป็นส่วนสำคัญในการ

ออกแบบสื่อแต่ละประเภท เช่น ป้ายบุคคลสำคัญและทำเนียบครูควรใช้สีที่ดูเป็นทางการและน่าเชื่อถือ ป้ายข้อปฏิบัติในการใช้งานห้องคอมพิวเตอร์ควรใช้สีที่ช่วยเน้นข้อมูลสำคัญให้มองเห็นได้ชัดเจน ส่วนหนังสือการ์ตูนพยัญชนะภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับอนุบาลควรใช้สีที่สดใสและเหมาะสมกับวัย เพื่อดึงดูดความสนใจและส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Morton, J. L. , 2025)



รูปภพที่ 2.3 ป้ายประชาสัมพันธ์

2.1.5 ป้ายประชาสัมพันธ์และป้ายให้ข้อมูล

ป้ายประชาสัมพันธ์และป้ายให้ข้อมูลเป็นสื่อประเภทหนึ่งที่ใช้ในการสื่อสารข้อมูล ข่าวสาร ข้อปฏิบัติ หรือข้อความสำคัญไปยังกลุ่มเป้าหมาย โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้พบเห็นสามารถรับรู้และเข้าใจข้อมูลได้อย่างรวดเร็วและถูกต้อง ป้ายถือเป็นเครื่องมือสื่อสารที่พบได้ทั่วไปในสถานศึกษา หน่วยงานราชการ องค์กร และสถานที่สาธารณะ เนื่องจากสามารถเข้าถึงผู้รับสารได้จำนวนมากและใช้งานได้อย่างต่อเนื่องตลอดเวลา

การประชาสัมพันธ์เป็นกระบวนการสื่อสารข้อมูลจากองค์กรไปยังกลุ่มเป้าหมาย เพื่อสร้างความเข้าใจ ความร่วมมือ และภาพลักษณ์ที่ดีขององค์กร ดังนั้นป้ายประชาสัมพันธ์จึงเป็นสื่อที่มีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอดข้อมูลต่าง ๆ ให้ผู้รับสารรับทราบได้อย่างสะดวกและมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในสถานศึกษา ป้ายประชาสัมพันธ์มักถูกนำมาใช้ในการเผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร กิจกรรม กฎระเบียบ หรือข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อ ครู

ป้ายให้ข้อมูล (Information Sign) เป็นป้ายที่จัดทำขึ้นเพื่ออธิบายรายละเอียด แนะนำแนวทางการปฏิบัติ หรือให้ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่และสิ่งต่าง ๆ โดยมุ่งเน้นให้ผู้รับสารสามารถเข้าใจข้อมูลได้อย่างชัดเจนและนำไปปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง ตัวอย่างเช่น ป้ายข้อปฏิบัติในการใช้งานห้องคอมพิวเตอร์ ป้ายแนะนำสถานที่ ป้ายบอกทาง หรือป้ายแสดงกฎระเบียบต่าง ๆ ภายในโรงเรียน

ความสำคัญของป้ายประชาสัมพันธ์และป้ายให้ข้อมูล

ป้ายประชาสัมพันธ์และป้ายให้ข้อมูลมีความสำคัญต่อการสื่อสารภายในองค์กรและสถานศึกษาในหลายด้าน ได้แก่

1. ช่วยเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร

ป้ายสามารถใช้เป็นช่องทางในการสื่อสารข้อมูลสำคัญให้กับผู้รับสารได้อย่างรวดเร็ว เช่น ข่าวประชาสัมพันธ์ กิจกรรมของโรงเรียน หรือข้อปฏิบัติต่าง ๆ ที่ควรทราบ

2. ช่วยสร้างความเข้าใจที่ถูกต้อง

การนำเสนอข้อมูลผ่านป้ายที่มีการออกแบบอย่างเหมาะสม จะช่วยให้ผู้รับสารเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น ลดความสับสน และสามารถปฏิบัติตามคำแนะนำได้อย่างถูกต้อง

3. ช่วยสร้างระเบียบภายในสถานที่

ป้ายให้ข้อมูลและป้ายข้อปฏิบัติสามารถช่วยกำหนดแนวทางการใช้งานสถานที่หรืออุปกรณ์ต่าง ๆ ทำให้เกิดความเป็นระเบียบและลดปัญหาที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้งานที่ไม่ถูกต้อง

4. ช่วยสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับองค์กร

ป้ายที่มีการออกแบบอย่างสวยงาม เป็นระเบียบ และมีความทันสมัย สามารถสะท้อนถึงความใส่ใจในการบริหารจัดการและช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดีของหน่วยงานหรือสถานศึกษา

หลักการออกแบบป้ายประชาสัมพันธ์และป้ายให้ข้อมูล

การออกแบบป้ายประชาสัมพันธ์และป้ายให้ข้อมูลที่มีประสิทธิภาพ ควรคำนึงถึงหลักการสำคัญ ดังนี้

1. ความชัดเจนของข้อมูล (Clarity)

ข้อมูลที่นำเสนอควรมีความกระชับ ชัดเจน และเข้าใจง่าย โดยเลือกใช้ข้อความเฉพาะที่จำเป็น เพื่อให้ผู้รับสารสามารถอ่านและทำความเข้าใจได้ในระยะเวลาอันสั้น

2. การเลือกใช้ตัวอักษร (Typography)

ควรเลือกใช้ตัวอักษรที่อ่านง่าย มีขนาดเหมาะสม และมีความแตกต่างระหว่างหัวข้อกับเนื้อหา เพื่อช่วยให้ผู้รับสารสามารถมองเห็นและเข้าใจข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว

3. การใช้สี (Color)

สีมีบทบาทสำคัญในการดึงดูดความสนใจและเน้นข้อมูลสำคัญ การเลือกใช้สีควรมีความเหมาะสมกับเนื้อหาและกลุ่มเป้าหมาย รวมถึงควรคำนึงถึงความชัดเจนในการอ่าน

4. การใช้ภาพประกอบ (Illustration)

ภาพประกอบสามารถช่วยอธิบายข้อมูลที่เป็นข้อความให้เข้าใจง่ายขึ้น โดยเฉพาะในกรณีที่ต้องการสื่อสารกับเด็กหรือผู้รับสารที่มีช่วงวัยแตกต่างกัน

5. การจัดวางองค์ประกอบ (Layout)

การจัดวางข้อความ ภาพ และส่วนประกอบต่าง ๆ ควรมีความเป็นระเบียบ สอดคล้องกัน และช่วยนำสายตาของผู้รับสารไปยังข้อมูลสำคัญได้อย่างเหมาะสม

ป้ายประชาสัมพันธ์และป้ายให้ข้อมูลในสถานศึกษา

ภายในสถานศึกษา ป้ายประชาสัมพันธ์และป้ายให้ข้อมูลมีบทบาทสำคัญต่อการจัดการข้อมูลและการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เช่น ป้ายบุคคลสำคัญ ป้ายทำเนียบครูและบุคลากรทางการศึกษา ป้ายแนะนำสถานที่ ป้ายกฎระเบียบ และป้ายข้อปฏิบัติในการใช้งานห้องต่าง ๆ

สำหรับโครงงานการพัฒนาสื่อกราฟิกภายในโรงเรียนบ้านหัวดง แนวคิดเกี่ยวกับป้ายประชาสัมพันธ์และป้ายให้ข้อมูลถือเป็นพื้นฐานสำคัญในการออกแบบป้ายบุคคลสำคัญ ป้ายทำเนียบครูและบุคลากรทางการศึกษา และป้ายข้อปฏิบัติในการใช้งานห้องคอมพิวเตอร์ เพื่อให้ข้อมูลมีความน่าสนใจ อ่านง่าย และสามารถสื่อสารข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้ผู้ใช้งานสามารถรับรู้ข้อมูลและปฏิบัติตามได้อย่างถูกต้อง (ทนงจิต อิ่มสำอาง , 2562)



รูปภาพที่ 2.4 หนังสือการ์ตูน

2.1.6 หนังสือการ์ตูนเพื่อส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้

หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ได้รับความนิยมในกลุ่มเด็ก เนื่องจากมีการนำเสนอเนื้อหาผ่านภาพประกอบ สีสัน และเรื่องราวที่น่าสนใจ ช่วยดึงดูดความสนใจของผู้อ่านและทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างสนุกสนาน หนังสือการ์ตูนจึงถูกนำมาใช้เป็นสื่อในการส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้สำหรับเด็กในหลากหลายรูปแบบ โดยเฉพาะเด็กปฐมวัยซึ่งอยู่ในช่วงวัยที่เรียนรู้ผ่านการมองเห็นและการจดจำภาพได้ดีกว่าการอ่านข้อความจำนวนมาก

การส่งเสริมการอ่านในเด็กปฐมวัยถือเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้ เนื่องจากเป็นช่วงวัยที่เด็กเริ่มพัฒนาทักษะด้านภาษา การฟัง การพูด การสังเกต และการคิดวิเคราะห์ การปลูกฝังนิสัยรักการอ่านตั้งแต่วัยเด็กจะช่วยให้เด็กมีความพร้อมในการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น และส่งผลต่อพัฒนาการด้านสติปัญญาในระยะยาว งานวิจัยเกี่ยวกับการส่งเสริมการอ่านของเด็กปฐมวัยพบว่า การจัดกิจกรรมและสื่อที่เหมาะสมกับวัยสามารถช่วยสร้างนิสัยรักการอ่านและส่งเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็กได้อย่างมีประสิทธิภาพ

หนังสือการ์ตูนและหนังสือภาพสำหรับเด็กมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะการอ่าน เนื่องจากภาพประกอบช่วยให้เด็กสามารถเชื่อมโยงความหมายของคำศัพท์กับสิ่งที่มองเห็นได้ง่ายขึ้น ส่งผลให้เด็กเกิดความเข้าใจเนื้อหาและจดจำข้อมูลได้ดีขึ้น งานวิจัยเรื่องการพัฒนาหนังสือภาพประกอบคำคล้องจองเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านของเด็กปฐมวัย พบว่า เด็กที่ได้รับการเรียนรู้ผ่านหนังสือภาพประกอบมีความสามารถด้านการอ่านหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ และครูผู้สอนมีความพึงพอใจต่อสื่อดังกล่าวในระดับมากที่สุด

นอกจากนี้ การใช้ภาพประกอบและกิจกรรมการอ่านจากภาพยังช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญาของเด็กปฐมวัย เนื่องจากเด็กสามารถเรียนรู้ผ่านการสังเกต การตีความ และการเชื่อมโยงเรื่องราวจากภาพได้ด้วยตนเอง งานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการอ่านจากภาพเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญาของเด็กปฐมวัย พบว่าหลังจากใช้สื่อดังกล่าว เด็กมีพัฒนาการทางด้านสติปัญญาสูงขึ้น และมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมในระดับสูง

หนังสือสำหรับเด็กปฐมวัยที่มีคุณภาพควรมีเนื้อหาที่เหมาะสมกับช่วงวัย ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย มีภาพประกอบที่สวยงามและสอดคล้องกับเนื้อหา รวมถึงมีการออกแบบที่สามารถดึงดูดความสนใจของเด็กได้ งานวิชาการเกี่ยวกับการพัฒนาหนังสือเพื่อส่งเสริมพัฒนาการเด็กปฐมวัยระบุว่า หนังสือเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเด็กทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา อีกทั้งยังช่วยสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กแต่ละวัย

สำหรับโครงงานการพัฒนาสื่อกราฟิกภายในโรงเรียนบ้านหัวดง แนวคิดเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนเพื่อส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ถูกนำมาใช้ในการออกแบบหนังสือการ์ตูนพยัญชนะภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับอนุบาล โดยมุ่งเน้นให้มีเนื้อหาที่เหมาะสมกับวัย ใช้ภาพประกอบที่เข้าใจง่าย มีสีสันที่ดึงดูดความสนใจ และช่วยส่งเสริมการอ่านควบคู่กับการเรียนรู้ เพื่อให้เด็กเกิดความสนุกในการอ่านและสามารถเรียนรู้ผ่านสื่อที่ได้รับการออกแบบอย่างเหมาะสม

สรุปได้ว่า หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย เนื่องจากช่วยกระตุ้นความสนใจ ส่งเสริมทักษะด้านภาษา การคิด และจินตนาการ อีกทั้งยังช่วยสร้างนิสัยรักการอ่าน ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้ในอนาคต (นาถศจี สงค์อินทร์ไพฑูรย์ สินลารัตน์ และสุภัทรา คงเรือง , 2561)

2.2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

อิ่มสำอาง และ ดิศกุล ณ อยุธยา (2562) ได้ศึกษาเรื่อง “การออกแบบเรขศิลป์ป้ายประชาสัมพันธ์เชิงสร้างสรรค์: กรณีศึกษาโครงการริมน้ำยานนาวา” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบป้ายประชาสัมพันธ์ให้สามารถสื่อสารข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสร้างความน่าสนใจให้แก่ผู้พบเห็นมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักการออกแบบกราฟิก แนวคิดด้านการสื่อสารด้วยภาพ ตลอดจนองค์ประกอบต่าง ๆ ที่มีผลต่อการรับรู้ของผู้รับสาร เช่น การใช้สี ตัวอักษร ภาพประกอบ และการจัดวางองค์ประกอบบนป้ายประชาสัมพันธ์

ผลการศึกษาพบว่า ป้ายประชาสัมพันธ์ที่มีประสิทธิภาพควรมีการจัดลำดับข้อมูลอย่างชัดเจน สามารถสื่อสารสาระสำคัญให้ผู้รับสารเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว มีการเลือกใช้สีและภาพประกอบที่สอดคล้องกับเนื้อหา รวมถึงใช้ตัวอักษรที่อ่านง่ายและมีขนาดเหมาะสมกับระยะการมองเห็น นอกจากนี้ การจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ อย่างเป็นระบบยังช่วยดึงดูดความสนใจและเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสารข้อมูลได้เป็นอย่างดี

งานวิจัยดังกล่าวยังชี้ให้เห็นว่า การออกแบบป้ายประชาสัมพันธ์ไม่ควรมุ่งเน้นเพียงความสวยงามเท่านั้น แต่ควรคำนึงถึงความสามารถในการสื่อสารข้อมูลให้เกิดความเข้าใจแก่ผู้รับสารด้วย หากป้ายมีองค์ประกอบที่เหมาะสม จะช่วยให้ผู้พบเห็นสามารถรับรู้ข้อมูลได้ง่ายขึ้น จดจำข้อมูลได้ดีขึ้น และเกิดความสนใจต่อเนื้อหาที่นำเสนอ

จากการศึกษางานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบป้ายประชาสัมพันธ์มาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาสื่อกราฟิกภายในโรงเรียนบ้านหัวดง ได้แก่ ป้ายบุคคลสำคัญ ป้ายทำเนียบครูและบุคลากรทางการศึกษา และป้ายข้อปฏิบัติในการใช้งานห้องคอมพิวเตอร์ โดยคำนึงถึงการจัดวางองค์ประกอบ การใช้สี การเลือกใช้ตัวอักษร และการออกแบบภาพประกอบให้เหมาะสมกับผู้ใช้งาน เพื่อให้สื่อมีความสวยงาม น่าสนใจ และสามารถสื่อสารข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

พนมวรรณ ผลสาลี่ (2561) ได้ศึกษาเรื่อง “การพัฒนาสื่ออินโฟกราฟิกตามทฤษฎีการถ่ายโยงความรู้ เรื่อง การออมเพื่ออนาคต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่ออินโฟกราฟิกสำหรับใช้ในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่ออินโฟกราฟิก และศึกษาพฤติกรรมการออมของนักเรียนหลังจากใช้สื่อดังกล่าว โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดธรรมนาวา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

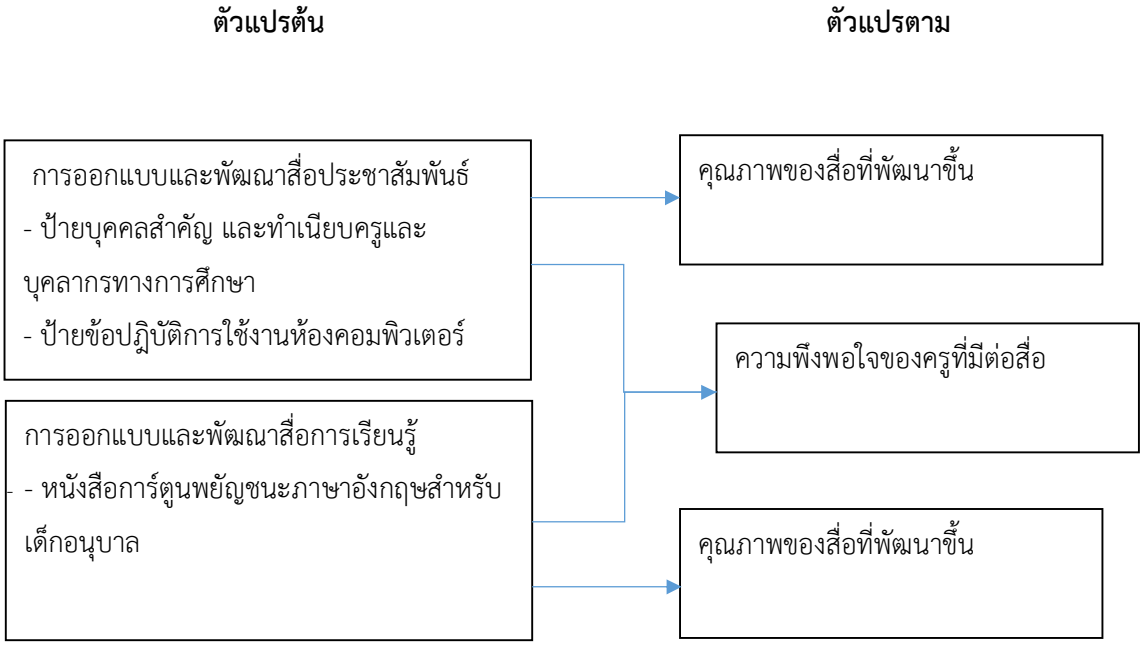
จำนวน 49 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ สื่ออินโฟกราฟิก แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบประเมินความพึงพอใจ และแบบประเมินพฤติกรรมการออม

ผลการศึกษาพบว่า สื่ออินโฟกราฟิก เรื่อง การออมเพื่ออนาคต มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.55/82.33 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่ออินโฟกราฟิกโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และมีพฤติกรรมการออมหลังเรียนด้วยสื่ออินโฟกราฟิกอยู่ในระดับมาก แสดงให้เห็นว่าสื่อกราฟิกที่มีการออกแบบและนำเสนอข้อมูลอย่างเหมาะสมสามารถช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และสร้างความสนใจให้แก่ผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

งานวิจัยดังกล่าวยังชี้ให้เห็นว่า การออกแบบสื่อกราฟิกสำหรับใช้ในสถานศึกษาควรคำนึงถึงความเหมาะสมของเนื้อหา รูปแบบการนำเสนอ และลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย โดยการนำข้อมูลมาจัดเรียงและนำเสนอผ่านภาพ ตัวอักษร และองค์ประกอบกราฟิกอย่างเหมาะสม จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจข้อมูลได้ง่ายขึ้น อีกทั้งยังช่วยสร้างความสนใจและส่งเสริมความพึงพอใจในการเรียนรู้

จากการศึกษางานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบสื่อกราฟิกและการนำเสนอข้อมูลผ่านภาพมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาสื่อภายในโรงเรียนบ้านหัวดง ได้แก่ ป้ายบุคคลสำคัญ ป้ายทำเนียบครูและบุคลากรทางการศึกษา และป้ายข้อปฏิบัติในการใช้งานห้องคอมพิวเตอร์ โดยคำนึงถึงการเลือกใช้สี ตัวอักษร ภาพประกอบ และการจัดวางองค์ประกอบให้เหมาะสมกับนักเรียน ครู บุคลากร และผู้พบเห็น เพื่อให้สื่อมีความสวยงาม น่าสนใจ เข้าใจง่าย และสามารถสื่อสารข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2.3 กรอบแนวคิดในการทำโครงงาน



บทที่ 3
วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและออกแบบสื่อกราฟิกประชาสัมพันธ์ภายในโรงเรียนบ้านหัวดงให้มีความสวยงาม น่าสนใจ และสามารถสื่อสารข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อสื่อที่พัฒนาขึ้น โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

3.3 ขั้นตอนการออกแบบ

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ คุณครู โรงเรียนบ้านหัวดง ตำบลหัวเมือง อำเภอสอง จังหวัดแพร่ ปีการศึกษา 2569 จำนวน 20 คน ซึ่งเป็นผู้ที่ได้รับประโยชน์จากสื่อกราฟิกที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ประกอบด้วย ป้ายบุคคลสำคัญ ป้ายทำเนียบครูและบุคลากรทางการศึกษา ป้ายข้อปฏิบัติในการใช้งานห้องคอมพิวเตอร์ และหนังสือการ์ตูนเพื่อส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับอนุบาล

3.1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ คุณครูโรงเรียนบ้านหัวดง จำนวน 10 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เนื่องจากเป็นกลุ่มเป้าหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานสื่อที่พัฒนาขึ้นโดยตรง และผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลจากคุณครูในโรงเรียน

ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มตัวอย่างจะนำมาใช้ในการประเมินความเหมาะสม ความสวยงาม ความชัดเจนของเนื้อหา และความพึงพอใจต่อสื่อกราฟิกที่พัฒนาขึ้น เพื่อนำผลการประเมินมาวิเคราะห์ สรุปผล และใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

3.2 เครื่องมือในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

การวิจัยเรื่อง **“การออกแบบและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์และสื่อการเรียนรู้ในโรงเรียนบ้านหัวดง”** ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการศึกษา โดยอาศัยการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสื่อกราฟิก การประชาสัมพันธ์ การออกแบบสื่อเพื่อการเรียนรู้ และหลักการสื่อสารข้อมูลภายในสถานศึกษา เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบและพัฒนาสื่อให้เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียนบ้านหัวดงเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย 2 ส่วน ได้แก่ สื่อกราฟิกประชาสัมพันธ์ภายในโรงเรียนบ้านหัวดง แบบประเมินคุณภาพสื่อกราฟิกประชาสัมพันธ์โดยผู้เชี่ยวชาญ แบบสอบถามความพึงพอใจของ คุณครู ที่มีต่อสื่อกราฟิกประชาสัมพันธ์

3.2.1 แบบสอบถามความพึงพอใจของครูที่มีต่อสื่อภายในโรงเรียนบ้านหัวดง

ผู้วิจัยได้สร้างแบบประเมินความพึงพอใจของที่มีต่อสื่อกราฟิกประชาสัมพันธ์ภายในโรงเรียนบ้านหัวดง เพื่อศึกษาความคิดเห็นและความรู้สึกของคุณครูภายหลังการทดลองใช้สื่อที่ผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนาขึ้น

ลักษณะของแบบประเมินเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยแบ่งการประเมินออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้

1) ด้านเนื้อหา

1. เนื้อหาของสื่อมีความถูกต้องและเป็นปัจจุบัน
2. เนื้อหาของสื่อมีความชัดเจน เข้าใจง่าย ไม่กำกวม
3. เนื้อหาของสื่อเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย
4. เนื้อหาของสื่อมีประโยชน์และสามารถนำไปใช้ได้จริง
5. ภาษาที่ใช้ในสื่อเหมาะสม สุภาพ และอ่านง่าย

2) ด้านการออกแบบสื่อ

1. รูปแบบของสื่อมีความสวยงาม ทันสมัย และน่าสนใจ
2. การใช้สีในสื่อมีความเหมาะสม ช่วยดึงดูดความสนใจ
3. ขนาดและรูปแบบตัวอักษรอ่านง่าย เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย
4. ภาพประกอบและสัญลักษณ์มีความชัดเจน สอดคล้องกับเนื้อหา
5. ขนาดของสื่อเหมาะสมกับสถานที่ติดตั้งและการใช้งาน

3) ด้านประโยชน์และการนำไปใช้

1. สื่อช่วยให้รับรู้ข้อมูลได้รวดเร็วและชัดเจน

2. สื่อช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และสร้างความเข้าใจในเนื้อหา
3. สื่อช่วยสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับโรงเรียน
4. สื่อสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริงภายในโรงเรียน
5. โดยรวมแล้วมีความพึงพอใจต่อสื่อกราฟิกประชาสัมพันธ์ที่พัฒนาขึ้น

ตารางที่ 3.1 แบบประเมินกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ดังนี้

ระดับ	ความหมาย	คะแนนเฉลี่ย
5	มากที่สุด	4.51 – 5.00
4	มาก	3.51 – 4.50
3	ปานกลาง	2.51 – 3.50
2	น้อย	1.51 – 2.50
1	น้อยที่สุด	1.00 – 1.50

ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์ว่าสื่อที่จะนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างต้องมีผลการประเมินในภาพรวมไม่ต่ำกว่าระดับ เหมาะสมมาก (ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป) หากผลการประเมินต่ำกว่าเกณฑ์ดังกล่าว ผู้วิจัยจะดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำสื่อไปใช้งานจริง

3.2.2 แบบประเมินคุณภาพสื่อกราฟิกโดยผู้เชี่ยวชาญ

หลังจากผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบและพัฒนาสื่อกราฟิกประชาสัมพันธ์ภายในโรงเรียนบ้านหัวดง ได้แก่ (1) ป้ายบุคคลสำคัญและทำเนียบครูและบุคลากรทางการศึกษา (2) ป้ายข้อปฏิบัติในการใช้งานห้องคอมพิวเตอร์ และ (3) หนังสือการ์ตูนพยัญชนะภาษาอังกฤษ เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้ดำเนินการประเมินคุณภาพของสื่อก่อนนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อให้มั่นใจว่าสื่อมีความถูกต้อง เหมาะสม และสามารถนำไปใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.2.2.1 ผู้ประเมินสื่อ

การประเมินสื่อดำเนินการโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ได้แก่ ครู ปิยธิดา ใจวัง ครู บุญญาฤทธิ์ แก้วดาว และครู จิระนันท์ มามี จากผู้ที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ และประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสื่อกราฟิก การจัดการเรียนรู้ และการวัดประเมินผล เพื่อประเมินคุณภาพของสื่อกราฟิกประชาสัมพันธ์และให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงก่อนนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง โดยประกอบด้วย

1) ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกราฟิก

ทำหน้าที่ประเมินคุณภาพด้านการออกแบบของสื่อกราฟิกประชาสัมพันธ์ ได้แก่ ความสวยงามของสื่อ การจัดวางองค์ประกอบ การเลือกใช้สี รูปภาพ ตัวอักษร ขนาดตัวอักษร ความสมดุลขององค์ประกอบ ความเหมาะสมของรูปแบบการนำเสนอ และความสามารถในการดึงดูดความสนใจของผู้พบเห็น รวมทั้งให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงด้านการออกแบบ เพื่อให้สื่อมีความทันสมัย สวยงาม และสามารถสื่อสารข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2) ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ระดับประถมศึกษา

ทำหน้าที่ประเมินความถูกต้องของเนื้อหา ความเหมาะสมของสาระที่นำเสนอ ความสอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาระดับประถมศึกษา และความเหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียน รวมทั้งประเมินว่าสื่อสามารถส่งเสริมการเรียนรู้และสร้างความเข้าใจให้กับนักเรียนได้อย่างเหมาะสม พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงเนื้อหา ภาษา และวิธีการนำเสนอ เพื่อให้สื่อสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้และการประชาสัมพันธ์ภายในโรงเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผลทางการศึกษา

ทำหน้าที่ประเมินความเหมาะสมของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบประเมินคุณภาพสื่อและแบบประเมินความพึงพอใจ ตรวจสอบความสอดคล้องของรายการประเมินกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย ความชัดเจนของข้อคำถาม ความเหมาะสมของเกณฑ์การประเมิน และความสามารถของเครื่องมือในการนำไปเก็บรวบรวมข้อมูลได้อย่างถูกต้อง น่าเชื่อถือ และมีประสิทธิภาพ พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงเครื่องมือวิจัยก่อนนำไปใช้จริง

3.2.2.2 ประเด็นในการประเมินสื่อประชาสัมพันธ์

ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพของ สื่อประชาสัมพันธ์ ทั้ง 2 ประเภท ได้แก่ ป้ายบุคคลสำคัญและทำเนียบครูและบุคลากรทางการศึกษา และ ป้ายข้อปฏิบัติในการใช้งานห้องคอมพิวเตอร์ โดยใช้แบบประเมินคุณภาพสื่อแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ซึ่งครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญ ดังนี้

1) ด้านเนื้อหา

1. เนื้อหามีความครบถ้วนสมบูรณ์ สอดคล้องกับวัตถุประสงค์
2. เนื้อหามีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย
3. ภาษาที่ใช้ชัดเจน เข้าใจง่าย ไม่กำกวม
4. เนื้อหามีประโยชน์ต่อผู้ใช้งาน

2) ด้านการออกแบบสื่อ

1. การจัดวางองค์ประกอบมีความเป็นระเบียบ สวยงาม
2. การเลือกใช้สีเหมาะสม ช่วยดึงดูดความสนใจ
3. ตัวอักษรมีขนาดและรูปแบบที่อ่านง่าย
4. ภาพประกอบมีความชัดเจน สอดคล้องกับเนื้อหา
5. ความสมดุลขององค์ประกอบในงานออกแบบ
6. รูปแบบการนำเสนอมีความทันสมัย น่าสนใจ

3) ด้านการส่งเสริมการเรียนรู้

1. สื่อช่วยให้ผู้รับสารเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น
2. สื่อช่วยกระตุ้นความสนใจและสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้
3. สื่อช่วยส่งเสริมการจดจำข้อมูลได้ดีขึ้น
4. สื่อสามารถสื่อสารสาระสำคัญได้อย่างชัดเจน

4) ด้านการนำไปใช้

1. สื่อมีความเหมาะสมกับสถานที่ติดตั้งและการใช้งาน
2. สื่อสามารถติดตั้งและใช้งานได้สะดวก
3. สื่อมีความคงทนและทนต่อการใช้งาน
4. สื่อสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการประชาสัมพันธ์ได้จริง
5. สื่อสามารถต่อยอดและปรับปรุงได้ในอนาคต

3.2.2.3 ประเด็นในการประเมินสื่อการเรียนรู้

ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพของ สื่อการเรียนรู้ ได้แก่ หนังสือการ์ตูนพยัญชนะภาษาอังกฤษสำหรับเด็กอนุบาล โดยใช้แบบประเมินคุณภาพสื่อแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ซึ่งครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญ ดังนี้

1) ด้านเนื้อหา

1. เนื้อหาของสื่อมีความถูกต้องและเป็นปัจจุบัน
2. เนื้อหาของสื่อมีความชัดเจน เข้าใจง่าย ไม่กำกวม
3. เนื้อหาของสื่อเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย
4. เนื้อหาของสื่อมีประโยชน์และสามารถนำไปใช้ได้จริง
5. ภาษาที่ใช้ในสื่อเหมาะสม สุภาพ และอ่านง่าย

2) ด้านการออกแบบสื่อ

1. รูปแบบของสื่อมีความสวยงาม ทันสมัย และน่าสนใจ
2. การใช้สีในสื่อมีความเหมาะสม ช่วยดึงดูดความสนใจ
3. ขนาดและรูปแบบตัวอักษรอ่านง่าย เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย
4. ภาพประกอบและสัญลักษณ์มีความชัดเจน สอดคล้องกับเนื้อหา
5. ขนาดของสื่อเหมาะสมกับสถานที่ติดตั้งและการใช้งาน
6. ขนาดของสื่อเหมาะสมกับสถานที่ติดตั้งและการใช้งาน

3) ด้านประโยชน์และการนำไปใช้

1. สื่อช่วยให้รับรู้ข้อมูลได้รวดเร็วและชัดเจน
2. สื่อช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และสร้างความเข้าใจในเนื้อหา
3. สื่อช่วยสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับโรงเรียน
4. สื่อสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริงภายในโรงเรียน
5. โดยรวมแล้วมีความพึงพอใจต่อสื่อกราฟิกประชาสัมพันธ์ที่พัฒนาขึ้น

3.2.2.4 ขั้นตอนการประเมินสื่อ

ผู้วิจัยดำเนินการประเมินคุณภาพของสื่อกราฟิกประชาสัมพันธ์ตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาเอกสาร ตำรา แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสื่อกราฟิกการประชาสัมพันธ์ และการประเมินคุณภาพสื่อ เพื่อนำข้อมูลมาใช้เป็นแนวทางในการกำหนดเกณฑ์การประเมินและพัฒนาเครื่องมือวิจัยให้มีความเหมาะสม

2. ดำเนินการออกแบบและพัฒนาสื่อกราฟิกประชาสัมพันธ์ทั้ง 3 ประเภท ได้แก่ ป้ายบุคคลสำคัญและทำเนียบครูและบุคลากรทางการศึกษา ป้ายข้อปฏิบัติในการใช้งานห้องคอมพิวเตอร์ และหนังสือการ์ตูนพยัญชนะภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับอนุบาล ให้แล้วเสร็จในรูปแบบที่สามารถนำไปประเมินได้

3. จัดทำแบบประเมินคุณภาพสื่อ โดยกำหนดหัวข้อการประเมินให้ครอบคลุมด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบสื่อ ด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ และด้านการนำไปใช้ เพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

4. นำสื่อกราฟิกประชาสัมพันธ์พร้อมแบบประเมิน เสนอให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ซึ่งประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกราฟิก ด้านเทคโนโลยีการศึกษา และด้านการวัดและประเมินผล เป็นผู้ประเมินคุณภาพของสื่อ พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการปรับปรุง

5. รวบรวมแบบประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบความถูกต้องและความครบถ้วนของข้อมูล จากนั้นนำผลการประเมินมาวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation : S.D.)

6. นำข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขสื่อ ทั้งด้านเนื้อหา รูปแบบการออกแบบการจัดวางองค์ประกอบ สี ตัวอักษร ภาพประกอบ และรายละเอียดอื่น ๆ เพื่อให้สื่อมีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

7. เมื่อปรับปรุงสื่อเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจัดทำสื่อฉบับสมบูรณ์ และนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อศึกษาความพึงพอใจและประสิทธิภาพของสื่อกราฟิกประชาสัมพันธ์ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

ตารางที่ 3.2 แบบประเมินกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ดังนี้

คะแนน	ระดับคุณภาพ	คะแนนเฉลี่ย
5	เหมาะสมมากที่สุด	4.51 – 5.00
4	เหมาะสมมาก	3.51 – 4.50
3	เหมาะสมปานกลาง	2.51 – 3.50
2	เหมาะสมน้อย	1.51 – 2.50
1	เหมาะสมน้อยที่สุด	1.00 – 1.50

ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์ว่าสื่อที่จะนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างต้องมีผลการประเมินในภาพรวมไม่ต่ำกว่าระดับ เหมาะสมมาก (ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป) หากผลการประเมินต่ำกว่าเกณฑ์ดังกล่าว ผู้วิจัยจะดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำสื่อไปใช้งานจริง

3.3 ขั้นตอนการออกแบบ

การออกแบบและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์และสื่อการเรียนรู้โรงเรียนบ้านหัวดง ผู้วิจัยดำเนินงานตามขั้นตอนอย่างเป็นระบบ โดยคำนึงถึงวัตถุประสงค์ของโครงงาน เนื้อหา ลักษณะของสื่อและความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย สื่อที่ดำเนินการออกแบบประกอบด้วย ป้ายบุคคลสำคัญและทำเนียบครูและบุคลากรทางการศึกษา ป้ายข้อปฏิบัติในการใช้งานห้องคอมพิวเตอร์ และหนังสือการ์ตูนพญัญชนะภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับอนุบาล โดยมีขั้นตอนการออกแบบ ดังนี้

3.3.1 ศึกษาข้อมูลและกำหนดแนวคิดการออกแบบ

ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับโรงเรียนบ้านหัวดง ปัญหาและความต้องการของโรงเรียน รวมทั้งศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสื่อแต่ละประเภท ได้แก่ เนื้อหาสำหรับป้ายบุคคลสำคัญและทำเนียบ

ครูและบุคลากรทางการศึกษา ข้อปฏิบัติในการใช้งานห้องคอมพิวเตอร์ และเนื้อหาพยัญชนะภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับอนุบาล

นอกจากนี้ ผู้วิจัยศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และหลักการออกแบบกราฟิกที่เกี่ยวข้อง เช่น การจัดวางองค์ประกอบศิลป์ การเลือกใช้สี การเลือกแบบตัวอักษร การใช้ภาพประกอบ การสร้างความสมดุล ความกลมกลืน ความโดดเด่น และการจัดลำดับความสำคัญของข้อมูล เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบสื่อให้มีความสวยงาม อ่านง่าย น่าสนใจ และสามารถสื่อสารข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากการศึกษาข้อมูล ผู้วิจัยกำหนดแนวคิดในการออกแบบให้สอดคล้องกับลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย ดังนี้

- ป้ายบุคคลสำคัญและทำเนียบครูและบุคลากรทางการศึกษา ออกแบบให้มีรูปแบบสุภาพเป็นทางการ มีความน่าเชื่อถือ และแสดงข้อมูลบุคคลอย่างเป็นระเบียบ
- ป้ายข้อปฏิบัติในการใช้งานห้องคอมพิวเตอร์ ออกแบบให้มีข้อความกระชับ ชัดเจน ใช้สัญลักษณ์หรือภาพประกอบที่เข้าใจง่าย และเน้นข้อมูลสำคัญที่นักเรียนควรปฏิบัติ
- หนังสือการ์ตูนพยัญชนะภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับอนุบาล ออกแบบให้มีสีสันสดใส ใช้ภาพประกอบที่เหมาะสมกับวัย ตัวอักษรขนาดใหญ่ และเนื้อหาที่เข้าใจง่าย เพื่อดึงดูดความสนใจและส่งเสริมการเรียนรู้

3.3.2 ออกแบบสื่อเบื้องต้น

ผู้วิจัยนำข้อมูลและแนวคิดที่ได้จากการศึกษา มาจัดทำแบบร่างสื่อเบื้องต้น โดยออกแบบสื่อแต่ละประเภทจำนวน 3 รูปแบบต่อสื่อ 1 ประเภท เพื่อให้มีทางเลือกที่หลากหลายและสามารถเปรียบเทียบความเหมาะสมของรูปแบบการนำเสนอได้

ในการออกแบบแบบร่าง ผู้วิจัยกำหนดองค์ประกอบของสื่อ ได้แก่ รูปแบบและขนาดของสื่อ การจัดวางข้อความ ภาพประกอบ สี ตัวอักษร สัญลักษณ์ และพื้นที่ว่าง โดยพิจารณาให้เหมาะสมกับเนื้อหา สถานที่ติดตั้ง และกลุ่มเป้าหมายของสื่อแต่ละประเภท

การออกแบบสื่อเบื้องต้นมีรายละเอียด ดังนี้

1. ออกแบบป้ายบุคคลสำคัญและทำเนียบครูและบุคลากรทางการศึกษา จำนวน 3 รูปแบบ
2. ออกแบบป้ายข้อปฏิบัติในการใช้งานห้องคอมพิวเตอร์ จำนวน 3 รูปแบบ
3. ออกแบบหนังสือการ์ตูนพยัญชนะภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับอนุบาล จำนวน 3 รูปแบบ

แบบร่างแต่ละรูปแบบจะมีความแตกต่างกันในด้านการจัดวางองค์ประกอบ การใช้สี รูปแบบตัวอักษร ภาพประกอบ และลักษณะการนำเสนอ เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายสามารถพิจารณาและเลือกแบบที่มีความเหมาะสมมากที่สุด

3.3.3 นำแบบร่างสื่อ เสนอแก่กลุ่มเป้าหมาย

เมื่อจัดทำแบบร่างสื่อเบื้องต้นเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยนำแบบร่างของสื่อแต่ละประเภทเสนอต่อกลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ คุณครูโรงเรียนบ้านหัวดง เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายได้พิจารณารูปแบบของสื่อในด้านความสวยงาม ความชัดเจน ความเหมาะสมของเนื้อหา การจัดวางองค์ประกอบ และความเหมาะสมต่อการนำไปใช้งานจริง

การนำเสนอแบบร่างมีวัตถุประสงค์เพื่อเปิดโอกาสให้กลุ่มเป้าหมายแสดงความคิดเห็น ให้ข้อเสนอแนะ และสะท้อนความต้องการที่มีต่อรูปแบบของสื่อ เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้ที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อและเข้าใจบริบทของโรงเรียนเป็นอย่างดี

3.3.4 ให้กลุ่มเป้าหมายเลือกสื่อที่ชื่นชอบ

หลังจากนำแบบร่างสื่อแต่ละประเภทเสนอแก่กลุ่มเป้าหมายแล้ว ผู้วิจัยให้กลุ่มเป้าหมายพิจารณาและเลือกแบบสื่อที่ชื่นชอบและเห็นว่ามีความเหมาะสมมากที่สุด โดยพิจารณาจากรูปแบบโดยรวม ความสวยงาม ความชัดเจนของข้อมูล ความน่าสนใจ ความเหมาะสมกับผู้ใช้งาน และความสามารถในการนำไปใช้จริงภายในโรงเรียน

กลุ่มเป้าหมายสามารถเลือกแบบสื่อที่ต้องการได้จำนวน 1 รูปแบบต่อสื่อ 1 ประเภท หรือสามารถเสนอความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับการนำจุดเด่นของแต่ละรูปแบบมาปรับใช้ร่วมกันได้ ทั้งนี้เพื่อให้แบบสื่อที่ได้รับการคัดเลือกตอบสนองต่อความต้องการของโรงเรียนและกลุ่มผู้ใช้งานมากที่สุด



ภาพที่3.1 แบบทางเลือกสื่อข้อปฏิบัติการ

3.3.5 รวบรวมและสรุปผลการเลือกชิ้นงาน

ผู้จัดทำรวบรวมจำนวนคะแนนหรือจำนวนผู้เลือกของแต่ละรูปแบบ แล้วสรุปผลเพื่อคัดเลือกแบบที่ได้รับคะแนนหรือจำนวนผู้เลือกมากที่สุดในแต่ละประเภทมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อฉบับจริง ในกรณีที่แบบสื่อมีจำนวนผู้เลือกเท่ากัน ผู้จัดทำพิจารณาร่วมกับความคิดเห็นของครูผู้สอนและความเหมาะสมของสื่อกับเนื้อหา วัยของผู้เรียน และการนำไปใช้จริง

3.3.6 นำผลการเลือกมาพัฒนาสื่อฉบับจริง

ผู้วิจัยนำผลการเลือกของกลุ่มเป้าหมายมาพิจารณาคัดเลือกแบบสื่อที่ได้รับคะแนนหรือจำนวนการเลือกสูงสุดในแต่ละประเภท จากนั้นนำแบบที่ได้รับการคัดเลือกไปพัฒนาให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ในกรณีที่กลุ่มเป้าหมายมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการปรับปรุงแบบสื่อ ผู้วิจัยจะนำข้อเสนอแนะดังกล่าวมาปรับใช้กับชิ้นงาน เช่น การแก้ไขข้อความ การเพิ่มหรือลดภาพประกอบ การปรับขนาดตัวอักษร การเปลี่ยนแปลงโทนสี การจัดวางองค์ประกอบใหม่ หรือการปรับขนาดของสื่อให้เหมาะสมกับสถานที่ติดตั้ง

การดำเนินการดังกล่าวช่วยให้สื่อที่พัฒนาขึ้นมีความสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้งานและมีความเหมาะสมทั้งในด้านการออกแบบ เนื้อหา และการนำไปใช้จริง

3.3.7 นำผลการเลือกมาพัฒนาสื่อฉบับจริง

เมื่อผู้วิจัยพัฒนาสื่อจากแบบที่ได้รับการคัดเลือกจนเสร็จสมบูรณ์แล้ว จึงนำสื่อเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ประเมินคุณภาพของสื่อ โดยใช้แบบประเมินคุณภาพสื่อแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ครอบคลุมด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบสื่อ ด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ และด้านการนำไปใช้

ผู้วิจัยรวบรวมผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำมาวิเคราะห์โดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากนั้นนำข้อเสนอแนะที่ได้รับมาปรับปรุงสื่อให้มีความถูกต้อง สวยงาม ชัดเจน และเหมาะสมมากยิ่งขึ้น ก่อนจัดทำเป็นสื่อฉบับสมบูรณ์และนำไปใช้งานกับกลุ่มเป้าหมาย

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อกราฟิกประชาสัมพันธ์ภายในโรงเรียนบ้านหัวดง ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้อง ครบถ้วน และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยมีวิธีการดำเนินการ ดังนี้

1. ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลและความต้องการของโรงเรียนบ้านหัวดง โดยสำรวจพื้นที่ภายในโรงเรียน สอบถามข้อมูลจากครูและบุคลากรที่เกี่ยวข้อง และรวบรวมข้อมูลที่จำเป็นสำหรับนำมาใช้ในการออกแบบสื่อกราฟิกประชาสัมพันธ์ ได้แก่ ป้ายบุคคลสำคัญและทำเนียบครูและบุคลากรทางการศึกษา ป้ายข้อปฏิบัติในการใช้งานห้องคอมพิวเตอร์ และหนังสือการ์ตูนพยัญชนะภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับอนุบาล

2. ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการสำรวจและสอบถามมาวิเคราะห์ เพื่อกำหนดเนื้อหา รูปแบบ ขนาด สี ภาพประกอบ ตัวอักษร และการจัดวางองค์ประกอบของสื่อให้เหมาะสมกับลักษณะการใช้งานและกลุ่มเป้าหมายของแต่ละสื่อ

3. เมื่อดำเนินการออกแบบและพัฒนาสื่อกราฟิกประชาสัมพันธ์เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยนำสื่อที่พัฒนาขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินคุณภาพของสื่อ โดยใช้แบบประเมินคุณภาพสื่อที่จัดทำขึ้น เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของเนื้อหา การออกแบบ การส่งเสริมการเรียนรู้ และความเหมาะสมในการนำไปใช้งาน

4. ผู้วิจัยรวบรวมแบบประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบความครบถ้วนของข้อมูล และนำผลการประเมินมาวิเคราะห์ เพื่อพิจารณาคุณภาพของสื่อก่อนนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย หากพบข้อบกพร่องหรือได้รับข้อเสนอแนะ ผู้วิจัยจะนำข้อมูลดังกล่าวมาปรับปรุงแก้ไขสื่อให้มีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น

5. หลังจากปรับปรุงสื่อแล้ว ผู้วิจัยนำสื่อกราฟิกประชาสัมพันธ์ไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายภายในโรงเรียนบ้านหัวดง ได้แก่ คุณครู ตามลักษณะของสื่อแต่ละประเภท เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายได้เห็นหรือทดลองใช้สื่อที่พัฒนาขึ้นจริง

6. หลังจากกลุ่มเป้าหมายได้ใช้หรือรับชมสื่อแล้ว ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลความพึงพอใจโดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจที่จัดทำขึ้น เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้ใช้งานที่มีต่อสื่อกราฟิกประชาสัมพันธ์ในด้านต่าง ๆ เช่น รูปแบบและการออกแบบ ความชัดเจนของข้อมูล ความน่าสนใจ และประโยชน์ของสื่อ

7. เมื่อได้รับแบบประเมินกลับคืน ผู้วิจัยตรวจสอบความครบถ้วนของข้อมูล จากนั้นรวบรวมและจัดเตรียมข้อมูลเพื่อนำไปวิเคราะห์ทางสถิติ โดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อสรุปผลการประเมินคุณภาพและความพึงพอใจที่มีต่อสื่อที่พัฒนาขึ้น

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง**การพัฒนาสื่อกราฟิกประชาสัมพันธ์ภายในโรงเรียนบ้านหัวดง**ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากการประเมินคุณภาพของสื่อและแบบประเมินความพึงพอใจของครูมาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อศึกษาคุณภาพของสื่อกราฟิกประชาสัมพันธ์และระดับความพึงพอใจของผู้ใช้งาน โดยแบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 5 ส่วน ดังนี้

3.5.1 การจัดเตรียมข้อมูล

เมื่อดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยตรวจสอบความครบถ้วนของแบบประเมินทุกฉบับ จากนั้นคัดแยกแบบประเมินที่ไม่สมบูรณ์ ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล และบันทึกข้อมูลลงในโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

3.5.2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมิน

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินคุณภาพสื่อของผู้เชี่ยวชาญ และแบบประเมินความพึงพอใจของครู โดยนำคะแนนที่ได้มาคำนวณหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation : S.D.) เพื่อนำมาประเมินคุณภาพของสื่อและระดับความพึงพอใจของผู้ใช้งานในแต่ละด้าน

3.5.3 เกณฑ์การแปลผลค่าเฉลี่ย

ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์การแปลผลค่าเฉลี่ยของแบบประเมินคุณภาพสื่อและแบบประเมินความพึงพอใจ โดยอ้างอิงตามแนวคิดของลิเคิร์ต (Likert Scale) 5 ระดับ ดังนี้

ตารางที่ 3.3 แบบประเมินกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	ระดับการประเมิน
4.51 – 5.00	มากที่สุด
3.51 – 4.50	มาก
2.51 – 3.50	ปานกลาง
1.51 – 2.50	น้อย
1.00 – 1.50	น้อยที่สุด

3.5.4 การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบตารางและการบรรยายประกอบ เพื่อให้เห็นผลการประเมินคุณภาพของสื่อ ผลการประเมินความพึงพอใจของครู และสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้อย่างชัดเจน

3.5.5 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง **"การออกแบบและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์และสื่อการเรียนรู้ภายในโรงเรียนบ้านหัวดง"** ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากการประเมินคุณภาพสื่อและแบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง มาวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินคุณภาพสื่อ

นำคะแนนจากแบบประเมินคุณภาพสื่อของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน มาคำนวณหาค่าเฉลี่ย (Mean : $\overline{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation : S.D.) เพื่อประเมินคุณภาพของสื่อในด้านต่าง ๆ ได้แก่

- ด้านเนื้อหา
- ด้านการออกแบบสื่อ
- ด้านการส่งเสริมการเรียนรู้

สูตรสถิติที่ใช้

1) ค่าเฉลี่ย (Mean : X)

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

โดยที่

- $\bar{X}$ แทน ค่าเฉลี่ย
- $\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
- N แทน จำนวนครูกลุ่มตัวอย่าง

2) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation : $S.D$)

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

โดยที่

- $S.D.$ แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
- X แทน คะแนนแต่ละค่า
- $\overline{X}$ แทน ค่าเฉลี่ย
- N แทน จำนวนครูกลุ่มตัวอย่าง

2. การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจ

สูตรสถิติที่ใช้

1) ค่าเฉลี่ย (Mean : X)

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

โดยที่

- $\bar{X}$ แทน ค่าเฉลี่ย
- $\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
- N แทน จำนวนครูกลุ่มตัวอย่าง

2) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation : $S.D$)

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

โดยที่

- $S.D.$ แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
- X แทน คะแนนแต่ละค่า
- $\bar{X}$ แทน ค่าเฉลี่ย
- N แทน จำนวนครูกลุ่มตัวอย่าง

บทที่ 4
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลโครงงานการพัฒนาสื่อกราฟิกประชาสัมพันธ์ภายในโรงเรียนบ้านหัวดง ผู้จัดทำได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของโครงงาน โดยแบ่งเป็น 3 ส่วน ได้แก่ 1) ผลการประเมินคุณภาพสื่อประชาสัมพันธ์โดยผู้เชี่ยวชาญ 2) ผลการประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญ และ 3) ผลการประเมินความพึงพอใจของครูต่อสื่อที่พัฒนาขึ้น

4.1 ผลการประเมินคุณภาพสื่อประชาสัมพันธ์โดยผู้เชี่ยวชาญ

4.2 ผลการประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญ

4.3 ผลการประเมินความพึงพอใจของครูต่อสื่อที่พัฒนาขึ้น

4.1 ผลการประเมินคุณภาพสื่อประชาสัมพันธ์โดยผู้เชี่ยวชาญ

ตารางที่ 4.1 ผลการประเมินคุณภาพสื่อประชาสัมพันธ์โดยผู้เชี่ยวชาญ

ข้อ	รายการประเมิน	$\bar{X}$	$S.D$	ระดับคุณภาพ
1	เนื้อหามีความครบถ้วนสมบูรณ์สอดคล้องกับวัตถุประสงค์	4.33	1.15	มาก
2	เนื้อหามีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	5.00	0.00	มากที่สุด
3	ภาษาที่ใช้ชัดเจน เข้าใจง่าย ไม่กำกวม	5.00	0.00	มากที่สุด
4	เนื้อหามีประโยชน์ต่อผู้ใช้งาน	4.67	0.58	มากที่สุด
5	การจัดวางองค์ประกอบมีความเป็นระเบียบ สวยงาม	5.00	0.00	มากที่สุด
6	การเลือกใช้สีเหมาะสม ช่วยดึงดูดความสนใจ	5.00	0.00	มากที่สุด
7	ตัวอักษรมีขนาดและรูปแบบที่อ่านง่าย	4.67	0.58	มากที่สุด
8	ภาพประกอบมีความชัดเจน สอดคล้องกับเนื้อหา	4.33	0.58	มาก
9	ความสมดุลขององค์ประกอบในงานออกแบบ	4.67	0.58	มากที่สุด
10	รูปแบบการนำเสนอมีความทันสมัย น่าสนใจ	4.67	0.58	มากที่สุด
11	สื่อช่วยให้ผู้รับสารเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น	5.00	0.00	มากที่สุด
12	สื่อช่วยกระตุ้นความสนใจและสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้	4.33	0.58	มาก
13	สื่อช่วยส่งเสริมการจดจำข้อมูลได้ดีขึ้น	4.67	0.58	มากที่สุด
14	สื่อสามารถสื่อสารสาระสำคัญได้อย่างชัดเจน	4.33	0.58	มาก
15	สื่อมีความเหมาะสมกับสถานที่ติดตั้งและการใช้งาน	4.67	0.58	มากที่สุด
16	สื่อสามารถติดตั้งและใช้งานได้สะดวก	4.00	1.00	มาก
17	สื่อมีความคงทนและทนต่อการใช้งาน	4.00	1.00	มาก
18	สื่อสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการประชาสัมพันธ์ได้จริง	5.00	0.00	มากที่สุด
19	สื่อสามารถต่อยอดและปรับปรุงได้ในอนาคต	4.67	0.58	มากที่สุด
รวม	**คุณภาพสื่อประชาสัมพันธ์**	**4.63**	**0.37**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 4.1 พบว่า สื่อกราฟิกประชาสัมพันธ์ที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพในภาพรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.63 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.37 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าข้อที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุดคือ เนื้อหามีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย, ภาษาที่ใช้ชัดเจน เข้าใจง่าย ไม่กำกวม, การจัดวางองค์ประกอบมีความเป็นระเบียบ สวยงาม, การเลือกใช้สีเหมาะสม ช่วยดึงดูดความสนใจ, สื่อช่วยให้ผู้รับสารเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น, และสื่อสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการประชาสัมพันธ์ได้จริง, โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.00 รองลงมาได้แก่ เนื้อหามีประโยชน์ต่อผู้ใช้งาน, ตัวอักษรมีขนาดและรูปแบบที่อ่านง่าย, ความสมดุลขององค์ประกอบในงานออกแบบ, รูปแบบการนำเสนอมีความทันสมัย น่าสนใจ, สื่อช่วยส่งเสริมการจดจำข้อมูลได้ดีขึ้น, สื่อมีความเหมาะสมกับสถานที่ติดตั้งและการใช้งาน, และสื่อสามารถต่อยอดและปรับปรุงได้ในอนาคต, โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58 และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ สื่อสามารถติดตั้งและใช้งานได้สะดวก, และสื่อมีความคงทนและทนต่อการใช้งาน โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.00

4.2 ผลการประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญ

ตารางที่ 4.2 ผลการประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญ

ข้อ	รายการประเมิน	$\bar{X}$	$S.D$	ระดับคุณภาพ
1	เนื้อหามีความครบถ้วนสมบูรณ์สอดคล้องกับวัตถุประสงค์	5.00	0.00	มากที่สุด
2	เนื้อหามีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	4.33	0.58	มาก
3	ภาษาที่ใช้ชัดเจน เข้าใจง่าย ไม่กำกวม	5.00	0.00	มากที่สุด
4	เนื้อหามีประโยชน์ต่อผู้ใช้งาน	5.00	0.00	มากที่สุด
5	การจัดวางองค์ประกอบมีความเป็นระเบียบ สวยงาม	4.67	0.58	มากที่สุด
6	การเลือกใช้สีเหมาะสม ช่วยดึงดูดความสนใจ	4.67	0.58	มากที่สุด
7	ตัวอักษรมีขนาดและรูปแบบที่อ่านง่าย	4.33	0.58	มาก
8	ภาพประกอบมีความชัดเจน สอดคล้องกับเนื้อหา	4.67	0.58	มากที่สุด
9	ความสมดุลขององค์ประกอบในงานออกแบบ	5.00	0.00	มากที่สุด
10	รูปแบบการนำเสนอมีความทันสมัย น่าสนใจ	4.67	0.58	มากที่สุด
11	สื่อช่วยให้ผู้รับสารเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น	4.67	0.58	มากที่สุด
12	สื่อช่วยกระตุ้นความสนใจและสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
13	สื่อช่วยส่งเสริมการจดจำข้อมูลได้ดีขึ้น	4.33	0.58	มาก
14	สื่อสามารถสื่อสารสาระสำคัญได้อย่างชัดเจน	4.33	0.58	มาก
15	สื่อมีความคงทนและทนต่อการใช้งาน	4.33	1.15	มาก
16	สื่อสามารถต่อยอดและปรับปรุงได้ในอนาคต	4.33	0.58	มาก
รวม	**คุณภาพสื่อการเรียนรู้**	**4.65**	**0.32**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 4.2 พบว่า สื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพในภาพรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.65 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.32 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าข้อที่มี

คะแนนเฉลี่ยสูงสุดคือ เนื้อหามีความครบถ้วนสมบูรณ์สอดคล้องกับวัตถุประสงค์. ภาษาที่ใช้ชัดเจนเข้าใจง่าย ไม่กำกวม, เนื้อหามีประโยชน์ต่อผู้ใช้งาน, ความสมดุลขององค์ประกอบในงานออกแบบ, และสื่อช่วยกระตุ้นความสนใจและสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.00 รองลงมาได้แก่ การจัดวางองค์ประกอบมีความเป็นระเบียบ สวยงาม, การเลือกใช้สีเหมาะสม ช่วยดึงดูดความสนใจ, ภาพประกอบมีความชัดเจน สอดคล้องกับเนื้อหา, รูปแบบการนำเสนอมีความทันสมัย น่าสนใจ, และสื่อช่วยให้ผู้รับสารเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58 และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ เนื้อหามีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย, ตัวอักษรมีขนาดและรูปแบบที่อ่านง่าย, สื่อช่วยส่งเสริมการจดจำข้อมูลได้ดีขึ้น, สื่อสามารถสื่อสารสาระสำคัญได้อย่างชัดเจน, สื่อมีความคงทนและทนต่อการใช้งาน, และสื่อสามารถต่อยอดและปรับปรุงได้ในอนาคต โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58

4.3 ผลการประเมินความพึงพอใจของครูต่อสื่อที่พัฒนาขึ้น

ตารางที่ 4.3 ผลการประเมินความพึงพอใจของครูต่อสื่อที่พัฒนาขึ้น

ข้อ	รายการประเมิน	$\bar{X}$	$S.D.$	ระดับ
1	เนื้อหาของสื่อมีความถูกต้องและเป็นปัจจุบัน	4.33	0.58	มาก
2	เนื้อหาของสื่อมีความชัดเจน เข้าใจง่าย ไม่กำกวม	4.67	0.58	มากที่สุด
3	เนื้อหาของสื่อเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	4.67	0.58	มากที่สุด
4	เนื้อหาของสื่อมีประโยชน์และสามารถนำไปใช้ได้จริง	4.67	0.58	มากที่สุด
5	ภาษาที่ใช้ในสื่อเหมาะสม สุภาพ และอ่านง่าย	4.33	0.58	มาก
6	รูปแบบของสื่อมีความสวยงาม ทันสมัย และน่าสนใจ	5.00	0.00	มากที่สุด
7	การใช้สีในสื่อมีความเหมาะสม ช่วยดึงดูดความสนใจ	5.00	0.00	มากที่สุด
8	ขนาดและรูปแบบตัวอักษรอ่านง่ายเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	4.67	0.58	มากที่สุด
9	ภาพประกอบและสัญลักษณ์มีความชัดเจนสอดคล้องกับเนื้อหา	4.67	0.58	มากที่สุด
10	การจัดวางองค์ประกอบของสื่อเป็นระเบียบอ่านตามลำดับได้ง่าย	5.00	0.00	มากที่สุด
11	ขนาดของสื่อเหมาะสมกับสถานที่ติดตั้งและการใช้งาน	5.00	0.00	มากที่สุด
12	สื่อช่วยให้รับรู้ข้อมูลได้รวดเร็วและชัดเจน	5.00	0.00	มากที่สุด
13	สื่อช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และสร้างความเข้าใจในเนื้อหา	5.00	0.00	มากที่สุด
14	สื่อช่วยสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับโรงเรียน	4.67	0.58	มากที่สุด
15	สื่อสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริงภายในโรงเรียน	4.33	0.58	มาก
16	โดยรวมแล้วมีความพึงพอใจต่อสื่อกราฟิกประชาสัมพันธ์ที่พัฒนาขึ้น	4.33	0.58	มาก
รวม	**ความพึงพอใจของครูต่อสื่อที่พัฒนาขึ้น**	**4.71**	**0.29**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 4.3 พบว่า ครูผู้ประเมินมีความพึงพอใจต่อสื่อที่พัฒนาขึ้นในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.71 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.29 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าข้อที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุดคือ สื่อช่วยให้รับรู้ข้อมูลได้รวดเร็วและชัดเจน , สื่อช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และสร้างความเข้าใจในเนื้อหา , ขนาดของสื่อเหมาะสมกับสถานที่ติดตั้งและการใช้งาน , การจัดวางองค์ประกอบของสื่อเป็นระเบียบอ่านตามลำดับได้ง่าย , การใช้สีในสื่อมีความเหมาะสม ช่วยดึงดูดความสนใจ , และรูปแบบของสื่อมีความสวยงาม ทันสมัย และน่าสนใจ โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.00 รองลงมาได้แก่ เนื้อหาของสื่อมีความชัดเจน เข้าใจง่าย ไม่กำกวม , เนื้อหาของสื่อมีประโยชน์และสามารถนำไปใช้ได้จริง , ขนาดและรูปแบบตัวอักษรอ่านง่าย เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย , ภาพประกอบและสัญลักษณ์มีความชัดเจนสอดคล้องกับเนื้อหา , และสื่อช่วยสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับโรงเรียน โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58 และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ เนื้อหาของสื่อมีความถูกต้องและเป็นปัจจุบัน , ภาษาที่ใช้ในสื่อเหมาะสม สุภาพ และอ่านง่าย , สื่อสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริงภายในโรงเรียน , โดยรวมแล้วมีความพึงพอใจต่อสื่อกราฟิกประชาสัมพันธ์ที่พัฒนาขึ้น โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58

บทที่ 5
สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

โครงงาน “การออกแบบและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์และสื่อการเรียนรู้ภายในโรงเรียนบ้านหัวดง” มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เพื่อออกแบบและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ประเภทป้าย (2) เพื่อออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบหนังสือเล่มเล็ก เรื่อง พยัญชนะภาษาอังกฤษ (3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อสื่อประชาสัมพันธ์และสื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น ทั้งนี้ผู้จัดทำได้ดำเนินการออกแบบและพัฒนาสื่อกราฟิกประชาสัมพันธ์ จำนวน 3 ประเภท ได้แก่ ป้ายบุคคลสำคัญและทำเนียบครูและบุคลากรทางการศึกษา ป้ายข้อปฏิบัติในการใช้งานห้องคอมพิวเตอร์ และหนังสือการ์ตูนพยัญชนะภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับอนุบาล พร้อมทั้งนำสื่อไปประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญและประเมินผลการใช้งานกับกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นนำผลที่ได้มาสรุป อภิปราย และเสนอแนะตามลำดับดังต่อไปนี้

5.1 สรุปผลการจัดทำโครงงานตามวัตถุประสงค์

5.1.1 สรุปการพัฒนาและผลิตชิ้นงาน

ผู้จัดทำได้ดำเนินการออกแบบและพัฒนาสื่อกราฟิกประชาสัมพันธ์ภายในโรงเรียนบ้านหัวดง จำนวน 3 ประเภท ประกอบด้วย (1) ป้ายบุคคลสำคัญและทำเนียบครูและบุคลากรทางการศึกษา (2) ป้ายข้อปฏิบัติในการใช้งานห้องคอมพิวเตอร์ และ (3) หนังสือการ์ตูนพยัญชนะภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับอนุบาล รวมจำนวนชิ้นงานทั้งหมด [ระบุจำนวนชิ้นงานทั้งหมด] ชิ้น โดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop / Adobe Illustrator ในการออกแบบและจัดทำงานกราฟิก ทั้งนี้ผู้จัดทำยึดหลักการออกแบบกราฟิก ได้แก่ ความสมดุล ความโดดเด่น ความกลมกลืน สัดส่วน ความเรียบง่าย การจัดวางองค์ประกอบ และเอกภาพ พร้อมทั้งคำนึงถึงองค์ประกอบศิลป์และทฤษฎีสีเป็นแนวทางในการออกแบบเพื่อให้สื่อมีความสวยงาม น่าสนใจ และสามารถสื่อสารข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ก่อนนำสื่อไปใช้งานจริง ผู้จัดทำได้นำสื่อที่พัฒนาขึ้นเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ซึ่งประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกราฟิก ด้านเทคโนโลยีการศึกษา และด้านการวัดและประเมินผล ประเมินคุณภาพของสื่อและให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม จากนั้นนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไขสื่อให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นก่อนนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

5.1.2 สรุปผลการประเมินคุณภาพสื่อประชาสัมพันธ์โดยผู้เชี่ยวชาญ

จากตารางที่ 4.1 พบว่า สื่อกราฟิกประชาสัมพันธ์ที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพในภาพรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.63 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.37 เมื่อพิจารณาเป็นราย

ข้อ พบว่าข้อที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุดคือ เนื้อหามีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย, ภาษาที่ใช้ชัดเจน เข้าใจง่าย ไม่กำกวม, การจัดวางองค์ประกอบมีความเป็นระเบียบ สวยงาม, การเลือกใช้สีเหมาะสม ช่วยดึงดูดความสนใจ, สื่อช่วยให้ผู้รับสารเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น, สื่อสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการประชาสัมพันธ์ได้จริง, โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.00 รองลงมาได้แก่ เนื้อหามีประโยชน์ต่อผู้ใช้งาน, ตัวอักษรมีขนาดและรูปแบบที่อ่านง่าย, ความสมดุลขององค์ประกอบในงานออกแบบ, รูปแบบการนำเสนอมีความทันสมัย น่าสนใจ, สื่อช่วยส่งเสริมการจดจำข้อมูลได้ดีขึ้น, สื่อมีความเหมาะสมกับสถานที่ติดตั้งและการใช้งาน, สื่อสามารถต่อยอดและปรับปรุงได้ในอนาคต, โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58 และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ สื่อสามารถติดตั้งและใช้งานได้สะดวก, สื่อมีความคงทนและทนต่อการใช้งาน โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.00

5.1.3 สรุปผลการประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญ

จากตารางที่ 4.2 พบว่า สื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพในภาพรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.65 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.32 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าข้อที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุดคือ เนื้อหามีความครบถ้วนสมบูรณ์สอดคล้องกับวัตถุประสงค์. ภาษาที่ใช้ชัดเจน เข้าใจง่าย ไม่กำกวม, เนื้อหามีประโยชน์ต่อผู้ใช้งาน, ความสมดุลขององค์ประกอบในงานออกแบบ, และสื่อช่วยกระตุ้นความสนใจและสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.00 รองลงมาได้แก่ การจัดวางองค์ประกอบมีความเป็นระเบียบ สวยงาม, การเลือกใช้สีเหมาะสม ช่วยดึงดูดความสนใจ, ภาพประกอบมีความชัดเจน สอดคล้องกับเนื้อหา, รูปแบบการนำเสนอมีความทันสมัย น่าสนใจ, และสื่อช่วยให้ผู้รับสารเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58 และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ เนื้อหามีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย, ตัวอักษรมีขนาดและรูปแบบที่อ่านง่าย, สื่อช่วยส่งเสริมการจดจำข้อมูลได้ดีขึ้น, สื่อสามารถสื่อสารสาระสำคัญได้อย่างชัดเจน, สื่อมีความคงทนและทนต่อการใช้งาน, และสื่อสามารถต่อยอดและปรับปรุงได้ในอนาคต โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58

5.1.4 สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของครู

จากตารางที่ 4.3 ผลการประเมินความพึงพอใจของครูต่อสื่อกราฟิกประชาสัมพันธ์ที่พัฒนาขึ้น พบว่า ครูผู้ประเมินมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.71 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.29 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ สื่อช่วยให้รับรู้ข้อมูลได้รวดเร็วและชัดเจน สื่อช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และสร้างความเข้าใจในเนื้อหา ขนาดของสื่อเหมาะสมกับสถานที่ติดตั้งและการใช้งาน การจัดวางองค์ประกอบของสื่อเป็น

ระเบียบอ่านตามลำดับได้ง่าย การใช้สีในสื่อมีความเหมาะสมช่วยดึงดูดความสนใจ และรูปแบบของสื่อมีความสวยงามทันสมัยและน่าสนใจ โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.00 รองลงมาได้แก่ เนื้อหาของสื่อมีความชัดเจนเข้าใจง่ายไม่กำกวม เนื้อหาของสื่อมีประโยชน์และสามารถนำไปใช้ได้จริง ขนาดและรูปแบบตัวอักษรอ่านง่ายเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย ภาพประกอบและสัญลักษณ์มีความชัดเจนสอดคล้องกับเนื้อหา และสื่อช่วยสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับโรงเรียน โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58 และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ เนื้อหาของสื่อมีความถูกต้องและเป็นปัจจุบัน ภาษาที่ใช้ในสื่อเหมาะสมสุภาพและอ่านง่าย สื่อสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริงภายในโรงเรียน และโดยรวมแล้วมีความพึงพอใจต่อสื่อกราฟิกประชาสัมพันธ์ที่พัฒนาขึ้น โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58

5.2 การอภิปรายผล

5.2.1 อภิปรายผลด้านกระบวนการและผลสำเร็จการออกแบบกราฟิก

ผลการพัฒนาสื่อพบว่า สื่อประชาสัมพันธ์ ประกอบด้วยป้ายบุคคลสำคัญและทำเนียบครู ป้ายข้อปฏิบัติในการใช้งานห้องคอมพิวเตอร์ และสื่อการเรียนรู้ ประกอบด้วยหนังสือการ์ตูนพยัญชนะภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนอนุบาล มีความเหมาะสมต่อการใช้งานภายในโรงเรียนบ้านหัวดง เนื่องจากเป็นสื่อประชาสัมพันธ์ที่ผู้พบเห็นสามารถมองเห็น อ่าน และรับรู้ข้อมูลได้โดยตรง ทั้งยังคงทนติดตั้งได้สะดวก และใช้ซ้ำได้ ผู้จัดทำจึงเลือกพัฒนาในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อให้ตอบสนองบริบทของโรงเรียนที่เป็นสถานศึกษาขนาดเล็กในชนบท ผลดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยด้านการพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการประชาสัมพันธ์ (มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ) และงานวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่ออินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์องค์กรของสถานศึกษา ที่พบว่า การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ที่ยึดหลักการออกแบบกราฟิก องค์ประกอบศิลป์ และทฤษฎีสีอย่างเป็นระบบ ช่วยให้สื่อมีความสวยงามน่าเชื่อถือ และสามารถสื่อสารข้อมูลให้ผู้รับสารเข้าใจได้ง่ายและรวดเร็ว รวมทั้งช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดีให้กับสถานศึกษาได้

เมื่อพิจารณาด้านศิลปะและเทคนิคการออกแบบ สื่อที่พัฒนาขึ้นประสบความสำเร็จใน 3 ประเด็นหลัก ประการแรก ด้านการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ (Composition) ที่สมดุล ผู้จัดทำนำหลักการออกแบบกราฟิก ได้แก่ ความสมดุล ความโดดเด่น ความกลมกลืน สัดส่วน ความเรียบง่าย การจัดวางองค์ประกอบ และเอกภาพ มาจัดลำดับสายตา (Visual Hierarchy) ของผู้รับสาร โดยเน้นข้อมูลสำคัญ เช่น ชื่อและตำแหน่งบนป้ายบุคคลสำคัญ หรือข้อห้ามบนป้ายห้องคอมพิวเตอร์ ให้มองเห็นและรับรู้ได้ก่อน ประการที่สอง ด้านการใช้คู่โทนสีที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย ผู้จัดทำยึดทฤษฎีสี (Color Theory) และวงล้อสีเป็นแนวทาง โดยเลือกสีโทนทางการสำหรับป้ายบุคคลสำคัญและทำเนียบครู สีตัดกันสำหรับป้ายข้อห้ามในห้องคอมพิวเตอร์ และสีสดใสสำหรับหนังสือการ์ตูนอนุบาล ประการที่สาม ด้านความคมชัดของภาพจากโปรแกรมมาตรฐาน ผู้จัดทำใช้โปรแกรม Adobe

Photoshop / Adobe Illustrator ทำให้ภาพประกอบ สัญลักษณ์ และตัวอักษรมีความคมชัดและละเอียดสูงเหมาะกับการพิมพ์และติดตั้ง สื่อจึงสามารถสื่อสารข้อมูลได้ชัดเจนและสอดคล้องกับธรรมชาติการรับรู้ของผู้พบเห็น

5.2.2 อภิปรายผลด้านความเหมาะสมของสื่อกับกลุ่มเป้าหมาย

ผลการพัฒนาสื่อกราฟิกประชาสัมพันธ์ภายในโรงเรียนบ้านหัวดง พบว่า สื่อที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย เนื่องจากมีการออกแบบเนื้อหา รูปภาพ สี และตัวอักษรให้สอดคล้องกับลักษณะการใช้งานของแต่ละสื่อ ทั้งป้ายบุคคลสำคัญและทำเนียบครู ป้ายข้อปฏิบัติในการใช้งานห้องคอมพิวเตอร์ และหนังสือการ์ตูนพยัญชนะภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับอนุบาล

สำหรับป้ายประชาสัมพันธ์ มีการจัดวางข้อมูลอย่างเป็นระเบียบ เน้นข้อความสำคัญให้เห็นได้ชัดเจน และเลือกใช้สีและตัวอักษรที่ช่วยให้ผู้พบเห็นสามารถอ่านและรับรู้ข้อมูลได้ง่าย ส่วนป้ายข้อปฏิบัติในการใช้งานห้องคอมพิวเตอร์มีการนำข้อความและสัญลักษณ์มาใช้เพื่อช่วยให้ผู้ใช้งานเข้าใจกฎและแนวทางการใช้งานได้รวดเร็ว ขณะที่หนังสือการ์ตูนมีการใช้ภาพและเนื้อหาที่เหมาะสมกับนักเรียนระดับอนุบาล เพื่อสร้างความสนใจและส่งเสริมการเรียนรู้

โดยภาพรวม สื่อทั้ง 3 ประเภทสามารถตอบสนองความต้องการในการสื่อสารข้อมูลและส่งเสริมการเรียนรู้ภายในโรงเรียนได้ เนื่องจากมีรูปแบบการนำเสนอที่เข้าใจง่ายและเหมาะสมกับลักษณะของผู้รับสาร ทำให้สามารถนำไปใช้เป็นสื่อประชาสัมพันธ์และสื่อประกอบการเรียนรู้ภายในโรงเรียนบ้านหัวดงได้อย่างเหมาะสม

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะในการนำสื่อไปใช้งาน

จากผลการจัดทำโครงงาน ผู้จัดทำเสนอแนวทางในการนำสื่อกราฟิกประชาสัมพันธ์ที่พัฒนาขึ้นไปใช้งานภายในโรงเรียน ดังนี้

1. ด้านตำแหน่งการติดตั้งป้าย ควรติดตั้งป้ายบุคคลสำคัญและทำเนียบครู ณ บริเวณที่ผู้มาติดต่อสามารถมองเห็นได้ง่าย เช่น บริเวณทางเข้าอาคารหรือห้องประชาสัมพันธ์ ส่วนป้ายข้อปฏิบัติในการใช้งานห้องคอมพิวเตอร์ควรติดตั้ง ณ บริเวณประตูทางเข้าและภายในห้องคอมพิวเตอร์ในตำแหน่งที่ผู้ใช้งานสามารถมองเห็นได้ก่อนเข้าใช้งาน ทั้งนี้ควรคำนึงถึงความสูงของป้ายให้เหมาะสมกับระดับสายตาของผู้ใช้งาน

2. ด้านขนาดตัวอักษรและสี ควรเลือกขนาดตัวอักษรและสีที่มีความสามารถในการอ่านสูง โดยใช้สีตัดกันระหว่างตัวอักษรกับพื้นหลัง หลีกเลี่ยงการใช้สีที่ใกล้เคียงกัน และเน้นข้อความสำคัญ เช่น ข้อห้าม ด้วยสีที่โดดเด่นเพื่อดึงดูดสายตา

3. ด้านการใช้หนังสือการ์ตูนพยัญชนะภาษาอังกฤษกับนักเรียนอนุบาล ครูควรใช้หนังสือการ์ตูนร่วมกับกิจกรรมที่ช่วยให้เด็กเชื่อมโยงภาพประกอบกับคำศัพท์ เช่น การอ่านออกเสียง การถาม

ตอบ และการให้เด็กเล่าเรื่องจากภาพ เพื่อยกระดับทักษะการใช้คำศัพท์ใหม่และการเล่าเรื่องจากภาพ ซึ่งเป็นข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดในตารางที่ 4.3

5.3.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการทำโครงงานในครั้งต่อไป

จากประสบการณ์ในการจัดทำโครงงานครั้งนี้ ผู้จัดทำเสนอแนวทางสำหรับการพัฒนาและทำโครงงานในครั้งต่อไป ดังนี้

1. ควรขยายขอบเขตและจำนวนชิ้นงานให้หลากหลายมากขึ้น เช่น เพิ่มป้ายประเภทอื่น ๆ ภายในโรงเรียน หรือพัฒนาหนังสือการ์ตูนให้ครอบคลุมเนื้อหาที่หลากหลายขึ้น เพื่อให้สื่อกราฟิกตอบสนองความต้องการของโรงเรียนได้กว้างขึ้น

2. ควรพัฒนาหนังสือการ์ตูนในรูปแบบดิจิทัลที่มีเสียงอ่านประกอบ (Read-aloud) หรือภาพเคลื่อนไหว เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการส่งเสริมการอ่านและการจับใจความของนักเรียนระดับอนุบาล ซึ่งจะช่วยแก้ข้อจำกัดด้านความเป็นปัจจุบันของเนื้อหาที่พบในตารางที่ 4.3

3. ควรประเมินผลการใช้สื่อกับกลุ่มตัวอย่างที่มีจำนวนมากขึ้นและหลากหลายระดับชั้น เพื่อให้ผลการประเมินมีความน่าเชื่อถือและสามารถสรุปผลได้ครอบคลุมมากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

ปานวาด อวยพร, ศยามน อินสะอาด, และสุพจน์ อิงอาจ. (2560).ผลการใช้อินโฟกราฟิกร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิกซอว์ IIกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. Veridian E-Journal, Silpakorn University, 10(2), 572–582.

รัชตะพงศ์ธร, ช. (2560).แนวทางการออกแบบกราฟิกเชิงภาพสำหรับสื่อการเรียนรู้เรื่องข้าวเจ๊กเชยเสาไห้ จังหวัดสระบุรี. Veridian E-Journal, Silpakorn University, 10(1), 372–387.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กระทรวงศึกษาธิการ.

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2560). คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 สำหรับเด็กอายุ 3–6 ปี. กระทรวงศึกษาธิการ.

Ministry of Education. (2017). *Early Childhood Education Curriculum B.E. 2560 (2017)*. The Agricultural Co-operative Federation of Thailand Printing Co., Ltd.

Panwad Uaiporn, Sayamon Insada, and Suput Ing-ard. (2017). The Effects of Using Infographics Combined with Cooperative Learning Using the Jigsaw II Technique in the Social Studies, Religion, and Culture Learning Area on Creative Thinking of Grade 9 Students. *Veridian E-Journal, Silpakorn University, 10*(2), 572–582.

Ratchatapongthon, C. (2017). Guidelines for Visual Graphic Design for Learning Media on Khao Jek Choey Sao Hai in Saraburi Province. *Veridian E-Journal, Silpakorn University, 10*(1), 372–387.

Office of the Basic Education Commission. (2008). *Basic Education Core Curriculum B.E. 2551 (2008)*. Ministry of Education.

Bureau of Academic and Educational Standards, Office of the Basic Education Commission. (2017). *Curriculum Manual for Early Childhood Education B.E. 2560 (2017) for Children Aged 3–6 Years*. Ministry of Educatio

ภาคผนวก

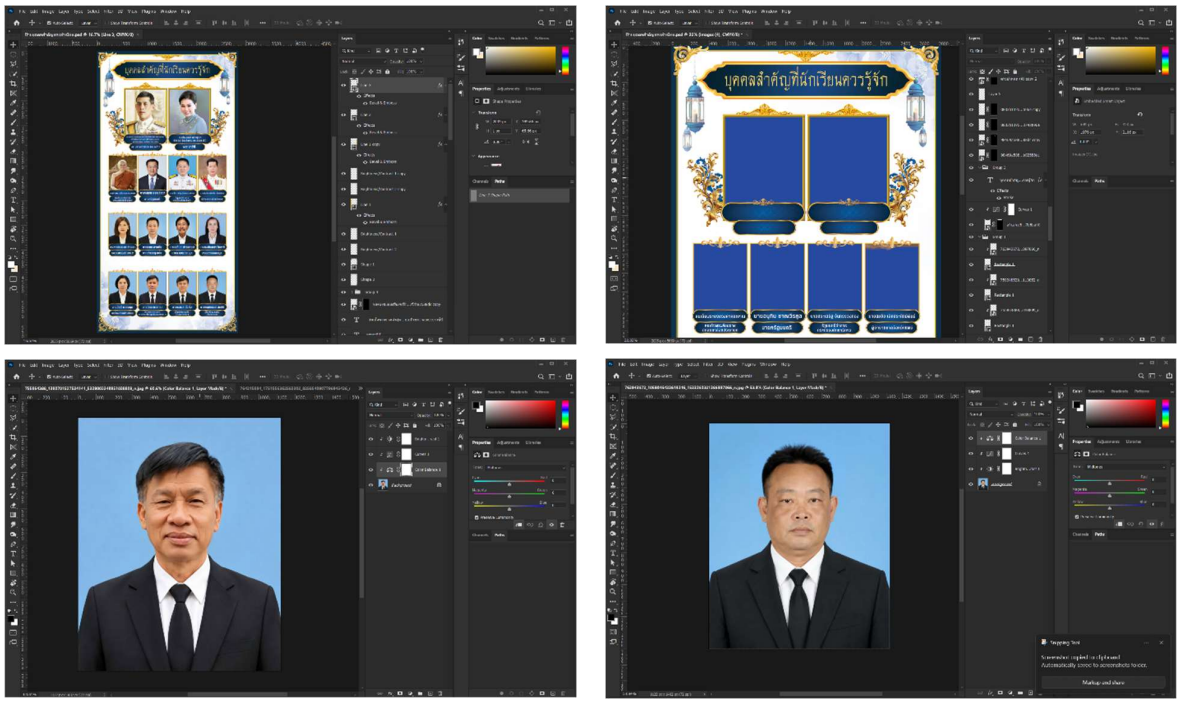
ภาคผนวก ก
การนำแบบร่าง เสนอแก่กลุ่มเป้าหมาย



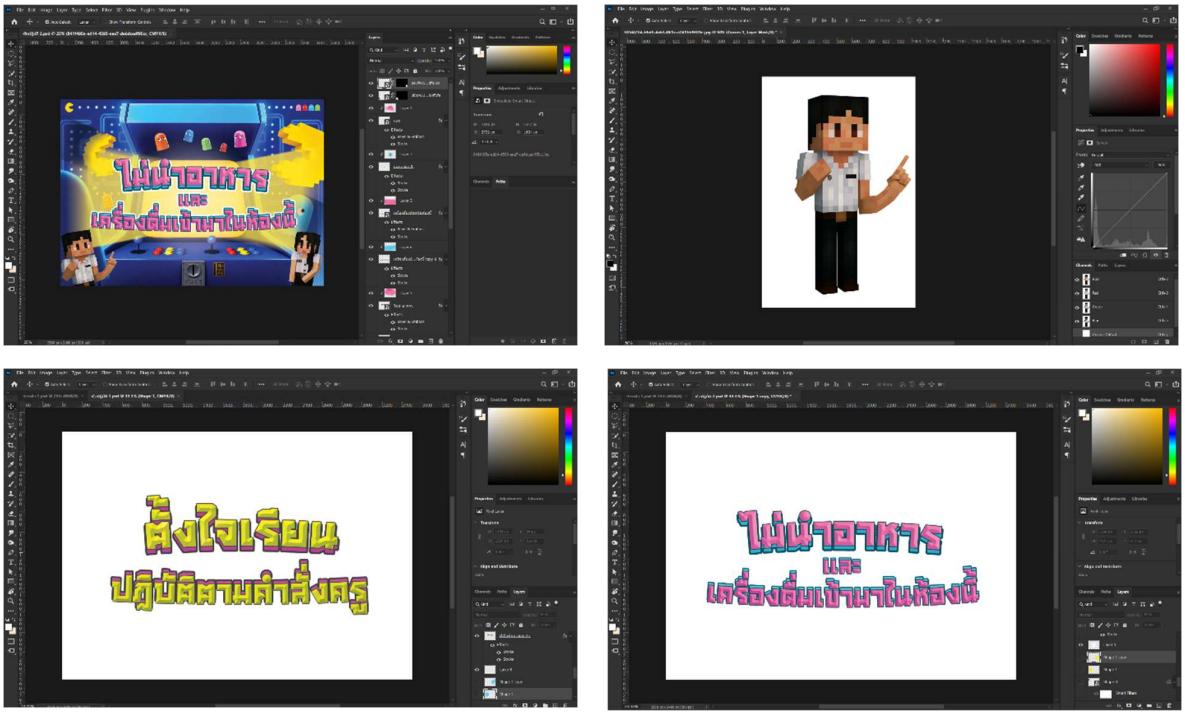


ภาพที่ ก.1 การนำแบบร่างเสนอแก่กลุ่มเป้าหมาย

ภาคผนวก ข
ขั้นตอนการออกแบบ และการผลิตสื่อ



ภาพที่ ข.1 การออกแบบป้ายบุคคลสำคัญทำเนียบครูและบุคลากร



ภาพที่ ข.2 การออกแบบป้ายข้อปฏิบัติการ



ภาพที่ ข.3 กระบวนการผลิตหนังสือการ์ตูนพยัญชนะภาษาอังกฤษ

ภาคผนวก ค
การลงพื้นที่ นำสื่อไปใช้งาน



ภาพที่ ค.1 การส่งมอบป้ายบุคคลสำคัญทำเนียบครูและบุคลากร



ภาพที่ ค.2 การนำสื่อป้ายข้อปฏิบัติการไปใช้งาน



ภาพที่ ค.3 การนำสื่อการเรียนรู้หนังสือพยัญชนะภาษาอังกฤษไปใช้งาน

ภาคผนวก ง
ภาพประกอบ การประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ







ภาพที่ ง.1 การประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ

ภาคผนวก จ
แบบประเมิน และผลการประเมิน

แบบประเมินคุณภาพสื่อประชาสัมพันธ์

โดยผู้เชี่ยวชาญ

คำชี้แจง แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินคุณภาพของสื่อประชาสัมพันธ์ที่พัฒนาขึ้น ประกอบด้วย (1) ป้ายบุคคลสำคัญและทำเนียบครูและบุคลากรทางการศึกษา (2) ป้ายข้อปฏิบัติในการใช้งานห้องคอมพิวเตอร์ โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน เป็นผู้ประเมิน ใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ดังนี้

คะแนน	ระดับคุณภาพ	ช่วงคะแนนเฉลี่ย
5	เหมาะสมมากที่สุด	4.51 – 5.00
4	เหมาะสมมาก	3.51 – 4.50
3	เหมาะสมปานกลาง	2.51 – 3.50
2	เหมาะสมน้อย	1.51 – 2.50
1	เหมาะสมน้อยที่สุด	1.00 – 1.50

ข้อมูลผู้เชี่ยวชาญ

ชื่อ – สกุล	.....
ความเชี่ยวชาญ	☐ การออกแบบกราฟิก ☐ หลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ ☐ การวัดและประเมินผล
หน่วยงาน/สถาบัน	.....
วันที่ประเมิน	...../...../2569

ตารางที่ จ.1 แบบประเมินคุณภาพสื่อประชาสัมพันธ์

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ☒ ในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

ข้อ	รายการประเมิน	5	4	3	2	1	ข้อเสนอแนะ
ด้านเนื้อหา							
1	เนื้อหามีความครบถ้วนสมบูรณ์ สอดคล้องกับวัตถุประสงค์	☐	☐	☐	☐	☐	
2	เนื้อหามีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	☐	☐	☐	☐	☐	
3	ภาษาที่ใช้ชัดเจน เข้าใจง่าย ไม่กำกวม	☐	☐	☐	☐	☐	
4	เนื้อหามีประโยชน์ต่อผู้ใช้งาน	☐	☐	☐	☐	☐	
ด้านการออกแบบสื่อ							
5	การจัดวางองค์ประกอบมีความเป็นระเบียบ สวยงาม	☐	☐	☐	☐	☐	
6	การเลือกใช้สีเหมาะสม ช่วยดึงดูดความสนใจ	☐	☐	☐	☐	☐	
7	ตัวอักษรมีขนาดและรูปแบบที่อ่านง่าย	☐	☐	☐	☐	☐	
8	ภาพประกอบมีความชัดเจน สอดคล้องกับเนื้อหา	☐	☐	☐	☐	☐	
9	ความสมดุลขององค์ประกอบในงานออกแบบ	☐	☐	☐	☐	☐	
10	รูปแบบการนำเสนอมีความทันสมัย น่าสนใจ	☐	☐	☐	☐	☐	
ด้านการส่งเสริมการเรียนรู้							
11	สื่อช่วยให้ผู้รับสารเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น	☐	☐	☐	☐	☐	
12	สื่อช่วยกระตุ้นความสนใจและสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้	☐	☐	☐	☐	☐	
13	สื่อช่วยส่งเสริมการจดจำข้อมูลได้ดีขึ้น	☐	☐	☐	☐	☐	
14	สื่อสามารถสื่อสารสาระสำคัญได้อย่างชัดเจน	☐	☐	☐	☐	☐	
ด้านการนำไปใช้							
15	สื่อมีความเหมาะสมกับสถานที่ติดตั้งและการใช้งาน	☐	☐	☐	☐	☐	
16	สื่อสามารถติดตั้งและใช้งานได้สะดวก	☐	☐	☐	☐	☐	
17	สื่อมีความคงทนและทนต่อการใช้งาน	☐	☐	☐	☐	☐	
18	สื่อสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการประชาสัมพันธ์ได้จริง	☐	☐	☐	☐	☐	
19	สื่อสามารถต่อยอดและปรับปรุงได้ในอนาคต	☐	☐	☐	☐	☐	
คะแนนรวม / คะแนนเฉลี่ย		**คะแนนรวม: .....**					

สรุปผลการประเมินคุณภาพสื่อทั้ง 2 ประเภท

สื่อที่ประเมิน	คะแนนเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ
1. ป้ายบุคคลสำคัญและทำเนียบครู 2. ป้ายข้อปฏิบัติในห้องคอมพิวเตอร์		
3. หนังสือการ์ตูนสำหรับอนุบาล		
คะแนนเฉลี่ยรวมทั้งหมด		

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

ลงชื่อ ..... ผู้เชี่ยวชาญที่ประเมิน

วันที่ ...../...../2569

แบบประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้

โดยผู้เชี่ยวชาญ

คำชี้แจง แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้ ที่พัฒนาขึ้น ประกอบด้วย หนังสือการ์ตูนสำหรับนักเรียนระดับอนุบาล โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน เป็นผู้ประเมิน ใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ดังนี้

คะแนน	ระดับคุณภาพ	ช่วงคะแนนเฉลี่ย
5	เหมาะสมมากที่สุด	4.51 – 5.00
4	เหมาะสมมาก	3.51 – 4.50
3	เหมาะสมปานกลาง	2.51 – 3.50
2	เหมาะสมน้อย	1.51 – 2.50
1	เหมาะสมน้อยที่สุด	1.00 – 1.50

ข้อมูลผู้เชี่ยวชาญ

ชื่อ – สกุล	.....
ความเชี่ยวชาญ	☐ การออกแบบกราฟิก ☐ หลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ ☐ การวัดและประเมินผล
หน่วยงาน/สถาบัน	.....
วันที่ประเมิน	...../...../2569

ตารางที่ จ.2 แบบประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ☒ ในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

ข้อ	รายการประเมิน	5	4	3	2	1	ข้อเสนอแนะ
ด้านเนื้อหา							
1	เนื้อหามีความครบถ้วนสมบูรณ์ สอดคล้องกับวัตถุประสงค์	☐	☐	☐	☐	☐	
2	เนื้อหามีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	☐	☐	☐	☐	☐	
3	ภาษาที่ใช้ชัดเจน เข้าใจง่าย ไม่กำกวม	☐	☐	☐	☐	☐	
4	เนื้อหามีประโยชน์ต่อผู้ใช้งาน	☐	☐	☐	☐	☐	
ด้านการออกแบบสื่อ							
5	การจัดวางองค์ประกอบมีความเป็นระเบียบ สวยงาม	☐	☐	☐	☐	☐	
6	การเลือกใช้สีเหมาะสม ช่วยดึงดูดความสนใจ	☐	☐	☐	☐	☐	
7	ตัวอักษรมีขนาดและรูปแบบที่อ่านง่าย	☐	☐	☐	☐	☐	
8	ภาพประกอบมีความชัดเจน สอดคล้องกับเนื้อหา	☐	☐	☐	☐	☐	
9	ความสมดุลขององค์ประกอบในงานออกแบบ	☐	☐	☐	☐	☐	
10	รูปแบบการนำเสนอมีความทันสมัย น่าสนใจ	☐	☐	☐	☐	☐	
ด้านการส่งเสริมการเรียนรู้							
11	สื่อช่วยให้ผู้รับสารเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น	☐	☐	☐	☐	☐	
12	สื่อช่วยกระตุ้นความสนใจและสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้	☐	☐	☐	☐	☐	
13	สื่อช่วยส่งเสริมการจดจำข้อมูลได้ดีขึ้น	☐	☐	☐	☐	☐	
14	สื่อสามารถสื่อสารสาระสำคัญได้อย่างชัดเจน	☐	☐	☐	☐	☐	
ด้านการนำไปใช้							
15	สื่อมีความคงทนและทนต่อการใช้งาน	☐	☐	☐	☐	☐	
16	สื่อสามารถต่อยอดและปรับปรุงได้ในอนาคต	☐	☐	☐	☐	☐	
คะแนนรวม / คะแนนเฉลี่ย		**คะแนนรวม:**					

สรุปผลการประเมินคุณภาพสื่อ

สื่อที่ประเมิน	คะแนนเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ
1. หนังสือการ์ตูนสำหรับอนุบาล		
คะแนนเฉลี่ยรวมทั้งหมด		

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

……

…….

ลงชื่อ …… ผู้เชี่ยวชาญที่ประเมิน

วันที่ ……/……/2569

แบบสอบถามความพึงพอใจของ

ครูที่มีต่อสื่อที่พัฒนาขึ้น

คำชี้แจง แบบสอบถามฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคิดเห็นและระดับความพึงพอใจของครู ที่มีต่อสื่อที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วยป้ายบุคคลสำคัญและทำเนียบครู ป้ายข้อปฏิบัติในการใช้งานห้องคอมพิวเตอร์ และหนังสือการ์ตูนพยัญชนะภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนระดับอนุบาล โดยใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ดังนี้

ระดับ	ความหมาย	ช่วงคะแนนเฉลี่ย
5	มากที่สุด	4.51 – 5.00
4	มาก	3.51 – 4.50
3	ปานกลาง	2.51 – 3.50
2	น้อย	1.51 – 2.50
1	น้อยที่สุด	1.00 – 1.50

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ชื่อ – สกุล	…….
สถานะ	☐ นักเรียน ☐ ครู ☐ บุคลากรทางการศึกษา
วันที่ตอบแบบสอบถาม	……../……../2569

ตารางที่ จ.3 แบบประเมินความพึงพอใจ

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ☒ ในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด โดยพิจารณาจากสื่อกราฟิกประชาสัมพันธ์ที่พัฒนาขึ้น (ป้ายบุคคลสำคัญและทำเนียบครู ป้ายข้อปฏิบัติในการใช้งานห้องคอมพิวเตอร์ และหนังสือการ์ตูนพยัญชนะภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับอนุบาล)

ข้อ	รายการประเมิน	5	4	3	2	1
ด้านเนื้อหา						
1	เนื้อหาของสื่อมีความถูกต้องและเป็นปัจจุบัน	☐	☐	☐	☐	☐
2	เนื้อหาของสื่อมีความชัดเจน เข้าใจง่าย ไม่กำกวม	☐	☐	☐	☐	☐
3	เนื้อหาของสื่อเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	☐	☐	☐	☐	☐
4	เนื้อหาของสื่อมีประโยชน์และสามารถนำไปใช้ได้จริง	☐	☐	☐	☐	☐
5	ภาษาที่ใช้ในสื่อเหมาะสม สุภาพ และอ่านง่าย	☐	☐	☐	☐	☐
ด้านการออกแบบสื่อ						
6	รูปแบบของสื่อมีความสวยงาม ทันสมัย และน่าสนใจ	☐	☐	☐	☐	☐
7	การใช้สีในสื่อมีความเหมาะสม ช่วยดึงดูดความสนใจ	☐	☐	☐	☐	☐
8	ขนาดและรูปแบบตัวอักษรอ่านง่าย เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	☐	☐	☐	☐	☐
9	ภาพประกอบและสัญลักษณ์มีความชัดเจน สอดคล้องกับเนื้อหา	☐	☐	☐	☐	☐
10	ขนาดของสื่อเหมาะสมกับสถานที่ติดตั้งและการใช้งาน	☐	☐	☐	☐	☐
11	ขนาดของสื่อเหมาะสมกับสถานที่ติดตั้งและการใช้งาน	☐	☐	☐	☐	☐
ด้านประโยชน์และการนำไปใช้						
12	สื่อช่วยให้รับรู้ข้อมูลได้รวดเร็วและชัดเจน	☐	☐	☐	☐	☐
13	สื่อช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และสร้างความเข้าใจในเนื้อหา	☐	☐	☐	☐	☐
14	สื่อช่วยสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับโรงเรียน	☐	☐	☐	☐	☐
15	สื่อสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริงภายในโรงเรียน	☐	☐	☐	☐	☐
16	โดยรวมแล้วมีความพึงพอใจต่อสื่อกราฟิกประชาสัมพันธ์ที่พัฒนาขึ้น	☐	☐	☐	☐	☐

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม .....

ตารางที่ จ.4 สรุปผลการประเมินคุณภาพสื่อประชาสัมพันธ์โดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	ค่าเฉลี่ย	S.D	ระดับคุณภาพ
เนื้อหามีความครบถ้วนสมบูรณ์สอดคล้องกับวัตถุประสงค์	5	5	3	4.33	1.15	มาก
เนื้อหามีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
ภาษาที่ใช้ชัดเจน เข้าใจง่าย ไม่กำกวม	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
เนื้อหามีประโยชน์ต่อผู้ใช้งาน	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
การจัดวางองค์ประกอบมีความเป็นระเบียบ สวยงาม	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
การเลือกใช้สีเหมาะสม ช่วยดึงดูดความสนใจ	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
ตัวอักษรมีขนาดและรูปแบบที่อ่านง่าย	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
ภาพประกอบมีความชัดเจน สอดคล้องกับเนื้อหา	5	4	4	4.33	0.58	มาก
ความสมดุลขององค์ประกอบในงานออกแบบ	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
รูปแบบการนำเสนอมีความทันสมัย น่าสนใจ	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
สื่อช่วยให้ผู้รับสารเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
สื่อช่วยกระตุ้นความสนใจและสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้	4	5	4	4.33	0.58	มาก
สื่อช่วยส่งเสริมการจดจำข้อมูลได้ดีขึ้น	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
สื่อสามารถสื่อสารสาระสำคัญได้อย่างชัดเจน	4	4	5	4.33	0.58	มาก
สื่อมีความเหมาะสมกับสถานที่ติดตั้งและการใช้งาน	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
สื่อสามารถติดตั้งและใช้งานได้สะดวก	3	4	5	4.00	1.00	มาก
สื่อมีความคงทนและทนต่อการใช้งาน	3	4	5	4.00	1.00	มาก
สื่อสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการประชาสัมพันธ์ได้จริง	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
สื่อสามารถต่อยอดและปรับปรุงได้ในอนาคต	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
สรุปคุณภาพสื่อประชาสัมพันธ์				**4.63**	**0.37**	**มากที่สุด**

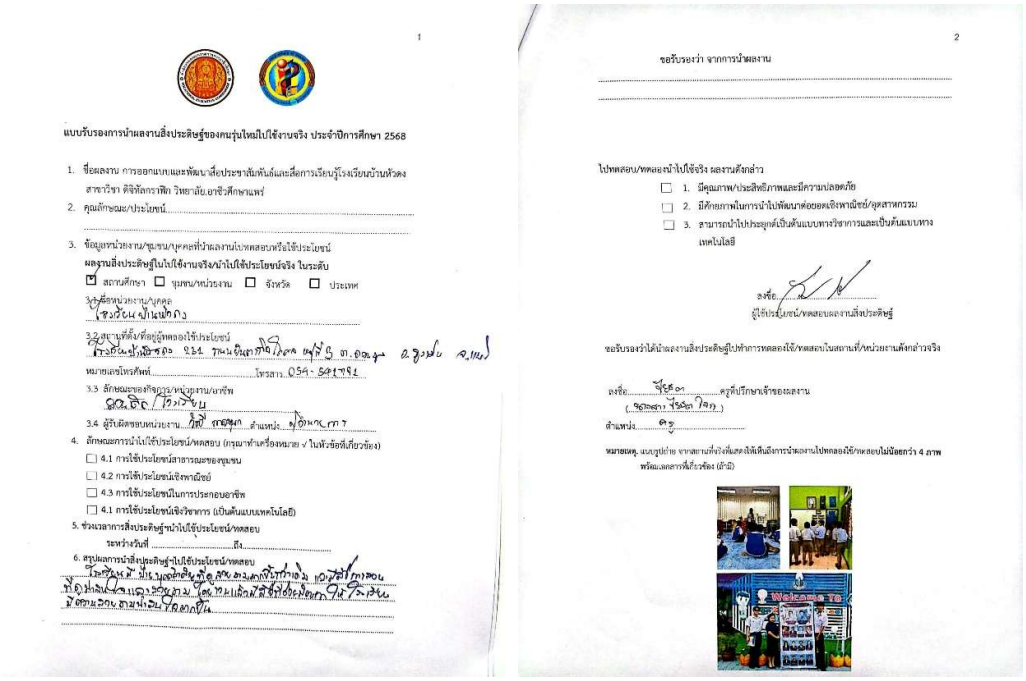
ตารางที่ จ.5 สรุปผลการประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	ค่าเฉลี่ย	S.D	ระดับคุณภาพ
เนื้อหามีความครบถ้วนสมบูรณ์สอดคล้องกับวัตถุประสงค์	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
เนื้อหามีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	4	4	5	4.33	0.58	มาก
ภาษาที่ใช้ชัดเจน เข้าใจง่าย ไม่กำกวม	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
เนื้อหามีประโยชน์ต่อผู้ใช้งาน	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
การจัดวางองค์ประกอบมีความเป็นระเบียบ สวยงาม	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
การเลือกใช้สีเหมาะสม ช่วยดึงดูดความสนใจ	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
ตัวอักษรมีขนาดและรูปแบบที่อ่านง่าย	5	4	4	4.33	0.58	มาก
ภาพประกอบมีความชัดเจน สอดคล้องกับเนื้อหา	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
ความสมดุลขององค์ประกอบในงานออกแบบ	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
รูปแบบการนำเสนอมีความทันสมัย น่าสนใจ	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
สื่อช่วยให้ผู้รับสารเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
สื่อช่วยกระตุ้นความสนใจและสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
สื่อช่วยส่งเสริมการจดจำข้อมูลได้ดีขึ้น	5	4	4	4.33	0.58	มาก
สื่อสามารถสื่อสารสาระสำคัญได้อย่างชัดเจน	4	5	4	4.33	0.58	มาก
สื่อมีความคงทนและทนต่อการใช้งาน	3	5	5	4.33	1.15	มาก
สื่อสามารถต่อยอดและปรับปรุงได้ในอนาคต	4	5	4	4.33	0.58	มาก
สรุปคุณภาพสื่อการเรียนรู้				**4.65**	**0.32**	**มากที่สุด**

ตารางที่ จ.6 สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของครูที่มีต่อสื่อที่พัฒนาขึ้น

รายการประเมิน	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	ค่าเฉลี่ย	S.D	ระดับคุณภาพ
เนื้อหาของสื่อมีความถูกต้องและเป็นปัจจุบัน	4	4	5	4.33	0.58	มาก
เนื้อหาของสื่อมีความชัดเจน เข้าใจง่าย ไม่กำกวม	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
เนื้อหาของสื่อเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
เนื้อหาของสื่อมีประโยชน์และสามารถนำไปใช้ได้จริง	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
ภาษาที่ใช้ในสื่อเหมาะสม สุภาพ และอ่านง่าย	4	4	5	4.33	0.58	มาก
รูปแบบของสื่อมีความสวยงาม ทันสมัย และน่าสนใจ	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
การใช้สีในสื่อมีความเหมาะสม ช่วยดึงดูดความสนใจ	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
ขนาดและรูปแบบตัวอักษรอ่านง่ายเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
ภาพประกอบและสัญลักษณ์มีความชัดเจนสอดคล้องกับเนื้อหา	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
การจัดวางองค์ประกอบของสื่อเป็นระเบียบอ่านตามลำดับได้ง่าย	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
ขนาดของสื่อเหมาะสมกับสถานที่ติดตั้งและการใช้งาน	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
สื่อช่วยให้รับรู้ข้อมูลได้รวดเร็วและชัดเจน	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
สื่อช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และสร้างความเข้าใจในเนื้อหา	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
สื่อช่วยสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับโรงเรียน	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
สื่อสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริงภายในโรงเรียน	4	4	5	4.33	0.58	มาก
โดยรวมแล้วมีความพึงพอใจต่อสื่อกราฟิกประชาสัมพันธ์ที่พัฒนาขึ้น	4	4	5	4.33	0.58	มาก
สรุปความพึงพอใจ				**4.71**	**0.29**	**มากที่สุด**

ภาคผนวก ฉ
แบบรับรองการนำผลงานไปใช้งานจริง



แบบรับรองการนำผลงานสิ่งประดิษฐ์ของคนรุ่นใหม่ไปใช้งานจริง ประจำปีการศึกษา 2568

1. ชื่อผลงาน การออกแบบและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์และสื่อการเรียนรู้โรงเรียนบ้านห้วยสาขาวิชา คิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่
2. คุณลักษณะ/ประโยชน์.....
3. ข้อมูลหน่วยงาน/ชุมชน/บุคคลที่นำผลงานไปทดสอบหรือใช้ประโยชน์
ผลงานสิ่งประดิษฐ์ไปใช้งานจริง/นำไปใช้ประโยชน์จริง ในระดับ
☑ สถานศึกษา ☐ ชุมชน/หน่วยงาน ☐ จังหวัด ☐ ประเทศ
3.1 ชื่อหน่วยงาน/บุคคล
โรงเรียนบ้านห้วยก๋าง
3.2 สถานที่ตั้ง/ที่อยู่ผู้ทดลองใช้ประโยชน์
โรงเรียนบ้านห้วยก๋าง 934 ถนนบ้านทุ่งโฮ่ง หมู่ที่ 3 ต.ห้วยม้า อ.เมือง จ.แพร่
หมายเลขโทรศัพท์.....โทรสาร. 054-521981
3.3 ลักษณะของกิจการ/หน่วยงาน/อาชีพ
ครูสอนวิชาชีพ
3.4 ผู้รับผิดชอบหน่วยงาน.....ตำแหน่ง.....
4. ลักษณะการนำไปใช้ประโยชน์/ทดสอบ (กรุณาทำเครื่องหมาย √ ในหัวข้อที่เกี่ยวข้อง)
☐ 4.1 การใช้ประโยชน์สาธารณะของชุมชน
☐ 4.2 การใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์
☐ 4.3 การใช้ประโยชน์ในการประกอบอาชีพ
☐ 4.4 การใช้ประโยชน์เชิงวิชาการ (เป็นต้นแบบเทคโนโลยี)
5. ช่วงเวลาการสิ่งประดิษฐ์นำไปใช้ประโยชน์/ทดสอบ
ระหว่างวันที่.....ถึง.....
6. สรุปผลการนำสิ่งประดิษฐ์ฯไปใช้ประโยชน์/ทดสอบ
ใช้ในการสอนวิชาชีพ ทำให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนมากขึ้น

ขอรับรองว่า จากการนำผลงาน.....

ไปทดสอบ/ทดลองนำไปใช้จริง ผลงานดังกล่าว
☐ 1. มีคุณภาพ/ประสิทธิภาพและมีความปลอดภัย
☐ 2. มีศักยภาพในการนำไปพัฒนาต่อยอดเชิงพาณิชย์/คุณสาหกรรม
☐ 3. สามารถนำไปประยุกต์เป็นต้นแบบทางวิชาการและเป็นต้นแบบทางเทคโนโลยี

ลงชื่อ.....
ผู้ใช้ประโยชน์/ทดสอบผลงานสิ่งประดิษฐ์

ขอรับรองว่าได้นำผลงานสิ่งประดิษฐ์ไปทำการทดลองใช้/ทดสอบในสถานที่/หน่วยงานดังกล่าวจริง

ลงชื่อ.....ครูที่ปรึกษาเจ้าของผลงาน
(นางสาว วิรัลดา ใจมั่น)
ตำแหน่ง.....ครู

หมายเหตุ. แบบรูปถ่าย จากสถานที่ซึ่งให้เห็นถึงการนำผลงานไปทดลองใช้/ทดสอบไม่น้อยกว่า 4 ภาพ พร้อมเลขสถานที่อ้างอิง (ถ้ามี)

ภาพที่ ฉ.1 แบบรับรองการนำผลงานไปใช้จริง



ภาพที่ ฉ.2 รูปภาพการใช้แบบรับรอง

ประวัติย่อผู้จัดทำ

ประวัติย่อผู้จัดทำ

ชื่อ – นามสกุล นายการิน ทะตั๋น

ระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

แผนกวิชา ดิจิทัลกราฟิก

วันเดือนปีเกิด 27 กุมภาพันธ์ 2552

ที่อยู่ปัจจุบัน 13 หมู่ 5 ตำบล ห้วยม้า อำเภอเมือง จังหวัดแพร่ 54000

ประวัติการศึกษา

ปีการศึกษา 2557 อนุบาล โรงเรียนเจริญราษฎร์

ปีการศึกษา 2563 ประถมศึกษา โรงเรียนเจริญราษฎร์

ปีการศึกษา 2567 มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนเจริญราษฎร์

เบอร์โทรศัพท์ 082-953-9036

E-mail karinthatanphi@gmail.com

ประวัติย่อผู้จัดทำ

ชื่อ – นามสกุล นายสิระทัด สิระสราญ

ระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

แผนกวิชา ดิจิทัลกราฟิก

วันเดือนปีเกิด 5 เมษายน 2551

ที่อยู่ปัจจุบัน 104 หมู่ 6 ตำบล แม่จั๊วะ อำเภอเด่นชัย จังหวัดแพร่ 54110

ประวัติการศึกษา

ปีการศึกษา 2563 ประถมศึกษา โรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัดแพร่เด่นไชยวิทยา

ปีการศึกษา 2567 มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัดแพร่เด่นไชยวิทยา

เบอร์โทรศัพท์ 091-076-0263

E-mail sirathadsirasraybay@gmail.com

ประวัติย่อผู้จัดทำ

ชื่อ – นามสกุล นางสาวร้อยพนา แก้วเกษม

ระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

แผนกวิชา ดิจิทัลกราฟิก

วันเดือนปีเกิด 28 กรกฎาคม 2551

ที่อยู่ปัจจุบัน 74 หมู่ 10 ตำบล ไทรย้อย อำเภอเด่นชัย จังหวัดแพร่ 54110

ประวัติการศึกษา

ปีการศึกษา 2563 ประถมศึกษา โรงเรียนบ้านบ่อแก้ว

ปีการศึกษา 2567 มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านบ่อแก้ว

เบอร์โทรศัพท์ 064-196-2039

E-mail roi.phana4343@gmail.com