

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากการเรียนการสอนในชั้นเรียนปกติเพียงอย่างเดียวอาจทำให้ผู้เรียนขาดความสนใจและขาดความคิดสร้างสรรค์ จึงมีการใช้สื่อในการเสริมสร้างประสบการณ์ที่ได้รับ นอกเหนือจากในชั้นเรียน เพื่อช่วยเพิ่มทักษะทางด้านต่างๆ และดึงดูดความสนใจได้มากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะสื่อภาพยนตร์การ์ตูน (Cartoon Animation)

การ์ตูนถือเป็นสื่อประเภทหนึ่งที่มีความนิยมจากผู้รับสารทุกเพศทุกวัย โดยเฉพาะจากผู้รับสารที่เป็นเด็กและเยาวชน ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์การ์ตูน (Cartoon Animation) ที่ฉายทางโทรทัศน์หรือหนังสือการ์ตูน ด้วยเหตุผลที่มีเนื้อหาสนุกสนาน คลายเครียด เข้าใจง่าย รวมถึงมีภาพประกอบที่สวยงาม

ในปัจจุบันสื่อที่นำเสนอในเรื่องของธรรมะยังไม่เป็นที่น่าสนใจของบุคคลทั่วไปมากนัก ถึงแม้ว่าจะมีการผลิตสื่อชนิดนี้ออกมาอย่างแพร่หลายก็ตาม ทางผู้วิจัยจึงเกิดแนวคิดที่จะนำเสนอภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ เรื่องธรรมะ DESIGN ตอนไม่ทำยอดกตัญญู ที่มีความน่าสนใจ ทั้งในด้านการนำเสนอ การดำเนินเรื่องที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับธรรมะ เพื่อให้ผู้ใช้มีความเข้าใจง่ายกว่าการอ่านหนังสือ

ธรรมะเป็นสิ่งที่ยึดเหนี่ยวจิตใจให้คนทำความดีมาตั้งแต่อดีตและยังเป็นแนวทางชี้้นำให้ดำเนินชีวิตไปในทางที่ดี จึงได้นำเรื่องที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับธรรมะมาสอดแทรกลงในสื่อภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ เรื่องนี้ เนื่องจากปัจจุบันนี้สังคมไทยมีความเสื่อมโทรมทางด้านศีลธรรม และธรรมะยังถูกละเลยไปจากคนในสังคมไทยอีกด้วย จึงอยากนำเสนอธรรมะมาเป็นสื่อเพื่อเป็นการปลูกฝังจิตสำนึกให้แก่นักเรียน นักศึกษาและบุคคลทั่วไปได้ศึกษาเพื่อนำไปใช้ในการประพฤติ ปฏิบัติตนให้อยู่ในสังคม และในปัจจุบันสภาพของสังคมไทย จะมีปัญหาเกี่ยวกับการทิ้งพ่อแม่ให้เห็นอยู่ตามหน้าหนังสือพิมพ์ และโทรทัศน์อยู่บ่อยๆ ผู้วิจัยจึงต้องการจะสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาสังคมที่ชัดเจนเพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าใจง่าย จึงทำการหยิบยกนิทานที่มีเนื้อหาที่สะท้อนให้เห็นถึงปัญหาดังกล่าว

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ใช้ประโยชน์จากคุณสมบัติของภาพยนตร์การ์ตูน ด้วยวิธีการสอดแทรกหลักคุณธรรมเข้าไปในเรื่อง ใช้เหตุการณ์หรือการกระทำของตัวละครนั้นสอนโดยที่เด็กไม่รู้ตัวว่าถูกสอน แต่รู้สึกเหมือนกับตนคือผู้ที่เรียนรู้ด้วยตนเอง เพราะด้วยวิธีส่งเสริมความสนใจของเด็ก คือการให้เด็กรู้จักค้นคว้าด้วยตนเอง ได้ลงมือกระทำเอง คิดเอง ให้เด็กเป็นคนอ่านมาก เห็นมาก ฟังมาก ส่งเสริมให้เด็กเล่นในสิ่งที่ช่วยเสริมประสบการณ์ กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้และความเชื่อมั่นในตนเอง (สุชา, 2541:78)

โดยการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ เป็นการพัฒนาสื่อการเรียนประเภทภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ เรื่องธรรมะ DESIGN ตอนไม้เท้ายอดกตัญญู สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3-6 โดยนำมาใช้เสริมประกอบกับการเรียนการสอนปกติ ซึ่งจะมีเนื้อหาที่เกี่ยวกับการทำความดี

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 พัฒนาสื่อการเรียนประเภทภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติเรื่องธรรมะ DESIGN ตอนไม้เท้ายอดกตัญญู สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3-6 และบุคคลทั่วไป

1.2.2 เสริมสร้างการเรียนรู้และปลูกฝังจิตสำนึกที่ดีให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3-6 และบุคคลทั่วไป

1.3 ขอบเขตของการวิจัย

1.3.1 ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ธรรมะ Design ตอนไม้เท้ายอดกตัญญู ประกอบด้วย

1.3.1.1 การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ

- ก) ความยาวการ์ตูนแอนิเมชัน 7-8 นาที
- ข) ตัวละครคนแก่ รับบทเป็น พ่อ
- ค) ตัวละครไม้เท้า
- ง) ตัวละครลูก 3 คน มี ลูกสาวคนโต, ลูกชายคนรอง, ลูกชายคนเล็ก
- จ) เสียงตัวละคร
- ฉ) เสียงดนตรี
- ช) ข้อคิด

1.3.1.2 เกมจิ๊กซอว์สอนใจ

- ก) รูปภาพต้นฉบับ

- ข) ใช้เมาส์ควบคุมการเคลื่อนย้ายของรูปภาพ
- ค) ตัวต่อจิ๊กซอว์ 9 ชิ้น
- ง) เสียงดนตรี
- จ) คำอธิบายของเกม
- ฉ) ปุ่มกลับเมนูหลัก
- ช) จับเวลา
- ซ) จำนวนด่าน 4 ด่าน
- ณ) ผลคะแนน
- ญ) บันทึกคะแนน

1.3.1.3 แบบฝึกหัด

- ก) 10 ข้อ
- ข) ผลคะแนน
- ค) เฉลยคำตอบ

1.3.2 โปรแกรมที่ใช้ในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ธรรมชาติ Design ตอน ไม้เท้ายอดกตัญญูได้แก่

- 1.3.2.1 Adobe Flash CS3 Professional
- 1.3.2.2 Adobe Photoshop CS3
- 1.3.2.3 Adobe Illustrator CS3

1.4 คำจำกัดความในการวิจัย

1.4.1 สื่อการเรียนประเภทภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ หมายถึง ภาพเคลื่อนไหว ที่เป็นการทำให้วัตถุใดๆ เกิดการเคลื่อนที่ด้วยรูปแบบต่างๆ กันบนจอภาพในรูปแบบของการ์ตูนเพื่อใช้ในการเรียนการสอน ซึ่งมีสาระที่เป็นประโยชน์ต่อประสบการณ์การเรียนรู้ สำหรับนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เป็นไปตามหลักสูตรที่กำหนดไว้ ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจ เนื้อหาความรู้ได้ตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

1.4.2 แอนิเมชัน หมายถึง กระบวนการทำภาพให้เกิดการเคลื่อนไหวหรือการสร้างและเชื่อมโยงภาพที่มีท่าทางแตกต่างกันเล็กน้อยแต่ขยับอย่างต่อเนื่องมาเรียงต่อกันจนทำให้เกิดการเคลื่อนไหวขึ้น

1.4.3 2 มิติ หมายถึง กราฟิกแบบ 2 มิติ คือ ศิลปะแขนงหนึ่งซึ่งใช้สื่อความหมายด้วยเส้น สัญลักษณ์ รูปวาด ภาพถ่าย กราฟ แผนภูมิ การ์ตูน ฯลฯ เพื่อให้สามารถสื่อความหมายข้อมูลได้ถูกต้องตรงตามที่ต้องการ โดยมีลักษณะเป็น 2 มิติ คือ สามารถมองเห็นตามแนวแกน X (ความกว้าง) กับ แกน Y

1.4.4 ธรรมะ หมายถึง พระธรรมคำสอนของพระพุทธเจ้า, สภาวะ, ธรรมชาติ, ความจริง, ปรมัตถธรรม, บุญ, ความดี, ความยุติธรรม, ปรากฎการณ, ธรรมารมณ, อารมณทางใจ, เจตสิก, และเหตุตั้งนั้นธรรมะจึงหมายรวมเอาแทบทุกสิ่งไว้ตั้งแต่สิ่งที่เห็นและไม่เห็น ทั้งรูปธรรมและนามธรรม

1.4.5 ความกตัญญู หมายถึง ความรู้คุณ ความเป็นผู้มีใจกระจ่าง มีสติ มีปัญญาบริบูรณ์ รู้อุปการคุณที่ผู้อื่นกระทำแล้วแก่ตน ผู้ใดก็ตามที่ทำคุณแก่ตนแล้ว ไม่ว่าจะมากก็ตาม น้อยก็ตาม แล้วก็ตามระลึกนึกถึงด้วยความซาบซึ้งไม่ลืมเลย

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 ได้สื่อการเรียนประเภทภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ เรื่องธรรมะ DESIGN ตอนไม่ทำยอดกตัญญู

1.5.2 นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3-6 และบุคคลทั่วไป สามารถทำความเข้าใจกับการนำเสนอในรูปแบบของภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ได้โดยง่าย

1.5.3 นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3-6 และบุคคลทั่วไป ได้แนวทางในการดำเนินชีวิต และสามารถนำความรู้ที่ได้จากสื่อการเรียนประเภทภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ เรื่องธรรมะ DESIGN ตอนไม่ทำยอดกตัญญู มาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับชีวิตประจำวันได้