

การออกแบบโมชั่นกราฟิกในสื่อสังคมออนไลน์เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับ
เด็กออทิสติกสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

DESIGNING MOTION GRAPHIC IN SOCIAL MEDIA TO CREATE UNDERSTANDING
ABOUT AUTISTIC CHILDREN FOR LOWER SECONDARY SCHOOL STUDENTS



ธีรชัย สีสราพรหม

THEERACHAI SRIRAPHROM

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัลและการภาพยนตร์

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2568

KMITL-2025-AR-M-008-009

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

DESIGNING MOTION GRAPHIC IN SOCIAL MEDIA TO CREATE UNDERSTANDING
ABOUT AUTISTIC CHILDREN FOR LOWER SECONDARY SCHOOL STUDENTS



PROGRAM IN DIGITAL MEDIA DESIGN AND MOTION PICTURES

SCHOOL OF ARCHITECTURE, ART, AND DESIGN

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

2025

KMITL-2025-AR-M-008-009

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



COPYRIGHT 2025

SCHOOL OF ARCHITECTURE, ART, AND DESIGN

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การออกแบบโมชันกราฟิกในสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับออตติสติกสำหรับนักเรียน มัธยมศึกษาตอนต้น
นักศึกษา	นายธีรชัย สีลาพรหม
รหัสประจำตัว	66026020
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	การออกแบบสื่อดิจิทัลและการภาพยนตร์
พ.ศ.	2568
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	ผศ.ดร.เชมพัทธ์ พัทธวิชัย

บทคัดย่อ

ข้อมูลจากการศึกษาชี้ให้เห็นถึงสถานการณ์ที่น่าวิตกเกี่ยวกับการเรียนรวมของนักเรียนออตติสติก โดยพบว่า ร้อยละ 90 ของนักเรียนกลุ่มนี้ไม่ได้รับการรวมเข้ากับเพื่อนร่วมชั้นในห้องเรียนปกติอย่างแท้จริง การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาแนวทางการออกแบบสื่อโมชันกราฟิกบนสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมความเข้าใจเกี่ยวกับเด็กออตติสติกในกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น 2) ออกแบบและพัฒนาโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมความเข้าใจ และ 3) ประเมินประสิทธิภาพของสื่อดังกล่าวในกลุ่มเป้าหมาย งานวิจัยประกอบด้วยการศึกษาเชิงเอกสาร การสัมภาษณ์เชิงลึกผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ได้แก่ นักออกแบบ นักจิตบำบัด และนักการศึกษาพิเศษ และการทดลองเชิงปริมาณกับนักเรียนมัธยมต้นจำนวน 15 คน (ชั้น ม.1–3) โดยใช้แบบทดสอบก่อน-หลัง

ผลการวิจัยพบว่าแนวทางการออกแบบที่มีประสิทธิภาพควรใช้ภาพเล่าเรื่อง ภาษาที่เป็นมิตร และเนื้อหาที่กระชับในรูปแบบวิดีโอแนวตั้ง ความยาวไม่เกิน 1 นาที ตามรูปแบบสื่อที่ได้รับความนิยมในกลุ่มมัธยมต้น การพัฒนาสื่อใช้กระบวนการ 3P โดยเริ่มจากแนวคิด เขียนบท ออกแบบสตอรี่บอร์ด สร้างภาพเคลื่อนไหว และตัดต่อเพื่อเผยแพร่ในแพลตฟอร์มที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย ผลการประเมินแสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีความเข้าใจเกี่ยวกับเด็กออตติสติกเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ทั้งเชิงปริมาณ โดยนักเรียนทุกระดับชั้นมีคะแนนเฉลี่ยผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ และเชิงคุณภาพ พบว่านักเรียนมีมุมมองเปิดกว้างขึ้นต่อความแตกต่างของเพื่อนออตติสติก โดยเน้นไปที่ความเข้าใจว่าความแตกต่างเป็นเรื่องปกติ และผลตอบรับจากโลกออนไลน์ยังสะท้อนศักยภาพของสื่อในวงกว้าง

คำสำคัญ: โมชันกราฟิก, ออตติสติก, สื่อสังคมออนไลน์, นักเรียนมัธยมต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Thesis	Designing motion graphic in social media to create understanding about autistic children for lower secondary school students
Student	Mr.Theerachai Sriraphrom
Student ID	66026020
Degree	Master of Fine and Applied Arts
Program	Digital Media Design and Motion Pictures
Year	2025
Thesis Advisor	Assistant Professor Khemmapat Patcharawit, Ph.D.

ABSTRACT

Studies have shown a concerning situation regarding inclusive education for autistic students, with 90 percent of them not being truly integrated with their peers in regular classrooms. In response to this issue, this research aimed to 1)study design approaches for motion graphic media on social media platforms that enhance understanding of autistic children among lower secondary school students, 2)design and develop motion graphic content to promote such understanding, and 3)evaluate the effectiveness of the media in the target group.The study involved documentary research, in-depth interviews with three experts (a motion graphic designer, a child therapist, and a special education teacher), and a quantitative experiment with 15 lower secondary students using pre-test and post-test evaluations.

The research findings revealed that: Effective media design should utilize storytelling through visuals, friendly language, and concise content in vertical video format, ideally under one minute, aligning with media consumption behaviors of lower secondary students. The development process followed the 3P framework: defining the concept, writing the script, designing the storyboard, animating the visuals, and editing for distribution on platforms familiar to the target audience. The evaluation showed a significant increase in students' understanding of autism. Quantitatively, all students achieved average post-test scores above the 80% threshold. Qualitatively, students demonstrated more open-minded attitudes toward

autistic peers, emphasizing the idea that differences are normal. Online feedback also reflected the potential of the media to reach and educate a broader audience.

Keywords: motion graphic, autism, social media, lower secondary students



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาค้นคว้าและพัฒนางานวิจัยฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาและการสนับสนุนจากหลายฝ่าย ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ที่ปรึกษา ผศ. ดร. เขมพัทธ์ พัทธวิชญ์ ที่ได้มอบความรู้ ให้คำแนะนำ และชี้แนะแนวทางในการทำวิจัยอย่างใกล้ชิดด้วยความเอาใจใส่ตลอดระยะเวลาการดำเนินงาน ท่านไม่เพียงเป็นที่ปรึกษาทางวิชาการ แต่ยังเป็นแรงบันดาลใจให้ข้าพเจ้าเกิดความมุ่งมั่นที่จะทำงานให้ดีที่สุด

ขอขอบพระคุณ คณะกรรมการสอบ และอาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิ ทุกท่าน ที่ให้ข้อคิดเห็นอันมีคุณค่า รวมถึงข้อเสนอแนะเชิงลึกที่ช่วยพัฒนาและปรับปรุงผลงานให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ข้าพเจ้าขอขอบคุณ โรงเรียนราชสาส์นวิทยาที่ให้พื้นที่ในการเข้าไปสำรวจน้องๆนักเรียนมัธยมต้นรวม 15 คน ขอขอบคุณคณะครู ที่ให้ความร่วมมืออย่างดีเยี่ยมในการเข้าร่วมกิจกรรมและการให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัย ตลอดจนบุคลากรผู้ทรงคุณวุฒิและผู้ที่มีความเชี่ยวชาญในด้านต่างๆ ที่ให้การสนับสนุนในการให้ข้อมูลที่สำคัญอย่างเต็มที่

ขอขอบคุณ ครอบครัวและผู้เป็นที่รัก ที่เป็นพลังใจสำคัญในการก้าวเดินบนเส้นทางการศึกษาคอยอยู่เคียงข้าง สนับสนุนทั้งด้านจิตใจและกำลังทรัพย์ รวมถึง เพื่อนร่วมรุ่น ร่วมสาขา DMP4 DMP3 รุ่นพี่และเพื่อนผู้ร่วมงานทุกคน ที่ร่วมแบ่งปันความรู้ และช่วยเหลือเป็นกำลังใจในหลายๆด้าน และเป็นแรงผลักดันให้ข้าพเจ้าสามารถผ่านช่วงเวลาท้าทายของการทำวิจัยครั้งนี้มาได้ ขอขอบคุณทีมงานในบริษัท GAS studio ที่เปิดกว้างด้านข้อจำกัดเรื่องเวลาของข้าพเจ้า

สุดท้ายนี้ ข้าพเจ้าขอขอบคุณ ตัวเอง ที่ไม่ยอมแพ้ต่อความเหนื่อยยาก และยืนยันที่จะก้าวเดินต่อไปแม้ในช่วงเวลาที่ท้อแท้ มันเป็นช่วงเวลาที่ยังยากลำบากและมีความสุข ขอขอบพระคุณทุกท่านอย่างสุดซึ้งไว้ ณ ที่นี้

ธีรชัย สีลาพรหม

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	IV
สารบัญ.....	VI
สารบัญตาราง.....	IX
สารบัญภาพ.....	X
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.1.1 ความเป็นมา.....	1
1.1.2 ปัญหาและความสำคัญของปัญหา.....	2
1.1.3 โอกาสในงานวิจัย.....	3
1.1.4 คำถามงานวิจัย.....	5
1.1.5 ช่องว่างงานวิจัย.....	5
1.2 วัตถุประสงค์.....	6
1.3 กรอบแนวคิด.....	6
1.4 ขอบเขตการวิจัย.....	7
1.5 ข้อยกเว้นของการวิจัย.....	7
1.6 ขั้นตอนการวิจัย.....	8
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	9
1.8 คำจำกัดความของงานวิจัย.....	9
บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรม.....	10
2.1 ความรู้เกี่ยวกับออบิฮิสติก.....	11
2.1.1 ความหมายของภาวะออบิฮิสติก.....	11
2.1.2 สาเหตุของภาวะออบิฮิสติก.....	11
2.1.3 ลักษณะอาการออบิฮิสติก.....	11
2.1.4 ความท้าทายของออบิฮิสติกในโรงเรียน.....	13
2.1.5 วิธีการปฏิสัมพันธ์ที่เหมาะสมกับเด็กออบิฮิสติก.....	14
2.2 พฤติกรรมการใช้สื่อของวัยรุ่น.....	15
2.2.1 ประเภทสื่อสังคมออนไลน์ที่วัยรุ่นนิยม.....	15

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และ/หรืออ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
2.2.2 พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของวัยรุ่น.....	16
2.2.3 พฤติกรรมการใช้สื่อของนักเรียนมัธยมต้นไทย.....	17
2.2.4 การเปลี่ยนแปลงของแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์.....	17
2.3 แนวคิดและทฤษฎีการออกแบบโมชันกราฟิก.....	19
2.3.1 ความหมายและความสำคัญของโมชันกราฟิก.....	19
2.3.2 หลักการสร้างสื่อโมชันกราฟิก.....	20
2.3.3 ขั้นตอนการสร้างสื่อโมชันกราฟิก.....	23
2.3.4 กระบวนการพัฒนาโมชันกราฟิก.....	25
2.4 แนวคิดและทฤษฎีการออกแบบวีดีโอแนวตั้ง.....	26
2.4.1 แนวคิดโซนปลอดภัย (Safe Zone)	26
2.4.2 ทฤษฎีการสร้างภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับวีดีโอแนวตั้ง.....	27
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	30
2.6 กรณีศึกษา.....	41
2.6.1 กรณีศึกษาการเล่าเรื่องโมชันกราฟิกเกี่ยวกับบอติสติกที่มี ความยาว 1 นาที.....	41
2.6.2 กรณีศึกษาโมชันกราฟิกเกี่ยวกับบอติสติกที่ได้รับรางวัล.....	52
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	60
3.1 แบบแผนการวิจัย.....	60
3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	62
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	62
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	71
บทที่ 4 แนวทางการออกแบบ.....	73
4.1 การเขียนบทพูด (Script)	73
4.2 การวิจัยย่อยครั้งที่ 1 : การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ.....	84
4.2.1 สรุปผลการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการศึกษาพิเศษและนักจิตบำบัด	84
4.2.2 สรุปผลการสัมภาษณ์นักออกแบบโมชันกราฟิก.....	87
4.2.3 สรุปแนวทางที่ได้จากการวิจัยย่อยครั้งที่ 1.....	87
บทที่ 5 การสร้างสรรค์งานออกแบบสื่อโมชันกราฟิก.....	91
5.1 โครงสร้างเนื้อหาและแนวทางการเล่าเรื่อง	91

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และ VII อ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
5.2 การออกแบบอัตลักษณ์ของสื่อโมชันกราฟิก.....	92
5.2.1 การออกแบบชุดสี (Mood and Tone) และ แบบอักษร (Font).....	92
5.2.2 การออกแบบตัวละคร (Character Design).....	94
5.3 กระบวนการออกแบบและผลิตผลงานโมชันกราฟิก.....	94
5.3.1. การเขียนบท (Script Writing)	95
5.3.2. สตอรี่บอร์ด (Storyboard)	98
5.3.3. ออกแบบและสร้างภาพเคลื่อนไหว (Illustration & Animation).....	106
5.3.4. การตัดต่อและปรับจิ้งหะ (Editing & Refinement).....	107
บทที่ 6 ผลการประเมิน.....	109
6.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง.....	109
6.2 ผลการทดสอบก่อนรับชมสื่อ (Pre-Test)	110
6.3 ผลการทดสอบหลังรับชมสื่อ (Post-Test)	111
6.4 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากความคิดเห็นของนักเรียน.....	112
บทที่ 7 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	115
7.1 สรุป.....	115
7.2 อภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1.....	116
7.3 อภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2.....	117
7.4 อภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 3.....	120
7.5 ข้อเสนอแนะ.....	124
7.6 ข้อจำกัด.....	125
บรรณานุกรม.....	126
ภาคผนวก.....	136
ภาคผนวก ก	138
ภาคผนวก ข	139
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	140

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1 ตารางสรุปข้อมูลที่ได้จากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	38
2.2 ตารางสรุปข้อมูลที่ได้จากการกรณีศึกษามีความยาว 1 นาที.....	50
2.3 ตารางสรุปข้อมูลที่ได้จากการทบทวนกรณีศึกษาโมชันกราฟิกเกี่ยวกับออสติกที่ได้รับ รางวัล.....	58
3.1 วิธีการดำเนินงานวิจัย.....	61
3.2 คำถามที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์.....	63
3.3 คำถามที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์.....	64
3.4 คำถามที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์.....	65
3.5 ส่วนที่ 2 แบบทดสอบ.....	66
4.1 ตารางบทพูดตอนที่ 1.....	74
4.2 ตารางบทพูดตอนที่ 2.....	75
4.3 ตารางบทพูดตอนที่ 3.....	75
4.4 ตารางบทพูดตอนที่ 4.....	76
4.5 ตารางบทพูดตอนที่ 5.....	76
4.6 ตารางบทพูดตอนที่ 6.....	77
4.7 สรุปผลการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการศึกษาพิเศษและนักจิตบำบัด.....	84
4.8 สรุปผลการสัมภาษณ์นักออกแบบโมชันกราฟิก.....	87
5.1 บทพูด.....	95
6.1 แสดงข้อมูลทั่วไปของผู้ร่วมทดสอบ.....	109
6.2 ผลการประเมินก่อนชมสื่อ (Pre-Test)	111
6.3 ผลการประเมินหลังรับชมสื่อ (Post-Test)	112
6.4 กลุ่มความคิดเห็นที่คล้ายกันก่อนการรับชมสื่อ.....	113
6.5 กลุ่มความคิดเห็นที่คล้ายกันหลังการรับชมสื่อ.....	113

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 สถานการณ์คนพิการ.....	1
1.2 Student engagement with streaming video.....	4
1.3 แผนภูมิแสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย.....	6
2.1 ความนิยมในสื่อต่างๆของกลุ่ม.....	15
2.2 สื่อที่ได้รับความนิยมในกลุ่มวัยรุ่น.....	16
2.3 พัฒนาการของสื่อแนวตั้ง.....	18
2.4 universal safe zones.....	26
2.5 Understand more about autism	42
2.6 Autism different minds one Scotland	44
2.7 Understanding ADHD & autism : airplane analogy	46
2.8 The world of autism PSA autism speaks	48
2.9 HOLE	52
2.10 Amazing Autism.....	54
2.11 Drawing on Autism	56
4.1 การกำหนดกรอบแนวคิดและกรอบการทำงาน	74
4.2 บทภาพตอนที่ 1.....	76
4.3 บทภาพตอนที่ 2.....	79
4.4 บทภาพตอนที่ 3.....	80
4.5 บทภาพตอนที่ 4.....	81
4.6 บทภาพตอนที่ 5.....	82
4.7 บทภาพตอนที่ 6.....	83
5.1 ชุดสี (Mood & Tone)	93
5.2 แบบอักษร (Display Typography)	93
5.3 ตัวละคร (Character)	94
5.4 ภาพร่างสตอรี่บอร์ด.....	99
5.5 ภาพสตอรี่บอร์ดตอนที่ 1.....	100
5.6 ภาพสตอรี่บอร์ดตอนที่ 2.....	101
5.7 ภาพสตอรี่บอร์ดตอนที่ 3.....	102
5.8 ภาพสตอรี่บอร์ดตอนที่ 4.....	103

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
5.9 ภาพสตอรี่บอร์ดตอนที่ 5.....	104
5.10 ภาพสตอรี่บอร์ดตอนที่ 6.....	105
5.11 การอนิเมชันบนโปรแกรม ToonSquid.....	106
5.12 การตัดต่อบนโปรแกรม Adobe Premiere Pro.....	107
5.13 Autistic Project แต่ละแพลตฟอร์ม.....	107
5.14 QR Code แอคเคาท์ Autistic Project.....	108
7.1 ตัวอย่างผลงานที่เผยแพร่บนแพลตฟอร์มต่างๆ.....	119
7.2 ตัวอย่างผลงานที่เผยแพร่บนแพลตฟอร์มต่างๆ.....	120
7.3 การจัดเก็บข้อมูลของ tiktok	123

บทที่ 1

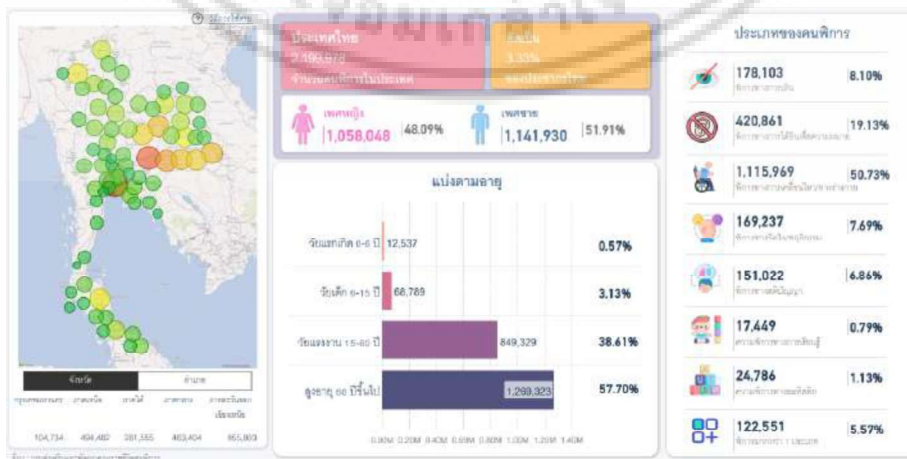
บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

1.1.1 ความเป็นมา

บุคคลออทิสติก ตามนิยามของกระทรวงศึกษาธิการ (2552) คือ ผู้ที่มีความผิดปกติของระบบการทำงานของสมองบางส่วน ซึ่งส่งผลให้มีความบกพร่องทางพัฒนาการด้านสังคม การมีปฏิสัมพันธ์ ภาษา และพฤติกรรม โดยพบได้ก่อนอายุ 30 เดือน ความบกพร่องนี้ส่งผลให้บุคคลออทิสติกมักมีปัญหาด้านพฤติกรรมเชิงสังคม โดยมักจะไม่สนใจหรือรับรู้ผู้คนรอบข้าง ซึ่งส่งผลให้ทักษะทางสังคม และการสร้างปฏิสัมพันธ์ของเด็กออทิสติก ไม่พัฒนาเท่าที่ควรเป็น รวมไปถึงไม่มีความยืดหยุ่นในการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (ชวนันท์ ชาญศิลป์, 2561; พัทรินทร์ เสรี, 2559)

การประมาณความชุกของโรคออทิสติกทั่วโลก ในเด็ก 100 คน มีโอกาสได้รับการวินิจฉัยว่าเป็นโรคออทิสติกจำนวน 1 คน โดยมีความแตกต่างระหว่างประชากรและสังคมต่างๆ อันเนื่องมาจากปัจจัยทางภูมิศาสตร์ เชื้อชาติ เศรษฐกิจ สังคม รวมถึงการเปลี่ยนแปลงในคำจำกัดความและวิธีการศึกษา (Zeidan et al., 2022) ในขณะที่ประเทศไทยแม้จะมีจำนวนบุคคลออทิสติกลงทะเบียนระบบผู้พิการเพียง 14,841 คน แต่จากการประเมิน คาดว่าอาจมีบุคคลออทิสติกสูงถึง 300,000 คน (กรมส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ, 2563) และในปี 2567 มีจำนวนบุคคลออทิสติกที่ลงทะเบียนผู้พิการเพิ่มขึ้นจากเดิมเป็น 24,786 คน (กรมส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ, 2567) สะท้อนให้เห็นถึงความท้าทายที่สังคมไทยกำลังเผชิญในการรับมือกับจำนวนเด็กออทิสติกที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ซึ่งสอดคล้องกับแนวโน้มการเพิ่มขึ้นทั่วโลก



รูปที่ 1.1 สถานการณ์คนพิการ 31 กรกฎาคม 2567 ที่มา: กรมส่งเสริมพัฒนาชีวิตคนพิการ (2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พระราชบัญญัติการจัดการศึกษาสำหรับคนพิการ พ.ศ. 2551 ให้ความสำคัญกับการจัดการศึกษาแบบเรียนรวม เนื่องจากคนพิการมีความต้องการพิเศษที่แตกต่างจากบุคคลทั่วไป จึงจำเป็นต้องได้รับการและความช่วยเหลือทางการศึกษาเป็นพิเศษตั้งแต่แรกเกิดหรือเมื่อพบความพิการ โดยกฎหมายนิยาม "การเรียนรวม" ว่าเป็นการจัดให้คนพิการได้เข้าศึกษาในระบบการศึกษาทั่วไปทุกระดับและหลากหลายรูปแบบ รวมถึงการจัดการศึกษาที่รองรับการเรียนการสอนสำหรับคนทุกกลุ่มรวมทั้งคนพิการ (ราชกิจจานุเบกษา เล่มที่ 125, 2551) สอดคล้องกับงานวิจัยจำนวนมากที่แสดงให้เห็นถึงผลดีของการศึกษาแบบเรียนรวมต่อนักเรียนออทิสติก โดยพบว่าการมีส่วนร่วมในรูปแบบต่าง ๆ ทางการศึกษาสามารถส่งเสริมพฤติกรรมเชิงบวกและพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนออทิสติกได้ดียิ่งขึ้น (Harrower & Dunlap, 2001)

1.1.2 ปัญหาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการศึกษาแบบเรียนรวมในไทยยังคงเผชิญกับปัญหาและอุปสรรคหลายประการ เช่น การขาดอุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวกที่เหมาะสม รวมถึงสื่อการสอนที่จำเป็นสำหรับนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ ส่งผลให้ผู้เรียนจำนวนมากยังถูกกีดกันหรือแบ่งแยกด้วยเหตุผลต่างๆ เช่น เชื้อชาติ ศาสนา พื้นฐานทางสังคมหรือวัฒนธรรม เพศ ความสามารถ หรือภาวะการดำรงชีวิต (ดารณี อุทัยรัตนกิจ, 2562) นอกจากนี้ ข้อมูลจากการศึกษาชี้ให้เห็นถึงสถานการณ์ที่น่าวิตกเกี่ยวกับการเรียนรวมของนักเรียนออทิสติก โดยพบว่าร้อยละ 90 ของนักเรียนกลุ่มนี้ไม่ได้รับการรวมเข้ากับเพื่อนร่วมชั้นในห้องเรียนปกติอย่างแท้จริง (Ferraioli & Harris, 2011)

ความเข้าใจเกี่ยวกับออทิสติกในกลุ่มนักเรียนมัธยมต้นเป็นประเด็นที่ต้องให้ความสำคัญ โดยการศึกษาของ Campbell และ Barger (2011) พบว่าในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาจำนวน 1,015 คน มีเพียง 46.1% เท่านั้นที่รายงานว่าเคยได้ยินเกี่ยวกับออทิสติกมาก่อน สะท้อนให้เห็นถึงความจำเป็นในการเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับภาวะนี้ในกลุ่มเยาวชน ในประเทศไทยเอง ปัญหาเกี่ยวกับออทิสติกในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นยังคงปรากฏให้เห็น ดังเช่นกรณีที่รายงานโดยไทยรัฐออนไลน์ (2561) เกี่ยวกับเด็กหญิงออทิสติกชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ถูกกลั่นแกล้งและกระทำความรุนแรงโดยรุ่นพี่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 นอกจากนี้ งานวิจัยของอติปัญญาวงศ์ และคณะ (2558) ยังพบว่านักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 บางรายมีเจตคติเชิงลบต่อเพื่อน ออทิสติก เช่น ความรู้สึกโกรธเมื่อเพื่อนออทิสติกไม่ตอบสนองหรือแสดงพฤติกรรมที่ควบคุมไม่ได้ ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะความบกพร่องทางพฤติกรรมเชิงสังคมของเด็กออทิสติก

ช่วงเวลาของการเข้าสู่มัธยมศึกษาตอนต้นเป็นช่วงเวลาแห่งการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญ โดยมีพัฒนาการหลายด้านทั้งทางร่างกาย อารมณ์ และสังคม นักเรียนในวัยนี้เริ่มมีความเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น และต้องเผชิญกับสภาพแวดล้อมใหม่ๆ ซึ่งทำให้หลายคนต้องเผชิญกับความท้าทายมากมาย เช่น การปรับตัวเข้ากับกลุ่มสังคมใหม่ หรือการค้นหาคำตอบของตนเองในสังคม ความยากลำบากเหล่านี้อาจส่งผลกระทบต่อเมื่อต้องเผชิญกับการเปลี่ยนผ่านต่างๆ ในการเข้าสู่ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งอาจนำไปสู่ปัญหาทางพฤติกรรม เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และอุปสรรคในการสื่อสารกับเพื่อนและครู โดยการทำความเข้าใจและรับมือกับความท้าทายเหล่านี้เป็นสิ่งสำคัญสำหรับการสนับสนุนการพัฒนาของนักเรียนในช่วงเปลี่ยนผ่านที่สำคัญนี้ (Anderman et al., 2009)

สำหรับนักเรียนออทิสติก การเปลี่ยนแปลงในช่วงวัยนี้ยังมีความท้าทายเพิ่มขึ้นเช่นกัน การเปลี่ยนครูหรือเพื่อนร่วมชั้น อาจทำให้เด็กออทิสติกเอง ต้องปรับตัวอย่างยากลำบาก และอาจนำไปสู่การถูกล้อเลียนหรือถูกเพิกเฉยจากเพื่อนร่วมชั้น (Rudy, 2023) การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับเด็กออทิสติกในสังคมจึงมีความสำคัญอย่างมากต่อสุขภาพจิตของบุคคลที่มีภาวะออทิสติกสเปกตรัม (Autism Spectrum Disorder: ASD) จากการศึกษาที่ผ่านมาชี้ให้เห็นว่า “การถูกตีตราจากผู้อื่น เป็นปัจจัยลบต่อสุขภาพจิตของกลุ่มที่ถูกตีตรา” (Mak et al., 2007) โดยพบว่าร้อยละ 88.9 ของกลุ่มตัวอย่างออทิสติกที่มีพฤติกรรมทำร้ายตนเอง มาจากปัญหาความสัมพันธ์กับเพื่อนและการถูกกลั่นแกล้งในโรงเรียน รองลงมาคือครอบครัว (อนัญญา สิริชตานันท์, 2565)

จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นได้ว่า ประเทศไทยยังคงเผชิญกับความท้าทาย การขาดความเข้าใจที่เกี่ยวกับเด็กออทิสติกโดยเฉพาะในกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นหรือกลุ่มที่กำลังเปลี่ยนจากเด็กเข้าสู่วัยรุ่นซึ่งมีความยากลำบากในการเปลี่ยนแปลงทางสังคม อารมณ์และร่างกาย ซึ่งปัญหาเหล่านี้ส่งผลกระทบต่อคุณภาพชีวิตของบุคคลออทิสติก ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความจำเป็นที่จะต้องหาวิธีการสื่อสารและให้ความรู้ที่มีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับพฤติกรรมมารับข้อมูลของเยาวชนในปัจจุบัน

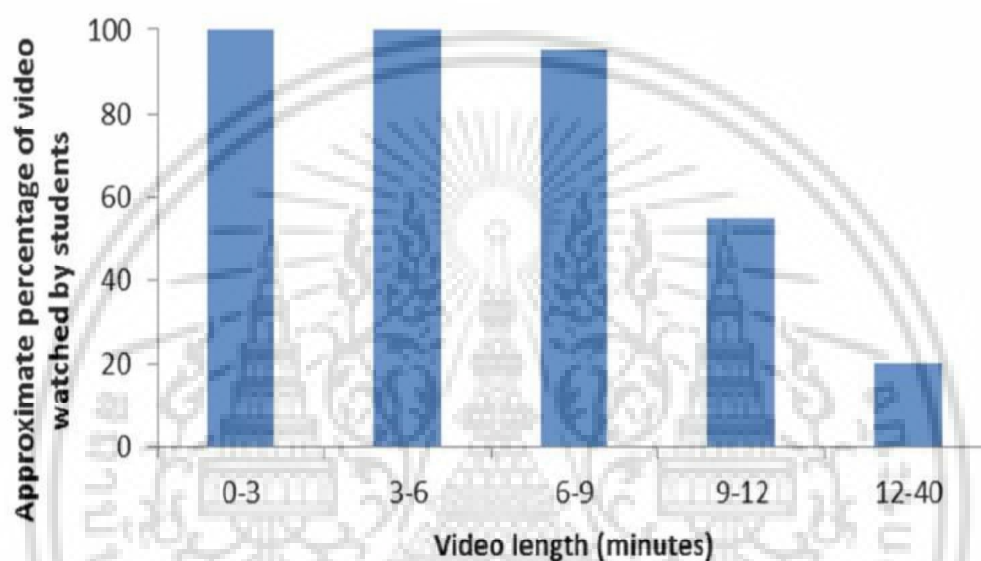
1.1.3 โอกาสในงานวิจัย

โซเชียลมีเดียได้กลายเป็นแพลตฟอร์มสำคัญในการแบ่งปันความรู้และข้อมูล (Ahmed et al., 2019) โดยมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาอย่างต่อเนื่องหนึ่งในการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญคือการใช้วิดีโอแนวตั้งในอัตราส่วน 9:16 ซึ่งได้กลายมาเป็นข้อกำหนดใหม่ในวงการสื่อดิจิทัล เนื่องจากสอดคล้องกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนของผู้บริโภค (Aspray, 2011 ; Wilsdon et al., 2001)

TikTok เป็นตัวอย่างที่ใช้ประโยชน์จากรูปแบบวิดีโอแนวตั้ง โดยถือเป็น แพลตฟอร์มเครื่องมือสำหรับ Edutainment ที่ผสมผสานการให้ความรู้และความบันเทิงเข้าด้วยกัน (อิทธิกร บุนนาค, 2023) ด้วยรูปแบบวิดีโอสั้นไม่เกิน 60 วินาที TikTok สามารถแพร่กระจายข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Vijay & Gekker, 2021) ส่งผลให้เด็กและเยาวชนอายุ 4-18 ปีใช้เวลาบนแพลตฟอร์มนี้เฉลี่ยถึง 112 นาทีต่อวันในปี 2023 ซึ่งเพิ่มขึ้นจากเดิม ในปี 2022 ที่ใช้เวลาบนแพลตฟอร์มนี้ 107 นาที รวมไปถึงการที่ TikTok ครองเวลาการใช้งานสูงสุดสะท้อนถึงพฤติกรรมผู้บริโภคสื่อของเยาวชนที่เน้นไปที่เนื้อหาที่สั้น กระชับ มากขึ้น และการเปิดตัวฟีเจอร์ Shorts ของ Youtube ก็น่าจะเป็นเครื่องยืนยันได้ดีของแนวโน้มที่เกิดขึ้น (Qustodio, 2024)

ความสั้นและกระชับนี้ยังสอดคล้องกับพฤติกรรมมารับชมวิดีโอสตรีมมิ่งของนักเรียน ในงานวิจัยของ Guo และคณะ (2014) วิเคราะห์ข้อมูลการรับชม 6.9 ล้านครั้งใน edX MOOCs จำนวน 4 หลักสูตร ผลการวิจัยพบว่าวิดีโอที่สั้นน้อยกว่า 6 นาทีได้รับความสนใจจากผู้เรียนเกือบ 100% โดยผู้เรียนมักจะดูจนจบ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(แม้จะมีข้อยกเว้นบางประการ) แต่อย่างไรก็ตาม เมื่อวิดีโอยาวขึ้น การมีส่วนร่วมของผู้เรียนลดลง อย่างมีนัยสำคัญ นอกจากนี้ในการศึกษาของ Slemmons และคณะ (2018) ยังระบุว่า “วิดีโอที่สั้นอาจช่วยในการแบ่งหน่วยความจำและอาจช่วยในการสร้างโครงร่างความคิด (schema) ซึ่งสำคัญอย่างยิ่งสำหรับเด็กที่มีความรู้ทั่วไปน้อยและมีภาระทางปัญญาสูงเมื่อประมวลผลข้อมูลใหม่” ผลวิจัยยังชี้ให้เห็นอีกว่า นักเรียนมีส่วนร่วมและโฟกัสมากขึ้นในระหว่างการดูวิดีโอสั้น (Slemmons et al., 2018) ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการออกแบบเนื้อหาวิดีโอสั้นที่มีประสิทธิภาพมากในการดึงดูดความสนใจนักเรียน



รูปที่ 1.2 Student engagement with streaming video ที่มา: Based on Guo et al (2014)

ทั้งนี้ไมซ์นกราฟิก ก็เป็นอีกหนึ่งสื่อมัลติมีเดียที่ได้รับความนิยม ซึ่งสามารถนำเสนอข้อมูลความรู้ที่ซับซ้อนให้เข้าใจง่ายผ่านภาพเคลื่อนไหว เหมาะกับเทคโนโลยีปัจจุบันที่ต้องการการเข้าถึงข้อมูลอย่างรวดเร็วและเข้าใจง่าย ซึ่งพบว่าเด็กและเยาวชนมีการรับรู้ผ่านสื่อการ์ตูนไมซ์นกราฟิกในระดับมากที่สุด (สุดารัตน์ วงศ์คำพา , 2554) ในขณะที่ เมเยอร์และมอเรโน (Mayer and Moreno. 2002) พบว่านักเรียน ที่มีการเรียนการสอนด้วยตัวหนังสือเพียงอย่างเดียว แย่กว่าการจัดการเรียนแบบสื่อมัลติมีเดีย และการนำเสนอเนื้อหาที่เป็นตัวอักษร พร้อมๆ กับรูปภาพสามารถกระตุ้นการเรียนรู้ได้ดีกว่าการอธิบายแบบแยกเนื้อหาออกจากกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.1.4 คำถามงานวิจัย

จากที่กล่าวมาทั้งหมดจะเห็นได้ว่า สถานการณ์ในประเทศไทยยังขาดความเข้าใจเกี่ยวกับเด็กออทิสติก โดยเฉพาะในกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ส่งผลกระทบต่อคุณภาพชีวิตของเด็กออทิสติกและการอยู่ร่วมกันในสังคม ในขณะที่เทคโนโลยีและพฤติกรรมการใช้สื่อของเยาวชนเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว นำไปสู่คำถามที่ว่า “จะออกแบบโมชันกราฟิกบนสื่อสังคมออนไลน์อย่างไรจึงจะมีประสิทธิภาพในการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับเด็กออทิสติกสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น?”

1.1.5 ช่องว่างงานวิจัย

จากการสืบค้นวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องในช่วง 10 ปีที่ผ่านมา โดยใช้คำค้นหาทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เช่น กราฟิกเคลื่อนไหว (Motion Graphics), การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับออทิสติก Autism Awareness , สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media), นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น” (Lower Secondary School) และ การออกแบบสื่อดิจิทัล (Digital Media Design) พบว่ามีงานวิจัยหลายชิ้นที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อในการส่งเสริมพัฒนาเด็กออทิสติก อย่างไรก็ตามมีงานวิจัยบางชิ้นที่มีความสอดคล้องกับงานวิจัย ดังนี้

- ประเด็น HAI: An Instructional Motion Graphic of How to Interact with People with Autism for Grade Schoolers ของ Yoliando (2020) เน้นการใช้โมชันกราฟิกในการสอนวิธีการปฏิสัมพันธ์กับคนที่มีออทิสติก แต่เน้นที่กลุ่มเป้าหมายระดับประถมศึกษา (Grade School) ซึ่งยังไม่ครอบคลุมถึงกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น
- ประเด็น The Influence of Social Media on the Perception of Autism Spectrum Disorders: Content Analysis of Public Discourse on YouTube Videos ของ Sandra C. Jones, Chloe S. Gordon, และ Simone Mizzi (2023) วิเคราะห์ผลกระทบของสื่อสังคมออนไลน์ต่อการรับรู้เรื่องออทิสติกในระดับสาธารณะ แต่ยังขาดการศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับวิธีการออกแบบเนื้อหาที่สามารถเสริมสร้างความเข้าใจในกลุ่มเป้าหมายที่เฉพาะเจาะจงอย่างนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น
- ประเด็น Changing Narratives of Autistic Spectrum Disorder to Increase Social Awareness and Acceptance in Schools ของ Herrera Sala, S. M. (2019) นี้ศึกษาเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงเรื่องเล่าหรือมุมมองเกี่ยวกับออทิสติกในโรงเรียนเพื่อเพิ่มการยอมรับ แต่งานวิจัยนี้ยังไม่ได้มุ่งเน้นไปที่การใช้โมชันกราฟิกหรือสื่อสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือในการสื่อสารและส่งเสริมความเข้าใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้วยเหตุนี้ การศึกษาวิจัยครั้งนี้จึงมุ่งเติมเต็มช่องว่างดังกล่าว โดยบูรณาการการใช้โมชันกราฟิกบนสื่อสังคมออนไลน์เพื่อสร้างความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับเด็กออทิสติกสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งจะเป็นการต่อยอดองค์ความรู้ในการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความเข้าใจความแตกต่างในสังคม

1.2 วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบสื่อโมชันกราฟิกบนสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมความเข้าใจเกี่ยวกับเด็กออทิสติกในกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น
2. เพื่อออกแบบสื่อโมชันกราฟิกบนสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมความเข้าใจเกี่ยวกับเด็กออทิสติกในกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น
3. เพื่อประเมินผลของสื่อโมชันกราฟิกบนสื่อสังคมออนไลน์ในการเสริมสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับเด็กออทิสติกในกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

1.3 กรอบแนวคิดงานวิจัย



รูปที่ 1.3 แผนภูมิแสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย **ที่มา:** ผู้วิจัย (2567)
เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อผู้ใช้ได้เห็นใบใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 ขอบเขตการวิจัย

ด้านเนื้อหา : การวิจัยนี้มุ่งเน้นการออกแบบสื่อโมชันกราฟิกเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นต่อเพื่อนที่เป็นเด็กออทิสติก จำนวน 6 คลิปวิดีโอ โดยมีประเด็น ได้แก่

- ความหมาย
- ลักษณะ
- สาเหตุ
- ความท้าทายของเด็กออทิสติกในโรงเรียน
- วิธีการปฏิสัมพันธ์ที่เหมาะสม

ด้านรูปแบบสื่อสังคมออนไลน์ : พิจารณาออกแบบวิดีโอแนวตั้ง เฉพาะแพลตฟอร์มที่กลุ่มเป้าหมายใช้งานบ่อย อันดับ ได้แก่ SHORT Youtube , TikTok , IG Real , FB Real

ด้านประชากร : กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนมัธยมศึกษาที่มีการเรียนรวมกับนักเรียนออทิสติก โดยจะทำการศึกษากับนักเรียนทั้งหมด 15 คน ได้แก่

- มัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 5 คน
- มัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 5 คน
- มัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 5 คน

ด้านพื้นที่ : การวิจัยจะดำเนินการภายในพื้นที่โรงเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในจังหวัดปราจีนบุรี โดยเลือกจากโรงเรียนที่มีการเรียนรวมกับนักเรียนที่มีภาวะออทิสติก

ด้านระยะเวลา : การวิจัยจะดำเนินการภายในระยะเวลา 1 ปี

1.5 ข้อจำกัดของการวิจัย

1. ขอบเขตพื้นที่ การวิจัยจำกัดอยู่เฉพาะในโรงเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในจังหวัดปราจีนบุรี ซึ่งอาจไม่สามารถสะท้อนความหลากหลายของนักเรียนในบริบทอื่นๆ ได้อย่างครอบคลุม
2. กลุ่มตัวอย่าง การศึกษาเน้นเฉพาะนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนมัธยมที่มีการเรียนรวม ซึ่งอาจไม่สามารถนำไปอ้างอิงกับนักเรียนในระดับชั้นอื่นหรือช่วงอายุอื่นได้โดยตรง
3. ระยะเวลา การดำเนินการวิจัยภายในระยะเวลา 1 ปี อาจจำกัดการติดตามผลในระยะยาวเพื่อประเมินความยั่งยืนของการเปลี่ยนแปลงในความเข้าใจและทัศนคติของนักเรียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.6 ขั้นตอนการวิจัย

1. การทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับภาวะออทิสติก สื่อออนไลน์และพฤติกรรมวัยรุ่น แนวคิดทฤษฎีการออกแบบสื่อสังคมออนไลน์และโมชันกราฟิก งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง กรณีศึกษา
2. การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล จัดระบบข้อมูลที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรม วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย สังเคราะห์แนวทางการออกแบบสื่อโมชันกราฟิกที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย และกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยและตัวแปรที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบสื่อ
3. การออกแบบสตอรี่บอร์ดเบื้องต้น นำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์และสังเคราะห์มากำหนดโครงสร้าง เนื้อหาและลำดับการนำเสนอ ร่างแบบภาพประกอบและองค์ประกอบกราฟิก ออกแบบการเคลื่อนไหวเบื้องต้น และจัดทำสตอรี่บอร์ดร่างเพื่อนำเสนอแนวคิดของสื่อโมชันกราฟิกที่จะพัฒนาขึ้น
4. การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาพิเศษ 1 คน นักออกแบบสื่อโมชันกราฟิก 1 คน และ นักจิตวิทยาเด็กที่มีประสบการณ์ด้านออทิสติก 1 คน ดำเนินการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ โดยนำเสนอสตอรี่บอร์ดเบื้องต้น จากนั้นจะวิเคราะห์และสรุปผลการสัมภาษณ์เพื่อนำไปปรับปรุงการออกแบบสื่อให้มีความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
5. การออกแบบและพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก ผู้วิจัยจะนำข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงสตอรี่บอร์ด จากนั้นจะพัฒนาองค์ประกอบกราฟิกและภาพเคลื่อนไหว บันทึกเสียงบรรยายและเลือกดนตรีประกอบ ตลอดจนตัดต่อและผลิตสื่อโมชันกราฟิกสำหรับสื่อสังคมออนไลน์ให้มีความสมบูรณ์
6. การดำเนินการทดลอง จัดเตรียมอุปกรณ์สำหรับการรับชมสื่อสังคมออนไลน์ทำการทดสอบความรู้และความเข้าใจของนักเรียนมัธยมต้นก่อนการรับชม (pre-test) ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างรับชมสื่อโมชันกราฟิกบนสื่อออนไลน์ตามแผนที่กำหนด และทำการทดสอบหลังการรับชม (post-test) เพื่อประเมินผลการเปลี่ยนแปลงด้านความรู้ ความเข้าใจ (จำนวน 20 คน)
7. การเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล นำข้อมูลที่ได้จากการทดลองมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติที่เหมาะสม ทั้งข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ จากนั้นจะสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ อภิปรายผลการวิจัย และเสนอแนะแนวทางการพัฒนาในอนาคต
8. การสรุปผล นำผลการวิเคราะห์มาสรุปและอภิปรายผล เชื่อมโยงกับวัตถุประสงค์ พร้อมเสนอแนะแนวทางการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกบนสื่อออนไลน์ เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับเด็กออทิสติกสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สามารถนำแนวทางจากงานวิจัยไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบสื่อโมชันกราฟิกที่เหมาะสมกับผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โดยเฉพาะการสื่อสารเรื่องที่มีความละเอียดอ่อนในลักษณะเดียวกับประเด็นของเด็กออทิสติกได้อย่างเข้าใจง่ายและมีประสิทธิภาพ
2. สามารถนำสื่อที่ออกแบบไปใช้เป็นสื่อการเรียนรู้เสริมหรือกิจกรรมเสริมในชั้นเรียน เพื่อเปิดพื้นที่ให้เกิดการพูดคุย ทำความเข้าใจ และสร้างบรรยากาศของความเข้าใจและการยอมรับในโรงเรียน
3. ผลการประเมินสื่อจากกลุ่มเป้าหมายจะเป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาสื่อในประเด็นอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับเด็กพิเศษ หรือการออกแบบสื่อสำหรับเยาวชน ให้มีความเหมาะสมและตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายได้มากยิ่งขึ้น

1.8 คำจำกัดความของงานวิจัย

โมชันกราฟิก (Motion Graphic) หมายถึง ภาพกราฟิกแบบเคลื่อนไหว โดยเป็นการนำกราฟิกต่าง ๆ มาขยับและ เคลื่อนไหวให้เกิดความน่าสนใจ ซึ่งช่วยสร้างความสนุกสนานให้กับงานกราฟิกที่เป็นภาพนิ่ง และ บอกเล่าเรื่องราวข้อมูลต่าง ๆ ได้ดีมีชีวิตชีวายิ่งขึ้น (จงรัก เทศนา , 2559)

ความเข้าใจ (Understanding) หมายถึง ความรู้และความเข้าใจจากการสั่งสมผ่านกระบวนการศึกษา การค้นคว้า และประสบการณ์ ทั้งนี้ยังรวมถึงความสามารถในการปฏิบัติและทักษะด้านการทำความเข้าใจ ข้อมูลที่ได้รับจากประสบการณ์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการได้ยิน การฟัง การคิด หรือการปฏิบัติในแต่ละสาขาวิชา (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน, 2542) ซึ่งในที่นี้ หมายถึง ความเข้าใจของนักเรียนที่มีต่อเด็กออทิสติก โดยวัดจากคะแนนแบบทดสอบก่อนและหลังชมสื่อ ซึ่งออกแบบตามประเด็นสาระสำคัญ

เด็กออทิสติก (Autistic children) หมายถึง ความผิดปกติแบบหนึ่งของสมองที่เกิดขึ้นวัยเด็ก แสดงออกผ่านสามด้านใหญ่ คือ ทางสังคม ทางภาษาการสื่อสาร และพฤติกรรมความสนใจซ้ำๆ เป็นแบบแผน (สถาบันราชานุกูล , 2557, 7)

มัธยมศึกษาตอนต้น (Lower Secondary School) หรือ "Mattayom 1-3" ในระบบการศึกษาของไทย ครอบคลุมอายุประมาณ 12-15 ปี เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาขั้นพื้นฐาน 12 ปี (สถานทูตไทย, ไม่ระบุวันที่)

สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) คือ การมีส่วนร่วมในเครือข่ายออนไลน์เดียวกันเพื่อให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลหรือกลุ่มคน ซึ่งสามารถแชร์เรื่องราวและเหตุการณ์ได้อย่างสะดวก ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารระหว่างคนสองคนหรือในวงกว้าง (วราพร คำจับ ,2562) โดยสำหรับกรวิจัยนี้ “สื่อสังคมออนไลน์” หมายถึง ช่องทางเผยแพร่สื่อซึ่งสอดคล้องกับพฤติกรรมการเสพสื่อของกลุ่มเป้าหมาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรม

การวิจัยเรื่อง "การออกแบบโมชันกราฟิกในสื่อออนไลน์เพื่อสร้างความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับเด็ก ออทิสติกสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น" ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการดำเนินการวิจัย โดยได้นำเสนอตามลำดับดังนี้

2.1 ความรู้เกี่ยวกับออทิสติก

- 2.1.1 ความหมายของภาวะออทิสติก
- 2.1.2 สาเหตุของภาวะออทิสติก
- 2.1.3 ลักษณะอาการออทิสติก
- 2.1.4 ความท้าทายของออทิสติกในโรงเรียน
- 2.1.5 วิธีการปฏิสัมพันธ์ที่เหมาะสมกับเด็กออทิสติก

2.2 พฤติกรรมการใช้สื่อของวัยรุ่น

- 2.2.1 ประเภทสื่อสังคมออนไลน์ที่วัยรุ่นนิยม
- 2.2.2 พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของวัยรุ่น
- 2.2.3 พฤติกรรมการใช้สื่อของนักเรียนมัธยมต้นไทย
- 2.2.4 การเปลี่ยนแปลงของแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์

2.3 แนวคิดและทฤษฎีการออกแบบโมชันกราฟิก

- 2.3.1 ความหมายและความสำคัญของโมชันกราฟิก
- 2.3.2 หลักการสร้างสื่อโมชันกราฟิก
- 2.3.3 ขั้นตอนการสร้างสื่อโมชันกราฟิก
- 2.3.4 กระบวนการพัฒนาโมชันกราฟิก

2.4 แนวคิดและทฤษฎีการออกแบบวิดีโอแนวตั้ง

- 2.4.1 แนวคิดโซนปลอดภัย (Safe Zone)
- 2.4.2 ทฤษฎีการสร้างภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับวิดีโอแนวตั้ง

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.6 กรณีศึกษา

- 2.6.1 กรณีศึกษาการเล่าเรื่องโมชันกราฟิกเกี่ยวกับออทิสติกที่มีความยาว 1 นาที
- 2.6.2 กรณีศึกษาโมชันกราฟิกเกี่ยวกับออทิสติกที่ได้รับรางวัล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1 ความรู้เกี่ยวกับออทิสติก

2.1.1 ความหมายของภาวะออทิสติก

บุคคลออทิสติกคือผู้ที่มีความผิดปกติในบางส่วนของสมอง ซึ่งส่งผลให้เกิดความบกพร่องในด้านต่าง ๆ เช่น ทักษะทางภาษา ความสามารถทางสังคม และการสร้างปฏิสัมพันธ์ที่เหมาะสมกับผู้อื่น ตามนิยามของกระทรวงศึกษาธิการ (2552) ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ ผดุง อารยะวิญญู (2546) ที่ระบุว่าเด็กออทิสติกมีพัฒนาการที่ช้ากว่าปกติ ประสบปัญหาในการสื่อสารทั้งการพูดและการใช้ภาษา และไม่สามารถมีปฏิสัมพันธ์หรือตอบสนองต่อบุคคล วัตถุ หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม เด็กออทิสติกจะแสดงพฤติกรรมที่ผิดปกติไปจากเด็กทั่วไป มักจะหมกมุ่นอยู่กับตัวเองหรือมีพฤติกรรมกระตุกตนเอง โดยไม่ใส่ใจต่อสิ่งรอบข้าง นอกจากนี้ ยังมีข้อจำกัดทางพฤติกรรมหรือมีความสนใจที่จำกัดเฉพาะบางเรื่องเท่านั้น ลักษณะเหล่านี้สามารถสังเกตได้ก่อนที่เด็กจะมีอายุครบ 2 ปี 6 เดือน

2.1.2 สาเหตุของภาวะออทิสติก

การวิจัยเกี่ยวกับสาเหตุของโรคออทิสติกสเปกตรัมยังไม่สามารถระบุปัจจัยที่แน่ชัดได้ อย่างไรก็ตาม การศึกษาล่าสุดได้ชี้ให้เห็นถึงปัจจัยหลักสองประการที่อาจมีผลต่อการเกิดโรคนี้นี้ ได้แก่ พันธุกรรมและสภาพแวดล้อม (Naji, W. A., 2020) สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศิริชน ชัยธรรมาวัฒน์ (2562) ที่พบว่า แม้จะมีการศึกษาหลายแง่มุมเกี่ยวกับสาเหตุของโรคออทิสติก แต่ยังไม่สามารถระบุสาเหตุที่แน่ชัดได้ อย่างไรก็ตาม ผลกระทบที่เห็นได้ชัดเจนคือความผิดปกติของสมองและระบบประสาทส่วนกลาง โดยเฉพาะความไม่สมดุลของสารเคมีในสมอง ซึ่งอาจเกิดขึ้นในช่วงการตั้งครรภ์ ระหว่างการคลอด หรือหลังคลอด ส่งผลให้เกิดความบกพร่องในพัฒนาการทางสมอง

จากการศึกษาทั้งสองชิ้นนี้แสดงให้เห็นว่าโรคออทิสติกสเปกตรัมมีความซับซ้อนและอาจเกิดจากปัจจัยหลายประการร่วมกัน ทั้งทางพันธุกรรมและสภาพแวดล้อม ซึ่งส่งผลกระทบต่อพัฒนาการของสมองและระบบประสาท

2.1.3 ลักษณะอาการออทิสติก

ลักษณะสำคัญของเด็กออทิสติกประกอบไปด้วย ด้านความบกพร่องทางอารมณ์และสังคม ซึ่งแสดงออกผ่านการขาดความรู้สึกร่วมกับผู้อื่นอย่างรุนแรง ด้านพฤติกรรมซ้ำๆ และความยึดติดกับกิจวัตรหรือสิ่งของบางอย่าง โดยมักแสดงความไม่พอใจเมื่อถูกเปลี่ยนแปลง ด้านการสื่อสาร อาจพบว่าไม่สามารถพูดได้หรือมีการพูดที่ผิดปกติ ในขณะเดียวกัน เด็กออทิสติกอาจมีความสามารถสูงในด้านความจดจำและทักษะการใช้สายตาที่ดี แต่กลับประสบปัญหาในการเรียนรู้โดยทั่วไป เนื่องจากขาดความเข้าใจและความสนใจ (เพ็ญแข ลิ้มศิลา, 2562) แม้ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2545) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย “ลักษณะของบุคคลที่มีภาวะออทิสติกสเปกตรัม (ASD)” ของ Pratt, C., Hopf, R., & Larriba-Quest, K. (2017) ในหลายประเด็น โดยลักษณะความแตกต่างเหล่านี้แตกต่างกันในแง่ของความเข้มข้น ระดับ และปริมาณ และจะแสดงออกแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคลและช่วงเวลา ได้แก่

ด้านความบกพร่องด้านการสื่อสารทางสังคม

ลักษณะสำคัญที่พบในทุกคนที่มีความผิดปกติ ASD โดยเฉพาะในช่วงปีแรกของชีวิต สัญญาณที่ชัดเจนคือการขาดการสบตาที่เหมาะสมและความสามารถในการเริ่มต้นหรือตอบสนองต่อการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน นักวิจัยระบุปัญหาทางสังคมที่พบบ่อย เช่น ความยากลำบากในการเล่นร่วมกับผู้อื่น การปฏิเสธหรือเพิกเฉยต่อการเข้าหาทางสังคม และความท้าทายในการสื่อสารเพื่อแบ่งปันประสบการณ์ทางสังคม นอกจากนี้ ยังพบว่าบุคคลที่มีความผิดปกติ ASD อาจมีปัญหาในการตีความภาษากาย การรักษาทสนทนา และการเข้าใจมุมมองของผู้อื่น

ด้านการพูดและภาษา

บุคคลที่มีความผิดปกติ ASD อาจเผชิญกับความท้าทายทั้งในด้านการรับรู้และการแสดงออกทางภาษา โดยแบ่งเป็นสองกลุ่ม คือ ผู้ที่ไม่สามารถพูดได้และผู้ที่สามารถพูดได้ สำหรับกลุ่มแรก อาจพบความล่าช้าหรือไม่มีพัฒนาทางภาษาเลย ซึ่งส่งผลให้ต้องใช้วิธีการสื่อสารทางเลือกอื่น ส่วนกลุ่มที่สอง อาจแสดงพฤติกรรมเช่นการพูดซ้ำ การใช้ภาษาแบบตายตัว หรือมีปัญหาในการใช้ไวยากรณ์และการออกเสียง ทั้งสองกลุ่มอาจมีความยากลำบากในการเข้าใจคำสั่ง แนวคิดเชิงนามธรรม และการตีความภาษาทางสังคมเช่นมุกตลกและการเสียดสี

ด้านพฤติกรรม ความสนใจ และกิจกรรมที่จำกัดและซ้ำๆ

ในบุคคลที่มีความผิดปกติ ASD ซึ่งอาจแสดงออกในรูปแบบต่างๆ เช่น การเคลื่อนไหวซ้ำๆ การยึดติดกับกิจวัตรประจำวัน พฤติกรรมแบบพิธีการ และความสนใจที่จำกัดแต่เข้มข้น โดยพฤติกรรมเหล่านี้อาจเป็นวิธีที่บุคคลที่มีความผิดปกติ ASD ใช้จัดการกับสภาพแวดล้อมหรือแสดงออกถึงความสนใจของตน

ด้านการรับรู้ทางประสาทสัมผัส

ในบุคคลที่มีความผิดปกติ ASD โดยระบุว่าพวกเขาอาจมีความไวต่อการรับรู้ทางประสาทสัมผัสมากเกินไป (hyper) หรือน้อยเกินไป (hypo) ในด้านต่างๆ เช่น การมองเห็น การได้ยิน การสัมผัส รสชาติและกลิ่น รวมถึงการรับรู้การเคลื่อนไหวและการทรงตัว ซึ่งอาจแสดงออกถึงความไม่สบายตัวเมื่อสัมผัสกับเนื้อผ้าบางชนิด หรือเมื่อได้รับการสัมผัสทางกาย เช่น การกอด นอกจากนี้ เสียงบางประเภท เช่น เสียงเครื่องดูดฝุ่น เครื่องบิน หรือแม้แต่พัดลม อาจทำให้เด็กเกิดอาการทุกข์ทรมานจนต้องปิดหูหรือกรีดร้อง ในขณะที่เดียวกัน เด็กออทิสติกบางคนกลับแสดงความสามารถพิเศษที่น่าทึ่งในด้านต่างๆ เช่น ความสามารถในการวาดภาพ 3 มิติที่มีรายละเอียดสมจริงตั้งแต่วัยเยาว์ ทักษะการมองเห็นที่ละเอียดซึ่งช่วยในการต่อภาพที่ซับซ้อน ความสามารถในการอ่านที่อาจพัฒนาก่อนทักษะการพูด รวมถึงความสามารถทางดนตรีที่อาจเกิดขึ้นได้โดยไม่ผ่านการเรียนรู้ นอกจากนี้ ยังพบว่าเด็กออทิสติกบางคนมีความจำที่ดีเยี่ยม สามารถจดจำเนื้อหาจากรายการโทรทัศน์ได้ทั้งรายการ หรือจำแนกชื่อสายพันธุ์ไดโนเสาร์ได้อย่างแม่นยำ (ดารณี อุทัยรัตนกิจ , 2547)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.4 ความท้าทายของออทิสติกในโรงเรียน

งานวิจัยจำนวนมากแสดงให้เห็นถึงผลดีของการศึกษาแบบเรียนรวมที่มีต่อนักเรียนออทิสติก โดยพิจารณาถึงความหลากหลายของสเปกตรัมออทิสติก การศึกษาเกี่ยวกับห้องเรียนแบบเรียนรวมและนักเรียนออทิสติกพบว่า การมีส่วนร่วมในรูปแบบต่าง ๆ ทางการศึกษาสามารถส่งเสริมพฤติกรรมเชิงบวกและพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนออทิสติกได้ดียิ่งขึ้น (Harrower & Dunlap, 2001) วิธีการเหล่านี้ประกอบด้วย การมีส่วนร่วมในการฟัง การตอบสนอง และการสื่อสาร ซึ่งล้วนเป็นองค์ประกอบสำคัญในการพัฒนาความสามารถทางสังคม

อย่างไรก็ตาม ข้อมูลจากการศึกษาล่าสุดชี้ให้เห็นถึงสถานการณ์ที่น่าวิตกเกี่ยวกับการเรียนรวมของนักเรียนออทิสติก โดยพบว่าร้อยละ 90 ของนักเรียนกลุ่มนี้ไม่ได้รับการรวมเข้ากับเพื่อนร่วมชั้นในห้องเรียนปกติอย่างแท้จริง (Ferraioli & Harris, 2011) กลุ่มคนเหล่านี้มักเผชิญกับการถูกดูถูกเหยียดหยาม และตกเป็นเป้าหมายของการรังแก นอกจากนี้ พวกเขายังมีแนวโน้มที่จะต้องเผชิญกับสถานการณ์ต่าง ๆ ที่อาจนำไปสู่ปัญหาทางจิตใจได้ง่าย (Berg et al., 2016; Griffiths et al., 2019) งานวิจัยของอนัญญา สิริขัตตพันธ์ (2565) ได้เผยให้เห็นข้อมูลที่น่าตกใจว่า ในกลุ่มตัวอย่างของบุคคลออทิสติกที่มีพฤติกรรมทำร้ายตนเอง พบว่าถึงร้อยละ 88.9 มีสาเหตุมาจากปัญหาความสัมพันธ์กับเพื่อนและการถูกรังแกในโรงเรียน โดยปัจจัยรองลงมาคือปัญหาที่เกี่ยวข้องกับครอบครัว

นอกจากนี้ สภาพแวดล้อมในโรงเรียนมักไม่เหมาะสมกับเด็กออทิสติก เนื่องจากพวกเขาต้องใช้เวลามากในการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมที่มักไม่สอดคล้องกับความสามารถของพวกเขา แม้หลังจากที่พวกเขาพัฒนาทักษะที่จำเป็นแล้ว ก็ยังต้องเผชิญกับสภาพแวดล้อมใหม่ ๆ ที่ต้องการทักษะที่แตกต่างออกไป (Rudy, 2023) โดยมีประเด็นสำคัญหลายประการที่ส่งผลกระทบต่อเด็กออทิสติกในโรงเรียน ได้แก่

ความไวต่อสิ่งเร้าทางประสาทสัมผัส

เด็กออทิสติกมีความไวต่อสิ่งเร้าทางประสาทสัมผัสสูง โดยเฉพาะในโรงเรียนที่มีสิ่งเร้าหลากหลาย เช่น เสียงกระดิ่ง แสงไฟนีออน เสียงในโรงอาหาร และเสียงสะท้อนในโรงยิม ซึ่งอาจก่อให้เกิดความวิตกกังวลและเพิ่มพฤติกรรมการกระตุ้นตนเอง

การอ่านและความเข้าใจทางวาจา

การทดสอบในโรงเรียนมักต้องการการการเข้าใจและตอบสนองต่อภาษาพูดและเขียน ซึ่งเป็นความท้าทายสำหรับเด็กออทิสติก โดยเฉพาะเมื่อต้องเผชิญกับภาษาที่ใช้สำนวนหรือภาษาทางอารมณ์

การทำงานทางบริหารจัดการ

เด็กออทิสติกมักมีปัญหาในการวางแผนและดำเนินโครงการหลายขั้นตอน รวมถึงการสลับระหว่างกิจกรรม งาน และหัวข้อต่าง ๆ ซึ่งส่งผลกระทบต่อการจัดการงานบ้าน โครงการโรงเรียน การเตรียมตัวสอบ และการวางแผนกิจกรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทักษะการเคลื่อนไหว

ทั้งทักษะการเคลื่อนไหวละเอียด (เช่น การเขียน การวาดรูป) และทักษะการเคลื่อนไหวใหญ่ (เช่น การกระโดด การขว้าง) เป็นความท้าทายสำหรับเด็กออทิสติก ซึ่งส่งผลต่อความสามารถในการเรียนและการเข้าสังคม

การสื่อสารทางสังคม

แม้ว่าเด็กออทิสติกบางคนอาจถูกมองว่า “มีความสามารถสูง” แต่พวกเขายังคงมีความยากลำบากในการสื่อสารทางสังคม โดยเฉพาะในโรงเรียนที่มีการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมตลอดเวลาและมีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ

การเปลี่ยนแปลงกฎและความคาดหวัง

การเปลี่ยนแปลงในแต่ละปีการศึกษา เช่น การเปลี่ยนครูหรือเพื่อนร่วมชั้น อาจทำให้เด็กออทิสติกต้องปรับตัวอย่างยากลำบาก และอาจนำไปสู่การถูกล้อเลียนหรือถูกเพิกเฉยจากเพื่อนร่วมชั้น

การเปลี่ยนแปลงในกิจวัตรประจำวัน

เด็กออทิสติกมักต้องการกิจวัตรและโครงสร้างที่คงที่ การเปลี่ยนแปลงในกิจวัตรประจำวัน เช่น วันหยุดหรือเหตุการณ์พิเศษ อาจทำให้พวกเขาารู้สึกยากลำบากในการปรับตัว แม้ว่าจะรู้ล่วงหน้าถึงการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้

การยอมรับพฤติกรรมออทิสติก

ครูแต่ละคนมีระดับความเข้าใจและการยอมรับพฤติกรรมของเด็กออทิสติกที่แตกต่างกัน ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อประสบการณ์ของเด็กในโรงเรียน

จากประเด็นข้างต้น การศึกษาแบบเรียนรวมแม้จะมีข้อดีหลายประการ แต่ก็ยังคงมีข้อท้าทายที่ต้องเผชิญในการสร้างสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมและยุติธรรมสำหรับนักเรียนออทิสติก

2.1.5 วิธีการปฏิสัมพันธ์ที่เหมาะสมกับเด็กออทิสติก

Intermountain Healthcare (2018) นำเสนอแนวทางสำคัญ 6 ประการในการมีปฏิสัมพันธ์อย่างสร้างสรรค์กับเด็กที่มีภาวะออทิสติก ดังนี้

1. ความอดทนเป็นสิ่งสำคัญ เนื่องจากเด็กกลุ่มนี้อาจต้องใช้เวลาอันยาวนานกว่าในการทำความเข้าใจและตอบสนองต่อข้อมูล
2. การแสดงความเมตตาและความยืดหยุ่นมีความจำเป็น เพราะเด็กเหล่านี้มักมีข้อจำกัดในการปรับตัวเข้ากับสถานการณ์แปลกใหม่
3. การสื่อสารด้วยวิธีการอื่นนอกเหนือจากการพูด เช่น การใช้ท่าทางประกอบ สามารถช่วยเสริมประสิทธิภาพในการสื่อสาร
4. การเรียนรู้วิธีการแสดงความรักและความสนใจที่สอดคล้องกับความชอบของเด็กแต่ละคน จะช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่ดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. การใช้การเสริมแรงทางบวก เช่น การชมเชยหรือให้รางวัลเมื่อเด็กแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสม เป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพ
6. การไม่รู้สึกลimitหวังหากเด็กตอบสนองด้วยความตรงไปตรงมามากเกินไป เป็นทัศนคติที่ควรมี

2.2 พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชน

2.2.1 ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ที่เยาวชนนิยม

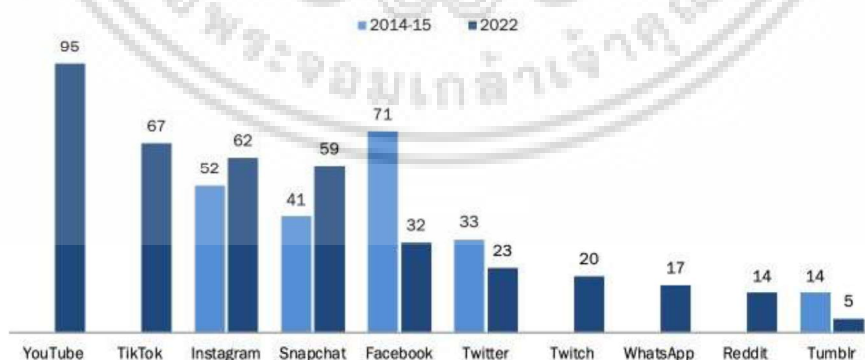
การสำรวจได้ถามวัยรุ่นในสหรัฐอเมริกาเกี่ยวกับการใช้งานแพลตฟอร์มออนไลน์ยอดนิยม 10 อันดับ ประกอบด้วย YouTube, TikTok, Instagram, Snapchat, Facebook, Twitter, Twitch, WhatsApp, Reddit และ Tumblr จากผลสำรวจพบว่า YouTube ครองอันดับหนึ่งในการใช้งานของวัยรุ่น โดย 95% ของผู้ตอบแบบสอบถามระบุว่าเคยใช้แพลตฟอร์มนี้

แพลตฟอร์มยอดนิยมอื่นๆ ได้แก่ TikTok (67%), Instagram (62%) และ Snapchat (59%) โดยการใช้งาน Instagram และ Snapchat มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นเมื่อเทียบกับการสำรวจในปี 2014-2015 ซึ่งพบว่ามีวัยรุ่นเพียง 52% ที่ใช้ Instagram และ 41% ที่ใช้ Snapchat

ข้อมูลนี้แสดงให้เห็นถึงความนิยมที่เพิ่มขึ้นของแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ในกลุ่มวัยรุ่นอเมริกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง YouTube, TikTok, Instagram และ Snapchat ที่มีอัตราการใช้งานสูงที่สุด (Vogels, Gelles-Watnick, & Massarat, 2022)

Majority of teens use YouTube, TikTok, Instagram, Snapchat; share of teens who use Facebook dropped sharply from 2014-15 to now

% of U.S. teens who say they ever use each of the following apps or sites



Note: Teens refer to those ages 13 to 17. Those who did not give an answer or gave other responses are not shown. The 2014-15 survey did not ask about YouTube, WhatsApp, Twitch and Reddit. TikTok debuted globally in 2018.

Source: Survey conducted April 14-May 4, 2022.
"Teens, Social Media and Technology 2022"

PEW RESEARCH CENTER

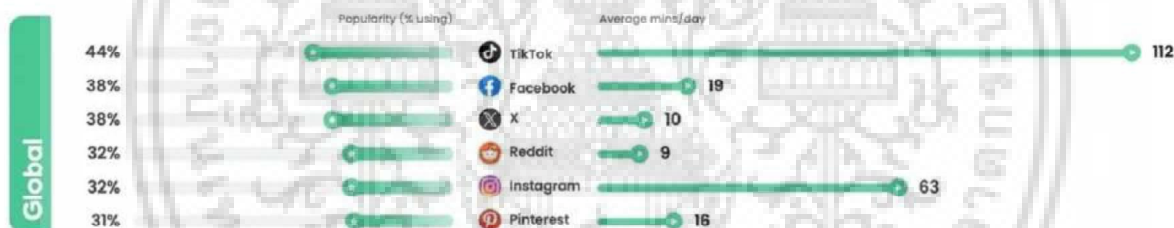
รูปที่ 2.1 ความนิยมในสื่อต่างๆของกลุ่มที่มา: Vogels, Gelles-Watnick, & Massarat (2022)
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้ในเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปเผยแพร่โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2 พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชน

เช่นเดียวกับกับรายงานประจำปีเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลของเยาวชนที่รวบรวมข้อมูลจากครอบครัวและสถานศึกษากว่า 400,000 แห่งทั่วโลก โดย Qustodio ซึ่งเป็นบริษัทที่เชี่ยวชาญในการให้บริการด้านการควบคุมการใช้งานสื่อดิจิทัลของเด็กและเยาวชน พบว่าในปี 2023 เด็กและเยาวชนอายุระหว่าง 4-18 ปี ใช้เวลาเฉลี่ยถึง 112 นาทีต่อวันในการรับชมวิดีโอสั้นบนแพลตฟอร์ม TikTok ซึ่งเพิ่มขึ้นจาก 107 นาทีในปีก่อนหน้า

แม้ว่า YouTube ยังคงครองตำแหน่งแอปพลิเคชันสตรีมมิ่งที่ได้รับความนิยมสูงสุดในกลุ่มนี้ แต่พบว่าเวลาการใช้งาน TikTok เพิ่มขึ้นถึง 60% เมื่อเทียบกับปีที่ผ่านมา ซึ่งเป็นแนวโน้มที่สอดคล้องกับการเปิดตัวฟีเจอร์ Shorts ของ YouTube เพื่อแข่งขันในตลาดวิดีโอสั้น ข้อมูลดังกล่าว ไม่ใช่การเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามแต่เป็นการอ้างอิงจากพฤติกรรมการใช้งานจริงของเยาวชน ที่รวบรวมจากทั้งอุปกรณ์พกพาและคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ

Social media apps by popularity & time spent



รูปที่ 2.2 สื่อที่ได้รับความนิยมในกลุ่มวัยรุ่น ที่มา: Qustodio (2023)

รวมไปถึงรายงานยังได้วิเคราะห์เชิงลึกในบางประเทศ การศึกษาพบว่า TikTok ยังคงเป็นแอปพลิเคชันยอดนิยมอันดับหนึ่งของโลก โดยมีเยาวชนถึง 44% ใช้งาน ตามมาด้วย Facebook ในอันดับที่สอง เมื่อเทียบกับแพลตฟอร์มอื่นๆ TikTok ยังครองเวลาการใช้งานสูงสุด โดยเยาวชนใช้เวลากับ TikTok มากที่สุด ขณะที่ Instagram มีการใช้งานเฉลี่ย 63 นาที, Facebook 19 นาที, Pinterest 16 นาที, X (Twitter) 10 นาที และ Reddit 9 นาที (Qustodio, 2024) การที่ TikTok ครองเวลาการใช้งานสูงสุดสะท้อนถึงพฤติกรรมการบริโภคสื่อของเยาวชนที่เน้นไปที่เนื้อหาที่สั้น กระชับ มากขึ้น รวมไปถึงการเปิดตัวฟีเจอร์ Shorts ของ Youtube ก็ น่าจะเป็นเครื่องยืนยันได้ดีของแนวโน้มที่เกิดขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.3 พฤติกรรมการใช้สื่อของนักเรียนมัธยมต้นไทย

ในยุคดิจิทัลปัจจุบัน การใช้สื่อออนไลน์ของนักเรียนมัธยมต้นในประเทศไทยมีความหลากหลายและซับซ้อนมากขึ้น แม้จะไม่มีข้อมูลที่ศึกษาเฉพาะเจาะจงเกี่ยวกับสื่อที่นิยมในกลุ่มนี้ แต่จากการศึกษาในภาพรวมพบว่านักเรียนไทยมีแนวโน้มใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลที่หลากหลาย นิพนธ์ ดารารุฒิมมาประภรณ์ และคณะ (2563) ได้ทำการศึกษาการใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลของเยาวชนไทย โดยเฉพาะในกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (อายุ 12-15 ปี) ครอบคลุมพื้นที่สำคัญหลายจังหวัด กรุงเทพมหานคร เชียงใหม่ ขอนแก่น ชลบุรี และสุราษฎร์ธานี ผลการวิจัยพบว่าเฟซบุ๊กเป็นแพลตฟอร์มที่ได้รับความนิยมสูงสุด มีสัดส่วนการใช้งานถึง 37.1% รองลงมาคืออินสตาแกรมและยูทูบ ซึ่งมีสัดส่วนการใช้งานเท่ากันที่ 21.8% ส่วนแอปพลิเคชันการแชทอย่าง LINE มีการใช้งานอยู่ที่ 11.8%

นอกจากนี้ การศึกษาในปัจจุบันยังพบว่า TikTok กำลังได้รับความนิยมในกลุ่มนักเรียนมัธยมต้น จากการศึกษาของ ตะวัน ไชยจิตต์ และคณะ (2567) พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจในระดับสูงมากต่อการใช้ TikTok ในการเรียนรู้ โดยมีคะแนนเฉลี่ยสูงถึง 4.61 จากคะแนนเต็ม 5 สอดคล้องกับงานวิจัยของจริญญา นาระกันทา และจิตติมา วิศุทธกุล (2567) ที่พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจในระดับสูงที่สุดต่อการใช้ TikTok ในการเรียนรู้ และข้อมูลจาก International Trade Administration (2024) ยังระบุว่านักเรียนไทยใช้แพลตฟอร์มต่างๆ อย่างหลากหลาย โดย Facebook, YouTube และ Instagram ถูกใช้สำหรับแชร์กิจกรรมต่างๆ Twitter และ Line ใช้สำหรับการส่งข้อความ ส่วน Google และ Zoom ใช้สำหรับการประชุมออนไลน์ Google ยังคงเป็นเครื่องมือค้นหาที่ได้รับความนิยมสูงสุด ในขณะที่ TikTok และ YouTube เป็นที่นิยมในการสตรีมและแบ่งปันเนื้อหาวิดีโอในกลุ่มเพื่อน

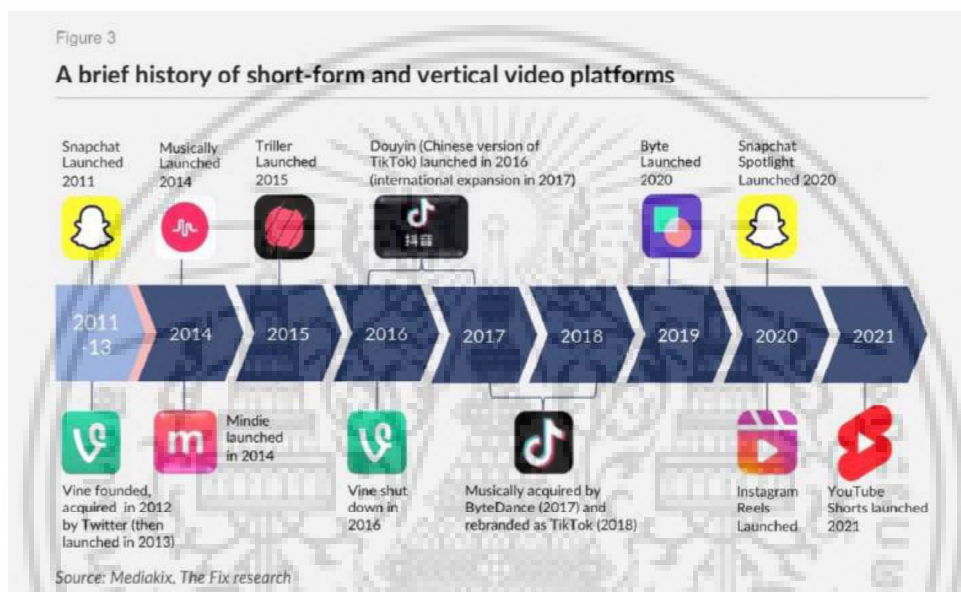
สิ่งเหล่านี้สะท้อนแนวโน้มว่านักเรียนมัธยมต้นไทยมีการใช้สื่อที่หลากหลาย โดยเฟซบุ๊ก ยูทูบ และอินสตาแกรมยังคงเป็นแพลตฟอร์มหลัก ในขณะที่ TikTok กำลังได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะในด้านการศึกษาและความบันเทิง การเข้าใจพฤติกรรมการใช้สื่อเหล่านี้มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาวิธีการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพสำหรับนักเรียนในยุคดิจิทัล การปรับตัวของวงการการศึกษาให้เข้ากับพฤติกรรมการบริโภคสื่อของเยาวชนในปัจจุบันจึงเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับวิถีชีวิตของนักเรียนมัธยมต้นไทยในยุคดิจิทัล

2.2.4 การปรับเปลี่ยนของแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์และการเกิดขึ้นของวิดีโอสั้น

ในทศวรรษที่ผ่านมา สมาร์ทโฟนได้กลายเป็นส่วนสำคัญของวัฒนธรรมทางสังคม ส่งผลให้พฤติกรรมการบริโภคและสร้างเนื้อหาของผู้ใช้เปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านของวิดีโอ ปรากฏการณ์ที่เรียกว่า "Vertical Video Syndrome" ได้เกิดขึ้นและแพร่หลาย สะท้อนถึงการที่ผู้คนคุ้นเคยกับการถือโทรศัพท์ในแนวตั้งเพื่อรับชมและบันทึกเนื้อหาต่างๆ การใช้งานสมาร์ทโฟนในชีวิตประจำวัน ได้หล่อหลอมให้ผู้ใช้ถือโทรศัพท์ในแนวตั้งโดยไม่รู้ตัวในหลากหลายสถานการณ์ ส่งผลให้วิดีโอแนวตั้งกลายเป็นรูปแบบเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สแกนไวสำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยามแต่หน้าไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ได้รับความนิยมอย่างมาก นอกจากนี้ ปัจจัยต่างๆ เช่น ความยืดหยุ่นของเทคโนโลยี การพัฒนาของปัญญาประดิษฐ์ และความสามารถในการสร้างพื้นที่ส่วนตัวแบบเคลื่อนที่ได้ ยิ่งส่งเสริมให้วิดีโอแนวตั้งกลายเป็นจุดเริ่มต้นใหม่ของการนำเสนอเนื้อหา

แม้ว่าในอดีต การผลิตภาพยนตร์จะมีรูปแบบที่เป็นทางการและเคร่งครัด แต่วิดีโอแนวตั้งได้เปิดโอกาสใหม่ในการสร้างสรรค์เนื้อหา มอบความหวังในการนำเสนอมุมมองที่แตกต่างและสดใหม่ในโลกของการสื่อสารดิจิทัล การเปลี่ยนแปลงนี้สะท้อนให้เห็นถึงวิวัฒนาการของเทคโนโลยีและพฤติกรรมผู้บริโภคที่ส่งผลต่อรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาในยุคดิจิทัล



รูปที่ 2.3 พัฒนาการของสื่อแนวตั้ง ที่มา: Sphera Network (2022)

การพัฒนาของแพลตฟอร์มสื่อสังคมที่เน้นวิดีโอได้เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ต้นทศวรรษ 2010 โดยเริ่มจาก Snapchat ในปี 2011 ที่นำเสนอแนวคิดการแชร์โมเมนต์ผ่านภาพและวิดีโอที่จะหายไปหลังจากระยะเวลาหนึ่ง แม้จะมีข้อกังวลเรื่องการใช้งานที่ไม่เหมาะสมในกลุ่มวัยรุ่น แต่แนวคิดนี้ก็ได้รับความนิยมอย่างมาก (Sphera Network, 2022)

ในช่วงแรก แพลตฟอร์มต่างๆ ต้องเผชิญกับข้อจำกัดด้านแบนด์วิดท์และพื้นที่เซิร์ฟเวอร์ ทำให้หลายแพลตฟอร์มเน้นการส่งข้อความที่ใช้ข้อมูลน้อย Vine พยายามแก้ปัญหาด้วยวิดีโอวนซ้ำ 6 วินาที แต่ก็ถูกมองว่าจำกัดเกินไปและปิดตัวลงในที่สุด ขณะที่ Instagram เริ่มทดลองกับวิดีโอ 15 วินาทีในรูปแบบสี่เหลี่ยมจัตุรัส การพัฒนาต่อมาได้รับอิทธิพลจากแอป Mindie ที่ให้ผู้ใช้เพิ่มเพลงประกอบวิดีโอสั้นๆ ซึ่งกลายเป็นคุณสมบัติสำคัญของแพลตฟอร์มในยุคต่อมา ในขณะที่ Triller นำเสนอการตัดต่อวิดีโอด้วย AI และ Musical.ly เพิ่มการใช้แฮชแท็กเพลงฮิตซึ่งทำหายนการขายการเข้าถึงของผู้สร้างคอนเทนต์

TikTok เริ่มต้นในจีนภายใต้ชื่อ Douyin ในปี 2016 ได้รวมคุณสมบัติเหล่านี้เข้าด้วยกันและขยายฐานผู้ใช้อย่างรวดเร็วหลังจากซื้อกิจการ Musical.ly ในปี 2017 จุดเด่นของ TikTok คืออัลกอริทึมการแนะนำคอนเทนต์นี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เทรนด์ที่ทำให้ผู้ใช้ติดหน้าจอนานขึ้นและเปิดโอกาสให้ผู้สร้างคอนเทนต์หน้าใหม่เข้าถึงผู้ชมทั่วโลก ซึ่งเป็นสิ่งที่คู่แข่งรายอื่นๆ ยังไม่สามารถเลียนแบบได้สำเร็จนอกจากนี้ในปี 2023 การใช้งาน TikTok เพิ่มขึ้นถึง 60% เมื่อเทียบกับปีที่ผ่านมา ซึ่งเป็นแนวโน้มที่สอดคล้องกับการเปิดตัวฟีเจอร์ Shorts ของ YouTube เพื่อแข่งขันในตลาดวิดีโอสั้น (Qustodio , 2024) การพัฒนาเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงวิวัฒนาการอันรวดเร็วของแพลตฟอร์มสื่อสังคมที่เน้นวิดีโอ ซึ่งได้เปลี่ยนแปลงวิธีที่ผู้คนแบ่งปันและบริโภคเนื้อหาออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญ

วิดีโอแนวตั้งได้สร้างการเปลี่ยนแปลงนำมาซึ่งความท้าทายและโอกาสใหม่ๆ สำหรับผู้สร้างสรรค์ผลงาน รูปแบบแนวตั้งสร้างพื้นที่การรับชมที่แคบและยาว ส่งผลให้เทคนิคการถ่ายทำแบบดั้งเดิมต้องปรับเปลี่ยน การเคลื่อนกล้องจากซ้ายไปขวาถูกแทนที่ด้วยการเคลื่อนไหวจากบนลงล่าง ขณะที่ตัวแบบต้องปรับตัวให้เข้ากับพื้นที่จำกัดนี้การถ่ายภาพยนตร์ระยะใกล้ในรูปแบบแนวตั้งสร้างผลลัพธ์ที่แตกต่างจากภาพยนตร์แบบดั้งเดิม แทนที่จะเป็นการถ่ายระยะใกล้ธรรมดา มันกลายเป็นการถ่ายระยะใกล้มากหรือแม้กระทั่งระยะใกล้สุดขีด ซึ่งนำไปสู่แรงจูงใจและความหมายทางภาพที่แปลกใหม่ ความท้าทายนี้กระตุ้นให้ผู้สร้างและนักแสดงต้องคิดนอกกรอบเปิดโอกาสในการสำรวจอารมณ์และท่าทางที่ซับซ้อนมากขึ้น (Mustikawati et al., 2022)

ด้วยความแพร่หลายที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง วิดีโอแนวตั้งได้กลายเป็นส่วนสำคัญของวัฒนธรรมดิจิทัลในยุคสมาร์ทโฟน การเข้าใจและปรับตัวต่อรูปแบบนี้จึงเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับผู้สร้างเนื้อหา แม้จะมีความท้าทายแต่รูปแบบแนวตั้งก็เปิดโอกาสให้ผู้สร้างสรรค์ได้พัฒนาเทคนิคและวิธีการนำเสนอที่สดใหม่ ตอบสนองต่อพฤติกรรมผู้บริโภคที่เปลี่ยนแปลงไปของผู้ชม

2.3 แนวคิดและทฤษฎีการออกแบบโมชันกราฟิก

2.3.1 ความหมายและความสำคัญของโมชันกราฟิก

โมชันกราฟิกเป็นการผสมผสานระหว่างสองคำ คือคำว่า "โมชัน (Motion)" ที่หมายถึงการเคลื่อนไหว และ "กราฟิก (Graphic)" ซึ่งหมายถึงภาพ โดยคำว่า "ภาพ" ในที่นี้ครอบคลุมถึงภาพการ์ตูน รูปทรงเรขาคณิต และเส้นต่างๆ เมื่อนำสองคำนี้มารวมกัน "โมชันกราฟิก (Motion graphic)" จึงหมายถึงภาพกราฟิกที่มีการเคลื่อนไหว (จงรัก เทศนา, 2559)

การใช้ภาพเคลื่อนไหวในโมชันกราฟิกนั้นถือเป็นภาษาสากลที่มีประสิทธิภาพในการสื่อสารสูง Krasner (2012) อธิบายว่า โมชันกราฟิกสามารถสื่อสารได้ดีกว่าสื่อที่มีเพียงเนื้อหาอย่างเดียว เนื่องจากผู้ชมสามารถรับรู้เนื้อหาผ่านภาพเคลื่อนไหวได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยปัจจัยสำคัญในการสร้างภาพเคลื่อนไหวคือ องค์ประกอบภายในเฟรมที่ถูกออกแบบให้เคลื่อนไหวเพื่อถ่ายทอดข้อมูลไปยังผู้รับสาร นอกจากนี้ การออกแบบองค์ประกอบในเฟรมยังอาศัยหลักการของอิทธิพลที่การเคลื่อนไหวส่งผลต่อความรู้สึก ยกตัวอย่าง เช่น วัตถุที่เคลื่อนที่ช้าในแนวขวางและค่อยๆ จางหายไป อาจสร้างความรู้สึกสงบนิ่ง ในขณะที่วัตถุที่พลิกและเคลื่อนที่อย่างรวดเร็วอาจกระตุ้นความรู้สึกสนุกสนาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในยุคดิจิทัลคอนเทนต์ปัจจุบัน โมชันกราฟิกยิ่งทวีความสำคัญมากขึ้น พงษ์พิพัฒน์ สายทอง (2560) ชี้ให้เห็นว่า โมชันกราฟิกตอบสนองความต้องการของผู้คนที่ต้องการเข้าถึงและเข้าใจข้อมูลจำนวนมากในเวลาจำกัดได้เป็นอย่างดี ด้วยการนำเสนอข้อมูลผ่านการคัดกรองมาอย่างดีในรูปแบบที่แปลกใหม่ ทันสมัย และสอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน วิธีการนี้ช่วยให้ผู้รับสารสามารถเข้าใจข้อมูลที่มีความซับซ้อนได้ง่ายขึ้น ผ่านการผสมผสานระหว่างภาพที่ออกแบบอย่างสร้างสรรค์และการเคลื่อนไหวที่น่าสนใจ นอกจากนี้ โมชันกราฟิกยังช่วยเพิ่มชีวิตชีวาให้กับงานกราฟิกที่เคยเป็นภาพนิ่ง สร้างความสนุกสนาน และเพิ่มประสิทธิภาพในการนำเสนอข้อมูลและเรื่องราวต่างๆ ส่งผลให้การสื่อสารมีความน่าสนใจและเข้าถึงผู้ชมได้ดียิ่งขึ้น (จงรัก เทศนา, 2559)

สรุปได้ว่า โมชันกราฟิกเป็นเครื่องมือสื่อสารที่มีประสิทธิภาพสูงในยุคดิจิทัล โดยผสมผสานการออกแบบภาพและการเคลื่อนไหวเพื่อถ่ายทอดข้อมูลที่ซับซ้อนให้เข้าใจง่าย สามารถสร้างอารมณ์และความรู้สึกผ่านการเคลื่อนไหว และตอบสนองความต้องการในการเข้าถึงข้อมูลอย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ ทำให้โมชันกราฟิกกลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสารยุคปัจจุบันที่ข้อมูลมีปริมาณมากและเวลาในการ รับสารมีจำกัด

2.3.2 หลักการสร้างสื่อโมชันกราฟิก

อัครพล ด้านทองกลาง (2562) ได้นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับหลักการสร้างสื่อโมชันกราฟิก โดยอ้างอิงถึง "12 Principles of Animation" ซึ่งเป็นหลักการที่ปรากฏในหนังสือ "The Illusion of Life : Disney Animation" เขียนโดย Frank Thomas และ Ollie Johnston นักแอนิเมเตอร์ผู้บุกเบิกของ Disney โดยแก่นสำคัญของหลักการนี้คือการสร้างภาพวาดให้มีชีวิตชีวาและเคลื่อนไหวอย่างมีพลัง แม้ว่าจะเริ่มต้นจากงาน Character Animation แต่ด้วยพื้นฐานที่อิงกับหลักการเคลื่อนไหวที่ทางฟิลิกส์ ทำให้สามารถประยุกต์ใช้กับงานภาพเคลื่อนไหวรูปแบบอื่นๆ ได้ด้วย เช่น Motion Graphics, Interactive Design และ UI Design โดยมีหลักการทั้ง 12 ข้อ ดังนี้

1. **Squash & Stretch** คือ การยืดและการหดของวัตถุ เพื่อช่วยให้วัตถุมีการเคลื่อนไหวอย่างมีชีวิตชีวาขึ้น ถึงแม้ว่าวัตถุนั้นจะไม่ใช่อะไรที่มีชีวิตก็ตาม โดยอาศัยหลักการทางฟิลิกส์ เช่น แรงแม่เหล็ก มวล น้ำหนัก และค่าความยืดหยุ่น ที่สัมพันธ์กับทิศทางและน้ำหนักของวัตถุ แต่เราจะต้องเพิ่มระดับความเกินจริงให้กับวัตถุนั้น ๆ เพื่อให้การเคลื่อนไหวดูมีชีวิตชีวา เช่น เมื่อโยนวัตถุขึ้นไปในอากาศ วัตถุจะยืดขึ้นในแนวตั้ง และหดลงในแนวระนาบเมื่อกระทบกับพื้น
2. **Anticipation** คือ หลักการนี้เกี่ยวข้องกับการแสดงการเตรียมตัวของวัตถุก่อนที่จะเกิดการเคลื่อนไหวหลัก (Primary Action หรือ Main Action) วัตถุประสงค์คือเพื่อให้ผู้ชมสามารถคาดเดาเหตุการณ์ที่กำลังจะเกิดขึ้นได้ ซึ่งจะช่วยเพิ่มความสมจริงและพลังให้กับการกระทำของวัตถุ ตัวอย่างเช่น นักมวยจะง้างหมัดก่อนชก นักกีฬากระโดดสูงจะย่อตัวก่อนกระโดด หรือวัตถุอาจถอยหลังเล็กน้อยก่อนที่จะพุ่งไปข้างหน้าอย่างรวดเร็ว การเตรียมตัวเช่นนี้ช่วยในการถ่ายเท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

น้ำหนักและสร้างแรงส่ง ทำให้การเคลื่อนไหวดูมีพลังมากขึ้น และช่วยให้ผู้ชมสามารถคาดการณ์เหตุการณ์ที่กำลังจะเกิดขึ้นได้

3. **Staging** คือ หลักการนี้เน้นการจัดวางองค์ประกอบผ่านการเคลื่อนไหวของวัตถุ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อนำสายตาผู้ชมและดึงดูดความสนใจไปยังวัตถุที่เป็นองค์ประกอบสำคัญที่สุดในฉากนั้นๆ ในขณะเดียวกัน ก็ลดการเคลื่อนไหวของสิ่งที่ไม่สำคัญในฉากให้น้อยที่สุด วิธีนี้ช่วยจัดลำดับการรับรู้ของผู้ชม (Hierarchy of Perception) โดยกำหนดว่าวัตถุใดมีความสำคัญมากน้อยกว่ากัน ซึ่งจะสื่อถึงความสำคัญของวัตถุนั้นๆ ด้วย การใช้หลักการ Staging อย่างมีประสิทธิภาพจะช่วยให้ผู้ชมเข้าใจลำดับความสำคัญของสิ่งต่างๆ ในฉากได้อย่างชัดเจน
4. **Straight Ahead Action & Pose to Pose** คือ หลักการนี้มีรากฐานมาจากเทคนิคการวาดภาพเคลื่อนไหวแบบดั้งเดิม โดยแบ่งเป็น 2 วิธี
 - **Straight Ahead Action** เป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบตรงไปตรงมา โดยเริ่มจากภาพแรก (Start Frame) แล้วค่อยๆ เปลี่ยนแปลงทีละภาพจนถึงภาพสุดท้าย (End Frame) วิธีนี้ช่วยให้การเคลื่อนไหวมีความลื่นไหลและอิสระตามที่คุณต้องการ
 - **Pose to Pose** เป็นการกำหนดภาพเริ่มต้นและภาพสุดท้าย (Key Frames) อย่างชัดเจน ตั้งแต่แรก จากนั้นจึงสร้างภาพระหว่างกลาง (In-Between Frames) เพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหวที่สมบูรณ์ วิธีนี้ช่วยให้ควบคุมลักษณะของภาพได้แม่นยำ ทั้งสองเทคนิคมีข้อดีแตกต่างกัน และมักใช้ร่วมกันเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ดีที่สุด
5. **Follow Through & Overlapping Action** คือ หลักการนี้อธิบายว่าการเคลื่อนไหวของวัตถุมีความซับซ้อน ประกอบด้วยการเคลื่อนไหวหลัก (Main Action) และการเคลื่อนไหวขององค์ประกอบอื่นๆ ที่มีความต่อเนื่อง ทับซ้อน และสัมพันธ์กัน แบ่งเป็น 2 ลักษณะ
 - **Follow Through** เป็นการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นต่อเนื่องหลังจากการเคลื่อนไหวหลัก (Action) เรียกว่า Reaction เช่น วัตถุที่เคลื่อนที่ด้วยความเร็วแล้วหยุดกะทันหัน จะมีการเคลื่อนที่ต่อเนื่องเล็กน้อยก่อนหยุดสนิท ซึ่งเป็นไปตามกฎของแรงเสียดทานและแรงเฉื่อย
 - **Overlapping Action** เป็นการเคลื่อนไหวของส่วนต่างๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการเคลื่อนไหวหลักและการเคลื่อนไหวรอง เช่น ขณะที่ตัวละครวิ่ง แขนและขาจะเคลื่อนไหวพร้อมกันแต่ด้วยความเร็วที่แตกต่างกัน รวมถึงการเคลื่อนไหวของลำตัวและศีรษะ
6. **Slow In & Slow Out** คือ แนวคิดที่อธิบายถึงการเปลี่ยนแปลงความเร็วในการเคลื่อนไหว โดยเฉพาะในช่วงเริ่มต้นและสิ้นสุด หลักการนี้มีความสัมพันธ์กับอัตราเร่งและมวลของวัตถุ ในกรณีของ Slow In การเคลื่อนที่จะเริ่มต้นอย่างช้าๆ ขณะที่ Slow Out จะชะลอความเร็วลงเมื่อใกล้สิ้นสุดการเคลื่อนที่ เช่น การเคลื่อนที่ของรถยนต์ ซึ่งจะมีความเร็วแตกต่างกันในแต่ละช่วง โดยช่วงเริ่มออกตัวและช่วงเบรคจะมีความเร็วต่ำกว่าช่วงที่เร่งด้วยความเร็วคงที่ ในทางกลับกัน การเคลื่อนที่ในแนวตั้งจะมีลักษณะตรงข้าม ยกตัวอย่างเช่น การโยนวัตถุขึ้นในอากาศ ซึ่งจะมี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความเร็วสูงในช่วงเริ่มต้นและช่วงที่วัตถุตกลงสู่พื้น แต่จะช้าลงเมื่อวัตถุลอยขึ้นถึงจุดสูงสุดและหยุดนิ่งชั่วขณะ

7. **Arc** คือ ลักษณะการเคลื่อนที่ของวัตถุตามเส้นโค้งหรือเส้นตรง โดยการเปลี่ยนแปลงตำแหน่งของวัตถุนั้นจะถูกจำกัดด้วยปัจจัยทางกายภาพตามธรรมชาติ ตัวอย่างที่ชัดเจนคือการขว้างวัตถุขึ้นไปในอากาศ ซึ่งวัตถุจะเคลื่อนที่ตามแนววิถีโค้งอันเป็นผลมาจากแรงโน้มถ่วงทิศทางการเคลื่อนที่ จะต้องสอดคล้องกับหลักกายวิภาคศาสตร์ โดยคำนึงถึงข้อจำกัดของข้อต่อ ทั้งข้อพับหลักและข้อพับรอง รวมถึงความยืดหยุ่นของร่างกาย ยกตัวอย่างเช่น ในการวิ่ง องศาการเคลื่อนไหวของอวัยวะต่างๆ จะต้องเป็นไปตามวิถีโค้งที่สัมพันธ์กับแกนข้อต่อหลักของแต่ละส่วน
8. **Secondary Action** คือ การเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นเพื่อเสริมการเคลื่อนไหวหลัก หรือ Primary Action โดยมีจุดประสงค์เพื่อเน้นย้ำหรือสนับสนุนให้การกระทำหลักมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยยกตัวอย่างการเคลื่อนไหวของเส้นผมของตัวละคร ซึ่งจัดเป็น Secondary Action ที่เกิดขึ้นควบคู่ไปกับการเคลื่อนที่หรือแสดงท่าทางต่างๆ ของตัวละคร ซึ่งถือเป็น Primary Action ทั้งนี้ Secondary Action ควรมีความสอดคล้องและเชื่อมโยงกับการเคลื่อนไหวหลัก โดยไม่ควรดึงความสนใจของผู้ชมออกไปจาก Primary Action
9. **Appeal** คือ การสร้างแรงดึงดูดผ่านความแตกต่างของการเคลื่อนไหวและการออกแบบที่มีเอกลักษณ์ ในด้านการออกแบบ Appeal เกิดจากการสร้างสรรค์รูปทรง ขนาด สัดส่วน และท่าทางของตัวละครให้มีความโดดเด่นและน่าจดจำ ผู้วิจัยแนะนำวิธีการตรวจสอบ Appeal ของตัวละครโดยการสร้างภาพเงาดำ (Silhouette) ของตัวละครในท่าทางต่างๆ หากยังสามารถสื่อถึงบุคลิกเฉพาะของตัวละครได้ แสดงว่าตัวละครนั้นมี Appeal
10. **Timing** คือ แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับกฎฟิสิกส์และการเคลื่อนที่ตามธรรมชาติ โดยเน้นการสร้าง ความแตกต่างของความเร็วที่สัมพันธ์กับเวลา การสร้าง Timing ที่มีประสิทธิภาพจะช่วยควบคุมจังหวะ อารมณ์ และปฏิกิริยาของตัวละครหรือวัตถุได้อย่างเหมาะสม โดยอาศัยการปรับเปลี่ยนความเร็ว ความเร่ง ความหน่วง และแรงเฉื่อยในแต่ละช่วงเวลาของการเคลื่อนไหว
11. **Exaggeration** คือ หลักการสร้างความเกินจริงในการเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนแปลงรูปร่าง รูปทรง ขนาด และสัดส่วนของวัตถุ เพื่อเพิ่มความมีชีวิตชีวาและพลังให้กับภาพเคลื่อนไหว วิธีการนี้เริ่มจากการกำหนดการเคลื่อนไหวหลักตามความเป็นจริง แล้วจึงเพิ่มเติมหรือขยายขีดจำกัดให้เกินกว่าความเป็นไปได้ในโลกจริง ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ร่วมกับหลักการอื่นๆ เช่น Squash & Stretch เพื่อเน้นย้ำอารมณ์และความรู้สึกของการเคลื่อนไหว
12. **Solid Drawing** คือ หลักการที่เกี่ยวข้องกับการกำหนดท่าทางของตัวละครหรือวัตถุ โดยอ้างอิงจากพื้นฐานการวาดภาพ กายวิภาคศาสตร์ น้ำหนัก และปริมาตรของแสงและเงา เพื่อสร้างภาพที่มีลักษณะ 3 มิติและมีมุมมองแบบ Perspective จากมุมมองใดมุมมองหนึ่ง วิธีนี้ช่วยให้ภาพมีความลึก และความสมดุลที่สอดคล้องกับธรรมชาติ โดยอาจใช้เส้น Grid เพื่อช่วยกำหนดทิศทาง มุมมอง และขนาดที่สัมพันธ์กับระยะใกล้-ไกลของวัตถุในภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.3 ขั้นตอนการสร้างสื่อโมชันกราฟิก

ขั้นตอนการสร้างสื่อโดย Infographic Thailand (2557) ได้อธิบายถึงกระบวนการสร้างสื่อโมชันกราฟิก โดยแบ่งออกเป็นขั้นตอนออกเป็น ดังนี้

1. **การกำหนดแนวคิดหลัก** หรือที่เรียกว่า Direction Concept เป็นการวางโครงร่างและทิศทางของเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ ขั้นตอนนี้ต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์ในการระบุวัตถุประสงค์และแก่นหลักของงาน โดยอาจมีการสร้างแนวคิดมากกว่าหนึ่งรูปแบบเพื่อเป็นทางเลือกในการพัฒนาต่อไป
2. **การสร้าง Mood Board** ซึ่งเป็นเครื่องมือในการรวบรวมแนวคิดและแรงบันดาลใจ แม้ว่า Mood Board จะไม่ได้ถูกนำไปใช้ในผลงานจริง แต่มีบทบาทสำคัญในการวิเคราะห์องค์ประกอบต่างๆ ของงานออกแบบ เช่น สี ตัวอักษร และภาพประกอบ การจัดทำ Mood Board ช่วยให้เห็นภาพรวมของงานได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ยังเป็นวิธีที่สะดวกในการทดลองแนวคิดต่างๆ ก่อนที่จะนำไปใช้ในงานจริง ทำให้ผู้ออกแบบสามารถปรับเปลี่ยนและพัฒนาแนวคิดได้อย่างยืดหยุ่น และรวดเร็ว
3. **การเขียนบทหรือ Script** ซึ่งเป็นโครงร่างสำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหวต่างๆ โดยมีจุดประสงค์เพื่อถ่ายทอดเรื่องราว ระบุตัวละคร การกระทำ สถานที่ และวิธีการ ทั้งนี้ Script จะใช้ภาพเป็นสื่อหลักในการถ่ายทอดความหมาย ซึ่ง Script สำหรับงานโฆษณา มักมีความยาวประมาณ 1.5 ถึง 2 นาที เพื่อให้เนื้อหากระชับ เข้าใจง่าย และไม่น่าเบื่อ โดยมักเริ่มจากการวางโครงเรื่องให้ชัดเจน แล้วจึงแยกย่อยเป็นฉากต่างๆ พร้อมใส่รายละเอียดเช่น สถานการณ์ เวลา สถานที่ ตัวละคร บทสนทนา และบทบรรยาย บางครั้งอาจจะบวมกลิ้งหรือขนาดภาพไว้ด้วย Script สามารถแบ่งออกเป็น 3 ส่วนหลัก ได้แก่
 - **Introduction หรือบทนำ** เป็นส่วนที่ต้องดึงดูดความสนใจของผู้ชม โดยอาจเริ่มจากการกล่าวถึงปัญหาหรือเนื้อหาหลักของเรื่อง เพื่อเชื่อมโยงไปสู่ส่วนต่อไป
 - **Main Idea หรือใจความสำคัญ** เป็นส่วนที่นำเสนอเนื้อหาสำคัญที่สุดของเรื่อง หากเป็นงานโฆษณาก็จะเน้นการนำเสนอประโยชน์ของผลิตภัณฑ์
 - **Ending หรือฉากจบ** เป็นการสรุปเรื่องราวทั้งหมด โดยมักจะบอกถึงสิ่งที่ผู้ชมจะได้เรียนรู้จากการรับชม และอาจจบด้วยคำสำคัญ (Keyword) สั้นๆ
4. **Storyboard** เป็นการเขียนกรอบแสดงรายละเอียดของแต่ละฉากหรือหน้าจอในภาพยนตร์หรือหนังสือ โดยระบุองค์ประกอบต่างๆ เช่น ข้อความ ภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียงดนตรี และเสียงพูด พร้อมทั้งลำดับการปรากฏของแต่ละองค์ประกอบ Storyboard ประกอบด้วยสองส่วนหลัก คือ ส่วนภาพและส่วนเสียง โดยมักจะวาดภาพในกรอบสี่เหลี่ยม ตามด้วยบทบรรยายหรือบทสนทนา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และส่วนของเสียงประกอบ โดย วาริน การวิวัฒน์เจริญ (2560) เกี่ยวกับขั้นตอนการทำ Story Board ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอนหลัก ดังนี้

- **การวางโครงเรื่องหลัก** ประกอบด้วย แนวเรื่อง ฉาก เนื้อเรื่องย่อ Theme หรือแก่นเรื่อง (ข้อคิดหรือสิ่งที่ต้องการสื่อสาร)ตัวละคร โดยเน้นการกำหนดรูปลักษณ์ที่โดดเด่นและแตกต่างกัน สามารถสื่อถึงลักษณะนิสัยได้ทันที
 - **การลำดับเหตุการณ์คร่าวๆ** โดยเน้นความเป็นเหตุเป็นผลระหว่างเหตุการณ์ต่างๆ และการสร้างจุด Climax ที่น่าตื่นเต้น รวมถึงการสร้างปมให้ผู้อ่านเกิดความสงสัยและคาดเดา
 - **การกำหนดหน้า**
 - **การแต่งบท** เป็นขั้นตอนสุดท้ายก่อนการวาด Story Board โดยเขียนบทพูดและบทความคิดอย่างละเอียด เพื่อกำหนดขนาดของบอลูนและจัดวางบนหน้ากระดาษได้อย่างเหมาะสม
 - **การเขียน Story Board**
5. **Animate** เป็นขั้นตอนการเพิ่มชีวิตและการเคลื่อนไหวให้กับงานกราฟิก โดยสามารถใช้โปรแกรมต่างๆ เช่น Adobe Illustrator ร่วมกับ After Effects ในการสร้างภาพเคลื่อนไหว ในขั้นตอนนี้ควรมีเสียงไกด์ไลน์เพื่อให้ภาพสอดคล้องกับเสียงและคอนเซ็ปต์ที่วางไว้ การทำ Animation มีสองรูปแบบหลัก
- **Straight ahead animation** เป็นการ animate แบบทำทีละเฟรมไปเรื่อยๆ เหมาะสำหรับการสร้างการเคลื่อนไหวที่เป็นธรรมชาติ เช่น น้ำ ไฟ ลม ฝน ซึ่งไม่มีคีย์เฟรมที่แน่นอน
 - **Pose-to-pose action** เป็นการ animate โดยใช้ Key frame กำหนดท่าทางหลัก และตำแหน่งเฟรมสำคัญ จากนั้นจึงทำการ animate ช่วงระหว่างคีย์เฟรมหลัก (in-between) ในงาน computer animation ส่วนนี้จะเป็นช่วงที่คอมพิวเตอร์คำนวณการเคลื่อนไหวที่ให้ โดย animator ควบคุมผ่านความโค้งของเส้นกราฟ
6. **การผสมเสียง หรือ Mix Sound** เป็นกระบวนการสุดท้าย ซึ่งเป็นการใส่เสียงประเภทต่างๆ เข้าไปในงาน โดยสามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภทหลัก ดังนี้
1. **Dialog** หรือเสียงบรรยาย/บทพูด เป็นส่วนสำคัญที่สุดในการเล่าเรื่องและถ่ายทอดเนื้อหา มักจะบันทึกสตรระหว่างการถ่ายทำเพื่อให้ได้อารมณ์ที่สมจริง แต่จะมีค่าใช้จ่ายสูง โดยมี Production Mixer เป็นผู้รับผิดชอบการบันทึกเสียง และ Boom Man เป็นผู้ช่วยจัดการไมโครโฟน
 2. **Sound Effect** หรือเสียงประกอบพิเศษ ใช้เพิ่มอารมณ์ให้กับฉากนั้นๆ แบ่งเป็น 3 ชนิด:
 - **Foley** การบันทึกเสียงลักษณะพิเศษ เสียงที่ไม่สามารถบันทึกได้ขณะการถ่าย เช่น เสียงฝีเท้า เสียงเสื้อผ้า หรือเสียงการหยิบจับสิ่งของ
 - **Sound Design** เสียงที่ไม่มีในชีวิตจริงแต่ช่วยเสริมความรู้สึก เช่น เสียงฮัมต่ำๆ แทนความรู้สึกอันตราย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- **Ambience** เสียงบรรยากาศของสถานที่ต่างๆ เช่น เสียงใบไม้ เสียงการจราจร หรือเสียงในงานเลี้ยง

3. **Music** หรือดนตรีประกอบ ใช้สร้างอารมณ์ให้กับงาน โดยมี Music Composer เป็นผู้รับผิดชอบ อย่างไรก็ตามการใช้เสียงอย่างพอดีเป็นเรื่องสำคัญ การไม่มากหรือน้อยเกินไป จะไม่ทำให้รบกวนอารมณ์ของผู้ชม ทั้งนี้ การตัดสินใจขึ้นอยู่กับวิจารณญาณของผู้ผลิตแต่ละคน

2.3.4 กระบวนการพัฒนางานโมชันกราฟฟิก

จากการศึกษากระบวนการพัฒนางานโมชันกราฟฟิก พบว่ามีนักวิชาการหลายท่านได้นำเสนอแนวคิดที่สอดคล้องกัน โดยแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนหลักตามหลัก 3P ดังนี้ (นิพนธ์ คุณารักษ์, 2559; กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย, 2022)

1. ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production)

ในขั้นตอนนี้จะมีการเตรียมความพร้อมก่อนที่จะเริ่มกระบวนการผลิตจริง ในขั้นตอนนี้ประกอบไปด้วย การกำหนดแนวคิดและกรอบการทำงาน (Direction Concept) เป็นการรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ และกำหนดคอนเซ็ปต์ของงาน การกำหนดอารมณ์ของงาน (Mood Board) รวมถึงการเลือกสี สไตล คาแรคเตอร์ และองค์ประกอบอื่น ๆ ที่สื่อถึงอารมณ์ของผลงาน การเขียนบทพูด (Script) โดยนำข้อมูลจากกรอบแนวคิดมาเขียนเป็นบทพูด แบ่งเป็น 3 ส่วน คือ การเกริ่นนำ ใจความหลัก และสรุป การเขียนบทภาพ (Storyboard) เป็นการวางแผนภาพที่จะปรากฏในแต่ละฉากหรือหน้าจอ

2. ขั้นตอนการผลิต (Production)

ขั้นตอนนี้เป็นการนำแผนที่ได้เตรียมไว้มาใช้ในกระบวนการผลิตจริง ประกอบไปด้วย การเตรียมอาร์ตเวิร์ค (Artwork) โดยคำนึงถึงขนาดเฟรม (Frame Size) และอัตราส่วนภาพ (Aspect Ratio) ที่เหมาะสม การสร้างภาพเคลื่อนไหว (Motion) โดยนำอาร์ตเวิร์คที่สร้างมาทำการเคลื่อนไหวในโปรแกรมที่เหมาะสม เช่น Adobe After Effects

3. ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

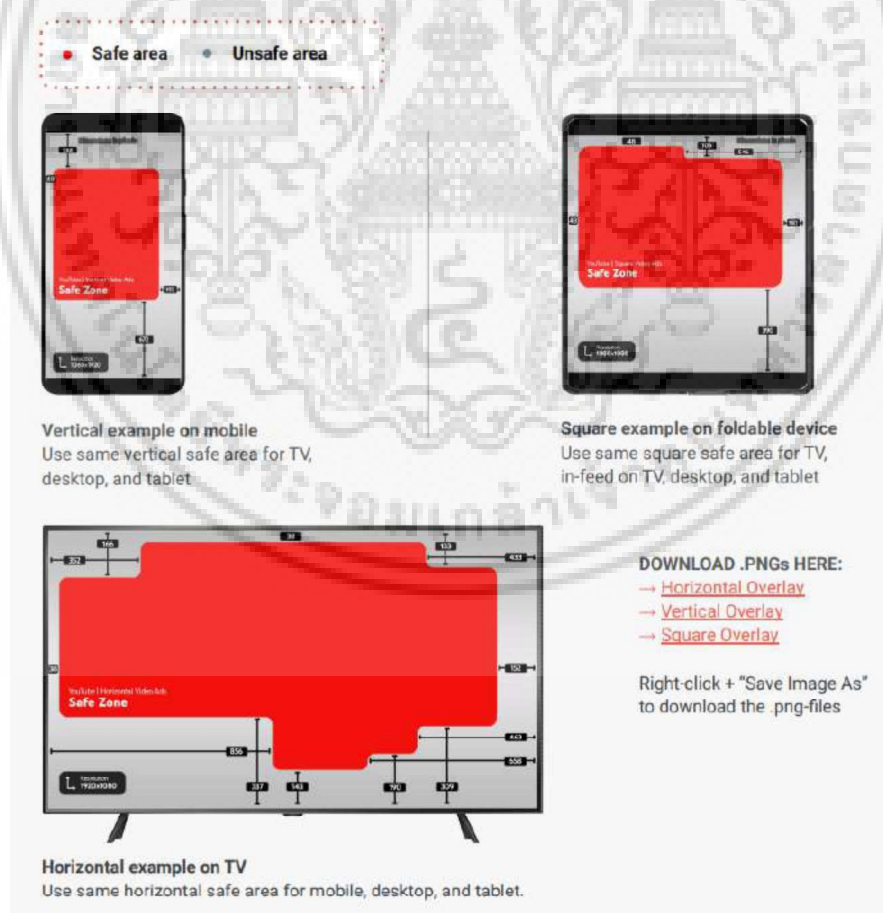
ในขั้นตอนนี้จะมีการตัดต่อและประมวลผลจากงานที่ได้ผลิตมาแล้ว โดยประกอบด้วย การลำดับภาพ (Sequencing) เป็นการนำฉากแต่ละฉากมาจัดลำดับและเพิ่มเอฟเฟกต์ทรานสิชั่น การผสมเสียง (Mix Sound) รวมถึงการบันทึกเสียงบรรยาย เสียงเอฟเฟกต์ และเสียงดนตรี นอกจากนี้ยังต้องมีการฉายเพื่อตรวจสอบ (Preview) และการประเมินผล (Evaluation) ซึ่งมีการประเมินทั้งกระบวนการผลิตและผลผลิต เพื่อให้ได้ผลงานที่มีคุณภาพและน่าสนใจ (วชิระ อินทร์อุดม, 2539)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4 แนวคิดและทฤษฎีการออกแบบสื่อออนไลน์

2.4.1 แนวคิดโซนปลอดภัย

การใช้โซนปลอดภัยสากล (Universal Safe Zones) เป็นกลยุทธ์สำคัญในการวางแผนองค์ประกอบกราฟิกและข้อความสำหรับสื่อโฆษณาดิจิทัล เนื่องจากตำแหน่งของภาพซ้อนทับ คำกระตุ้นการตัดสินใจ และองค์ประกอบอินเทอร์แอคทีฟอื่น ๆ มีความแปรผันตามรูปแบบโฆษณา ประเภทแคมเปญ และอุปกรณ์แสดงผล การนำแนวคิดโซนปลอดภัยมาใช้จึงเป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพในการประกันว่าองค์ประกอบสำคัญ อาทิ โลโก้ ภาพผลิตภัณฑ์ และข้อความหลัก จะยังคงปรากฏอย่างชัดเจนในทุกรูปแบบการแสดงผล การจัดวางองค์ประกอบสำคัญภายในโซนปลอดภัยช่วยลดความเสี่ยงที่องค์ประกอบเหล่านั้นจะถูกบดบังหรือตัดทอนในบางรูปแบบของโฆษณา ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพของสื่อโฆษณาและการรับรู้ของผู้บริโภค (Google, 2023) วิธีการนี้จึงเป็นแนวปฏิบัติที่สำคัญสำหรับนักออกแบบและนักการตลาดดิจิทัล ในการสร้างสรรค์สื่อโฆษณาที่มีประสิทธิภาพและสามารถปรับตัวได้ในหลากหลายแพลตฟอร์ม



รูปที่ 2.4 universal safe zones ที่มา: (Google, 2023)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สวอนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.2 ทฤษฎีการสร้างภาพยนตร์สำหรับวิดีโอแนวตั้ง

การสรุปประเด็นสำคัญจากทฤษฎีการสร้างภาพยนตร์สำหรับการผลิตวิดีโอแนวตั้ง (Clayton, R., 2019) ที่มีความเกี่ยวข้องกับงานวิจัยปัจจุบัน สามารถแบ่งได้ดังนี้

1. วัตถุแนวตั้งและสถานที่

มนุษย์ รูปแบบแนวตั้งมีข้อดีในการนำเสนอภาพบุคคลอย่างสมบูรณ์ ทำให้สามารถแสดงรายละเอียดทั้งหมดของร่างกายตั้งแต่ศีรษะจรดเท้า ซึ่งช่วยเผยให้เห็นลักษณะเฉพาะของตัวละคร เช่น ท่าทางการยืน การเดิน และรองเท้าที่สวมใส่ ในขณะที่รูปแบบแนวนอนมักจำกัดการแสดงรายละเอียดส่วนล่างของร่างกาย นอกจากนี้ รูปแบบแนวตั้งยังเหมาะสมกับลักษณะทางกายภาพของมนุษย์และเอื้อต่อการนำเสนอแบบโมโนล็อกหรือการพูดตรงหน้ากล้องโดยไม่มีสิ่งรบกวนรอบข้าง

เกี่ยวกับวัตถุแนวตั้ง ยาว และบาง กรอบภาพแนวตั้งมีประโยชน์สำหรับถ่ายวัตถุสูงหรือยาว เช่น อาคาร ต้นไม้ จรวด และยานพาหนะต่างๆ โดยช่วยแสดงรายละเอียดได้ดีกว่าและลดพื้นที่ว่างรบกวนสายตา ในขณะที่กรอบภาพแนวนอนอาจทำให้วัตถุเหล่านี้ดูเล็กลงหรือต้องถ่ายจากระยะไกล นอกจากนี้ กรอบภาพแนวตั้งยังเหมาะกับการเล่าเรื่องที่ตัวละครเคลื่อนที่ไปข้างหน้า เช่น การเดินทางตามถนนหรือแม่น้ำ ทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนกำลังเคลื่อนที่ไปพร้อมกับตัวละคร ดังนั้น การเลือกใช้กรอบภาพแนวตั้งจึงช่วยเน้นความสำคัญของวัตถุและสร้างความรู้สึกเคลื่อนไหวในการเล่าเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เกี่ยวกับวัตถุที่ถือด้วยมือส่วนใหญ่ มือมักอยู่ใกล้เอวในท่าพักและทำหน้าที่จับถือวัตถุ โดยปกติแล้วมักยกวัตถุขึ้นมาใกล้ใบหน้าเพื่อตรวจสอบหรือมีปฏิสัมพันธ์ ความสัมพันธ์ระหว่างมือ ศีรษะ และการเคลื่อนไหวในแนวตั้งนั้นแข็งแกร่ง ส่งผลให้วัตถุที่ถือด้วยมือเหมาะกับกรอบภาพแนวตั้ง

เกี่ยวกับสถานที่ การถ่ายทำในรูปแบบแนวตั้งเหมาะกับสภาพแวดล้อมที่แคบ สูง หรือเป็นเส้นตรง โดยเฉพาะในสถานที่ที่ความกว้างไม่ใช่ส่วนสำคัญของการเล่าเรื่อง เช่น ถนนตรงที่ทอดยาวทางเดิน บันได หน้าผา อุโมงค์ ถ้ำ และภายในยานพาหนะที่ยาวแคบ เช่น เครื่องบิน รถบัส รถไฟ หรือเรือดำน้ำ การถ่ายในแนวตั้งช่วยให้ภาพดูน่าสนใจและเหมาะสมกับลักษณะทางกายภาพของสถานที่เหล่านี้ อีกทั้งยังช่วยให้ผู้ควบคุมกล้องสามารถติดตามการเคลื่อนไหวได้อย่างราบรื่นในรายละเอียดที่ใกล้ชิด การพิจารณาถึงภูมิทัศน์ในแนวตั้งนี้มีส่วนสำคัญในการกำหนดเรื่องราวและประสบการณ์ของผู้ชมในการถ่ายทำภาพยนตร์แนวตั้ง

2. เรื่องเล่าแนวตั้งและสัญลักษณ์

เกี่ยวกับอำนาจและความเปราะบาง ในระดับจิตวิทยา การรับรู้ความสูงมีความเชื่อมโยงกับอำนาจ โดยสิ่งที่ใหญ่และสูงกว่ามักถูกมองว่ามีอำนาจในจิตใต้สำนึก ในการสร้างภาพยนตร์ การถ่ายภาพมุมต่ำจึงถูกใช้เพื่อเน้นย้ำแนวคิดเรื่องอำนาจ ซึ่งสามารถเห็นได้ชัดเจนในกรอบภาพแนวตั้งมากกว่าแนวนอน ในทางกลับกัน การมองลงไปยังตัวแบบสามารถสื่อถึงความเปราะบาง

นอกจากนี้ กรอบภาพแนวตั้งยังสามารถแสดงความเปราะบางของตัวละครต่อโลกธรรมชาติได้ โดยเฉพาะการเป็นเอกสารที่สวางนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แสดงพื้นที่กว้างใหญ่ของธรรมชาติเหนือศีรษะตัวละคร เช่น การวางตัวละครที่ส่วนล่างของจอและแสดงให้เห็นว่าเดินผ่านฝนหรือหิมะ หรือว่ายน้ำในทะเลลึก

เกี่ยวกับการครอบงำและการอยู่ใต้อำนาจ กรอบภาพแนวตั้งเหมาะสำหรับแสดงความสัมพันธ์เชิงอำนาจและการครอบงำ โดยวางตัวละครที่มีอำนาจไว้ด้านบน และตัวละครที่อ่อนแอกว่าไว้ด้านล่าง เช่น ภาพผู้ปกครองกับเด็ก หรือนักมวยที่ชนะคู่ต่อสู้ นอกจากนี้ยังเหมาะกับการแสดงตัวละครในสภาพแวดล้อมที่ทำนาย เช่น คนยืนที่โคนต้นไม้สูง พนักงานใหม่หน้าตึกกระฟ้า หรือนักปีนเขาที่เชิงเขา ซึ่งสะท้อนแนวคิดเรื่องอำนาจของความสุขในเชิงจิตวิทยาได้ดี

เกี่ยวกับสถานะ สถานะเป็นประเด็นสำคัญในการสร้างภาพยนตร์ ผู้สร้างสามารถเน้นตัวละครหลักได้โดยการจัดวางให้อยู่ในโฟกัสที่ชัดเจนหรือตำแหน่งที่โดดเด่นบนหน้าจอ วิธีนี้ช่วยเพิ่มความสำคัญของตัวละครในสายตาผู้ชม กรอบภาพแนวตั้งมีข้อดีคือช่วยให้สายตาผู้ชมจดจ่อที่ตัวแบบได้ง่าย โดยตัวแบบหลักมักจะเต็มกรอบภาพ ทำให้สถานะของตัวแบบชัดเจนขึ้น

เกี่ยวกับการเอาชนะแรงโน้มถ่วง แรงโน้มถ่วงเป็นแรงสำคัญที่มนุษย์ต้องต่อสู้ในชีวิตประจำวัน แนวคิดเกี่ยวกับพลังกำลังมักเชื่อมโยงกับการต้านแรงโน้มถ่วง เช่น การยก ยืน ปีน และเติบโต ผู้ที่เคลื่อนไหวในแนวสูงมักได้รับการยกย่องว่าเป็นผู้นำและผู้ชนะ ในขณะที่ผู้เคลื่อนไหวในแนวระนาบอาจถูกมองเป็นผู้ตาม ภาพลักษณ์ของความแข็งแกร่ง อำนาจ และความสำเร็จ มักเกี่ยวข้องกับการขึ้นสูง เช่น ผู้ชนะที่ถูกยกขึ้น ซุปเปอร์ฮีโร่ที่บิน หรือต้นไม้ที่เติบโต กรอบภาพแนวตั้งสามารถแสดงแนวคิดนี้ได้ดี รวมถึงแสดงความแตกต่างระหว่างผู้แข็งแกร่งที่ขึ้นสูงและผู้อ่อนแอที่ตกลงมา

เกี่ยวกับความลึก การเคลื่อนที่ลงล่างอย่างตั้งใจ เช่น การดำน้ำ การกระโดดร่ม หรือการสำรวจ ถ้าสามารถเป็นการผจญภัยที่น่าตื่นเต้นสำหรับตัวละครเอก แม้จะยากในการถ่ายทอดด้วยกรอบภาพแนวนอน แต่กรอบภาพแนวตั้งเหมาะสมกับการเคลื่อนไหวในแนวตั้งมากกว่า การจัดองค์ประกอบภาพบางรูปแบบ เช่น การใช้มุมกล้องสูงหรือต่ำ สามารถแสดงความลึกและสร้างผลกระทบที่น่าสนใจได้ ทำให้การเคลื่อนที่ลงล่างดูเป็นการเดินทางที่กล้าหาญแทนที่จะเป็นความล้มเหลว

เกี่ยวกับความใกล้ชิด มนุษย์เป็นสิ่งมีชีวิตในแนวตั้ง ทำให้ระบบประสาทรับรู้และตอบสนองตามแนวร่างกายจากศีรษะถึงเท้า ความใกล้ชิดจึงถูกรับรู้ในลักษณะเดียวกัน แม้ภาพยนตร์มักเน้นการจอบ แต่การสัมผัสส่วนต่างๆ ของร่างกาย เช่น การเห็นการสัมผัสมือ การทรงตัวของสะโพก ความอ่อนแรงที่หัวเข่าสามารถสื่อถึงความสนิทสนมได้ลึกซึ้งกว่า การนำเสนอฉากความใกล้ชิดในแนวตั้งจึงมีคุณค่าอย่างยิ่งในการถ่ายทอดประสบการณ์ที่สมจริงและสอดคล้องกับธรรมชาติการรับรู้ของมนุษย์

เกี่ยวกับความเป็นเอกลักษณ์ ภาพยนตร์แนวนอนมักเน้นการโต้ตอบระหว่างตัวละคร โดยใช้บทสนทนาเป็นเครื่องมือเล่าเรื่อง ในขณะที่ภาพยนตร์แนวตั้งเหมาะกับการนำเสนอประสบการณ์ส่วนตัวของตัวละครเดี่ยว ทำให้การพูดคนเดียวเป็นวิธีการเล่าเรื่องที่พบได้บ่อยในรูปแบบนี้ การเปลี่ยนแปลงนี้สร้างโอกาสใหม่ในการแสดงผลทางภาพและการแสดงของนักแสดง โดยเฉพาะ

อย่างยิ่งในการนำเสนอมุมมองส่วนตัวของตัวละคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เกี่ยวกับการถูกกักขัง การใช้กรอบภาพแนวตั้งในภาพยนตร์สามารถสร้างความรู้สึกอึดอัดและถูกกักขังให้กับผู้ชมได้ เนื่องจากจำกัดมุมมองและการเคลื่อนไหวของตัวละคร ทำให้ผู้ชมไม่สามารถเห็นสภาพแวดล้อมหรือทางออก ส่งผลให้ผู้ชมรู้สึกไร้อำนาจและร่วมอารมณ์ไปกับตัวละคร เทคนิคนี้จึงมีประโยชน์อย่างยิ่งในภาพยนตร์แนวสยองขวัญ ลึกลับ หรือระทึกขวัญ ที่ต้องการสร้างความตื่นเต้นและความกดดันให้กับผู้ชม

3. การพัฒนารูปแบบแนวตั้ง

เกี่ยวกับกฎของห้าส่วน ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบภาพในภาพยนตร์มีหลายแนวทาง โดยทั่วไปนิยมใช้ "กฎสามส่วน" สำหรับภาพแนวนอน ส่วน "กฎสี่ส่วน" เป็นทางเลือกที่ให้ความสำคัญสร้างสรรค์มากขึ้น อย่างไรก็ตาม สำหรับภาพเคลื่อนไหวแนวตั้ง "กฎห้าส่วน" อาจเหมาะสมกว่า เนื่องจากช่วยเพิ่มพื้นที่การมองและวางวัตถุใกล้ขอบจอมากขึ้น แม้จะต้องอาศัยความชำนาญในการใช้งาน แต่ก็ยังเป็นทางเลือกที่น่าสนใจสำหรับการผลิตภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบแนวตั้ง

เกี่ยวกับขนาดของภาพและพื้นที่ว่างเปล่า การจัดเฟรมภาพในภาพยนตร์แนวนอนแบบคลาสสิกมักหลีกเลี่ยงพื้นที่ว่างเหนือศีรษะที่ไม่จำเป็น โดยวางตำแหน่งใกล้ด้านบนของศีรษะและให้ดวงตาอยู่ใกล้เส้นบนสุดของกฎสามส่วน หลักการนี้ใช้ได้กับทั้งภาพแนวนอนและแนวตั้ง แต่การจัดเฟรมในแนวตั้งมีความท้าทายเฉพาะ เนื่องจากรูปร่างของมนุษย์เข้ากันได้ดีกับกรอบภาพแนวตั้ง ทำให้ต้องพิจารณาใหม่เกี่ยวกับขนาดของภาพ การถ่ายภาพยนตร์ระยะใกล้ในแนวตั้งอาจครอบคลุมพื้นที่มากกว่าในแนวนอน ส่งผลให้ใบหน้าอาจใหญ่เกินไปหรือบางส่วนของหัวหลุดออกจากกรอบ ดังนั้น อาจต้องปรับการจัดเฟรมให้เหมาะสม เช่น ถ่ายให้เห็นถึงระดับสะดือแทนที่จะเป็นเพียงไหล่ ประเด็นสำคัญคือการพิจารณาว่าควรกำหนดขนาดของภาพตามสัดส่วนของตัวแบบในกรอบภาพ หรือตามกายวิภาคในแนวตั้ง ซึ่งอาจนำไปสู่การปรับเปลี่ยนวิธีการจัดประเภทขนาดของภาพสำหรับการถ่ายทำในแนวตั้ง

เกี่ยวกับความสูงของกล้องและการแสดงผลในโรงภาพยนตร์ ในการสร้างภาพยนตร์แนวตั้ง ผู้สร้างต้องคำนึงถึงตำแหน่งของผู้ชมเทียบกับตัวละครบนหน้าจอ ซึ่งส่งผลต่อวิธีการถ่ายทำ โดยเฉพาะความสูงของกล้องและการจัดวางตัวแบบในกรอบภาพ การเลือกตำแหน่งของนักแสดงและมุมกล้องขึ้นอยู่กับเนื้อหาของฉากและวิธีการรับชม ในโรงภาพยนตร์แบบดั้งเดิม การจัดวางตัวละครตรงกลางจออาจช่วยลดการเคลื่อนไหวของศีรษะผู้ชม ขณะที่การรับชมบนอุปกรณ์มือถือหรือหน้าจอกว้างได้มีความยืดหยุ่นมากกว่า สำหรับการฉายบนจอขนาดใหญ่ อาจต้องพิจารณาสภาพแวดล้อมการรับชมเฉพาะหรือใช้เพียงบางส่วนของจอ เช่น จอ IMAX

4. การเคลื่อนไหวในกรอบภาพแนวตั้ง

เกี่ยวกับตัวแบบที่เคลื่อนที่ไปตามแกน Z หรือ Y การสร้างภาพยนตร์แนวตั้งเหมาะกับการแสดงการเคลื่อนไหวตามแนวแกน Y และ Z เป็นพิเศษ วัตถุหรือบุคคลที่เคลื่อนที่ขึ้นลงหรือเข้าออกจากหน้าจอ เช่น คนขี่จักรยาน รถบัส คนกระโดดบนแทรมโพลีน หรือโยโย่ สามารถถ่ายทอดได้อย่างมีประสิทธิภาพในรูปแบบนี้ การเคลื่อนไหวตามแนวแกน X สามารถเพิ่มเติมได้โดยการปรับตำแหน่ง

กล้องให้เคลื่อนที่ในแนวทแยงผ่านแกน Z/X เพื่อเพิ่มมิติให้กับภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวของกล้องตามแกน Z หรือ Y การยกกล้องในแนวตั้งโดยใช้อุปกรณ์ช่วย เช่น แขนยก จี๊ป หรือเครน เป็นวิธีที่ช่วยเพิ่มศักยภาพของกรอบภาพแนวตั้ง กรอบภาพรูปแบบนี้เหมาะสำหรับการแสดงมุมมองการเคลื่อนไหวขึ้นลง ซึ่งพบได้ทั่วไปในชีวิตประจำวัน นอกจากนี้การเคลื่อนกล้องไปข้างหน้าหรือถอยหลังโดยใช้แทรคหรือ Steadicam ก็สามารถทำได้อย่างมีประสิทธิภาพในกรอบภาพแนวตั้ง การเคลื่อนไหวแบบนี้ช่วยเน้นความสนใจไปที่ตัวแบบตรงกลางหน้าจอ เพิ่มโฟกัสที่ตัวแบบ และลดความสำคัญของพื้นที่รอบข้าง ซึ่งเหมาะกับข้อจำกัดของกรอบภาพแนวตั้ง

เกี่ยวกับวัตถุที่หมุน การหมุนของวัตถุรอบจุดแกนเดียวสามารถดึงดูดความสนใจได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในการถ่ายวิดีโอ วัตถุจะถูกโฟกัสที่ตำแหน่งศูนย์กลาง ซึ่งเหมาะกับกรอบภาพแนวตั้งแคบ ตัวอย่างเช่น เหยี่ยวที่หมุนบนโต๊ะหรือนักกีฬาโยกยิมนาสติกที่กำลังตีลังกา สามารถช่วยนำสายตาผู้ชมไปยังจุดสนใจได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เกี่ยวกับมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (POV) การถ่ายมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (POV) ในภาพยนตร์สามารถใช้ได้กับทุกรูปแบบของกรอบภาพ ไม่ว่าจะเป็นการมองผ่านอุปกรณ์ประกอบฉากหรือการเคลื่อนไหวเร็ว เช่น การขี่มอเตอร์ไซด์หรือเล่นสกี วงกลมของเลนส์และการเคลื่อนไหวช่วยดึงดูดสายตาไปข้างหน้า ทำให้พื้นที่รอบข้างเบลอและเน้นความสนใจไปที่วัตถุที่อยู่ไกลออกไป ด้วยเหตุนี้ การถ่าย POV จึงมีความยืดหยุ่นสูงและสามารถใช้ได้กับกรอบภาพทุกขนาดและสัดส่วน

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

- 2.5.1 การออกแบบและการรับรู้ในการสื่อสารณรงค์เพื่อสร้างความตระหนักในบุคคลที่มีภาวะออทิซึม ผ่านโครงการ see amazing in all children initiative งานวิจัยของ ธิติ พรโกศลสิริเลิศ (2563)

ปัญหาและโอกาส จำนวนออทิสติกเพิ่มขึ้นทั่วโลก แต่ความตระหนักรู้เรื่องออทิสติกยังขาดอยู่มาก การประชาสัมพันธ์ถือเป็นหนึ่งในวิธีการที่จะส่งสารให้ผู้คนเกิดความตระหนักรู้ โดยงานวิจัยชิ้นนี้ใช้เว็บไซต์เป็นสื่อการในการให้ความรู้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. วิเคราะห์เนื้อหาในสื่อของโครงการ See Amazing in All Children
2. วิเคราะห์การออกแบบสาร
3. ศึกษาการรับรู้สื่อของโครงการ
4. ศึกษาทัศนคติของผู้ชม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิธีการวิจัย

1. การวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์เนื้อหาของสื่อในโครงการ Sesame Street and Autism: See Amazing in All Children โดยแบ่งหัวข้อการวิเคราะห์ออกเป็นสองประเด็นหลัก คือ การวิเคราะห์เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการรณรงค์เพื่อสร้างความตระหนักในบุคคลที่มีภาวะออทิสซึม และการวิเคราะห์การออกแบบสาร โดยแบ่งหัวข้อย่อยออกเป็นโครงสร้างสาร การลำดับสาร จุดสนใจ และการวางกรอบสาร

2. การสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบกึ่งมีโครงสร้างกับผู้ให้ข้อมูลหลักที่เป็นกลุ่มนักวิชาชีพที่ทำงานร่วมกับบุคคลที่มีภาวะออทิสซึม รวมถึงพ่อแม่หรือผู้ปกครองของบุคคล ที่มีภาวะออทิสซึม การสัมภาษณ์ใช้คำถามปลายเปิดเพื่อสอบถามถึงการรับรู้สื่อ ทศนคติต่อบุคคลที่มีภาวะออทิสซึม และแนวทางการรณรงค์ที่เหมาะสมในบริบทของประเทศไทย

ผลลัพธ์

1. การผลิตสื่อสำหรับเด็ก: การออกแบบสื่อสำหรับเด็กควรคำนึงถึงพัฒนาการทางสติปัญญาและกระบวนการเรียนรู้ของเด็ก โดยสื่อควรมีความซับซ้อนน้อย เข้าใจง่าย และใช้การออกแบบที่ดึงดูดความสนใจของเด็ก เช่น การใช้สีสันสดใสและตัวละครที่เด็กสามารถเข้าใจได้ง่าย

2. สื่อสำหรับเด็กออทิสติก: การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์สำหรับเด็กออทิสติกควรลดองค์ประกอบที่ไม่จำเป็นเพื่อไม่ให้เกิดความสับสนของเด็ก นอกจากนี้ การใช้สรรพนามบุรุษที่หนึ่งหรือการระบุเพศที่ตรงกับเด็กสามารถช่วยให้เด็กเชื่อมโยงกับเนื้อหาได้มากขึ้น

3. การออกแบบสารสำหรับกลุ่มบุคคลทั่วไป: แม้ว่าการวางโครงสร้างสารอาจไม่มีประสิทธิภาพในการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ แต่ส่งผลต่อการทำความเข้าใจเนื้อหา จึงจำเป็นที่สารจะต้องมีโครงสร้างที่ชัดเจน เพื่อให้ผู้รับสารสามารถเข้าใจเนื้อหาได้ดีที่สุด

4. การลำดับสาร: การลำดับสารมีผลต่อการจดจำของผู้รับสาร โดยการลำดับสารไปสู่จุดสูงสุด (Climax order) มีประสิทธิภาพในการช่วยให้ผู้รับสารจดจำเนื้อหาได้ดีที่สุด

5. การใช้จุดสนใจทางอารมณ์ในสื่อ: การใช้ความตลกขบขันสามารถดึงความสนใจผู้ชมได้ แต่ต้องระวังเรื่องความน่าเชื่อถือ ขณะที่ความอบอุ่นอาจมีประสิทธิภาพในการสร้างความรู้สึกเชิงบวกและส่งผลดีต่อการรับรู้

6. การวางกรอบทางบวกและลบ: การวางกรอบสารทางบวกเหมาะสมสำหรับการนำเสนอพฤติกรรมที่พึงประสงค์ ส่วนการวางกรอบสารทางลบควรนำเสนอควบคู่กับพฤติกรรมที่พึงประสงค์เพื่อเสนอแนวทางการปฏิบัติที่ถูกต้อง

7. เนื้อหาการรณรงค์: เนื้อหาการรณรงค์ควรครอบคลุมทุกมิติ ทั้งในแง่มุมมองของครอบครัวและสังคม โดยเน้นการสร้างการเข้าใจที่ครอบคลุมและยอมรับในบุคคลที่มีภาวะออทิสติก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8. การเปลี่ยนแปลงทัศนคติ: การสื่อสารควรเน้นให้ความเข้าใจที่ตรงไปตรงมาแก่ผู้ที่ยังไม่มีความรู้เกี่ยวกับอหิสติก และเน้นการนำเสนอความจริงหรือปัญหาที่เกิดขึ้นกับบุคคลอหิสติกเพื่อเปลี่ยนแปลงทัศนคติในทางบวก

9. ความแตกต่างทางวัฒนธรรม: การออกแบบเนื้อหาควรพิจารณาความแตกต่างทางวัฒนธรรม เช่น กิจวัตรประจำวัน ความสามารถในการเข้าถึงทรัพยากร และการมีส่วนร่วมของบุคคลในวัฒนธรรมต่าง ๆ

10. การรณรงค์ผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต: แม้การรณรงค์ผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตจะเข้าถึงได้กว้างขวางและรวดเร็ว แต่ควรระวังความถูกต้องของข้อมูล โดยต้องมีการตรวจสอบข้อมูลกับผู้เชี่ยวชาญ ก่อนนำเสนอ

11. กลยุทธ์ในการสื่อสารเพื่อสร้างความตระหนักในอหิสติก: ควรมีการสื่อสารอย่าง เป็นประจำเพื่อทำให้เกิดความเข้าใจในวงกว้าง และสื่อสารเพื่อการเปลี่ยนแปลงในระดับนโยบาย เพื่อส่งเสริมการเปลี่ยนแปลงในเชิงลึก

ข้อจำกัดในการวิจัย

1. ขาดมุมมองจากบุคคลที่มีภาวะอหิสติกในการวิเคราะห์เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับตนเอง
2. การวิจัยไม่ได้ศึกษากลุ่มตัวอย่างที่เป็นบุคคลทั่วไป ทำให้ผลลัพธ์อาจยังไม่ตรงตามเป้าหมายของการเปลี่ยนแปลงทัศนคติในวงกว้าง
3. ยังไม่สามารถสำรวจลงไปในรายละเอียดขององค์ประกอบทางวัฒนธรรมได้มากพอ
4. การวิจัยเป็นการบูรณาการหลายศาสตร์ที่ยังมีข้อมูลและการต่อยอดที่น้อยในประเทศไทย
5. การเชื่อมโยงทฤษฎีที่ซับซ้อนกับการออกแบบสารเป็นประเด็นที่ทำหาย การวิจัยนี้จึงเป็นการศึกษานำร่องที่สามารถนำไปต่อยอดได้ในอนาคต

ความเกี่ยวข้องและการนำข้อมูลไปใช้ สามารถนำไปปรับใช้เป็นกรอบความคิดในออกแบบที่เรียบง่าย สื่อสารชัดเจน และดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย วิธีการออกแบบสาร การลำดับสาร และการใช้จุดมุ่งใจทางอารมณ์สามารถนำไปปรับใช้ในการออกแบบโมชันกราฟิกในสื่อสังคมออนไลน์ การวางกรอบสารทางบวกและทางลบ สามารถนำมาเป็นหลักการในการออกแบบเนื้อหาโมชันกราฟิกที่เน้นการนำเสนอพฤติกรรมที่พึงประสงค์ของเด็กอหิสติก รวมถึงการนำเสนอปัญหาที่เกิดขึ้น และการขาดมุมมองจากบุคคลที่มีภาวะอหิสติก และการไม่สามารถศึกษากลุ่มตัวอย่างที่เป็นบุคคลทั่วไป ถือเป็นช่องว่างที่สามารถนำไปต่อยอดในการวิจัยต่อไปได้

2.5.2 การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเพื่อประกอบการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 วิจัยของ วรณทิภา ธรรมโชติ (2562)

ปัญหาและโอกาส การจัดการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่มีความนามธรรม เช่น หลักธรรมทางศาสนา ศีลธรรม และจริยธรรม มักทำให้ผู้เรียนเข้าใจได้ยาก และขาดการเชื่อมโยงกับชีวิตจริงโดยผู้เรียนอาจไม่มีแรงจูงใจในการเรียนรู้หากสื่อการสอนที่ใช้ไม่ดึงดูดความสนใจหรือไม่สอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน และครูบางคนอาจยังใช้สื่อการสอนแบบดั้งเดิมที่ไม่หลากหลาย ซึ่งอาจไม่ตอบสนองต่อพัฒนาการทางเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สติปัญญาของผู้เรียนได้อย่างเต็มที่ การใช้สื่อการสอนที่สอดคล้องกับพัฒนาการทางสติปัญญาของผู้เรียน เช่น การใช้สื่อที่ช่วยในการวิเคราะห์และจำแนกเนื้อหาที่ซับซ้อน จะช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาความสามารถในการคิดเชิงวิจารณ์ญาณและการวิเคราะห์ได้ดีขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเพื่อประกอบการเรียนรู้รายวิชา ส22101 สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่องพระพุทธ พระธรรม พระสงฆ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สื่อโมชันกราฟิกเพื่อประกอบการเรียนรู้รายวิชา ส22101 สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่องพระพุทธ พระธรรม พระสงฆ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้สื่อโมชันกราฟิกเพื่อประกอบการเรียนรู้รายวิชา ส22101 สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่องพระพุทธ พระธรรม พระสงฆ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

วิธีการวิจัย

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพระธาตุขามแก่นพิทยาลัย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 17 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) สื่อโมชันกราฟิกเพื่อประกอบการเรียนรู้รายวิชา ส22101 สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่องพระพุทธ พระธรรม พระสงฆ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องพระพุทธ พระธรรม พระสงฆ์ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมชันกราฟิกเพื่อประกอบการเรียนรู้รายวิชา ส22101 สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่องพระพุทธ พระธรรม พระสงฆ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบค่าที (t-test)

ผลลัพธ์

1. ได้สื่อโมชันกราฟิกเพื่อประกอบการเรียนรู้รายวิชา ส22101 สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่องพระพุทธ พระธรรม พระสงฆ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 10 ชุด ประกอบด้วย ชุดที่ 1 พุทธประวัติ, ชุดที่ 2 พุทธสาวก พุทธสาวิกา, ชุดที่ 3 ชาดก, ชุดที่ 4 หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา, ชุดที่ 5 พุทธศาสนสุภาษิต, ชุดที่ 6 หน้าที่และมารยาทชาวพุทธ, ชุดที่ 7 วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา, ชุดที่ 8 ศาสนพิธี, ชุดที่ 9 การบริหารจัดการและการเจริญปัญญา และชุดที่ 10 พุทธศาสนากับการพัฒนา ที่มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.00/83.53 ซึ่งมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องพระพุทธ พระธรรม พระสงฆ์ หลังเรียนโดยใช้สื่อโมชันกราฟิกสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05
3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนโดยใช้สื่อโมชันกราฟิกเรื่องพระพุทธ พระธรรม พระสงฆ์ โดยรวมอยู่ในระดับมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความเกี่ยวข้องและการนำข้อมูลไปใช้ จากผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนซึ่งตรงกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักเรียนมัธยมต้นในงานวิจัยนี้ สามารถนำข้อมูลมาใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาสื่อ

งานวิจัยต่างประเทศ

2.5.3 HAI: An Instructional Motion Graphic of How to Interact with People with Autism for Grade Schoolers งานวิจัยของ Yoliando (2020)

ปัญหาและโอกาส พฤติกรรมก้าวร้าว อันตราย ช้ำชาก และแปลกประหลาด ปัญหาหลักคือคนส่วนใหญ่มักตัดสินและหลีกเลี่ยงจากบุคคลออทิสติกเพราะพฤติกรรมเหล่านี้ โดยไม่พยายามหาสาเหตุหรือเรียนรู้วิธีการปฏิสัมพันธ์ที่ถูกต้องกับพวกเขา ความเข้าใจผิดและการตัดสินแบบด้านเดียวนี้อาจนำไปสู่ความไม่มั่นคงทางอารมณ์ ขาดความเชื่อมั่นในตัวเอง แต่สามารถปรับเปลี่ยนได้โดยการสอนคนตั้งแต่อายุยังน้อยถึงวิธีการปฏิสัมพันธ์ที่ถูกต้องกับคนที่เป็นออทิสติก

วัตถุประสงค์ของการวิจัย วัตถุประสงค์หลักของโครงการนี้คือเพื่อส่งเสริมและช่วยเหลือผู้คน โดยเฉพาะนักเรียนระดับประถมศึกษา ให้สามารถสนทนาหรือมีปฏิสัมพันธ์อย่างง่าย ๆ กับเพื่อนที่มีภาวะออทิสติกผ่านชุดของการกระทำที่เป็นประโยชน์และถูกต้อง

วิธีการวิจัย

1. วิธีเชิงคุณภาพ (Qualitative Method)

เน้นการเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านการบำบัด นักจิตวิทยา สมาคม และโรงเรียน รวมถึงผู้ปกครองที่มีบุตรหลานที่มีภาวะออทิสติก วัตถุประสงค์เพื่อเข้าใจและแปลความหมายของสภาวะและพฤติกรรมของบุคคลที่มีภาวะออทิสติก ข้อมูลที่ได้จากการวิจัยเชิงคุณภาพจะถูกนำมาพัฒนาแนวทางปฏิบัติในการสร้างกราฟิกเคลื่อนไหวเชิงสื่อการสอน

2. วิธีเชิงปริมาณ (Quantitative Method)

ใช้แบบสอบถามในการเก็บข้อมูลจากเด็กนักเรียนอายุ 7-11 ปี เพื่อศึกษาทัศนคติและมุมมองที่เด็กมีต่อเพื่อนที่มีภาวะออทิสติก ข้อมูลที่ได้ถูกนำมาวิเคราะห์เพื่อตรวจสอบสมมติฐานและหาสาเหตุของปัญหาต่าง ๆ

ผลลัพธ์

1. การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว “HAI!”: ผลิตรูปกราฟิกเคลื่อนไหวที่ให้คำแนะนำเชิงปฏิบัติ 5 ขั้นตอนสำหรับการปฏิสัมพันธ์กับผู้ที่ภาวะออทิสติก ซึ่งถูกนำเสนอในรูปแบบวิดีโอที่เผยแพร่บนสื่อสังคมออนไลน์และแพลตฟอร์มวิดีโอ เช่น YouTube

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. การเผยแพร่วิดีโอ: วิดีโอมีทั้งแบบเต็มรูปแบบที่มีความยาวประมาณ 2 นาที ซึ่งเผยแพร่บน YouTube และแบบสั้น ๆ ที่มีความยาวประมาณ 30 วินาที ซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ตอนและเผยแพร่บนสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ

3. การตอบสนองของผู้ใช้: มีการตอบสนองที่ดีจากกลุ่มเป้าหมายในการเลือกใช้สื่อวิดีโอในการเรียนรู้ และการใช้วิธีการปฏิสัมพันธ์ที่ถูกต้องกับผู้ที่มีความออทิสติก

ความเกี่ยวข้องและการนำข้อมูลไปใช้ งานวิจัยของ Yoliando เน้นการใช้สื่อโมชันกราฟิกในการสอนนักเรียนระดับประถมศึกษาถึงวิธีการปฏิสัมพันธ์ที่ถูกต้องกับผู้ที่มีความออทิสติก ซึ่งมีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับงานวิจัยของผู้วิจัยที่มุ่งเน้นการใช้สื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมความเข้าใจเกี่ยวกับออทิสติก แต่แตกต่างในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น งานวิจัยนี้สามารถเป็นแนวทางในการพัฒนาเนื้อหาที่ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจและทักษะการปฏิสัมพันธ์ อาจมีข้อจำกัดและต้องมีการปรับให้เข้ากับบริบทหรือกลุ่มเป้าหมายที่ต่างกััน

2.5.4 The Influence of Social Media on the Perception of Autism Spectrum

Disorders: Content Analysis of Public Discourse on YouTube Videos

งานวิจัยของ Schwab Bakombo, Paulette Ewalefo, และ Anne T. M. Konkle (2023)

ปัญหาและโอกาส มีข้อมูลน้อยเกี่ยวกับวิธีที่สื่อสังคมออนไลน์มีอิทธิพลต่อการรับรู้ของประชาชนเกี่ยวกับออทิสติกสเปกตรัม (Autism Spectrum Disorder หรือ ASD) โดยได้ใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อวิเคราะห์การรับรู้ของสาธารณชนเกี่ยวกับ ASD

วัตถุประสงค์ของการวิจัย การวิเคราะห์การแสดงภาพและการรับรู้เกี่ยวกับ ASD โดยผู้ที่อัปโหลดเนื้อหาและผู้ที่แสดงความคิดเห็นบน YouTube

วิธีการวิจัย

ใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาแบบ (Conventional Content Analysis) เพื่อระบุธีมและโทนเสียงที่ใช้ในวิดีโอและความคิดเห็นบน YouTube โดยใช้กรอบวิธีการแบบปรากฏการณ์วิทยา (Phenomenology) เพื่อทำความเข้าใจประสบการณ์ส่วนตัวและความสัมพันธ์ทางสังคมที่มีต่อ ASD การศึกษานี้เน้นการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยใช้วิธี (Inductive Coding) เพื่อให้ได้ธีมหลักที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ของสาธารณชนเกี่ยวกับ ASD ผลการวิจัย

ผลลัพธ์

ธีมหลักที่พบคือ “การให้ข้อมูลการศึกษาเกี่ยวกับลักษณะของ ASD” โดยมีธีมย่อยหลักคือ “ไม่มีการเน้นที่อายุหรือเพศใด ๆ” หมวดหมู่ความคิดเห็นที่พบมากที่สุดคือ “การเล่าเรื่องส่วนตัว” ความรู้สึกโดยรวมของทั้งวิดีโอและความคิดเห็นเป็น “ผสม” ผู้ที่มี ASD ถูกตีตราว่าไม่สามารถเข้าใจอารมณ์ได้นอกจากนี้ ASD ยังถูกตีตราว่าเป็นเงื่อนไขเดียวที่แสดงออกในรูปแบบที่รุนแรงที่สุดเท่านั้น ในขณะที่ ออทิสติกมีความหลากหลายในการแสดงออกตามความรุนแรง และ YouTube เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพที่เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ช่วยให้บุคคลและองค์กรต่างๆ สามารถสร้างความตระหนักเกี่ยวกับ ASD โดยการให้มุมมองที่มีชีวิตชีวามากขึ้นเกี่ยวกับออทิสติก และสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อความเห็นอกเห็นใจและการสนับสนุนจากสาธารณชน

ความเกี่ยวข้องและการนำข้อมูลไปใช้ สามารถนำข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาการตีตราและการรับรู้ผิดๆ ที่พบในงานวิจัยนี้ไปปรับปรุงการสื่อสาร เพื่อส่งเสริมความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับออทิสติก และลดการตีตราที่อาจเกิดขึ้นในสังคมออนไลน์

2.5.5 Representation of autism in fictional media: A systematic review of media content and its impact on viewer knowledge and understanding of autism งานวิจัยของ Sandra C. Jones, Chloe S. Gordon, และ Simone Mizzi (2023)

ปัญหาและโอกาส การนำเสนอภาพออทิสซึมในสื่อสมมติสามารถส่งผลกระทบต่อทัศนคติของผู้คนที่มีความเกี่ยวข้องกับออทิสติกได้ ตัวอย่างเช่น การแสดงภาพอาจส่งผลให้เกิดมุมมองเชิงลบต่อผู้ป่วยออทิสติกว่าเป็นคนแปลกหรืออันตราย หรืออาจทำลายอคติและเน้นย้ำจุดแข็งของผู้ป่วยออทิสติกแทน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย งานวิจัยนี้มุ่งหวังที่จะทบทวนงานวิจัยก่อนหน้านี้เพื่อทำความเข้าใจว่าผู้ป่วยออทิสติกได้รับการนำเสนออย่างไรในสื่อสมมติ นอกจากนี้ งานวิจัยยังมุ่งหวังที่จะทำความเข้าใจว่าการดูการแสดงภาพออทิสซึมในสื่อสมมติมีผลกระทบต่อความรู้เกี่ยวกับออทิสติกและทัศนคติของผู้ป่วยออทิสติกหรือไม่

วิธีการวิจัย

1. ความถูกต้องและความแท้จริงของการนำเสนอออทิสติกในสื่อสมมติ (ส่วนที่ A) ส่วนนี้เกี่ยวข้องกับการเลือกศึกษาที่ใช้กรอบการโค้ดดิ้ง (coding framework) ที่ชัดเจนในการวัดความถูกต้องและความแท้จริงของการนำเสนอออทิสติกในสื่อสมมติ กรอบการโค้ดดิ้งเหล่านี้อาจเป็นเครื่องมือที่ถูกกำหนดไว้แล้วหรือเครื่องมือที่สร้างขึ้นเฉพาะสำหรับการศึกษา การทบทวนเน้นถึงความสอดคล้องของการนำเสนอกับเกณฑ์ DSM-5 หรือมาตรฐานอื่นที่เกี่ยวข้อง

2. ผลกระทบจากการดูการนำเสนอออทิสติกในสื่อสมมติต่อความรู้และทัศนคติ (ส่วนที่ B) ส่วนนี้รวมการศึกษาที่มีการใช้กลุ่มควบคุม (control group) เพื่อวัดผลกระทบจากการนำเสนอในสื่อสมมติต่อความรู้ของผู้ชมเกี่ยวกับออทิสติกและทัศนคติที่มีต่อบุคคลที่มีออทิสติก การศึกษาใช้มาตรการต่างๆ เช่น แบบประเมินพฤติกรรมและมาตรวัดลักษณะเชิงบวกและเชิงลบ เพื่อกำหนดการเปลี่ยนแปลงในความรู้และทัศนคติ การศึกษาเหล่านี้ถูกคัดกรองผ่านกระบวนการหลายขั้นตอน รวมถึงการค้นหาในฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ 13 แห่ง ตามด้วยการคัดกรองหัวข้อและบทคัดย่อ การทบทวนเนื้อหาเต็มรูปแบบ และการสกัดข้อมูลโดยใช้แบบฟอร์มมาตรฐาน คุณภาพของการศึกษาถูกประเมินโดยใช้กรอบคุณภาพรวม (Total Quality Framework - TQF) ที่ปรับปรุงเพื่อการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพ และรายการตรวจสอบโปรแกรมการประเมินทักษะที่สำคัญสำหรับการทดลองแบบสุ่มควบคุม

ผลลัพธ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากการศึกษา 14 ฉบับที่รวมอยู่ในส่วน A มีการแสดงภาพออสติซึมที่ไม่มีประโยชน์และมีลักษณะเหมารวมหลายกรณี การแสดงภาพในเชิงบวกเป็นการเน้นย้ำจุดแข็งของผู้ป่วยออสติติกและสะท้อนให้เห็นความแตกต่าง จำเป็นต้องมีการนำเสนอภาพออสติซึมที่หลากหลายมากขึ้นในสื่อสมมติ ตัวอย่างเช่น ผู้ป่วยออสติติกไม่ใช่ชายผิวขาวที่มีรสนิยมรักต่างเพศทุกคน จากการศึกษาทั้ง 5 ส่วนที่รวมอยู่ในภาค B พบว่าไม่มีการปรับปรุงความรู้เกี่ยวกับออสติติกของผู้คนหลังจากเข้าชมหรืออ่านตอนสั้นๆ จากซีรีส์ทางทีวีหรือนวนิยายที่เป็นเรื่องสมมติเกี่ยวกับผู้ป่วยออสติติก แม้ว่าจะมีการปรับปรุงทัศนคติของผู้คนที่มีต่อผู้ป่วยออสติติกอย่างน้อยสำคัญ แต่ผลการศึกษาไม่ได้ให้ภาพรวมที่สมบูรณ์ เนื่องจากสื่อต่างๆ นำเสนอข้อมูลได้ไม่นานและมีการศึกษาวิจัยจำนวนน้อย การศึกษาวิจัยในอนาคตควรตรวจสอบว่าการได้รับข้อมูลซ้ำหลายครั้งเกี่ยวกับการนำเสนอผู้ป่วยออสติติกจากแหล่งข้อมูลทั้งที่เป็นเรื่องสมมติและไม่ใช่เรื่องสมมติสามารถส่งผลต่อความเข้าใจของผู้ป่วยออสติติกได้อย่างไร นอกจากนี้ ยังจำเป็นต้องพัฒนาวิธีการวัดความรู้และทัศนคติของผู้ป่วยออสติติกที่มีความแม่นยำและเคารพกันมากขึ้น

ความเกี่ยวข้องและการนำข้อมูลไปใช้ งานวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่าการนำเสนอออสติซึมในสื่อมีอิทธิพลต่อทัศนคติและความรู้ของผู้ชม ไม่ว่าจะเป็นการเสริมสร้างอคติหรืออคติเชิงบวก โดยการแสดงภาพที่หลากหลายและถูกต้องมากขึ้นสามารถช่วยส่งเสริมความเข้าใจที่ดีขึ้นต่อออสติติกได้สามารถใช้กรอบการวิเคราะห์เนื้อหาสำหรับการประเมินความถูกต้องและความแท้จริงของการนำเสนอและแนวทางในการออกแบบคำถามผู้เชี่ยวชาญถึงความถูกต้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.1 ตารางสรุปข้อมูลที่ได้จากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ชื่อ	หัวข้องานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	ชื่อ	ปี	ปัญหาและโอกาส	วัตถุประสงค์	วิธีการวิจัย	ผลลัพธ์	ความเกี่ยวข้องและการนำข้อมูลไปใช้
1.	การออกแบบและการรับรู้ในการสื่อสารองค์กรเพื่อสร้างความตระหนักในบุคคลที่มีภาวะออทิซึม ผ่านโครงการ see amazing in all children initiative	ธิดิ พรโศทลศิริเลิศ	2563	ออทิสติกเพิ่มขึ้นทั่วโลก แต่ความตระหนกรู้เรื่องออทิสติกยังขาดอยู่มาก การประชาสัมพันธ์เรื่องเป็นต้นไม่วิธีการที่จะส่งสารให้ผู้คนเกิดความตระหนกรู้	1) วิเคราะห์เนื้อหาหนังสือของโครงการ See Amazing in All Children 2) วิเคราะห์การออกแบบสื่อสาร 3) ศึกษาการรับรู้สื่อของโครงการ 4) ศึกษาทัศนคติของผู้ชม	1) การวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพ วิเคราะห์เนื้อหาหนังสือในโครงการ Sesame Street and Autism. See Amazing in All Children 2) การสัมภาษณ์เชิงลึกวิชาชีพทำงานร่วมกับบุคคลที่มีภาวะออทิซึม รวมถึงพ่อแม่หรือผู้ปกครอง	แนวทางการศึกษาประเด็นออทิสติกจากกรณีศึกษา	สามารถนำไปปรับใช้เป็นการออกแบบการสื่อสารความคิดในออกแบบการสื่อสาร
2.	การพัฒนาสื่อผสมเชิงกราฟิกเพื่อประกอบการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	วรรณทิภา ธรรมโชติ	2562	การจัดการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่มีความน่าสนใจ เช่น วัฒนธรรมทางศาสนา ศิลปกรรม และจริยธรรม มักทำให้ผู้เรียนเข้าใจได้ยาก	1) เพื่อพัฒนาสื่อผสมเชิงกราฟิก 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน	นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 17 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) 1) สื่อไม่เชิงกราฟิกเพื่อประกอบการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้	ได้สื่อไม่เชิงกราฟิก และข้อมูลนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนโดยใช้สื่อไม่เชิงกราฟิกเรื่องพระพุทธรูป พระธรรม พระสงฆ์	จากผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนซึ่งตรงกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักเรียนมัธยมต้นในงานวิจัยนี้ สามารถนำข้อมูลมาใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาสื่อ
3.	HAI: An Instructional Motion Graphic of How to Interact with People with	Yoliando	2020	ความเข้าใจผิดและการตัดสินใจด้านเดียวนี้อาจนำไปสู่ความไม่มั่นคงทางอารมณ์ ขาดความเชื่อมั่นในตัวเอง แต่สามารถปรับเปลี่ยน "ได้โดยการสอนคนตั้งแต่	เพื่อส่งเสริมและช่วยเหลือผู้คน โดยเฉพาะนักเรียนระดับประถมศึกษา ให้สามารถสนทนาหรือมีปฏิสัมพันธ์	1) วิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Method) เก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านการบำบัด นักจิตวิทยา สมาคม และโรงเรียน รวมถึงผู้ปกครองที่มีบุตรหลานที่มีภาวะออทิสติก 2) วิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Method)	"ได้สื่อกราฟิกเคลื่อนไหว "HAI" 2. การเผยแพร่วิดีโอ การตอบสนองของผู้ใช้	งานวิจัยนี้สามารถเป็นแนวทางในการพัฒนาเนื้อหาที่ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจและทักษะการปฏิสัมพันธ์ อาจมีข้อจำกัดและต้องมีการปรับปรุงให้เข้ากับบริบทหรือกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกัน

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

<p>Autism for Grade Schoolers</p>	<p>4. The Influence of Social Media on the Perception of Autism Spectrum Disorders: Content Analysis of Public Discourse on YouTube Videos</p>	<p>Schwab Bakombo, Paulette Ewalefo, และ Anne T. M. Konkle</p>	<p>2023</p>	<p>มีข้อมูลน้อยเกี่ยวกับวิธีที่สื่อสังคมออนไลน์มีอิทธิพลต่อการรับรู้ของประชาชนเกี่ยวกับออทิสติกสเปกตรัม (Autism Spectrum Disorder หรือ ASD)</p>	<p>อย่างไร่งน้อยถึงวิธีการที่มีคนพื้นที่ถูกต้องกับคนที่เป้นออทิสติก</p>	<p>การวิเคราะห์ที่เห็นภาพและการรับรู้เกี่ยวกับ ASD โดยผู้ที่อัปโหลดเนื้อหาและผู้ที่แสดงความเห็นบน YouTube</p>	<p>ใช้แบบสอบถามในการเก็บข้อมูลจากเด็กนักเรียนอายุ 7-11 ปี เพื่อศึกษาทัศนคติ</p>	<p>ได้ข้อมูลความคิดเห็นและมุมมองของผู้คนในโลกออนไลน์ที่มีต่อออทิสติก</p>	<p>สามารถช่วยส่งเสริมความเข้าใจที่การติตราและการรับรู้ที่ดีๆ ที่พบในงานวิจัยนี้ไปปรับปรุงการสื่อสาร</p>
<p>Representation of autism in fictional media: A systematic review of media content and its impact on viewer knowledge and understanding of autism</p>	<p>Sandra C. Jones, Chloe S. Gordon, และ Simone Mizzi</p>	<p>2023</p>	<p>การนำเสนอภาพออทิสซึมในสื่อสังคมมีสามารถส่งผลต่อทัศนคติของผู้คนที่มีต่อผู้ปวยออทิสติกได้ตัวอย่างเช่น การแสดงภาพของสิ่งลึกลับทำให้เกิดมุมมองเชิงลบต่อผู้ปวยออทิสติก</p>	<p>งานวิจัยมุ่งเน้นที่จะทำความเข้าใจว่าการดูการความเข้าใจว่าการดูการแสดงภาพออทิสซึมในสื่อสังคมมีผลกระทบต่อความรู้เกี่ยวกับออทิสติกและทัศนคติของผู้ปวยออทิสติกหรือไม่</p>	<p>ถูกต้องและความแท้จริงของการนำเสนอออทิสติกในสื่อสังคม (control group) เพื่อวัดผลกระทบจากการนำเสนอในสื่อสังคมที่ออทิสติก</p>	<p>ได้ข้อมูลจากการศึกษา 14 ฉบับที่รวมอยู่ในส่วน A มีการแสดงภาพออทิสซึมที่ไม่มีประโยชน์และมีลักษณะเหมาะสมหลายกรณี B พบว่าไม่มีการปรับปรุงความรู้เกี่ยวกับออทิสติกของผู้คนหลังจากเข้าชมหรืออ่านตอนสั้นๆ</p>	<p>ได้ข้อมูลจากการศึกษา 14 ฉบับที่รวมอยู่ในส่วน A มีการแสดงภาพออทิสซึมที่ไม่มีประโยชน์และมีลักษณะเหมาะสมหลายกรณี B พบว่าไม่มีการปรับปรุงความรู้เกี่ยวกับออทิสติกของผู้คนหลังจากเข้าชมหรืออ่านตอนสั้นๆ</p>	<p>สามารถช่วยส่งเสริมความเข้าใจที่ถูกต้องต่อออทิสติกได้สามารถให้การการวิเคราะห์ที่เมื่อกล่าวถึงการประเมินความถูกต้องและความแท้จริงของการนำเสนอและแนวทางในการออกแบบกับตามผู้เชี่ยวชาญถึงความถูกต้องเนื้อหา</p>	
<p>The Influence of Social Media on the Perception of Autism Spectrum Disorders: Content Analysis of Public Discourse on YouTube Videos</p>	<p>Schwab Bakombo, Paulette Ewalefo, และ Anne T. M. Konkle</p>	<p>2023</p>	<p>มีข้อมูลน้อยเกี่ยวกับวิธีที่สื่อสังคมออนไลน์มีอิทธิพลต่อการรับรู้ของประชาชนเกี่ยวกับออทิสติกสเปกตรัม (Autism Spectrum Disorder หรือ ASD)</p>	<p>การวิเคราะห์ที่เห็นภาพและการรับรู้เกี่ยวกับ ASD โดยผู้ที่อัปโหลดเนื้อหาและผู้ที่แสดงความเห็นบน YouTube</p>	<p>การวิเคราะห์ที่เห็นภาพและการรับรู้เกี่ยวกับ ASD โดยผู้ที่อัปโหลดเนื้อหาและผู้ที่แสดงความเห็นบน YouTube</p>	<p>ได้ข้อมูลความคิดเห็นและมุมมองของผู้คนในโลกออนไลน์ที่มีต่อออทิสติก</p>	<p>สามารถนำข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาการติตราและการรับรู้ที่ดีๆ ที่พบในงานวิจัยนี้ไปปรับปรุงการสื่อสาร</p>		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ไปใช้ประโยชน์จากการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6 กรณีศึกษา

ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยแบ่งการวิเคราะห์กรณีศึกษาเป็นสองส่วน ดังนี้

2.6.1 กรณีศึกษาโมชันกราฟิกเกี่ยวกับบอทิสติกที่มีความยาวไม่เกิน 1 นาที เพื่อวิเคราะห์วิธีการเล่าเรื่องในโมชันกราฟิกความยาว 1 นาที ที่เน้นการสื่อสารเกี่ยวกับบอทิสติก โดยประเมินความกระชับและความชัดเจนในการสื่อสาร รวมถึงผลกระทบที่มีต่อการรับรู้และทัศนคติของผู้ชม

2.6.2 กรณีศึกษาโมชันกราฟิกเกี่ยวกับบอทิสติกที่ได้รับรางวัล เพื่อศึกษาการออกแบบโมชันกราฟิกที่นำเสนอเรื่องราวของผู้ที่มีภาวะบอทิสติก โดยวิเคราะห์คุณภาพเชิงศิลปะ ความคิดสร้างสรรค์ และผลกระทบทางอารมณ์ที่มีต่อผู้ชม

2.6.1 กรณีศึกษาการเล่าเรื่องโมชันกราฟิกเกี่ยวกับบอทิสติกที่มีความยาว 1 นาที

เพื่อให้การวิเคราะห์มีความเป็นระบบและชัดเจนผู้วิจัยเลือกวิเคราะห์ 5 ประเด็น ได้แก่

1. โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Story Structure)
2. การใช้เทคนิคภาพและเสียง (Visual and Audio Techniques)
3. ประสิทธิภาพในการเล่าเรื่อง (Storytelling Efficiency)
4. ผลกระทบต่อผู้ชม (Impact on Audience)
5. ความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย (Relevance to Target Audience)

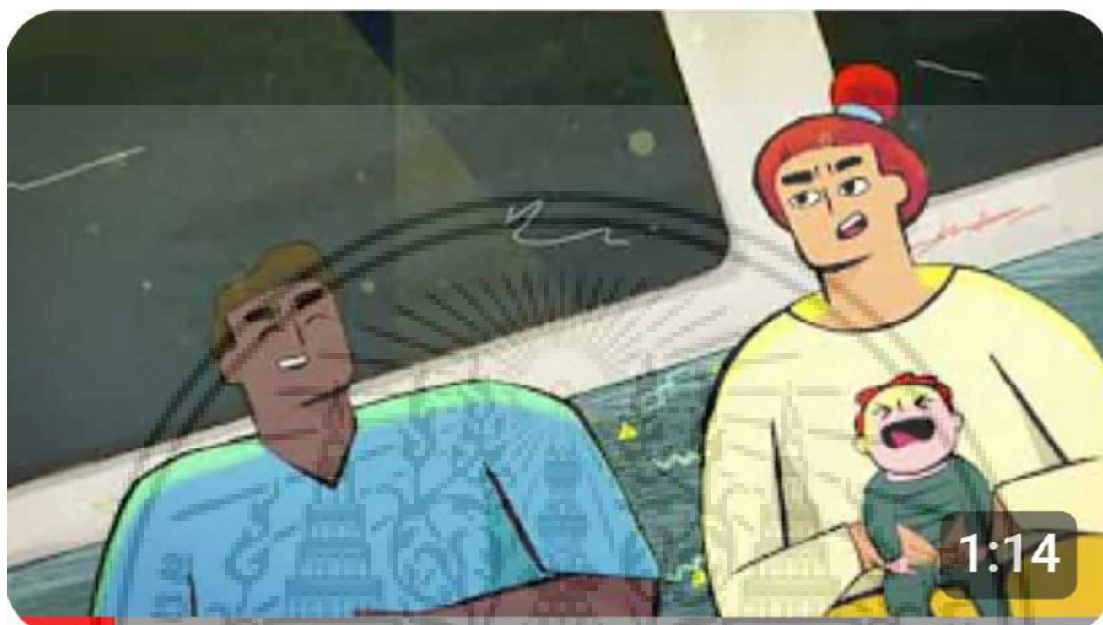
ซึ่งวิเคราะห์และเปรียบเทียบผลงานในแง่ของการเล่าเรื่องที่มีความสั้น การสร้างผลกระทบทางอารมณ์ที่เชื่อมโยงกับผู้ชม และความเข้าใจของผู้ชมผู้วิจัยนำเสนอและวิเคราะห์ผลงานที่มีความทันสมัยอยู่ในกรอบไม่เกิน 10 ปี ที่มีการนำเสนอในระยะเวลาที่จำกัด 1 นาที ซึ่งไม่รวมโลโก้หรือโฆษณา ในการวิเคราะห์

2.6.1.1 Understand more about autism

ผู้เผยแพร่: Understand more autism ในปี 2020

ความยาว: 1.14 นาที

วัตถุประสงค์: เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับออทิสติกสำหรับประชาชนทั่วไป



รูปที่ 2.5 Understand more about autism

ที่มา: Understand more (2020)

โครงสร้างการเล่าเรื่อง

- **การเริ่มต้น (Beginning)** วิดีโอเริ่มต้นด้วยการกำหนดประเด็นสำคัญของเนื้อหาอย่างชัดเจน โดยสร้างบรรยากาศของภาวะที่สังคมมีความซับซ้อน และเล่าเรื่องถึงความไม่เท่าเทียมกันซึ่งเป็นสิ่งที่ทุกคนต้องเผชิญ ซึ่งบุคคลที่มีภาวะออทิสติกจะมีความท้าทายกว่ามากเมื่อเทียบกับบุคคลทั่วไป
- **การพัฒนาเรื่องราว (Development)** ในการพัฒนาเรื่องราวได้นำเสนอข้อมูลที่สนับสนุนประเด็นแรกที่กล่าว ฉายภาพให้เห็นถึงมุมมองความสามารถของบุคคลที่มีภาวะออทิสติก และความยากลำบากซึ่งมักประสบปัญหาที่สถานการณ์หรือสิ่งกระตุ้นบางประเภท โดยใช้ภาพตัดสลับอย่างรวดเร็วเพื่อสร้างอารมณ์ที่บีบคั้น
- **การสรุป (Conclusion)** วิดีโอจบลงด้วยการนำเสนอภาพกว้าง ซึ่งสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลายลง โดยอธิบายว่าแม้จะมีการศึกษาวิจัยที่มุ่งเน้นการพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคลที่มีภาวะออทิสติก แต่บุคคลทั่วไปก็สามารถมีส่วนร่วมในการสนับสนุนได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งผ่านการสร้างความเข้าใจและการยอมรับความแตกต่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การใช้เทคนิคภาพและเสียง

- ภาพเคลื่อนไหว (Animation) มีการเคลื่อนไหวที่เรียบง่ายไม่ซับซ้อน
- เสียงพากษ์ (Voiceover) ใช้น้ำเสียงที่นุ่มนวลและเป็นธรรมชาติ เพื่อสร้างความรู้สึกเข้าถึงได้ง่ายสำหรับผู้ชม
- ดนตรีประกอบ (Background Music) เลือกใช้บทเพลงที่สามารถสื่ออารมณ์ได้หลากหลาย ตั้งแต่ความอึดอัดไปจนถึงความผ่อนคลาย สะท้อนให้เห็นถึงความแตกต่างของสภาวะอารมณ์ได้อย่างชัดเจน โดยยังคงความกลมกลืนกับองค์ประกอบภาพ ไม่ก่อให้เกิดความรู้สึกแปลกแยก

ประสิทธิภาพในการเล่าเรื่อง งานชิ้นนี้นำเสนอประเด็นสำคัญได้อย่างกระชับและชัดเจน โดยสามารถเชื่อมโยงเข้าสู่จุดประสงค์หลักของผู้สร้างได้อย่างราบรื่น แม้จะมีข้อจำกัดด้านเวลาหรือการพัฒนาตัวละคร แต่สามารถสื่อสารความท้าทายที่บุคคลที่มีภาวะออทิสติกต้องเผชิญได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังนำเสนอมุมมองที่ครอบคลุม ไม่เพียงแต่แสดงให้เห็นถึงอุปสรรค แต่ยังรวมถึงแง่มุมเชิงบวกของภาวะออทิสติกด้วย ซึ่งช่วยขยายความเข้าใจของผู้ชมต่อบุคคลที่มีภาวะ ออทิสติกให้กว้างขวางและลึกซึ้งยิ่งขึ้น นำไปสู่การรับรู้ที่ปราศจากอคติ

ผลกระทบต่อผู้ชม ในด้านผลกระทบต่อความเข้าใจเกี่ยวกับภาวะออทิสติก วิดีโอนี้ยังมีข้อจำกัดในการนำเสนอเชิงลึก เนื่องจากความยาวเพียง 1 นาที ส่งผลให้การพัฒนาตัวละครทำได้จำกัด และไม่สามารถนำเสนอประเด็นที่หลากหลายได้ อย่างไรก็ตาม วิดีโอนี้สามารถถ่ายทอดสาระสำคัญเกี่ยวกับภาวะออทิสติกได้อย่างกระชับและเข้าใจง่าย โดยมุ่งเน้นการสื่อสารประเด็นหลักที่สำคัญให้ผู้ชมเข้าใจได้ในเวลาอันจำกัด

ความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย การวิเคราะห์กลุ่มผู้ชมเป้าหมายของชิ้นงานนี้แสดงให้เห็นถึงความยืดหยุ่นในการสื่อสาร แม้จะไม่มีภาระบุกลุ่มเป้าหมายอย่างชัดเจน แต่การนำเสนอภาพบรรยากาศการดำเนินชีวิตอาจบ่งชี้ถึงการมุ่งเน้นกลุ่มประชากรวัยทำงานทั่วไป อย่างไรก็ตาม การใช้โทนสีสดใสในงานออกแบบยังสามารถดึงดูดความสนใจของกลุ่มวัยรุ่นได้ เช่น การใช้สีและการสร้างตัวละคร สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงคุณค่าของชิ้นงานในฐานะแหล่งข้อมูลสำหรับการศึกษาด้านการออกแบบสื่อเพื่อการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6.1.2 Autism different minds one Scotland

ผู้เผยแพร่: Scottish government ในปี 2021

ความยาว: 40 วินาที

วัตถุประสงค์: เพื่อให้ผู้คนตระหนักถึงความหลากหลาย รวมถึงออทิสติกสำหรับประชาชนทั่วไป



รูปที่ 2.6 Autism different minds one scotland

ที่มา: g. Scottish government (2021)

โครงสร้างการเล่าเรื่อง

- **การเริ่มต้น (Beginning)** วิดีโอเริ่มต้นด้วยการนำเสนอประเด็นหลักอย่างตรงไปตรงมาเกี่ยวกับลักษณะเฉพาะของบุคคลที่มีภาวะออทิสติก ซึ่งมีความแตกต่างเพียงเล็กน้อยจากประชากรทั่วไป ผู้ผลิตใช้เทคนิคการเล่าเรื่องผ่านสัญลักษณ์ทางภาพ โดยเฉพาะการใช้สีที่แตกต่างเพื่อแสดงความแตกต่าง วิธีการนี้ช่วยสื่อสารแนวคิดเกี่ยวกับความหลากหลายและลักษณะเฉพาะของภาวะออทิสติกได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยไม่ต้องใช้คำอธิบายที่ซับซ้อน
- **การพัฒนาเรื่องราว (Development)** วิดีโอพัฒนาเนื้อหาโดยนำเสนอความท้าทายที่บุคคลที่มีภาวะออทิสติกต้องเผชิญในชีวิตประจำวัน โดยเน้นย้ำถึงอุปสรรคด้านการสื่อสารเป็นสำคัญ การสื่อสารที่ยากลำบากนี้มักนำไปสู่ความรู้สึกหงุดหงิด ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ก่อให้เกิดความแตกต่างทางสังคม โดยใช้ภาพสีที่แตกต่างเป็นสัญลักษณ์ของความไม่เข้าใจ
- **การสรุป (Conclusion)** วิดีโอปิดท้ายด้วยการนำเสนอประเด็นสำคัญว่า ความหลากหลายเป็นสิ่งที่เพิ่มสีสันให้กับโลก และความแตกต่างในระดับเล็กน้อยเป็นลักษณะเฉพาะประการหนึ่งของบุคคลที่มีภาวะออทิสติก ดังนั้น จึงเรียกร้องให้สังคมมีความเข้าใจและเห็นอกเห็นใจ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ต่อบุคคลที่มีภาวะออทิสติก วิดีโอจบลงด้วยภาพมุมกว้างที่สื่อถึงบรรยากาศของการคลี่คลาย และการยอมรับ

การใช้เทคนิคภาพและเสียง

- **ภาพเคลื่อนไหว (Animation)** ในด้านของการสร้างภาพเคลื่อนไหว ผลงานนี้แสดงให้เห็นถึงการประยุกต์ใช้หลักการทางทฤษฎีและคณิตศาสตร์อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการจำลองการเคลื่อนไหวที่มีความต่อเนื่องและลื่นไหล รวมถึงการสร้างแบบจำลองแรงโน้มถ่วงที่สมจริง ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในหลักการของกลศาสตร์และการเคลื่อนที่
- **เสียงพากษ์ (Voiceover)** การบรรยายเสียงในผลงานนี้แสดงถึงความสมดุลระหว่างความเป็นทางการและความเป็นมิตร โดยใช้เทคนิคการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพเพื่อถ่ายทอดข้อมูลที่ซับซ้อนให้เข้าใจได้ง่าย การเลือกใช้น้ำเสียงและจังหวะการพูดมีส่วนสำคัญในการส่งเสริมความชัดเจนและความน่าเชื่อถือของเนื้อหา ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการนำเสนอข้อมูลทางวิชาการ
- **ดนตรีประกอบ (Background Music)** การออกแบบเสียงในผลงานนี้ใช้เทคนิคการผสมผสานระหว่างเสียงธรรมชาติที่บันทึกจากสถานที่จริงและดนตรีประกอบที่ถูกแต่งขึ้นเพื่อสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ การใช้เสียงสะท้อนและเทคนิคการขยายเสียงช่วยเสริมสร้างมิติของเสียงและสร้างความรู้สึกของพื้นที่กว้าง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดทางสุนทรียศาสตร์ในการสร้างสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมสำหรับการรับรู้และการประมวลผลข้อมูล

ประสิทธิภาพในการเล่าเรื่อง งานชิ้นนี้แสดงให้เห็นถึงการเชื่อมโยงประเด็นสำคัญอย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในแง่มุมของความหลากหลายและความแตกต่าง ทั้งนี้ ความแตกต่างดังกล่าวสามารถตีความและวิเคราะห์ได้อย่างลึกซึ้ง

ผลกระทบต่อผู้ชม จุดเด่นที่น่าสนใจในผลงานนี้คือการใช้องค์ประกอบด้านเสียงอย่างมีประสิทธิภาพในการเสริมสร้างความน่าเชื่อถือให้กับเนื้อหาและประเด็นสำคัญ ซึ่งส่งผลให้ผู้รับสารเกิดความเชื่อมั่นในข้อมูลที่นำเสนอ อีกทั้งยังมีศักยภาพในการส่งเสริมความเข้าใจเกี่ยวกับภาวะออทิสติก การนำเสนอในลักษณะนี้อาจนำไปสู่การสร้างความตระหนักรู้และความเข้าใจในประเด็นดังกล่าว

ความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย แม้ว่าในงานวิจัยชิ้นนี้จะไม่มีการระบุกลุ่มเป้าหมายอย่างชัดเจน แต่จากการวิเคราะห์บริบทและสภาพแวดล้อมที่นำเสนอ สามารถอนุมานได้ว่างานวิจัยนี้มุ่งเน้นความสนใจไปที่กลุ่มประชากร วิทยาลัย การนำเสนอภาพลักษณ์ของวิถีชีวิตการทำงานและปฏิสัมพันธ์ทางสังคมนั้น แม้จะไม่สอดคล้องโดยตรงกับวัตถุประสงค์หลักของการศึกษา แต่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในแง่มุมของการออกแบบได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่มีความสมจริงและต่อเนื่อง ซึ่งจะช่วยเพิ่มความน่าเชื่อถือและความสมจริงให้กับผลงานการออกแบบโดยรวม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6.1.3 Understanding ADHD & autism : airplane analogy

ผู้เผยแพร่: Psych2Go ในปี 2024

ความยาว: 1 นาที

วัตถุประสงค์: เพื่อสื่อสารให้ผู้คนรับรู้และเข้าใจออทิสติก



รูปที่ 2.7 Understanding ADHD & autism: airplane analogy

ที่มา: Psych2Go (2024)

โครงสร้างการเล่าเรื่อง

- **การเริ่มต้น (Beginning)** ในผลงานชิ้นนี้ มีการนำเสนอการเชื่อมโยงประเด็นที่นอกเหนือไปจากภาวะออทิสติกในช่วงเริ่มต้น โดยมีการอ้างอิงถึงความซับซ้อนในการทำความเข้าใจระบบการทำงานของอากาศยาน ซึ่งเป็นประเด็นที่มักพบว่ามีผลกระทบในการรับรู้และเข้าใจสำหรับบุคคลทั่วไป ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้ภาพเชิงสัญลักษณ์ของแผงวงจรมีอิเล็กทรอนิกส์ที่มีความซับซ้อนสูง เพื่อสื่อถึงระดับความยากลำบากในการประมวลผลและทำความเข้าใจข้อมูลที่มีความซับซ้อนในระดับสูง ซึ่งเป็นการสร้างการเปรียบเทียบเชิงมนต์ระหว่างความท้าทายในการเข้าใจระบบการทำงานของอากาศยานกับกระบวนการรับรู้และประมวลผลข้อมูลของบุคคลที่มีภาวะออทิสติก การนำเสนอในลักษณะนี้ช่วยสร้างบริบทเชิงเปรียบเทียบที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งช่วยให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงและเข้าใจประสบการณ์การรับรู้ของบุคคลที่มีภาวะออทิสติกได้ดียิ่งขึ้น โดยใช้การอุปมาอุปไมยกับประสบการณ์ที่คนทั่วไปสามารถเข้าใจได้
- **การพัฒนาเรื่องราว (Development)** เนื้อหาพยายามขมวดปมประเด็นให้เชื่อมโยงเกี่ยวกับออทิสติกในเรื่องของความเข้าใจ ที่มักประสบปัญหาในเรื่องของความเข้าใจและ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ระบบประสาทที่มีความแตกต่างจากผู้คนโดยมีการถ่ายภาพให้เห็นถึงกระบวนการคิดของสมอง

- **การสรุป (Conclusion)** วิดีโอปิดท้ายด้วยการเชื่อมโยงกลับไปยังระบบการทำงานของอากาศยาน เพื่อเน้นย้ำประเด็นเกี่ยวกับความเข้าใจอีกครั้ง อย่างไรก็ตาม การนำเสนอในส่วนนี้ยังคงมีความสับสนและขาดความชัดเจน ส่งผลให้เนื้อหาบางส่วนไม่สามารถถ่ายทอดออกมาได้อย่างครบถ้วน และใจความสำคัญไม่ได้รับการนำเสนออย่างเป็นระบบ

การใช้เทคนิคภาพและเสียง

- **ภาพเคลื่อนไหว (Animation):** การนำเสนอด้วยภาพเคลื่อนไหวที่มีลักษณะเรียบง่ายและขาดความซับซ้อน ส่งผลให้การแสดงภาพขาดความสมจริง ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพในการสื่อสารทางอารมณ์และการสร้างความเชื่อมโยงกับผู้ชม อย่างไรก็ตาม องค์ประกอบทางทัศนศิลป์มีการนำเสนอในรูปแบบที่ส่งเสริมความรู้สึกเป็นมิตร
- **เสียงพากษ์ (Voiceover):** การใช้เสียงที่มีคุณลักษณะนุ่มนวลและเป็นกันเองสามารถส่งเสริมความน่าสนใจและกระตุ้นการรับฟังอย่างต่อเนื่องของผู้ชม
- **ดนตรีประกอบ (Background Music):** องค์ประกอบทางดนตรีมีโครงสร้างที่ไม่ซับซ้อน ประกอบด้วยการดำเนินทำนองแบบเรียบง่ายและต่อเนื่อง อย่างไรก็ตาม ยังขาดการใช้เสียงบรรยากาศในการสร้างความสมจริง ส่งผลให้มิติทางเสียงยังมีช่องว่างสำหรับการพัฒนา

ประสิทธิภาพในการเล่าเรื่อง (Storytelling Efficiency) การนำเสนอเนื้อหาในงานชิ้นนี้

พยายามสร้างความเชื่อมโยงระหว่างประเด็นอภิสตติกกับบริบทที่กว้างขึ้น เพื่อเพิ่มความสามารถในการเข้าถึงของผู้ชมทั่วไป อย่างไรก็ตาม การดำเนินการดังกล่าวยังไม่สามารถบรรลุประสิทธิผลสูงสุดตามที่ตั้งเป้าหมายไว้ ส่งผลให้การนำเสนอสาระสำคัญที่เกี่ยวข้องกับอภิสตติกไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร ข้อยกเว้นด้านระยะเวลาในการนำเสนอเพียง 1 นาทีอาจเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความท้าทายในการนำเสนอประเด็นที่นอกเหนือจากอภิสตติก ทำให้การสร้างเชื่อมโยงและการอธิบายอย่างครอบคลุมเป็นภารกิจที่ซับซ้อนและยากลำบาก ในการปรับปรุงคุณภาพการนำเสนอ อาจต้องพิจารณาการจัดลำดับความสำคัญของเนื้อหา และการใช้กลยุทธ์การเล่าเรื่องที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น เพื่อสื่อสารประเด็นหลักได้อย่างกระชับและมีผลกระทบภายในกรอบเวลาที่จำกัด

ผลกระทบต่อผู้ชม (Impact on Audience) การนำเสนอชิ้นนี้พยายามสร้างความเชื่อมโยงระหว่างประเด็นอภิสตติกและบริบทที่กว้างขึ้น แต่ยังไม่สามารถบรรลุประสิทธิผลสูงสุด ส่งผลให้การสื่อสารสาระสำคัญหลักอาจไม่สมบูรณ์ ข้อยกเว้นด้านระยะเวลาเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้การนำเสนอประเด็นที่นอกเหนือจากอภิสตติกอย่างมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตาม งานชิ้นนี้สามารถสร้างผลกระทบในแง่ของการเสริมสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับสาเหตุของภาวะอภิสตติก ซึ่งถือเป็นจุดแข็งที่สำคัญในการสร้างความตระหนักรู้แก่ผู้ชม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

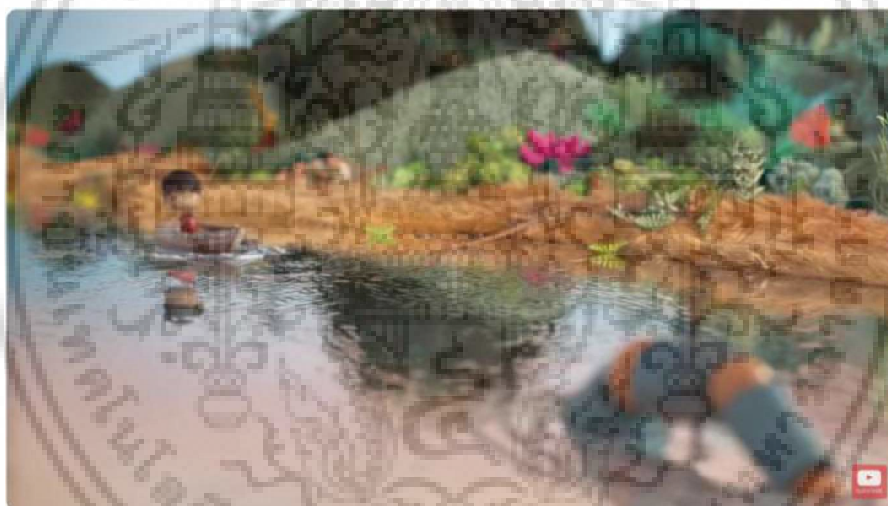
ความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายของงานชิ้นนี้แสดงให้เห็นว่า แม้จะไม่มีกรอบระบุไว้อย่างชัดเจน แต่สามารถอนุมานได้จากลักษณะการนำเสนอว่ามุ่งเน้นกลุ่มผู้ชมวัยเด็กเป็นหลัก องค์ประกอบต่างๆ ของงาน เช่น รูปแบบภาพเคลื่อนไหว โทนเสียง และวิธีการเล่าเรื่อง สะท้อนถึงความพยายามในการสื่อสารข้อมูลเกี่ยวกับภาวะออทิสติกในลักษณะที่เข้าถึงได้และเหมาะสมกับความเข้าใจของเด็ก การเลือกใช้กลยุทธ์การนำเสนอที่เรียบง่ายและเป็นมิตรนี้ สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการสร้างความเข้าใจและความตระหนักรู้เกี่ยวกับออทิสติกในกลุ่มผู้ชมที่อยู่ในวัยเยาว์

2.6.1.4 The world of autism PSA | autism speaks

ผู้เผยแพร่: Autisum Specks ในปี 2016

ความยาว: 1 นาที

วัตถุประสงค์: เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับออทิสติกสำหรับผู้ปกครอง



รูปที่ 2.8 The world of autism PSA | autism speaks

ที่มา: Autisum Specks (2016)

โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Story Structure)

- **การเริ่มต้น (Beginning)** งานนำเสนอเริ่มต้นด้วยการแนะนำตัวละครเอกผ่านการเล่าเรื่องของเด็กชายที่มีลักษณะพิเศษ คือ การไม่สื่อสารด้วยวาจา การนำเสนอใช้สัญลักษณ์ทางภาพของเด็กชายที่เผชิญหน้ากับอุปสรรคในสภาพแวดล้อมที่เป็นแม่น้ำ สื่อถึงความท้าทายที่ตัวละครต้องเผชิญ
- **การพัฒนาเรื่องราว (Development)** เรื่องราวมีการพัฒนาตัวละครอย่างเป็นระบบ โดยนำเสนอภูมิหลังและลักษณะเฉพาะของตัวละคร เช่น ความไวต่อแสงและเสียง รวมถึงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตอบสนองต่อการปฏิสัมพันธ์ทางสายตา การใช้ภาพและเสียงประกอบเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสารลักษณะเฉพาะเหล่านี้ ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในพัฒนาการของตัวละคร

- **การสรุป (Conclusion)** จุดคลี่คลายของเรื่องราวแสดงให้เห็นถึงการตัดสินใจของตัวละครในการหลีกเลี่ยงจากสถานการณ์ที่ท้าทาย ประเด็นสำคัญถูกนำเสนอผ่านข้อความสรุปที่ให้ความเข้าใจเกี่ยวกับภาวะออสติกสามารถนำไปสู่การพัฒนาศักยภาพของบุคคลที่มีภาวะนี้ได้ การเปลี่ยนผ่านจากภาพเคลื่อนไหวสู่ภาพจริงเป็นกลวิธีในการเชื่อมโยงเรื่องราวเชิงสัญลักษณ์กับความเป็นจริง เน้นย้ำความสำคัญของประเด็นที่นำเสนอ

การใช้เทคนิคภาพและเสียง (Visual and Audio Techniques)

- **ภาพเคลื่อนไหว (Animation)** งานนำเสนอมีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวและสร้างความสมจริง (realistic animation) ภาพเคลื่อนไหวถูกออกแบบให้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและอารมณ์ของเรื่องราว ช่วยเสริมสร้างประสบการณ์การรับชมที่มีประสิทธิภาพ
- **เสียงพากษ์ (Voiceover)** การเลือกใช้เสียงของเด็กในการดำเนินเรื่องเป็นกลยุทธ์ที่มีประสิทธิภาพในการสร้างความเชื่อมโยงทางอารมณ์ กับกลุ่มเป้าหมาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มผู้ปกครอง เสียงพากษ์ทำหน้าที่เสมือนเป็นตัวแทนของเด็กที่สื่อสารกับผู้ปกครองโดยตรง สร้างมิติของความใกล้ชิดและความเข้าใจระหว่างผู้ชมกับเนื้อหา สามารถนำไปปรับใช้ในการศึกษาโดยเน้นการสร้างความรู้สึกร่วมกับนักเรียนมัธยมต้น
- **ดนตรีประกอบ (Background Music)** องค์กรประกอบดนตรีในงานนี้ประสบความสำเร็จในการสร้างบรรยากาศที่น่าสนใจและมีความกลมกลืนกับเนื้อหา การผสมผสานระหว่างดนตรีและเสียงแวดล้อมจากธรรมชาติช่วยเสริมสร้างความสมจริงของสถานที่ในเรื่องราว ส่งผลให้ประสบการณ์การรับชมมีความสมบูรณ์และน่าประทับใจยิ่งขึ้น




ประสิทธิภาพในการเล่าเรื่อง (Storytelling Efficiency) ในงานเล่าเรื่องชิ้นนี้มีการเปรียบเทียบเชิงสัญลักษณ์ ซึ่งตรงกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้ปกครองที่มีระดับความเข้าใจในเรื่องของนามธรรมที่มาก การใช้สัญลักษณ์ดวงตา แสงจากหิ่งห้อย องค์กรประกอบเหล่านี้สามารถสร้างความเข้าใจและการตีความหมายในระดับที่เหมาะสมกับผู้ปกครองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลกระทบต่อผู้ชม งานชิ้นนี้สามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้เป็นอย่างดี โดยเปิดโอกาสให้ผู้ชมตีความและเข้าใจเกี่ยวกับออสติกและปัญหาที่บุคคลเหล่านี้ต้องเผชิญ โดยเฉพาะในแง่ของการรับรู้หรือประสาทสัมผัสที่ไวเกินไป ซึ่งทั้งหมดนี้ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นเกี่ยวกับภาวะออสติก

ความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายของงานชิ้นนี้แสดงให้เห็นว่า ในงานชิ้นนี้แม้ไม่ได้มีการระบุอย่างชัดเจนเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมายแต่ จากการนำเสนอการภาพที่ต้องมีการตีความข้อมูลที่ซับซ้อนก็อาจเชื่อมโยงกับกลุ่มที่เป็นผู้ปกครองแต่ในขณะเดียวกันภาพที่มีความสวยงามอาจเหมาะกับกลุ่มที่เป็นเด็กเช่นเดียวกันซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในเรื่องของการนำเสนอเชิงสัญลักษณ์


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.2 ตารางสรุปข้อมูลที่ได้จากการกรณีศึกษาที่มีความยาว 1 นาที

ชื่อ	ผลงานกรณีศึกษา	ชื่อ	ปี	ระยะเวลา	โครงสร้างการเล่าเรื่อง	ความเกี่ยวข้องและการนำข้อมูลไปใช้
1.	Understand more about autism 	Understand more autism	2020	1.14 นาที	การเริ่มต้น (Beginning) กำหนดประเด็นสำคัญเกี่ยวกับความซับซ้อนในสังคมและความไม่เท่าเทียม โดยเน้นว่าบุคคลที่ไม่การออกัสติกต้องเผชิญความท้าทายที่มากกว่าคนทั่วไป การพัฒนาเรื่องราว (Development) นำเสนอความสามารถของบุคคลที่มีภาวะออติสติกและปัญหาที่พวกเขาเผชิญ โดยใช้เทคนิคการตัดต่อเพื่อสร้างอารมณ์ที่เข้มข้น สรุป (Conclusion) สรุปด้วยบรรยากาศที่ผ่อนคลายขึ้น พร้อมชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการยอมรับและความเข้าใจความแตกต่าง	เทคนิคการสร้างภาพและเสียงสามารถช่วยทำให้ผู้ชมเข้าใจประสบการณ์ที่เฉพาะเจาะจงได้ดีขึ้น
2.	Autism different minds one Scotland 	Scottish government	2011	40 วินาที	เริ่มต้น (Beginning) วิดีโอแนะนำประเด็นหลักเกี่ยวกับลักษณะเฉพาะของบุคคลที่มีภาวะออติสติก โดยใช้สัญลักษณ์ทางภาพและสีเพื่อแสดงความแตกต่าง การพัฒนาเรื่องราว (Development) แสดงถึงความท้าทายที่บุคคลที่มีภาวะออติสติกเผชิญในด้านสื่อสาร โดยใช้สีเพื่อสื่อถึงความไม่เข้าใจทางสังคม สรุป (Conclusion) ปิดท้ายด้วยการเน้นถึงความสำคัญของการเข้าใจและการยอมรับความหลากหลายในสังคม	การใช้สัญลักษณ์และการเปลี่ยนสีช่วยในการสร้างอารมณ์และสื่อสารความหมายในเชิงสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ การสรุปเรื่องราวด้วยภาพกว้างและการสื่อสารประเด็นสำคัญช่วยให้ผู้ชมรู้สึกเชื่อมโยงกับเนื้อหามากยิ่งขึ้น
3.	Understanding ADHD & autism : airplane analogy 	Psych2Go	2024	1 นาที	การเริ่มต้น (Beginning) ใช้อุปมาอุปไมยเปรียบเทียบการที่ความเข้าใจระบบการทำงานของอากาศยานกับกระบวนการรับรู้ของบุคคลที่มีภาวะออติสติก โดยใช้ภาพแฉงจางเพื่อสื่อถึงความซับซ้อน การพัฒนาเรื่องราว (Development) เชื่อมโยงกับปัญหาความเข้าใจและการทำงานของระบบประสาทที่แตกต่างกัน โดยมีภาพกระบวนการคิดของตนเอง การสรุป (Conclusion) ปิดท้ายด้วยการเชื่อมโยงกลับไปยังระบบอากาศยาน แต่ยังคงความชัดเจนในการถ่ายทอดใจความสำคัญ	สามารถใช้เทคนิคการเปรียบเทียบเพื่อสร้างความเข้าใจในหัวข้อซับซ้อนอื่น ๆ ที่ยากต่อการอธิบาย

เหตุการณ์นี้เป็นโอกาสที่สวนงไวสำหรับกรใช้งานที่กรศึกษาเท่านั้น ไมออนาคตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.2 (ต่อ)

ชื่อ	ผลงานกรณีศึกษา	ชื่อ	ปี	ระยะเวลา	โครงสร้างการเล่าเรื่อง	ความเกี่ยวข้องและการนำข้อมูลไปใช้
4.	The world of autism PSA autism speaks 	Autism Speaks	2016	1 นาที	<p>การเริ่มต้น (Beginning) และนำตัวละครเด็กชายที่มีลักษณะพิเศษผ่านการเล่าเรื่องโดยใช้สัญลักษณ์ทางภาพของแม่น้ำเพื่อสื่อถึงอุปสรรคที่ตัวละครต้องเผชิญ</p> <p>การพัฒนาเรื่องราว (Development) แสดงลักษณะเฉพาะของตัวละคร เช่น ความไวต่อแสงและเสียง การปฏิบัติที่หนักทางสายตา ผ่านภาพและเสียงที่สื่อถึงพัฒนาการและความท้าทายของตัวละคร</p> <p>การสรุป (Conclusion) คัดลอกเรื่องราวด้วยการฝึกฝนจากสถานการณ์ และเน้นความสำคัญของการเข้าใจภาวะออทิสติกเพื่อพัฒนาศักยภาพ</p>	<p>การใช้ภาพและเสียงสามารถเสริมสร้างบรรยากาศของบุคคลที่มีภาวะออทิสติกได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6.2 กรณีศึกษาโมชันกราฟิกเกี่ยวกับออสติกที่ได้รับรางวัล

เพื่อให้การวิเคราะห์มีความเป็นระบบและชัดเจน ผู้วิจัยได้เลือกวิเคราะห์กรณีศึกษาด้วยสองประเด็น ได้แก่

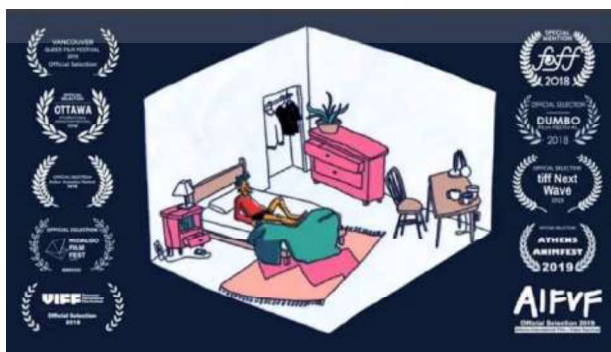
1. คุณภาพเชิงศิลปะ (Artistic Quality)
2. ผลกระทบทางอารมณ์และความเข้าใจ (Emotional and Cognitive Impact)

ซึ่งช่วยให้เราสามารถวิเคราะห์และเปรียบเทียบผลงานในแง่ของการเล่าเรื่องเชิงศิลปะ การสร้างผลกระทบทางอารมณ์ที่เชื่อมโยงกับผู้ชม และความเข้าใจของผู้ชมที่มีต่อเด็กออสติกได้อย่างลึกซึ้ง

ผู้วิจัยนำเสนอและวิเคราะห์ผลงานที่มีความทันสมัยอยู่ในกรอบไม่เกิน 10 ปี มีความโดดเด่นและได้รับการยอมรับในวงการแอนิเมชันและภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอประเด็นของเด็กออสติก ผลงานที่ถูกเลือกมานี้ไม่เพียงแต่เป็นตัวอย่างที่ดีในการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับเด็กออสติก แต่ยังได้รับรางวัลและการยอมรับจากหลากหลายเวที ซึ่งแสดงถึงประสิทธิภาพในการสื่อสารและสร้างความเข้าใจต่อกลุ่มผู้ชม

2.6.2.1 HOLE

"HOLE" เป็นแอนิเมชันสั้นที่สร้างโดย g. goletski ซึ่งได้รับการยอมรับและเผยแพร่ในหลากหลายเทศกาลภาพยนตร์และนิทรรศการศิลปะทั่วโลก ผลงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาปีที่ 4 ที่ Emily Carr University of Art + Design ซึ่งได้นำเสนอเรื่องราวของ Mo ผู้ใหญ่ที่มีอาการ Autism Spectrum Disorder (ASD) โดยมีเนื้อเรื่องที่สะท้อนถึงการใช้ชีวิตภายในสมองของ Mo และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเมื่อมี "หลุม" ติดตามพวกเขาไปตลอดเวลา "HOLE" ได้รับรางวัลมากมาย รวมถึง John C. Kerr Chancellor's Award for Excellence in Media Arts และ The President's Media Award จากการจัดแสดงในนิทรรศการระดับปริญญาของมหาวิทยาลัย Emily Carr ผลงานนี้ยังได้รับการฉายในงานเทศกาลภาพยนตร์หลายแห่ง เช่น Anibar Animation Festival 2018 และ Toronto International Film Festival 2019 ซึ่งสะท้อนถึงความสำเร็จในการสื่อสารเรื่องราวที่ซับซ้อนและลึกซึ้งเกี่ยวกับการใช้ชีวิตในฐานะผู้ที่มีอาการออสติก



รูปที่ 2.9 HOLE ที่มา: g. goletski (2017)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คุณภาพเชิงศิลปะ

Hole นำเสนอบรรยากาศที่แสดงถึงความอึดอัดผ่านการเคลื่อนไหวของลายเส้นที่ไม่หยุดนิ่ง ซึ่งสร้างความรู้สึกขุ่นมัวในจิตใจของผู้ชม นอกจากนี้ การใช้โทนสีที่หม่นหมองยังเสริมสร้างบรรยากาศที่ทึบกลับ และหดหู่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สะท้อนให้เห็นถึงความยากลำบากในการดำรงชีวิตของตัวละครเอกที่มีภาวะออทิสติก แม้ว่าเนื้อหาอาจไม่ได้เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันอย่างชัดเจน แต่การใช้สัญลักษณ์ของหลุมเพื่อสื่อถึงความรู้สึกถูกไล่ล่าหรือติดตาม นับเป็นกลวิธีที่มีประสิทธิภาพในการถ่ายทอดบรรยากาศของการถูกเฝ้าติดตาม และความยากลำบากที่บุคคลออทิสติกต้องเผชิญ ในแง่ของการพัฒนาตัวละคร ผลงานชิ้นนี้มีข้อจำกัดในการนำเสนอลักษณะเฉพาะของตัวละครออทิสติก โดยตัวละครยังคงให้ความรู้สึกคล้ายคลึงกับบุคคลทั่วไป ซึ่งอาจเป็นผลมาจากมุมมองหรือการตีความของผู้สร้างสรรค์ผลงานที่มีต่อภาวะออทิสติก ประเด็นนี้สะท้อนให้เห็นถึงช่องว่างในการนำเสนอความละเอียดอ่อนและความหลากหลายของระดับความรุนแรงของภาวะออทิสติก การจัดองค์ประกอบภาพส่วนใหญ่เน้นพื้นที่ว่าง ซึ่งเอื้อให้ผู้ชมได้ใคร่ครวญและตีความ อย่างไรก็ตาม วิธีการนี้อาจไม่ได้ส่งเสริมการสื่อสารประสบการณ์เฉพาะของบุคคลออทิสติกได้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์

ผลกระทบทางอารมณ์และความเข้าใจ

Hole ประสบความสำเร็จในการนำเสนอประสบการณ์ทางจิตใจอันซับซ้อนของบุคคลออทิสติก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในแง่ของความยากลำบากในการสื่อสารด้วยวาจา ผู้กำกับได้ใช้เทคนิคการเล่าเรื่องผ่านภาพและเสียงอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อถ่ายทอดความรู้สึกของการจมดิ่งทางอารมณ์ที่บุคคลออทิสติกอาจประสบ

การนำเสนอในลักษณะนี้ไม่เพียงแต่สร้างความเข้าใจในกลุ่มผู้ชมเท่านั้น แต่ยังกระตุ้นให้เกิดความเห็นอกเห็นใจต่อความท้าทายในชีวิตประจำวันที่บุคคลออทิสติกต้องเผชิญ ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงมีส่วนสำคัญในการสร้างความตระหนักรู้ต่อสาธารณชนเกี่ยวกับประสบการณ์ชีวิตของบุคคลที่มีภาวะออทิสติก

อย่างไรก็ตามในงานชิ้นนี้อาจไม่ตรงกับกลุ่มเป้าหมายของผู้วิจัย ที่ต้องเน้นไปที่การนำเสนอประเด็นออทิสติกในกลุ่มนักเรียนมัธยม เนื่องจากมีการตีความที่มากซึ่งเป็นเรื่องยากเกินไปสำหรับกลุ่มเป้าหมาย แต่สามารถนำไปปรับใช้ได้บางประเด็นดังนี้

1. การประยุกต์ใช้โทนสีที่มีความอึมครึม เพื่อสื่อถึงสภาวะความยากลำบาก
2. การนำเสนอองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ โดยใช้เส้นโค้งที่มีความซับซ้อน และการเคลื่อนไหวที่มีจังหวะเร็วเพื่อสร้างบรรยากาศที่สื่อถึงความท้าทายและความยากลำบาก
3. การออกแบบโดยคำนึงถึงหลักการของพื้นที่ว่าง เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการตีความและจินตนาการต่อยอด

2.6.2.2 Amazing Autism

“Amazing Autism” เป็นคลิปวิดีโอที่สร้างโดย Amazing Things Project และเผยแพร่ผ่าน YouTube ในปี 2017 ผลงานนี้ได้รับการยอมรับและได้รับรางวัลมากมายในหลากหลายเทศกาล เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพยนตร์ เช่น Best Animation จาก Canadian Diversity Film Festival 2017 และ Diamond Award: Best Animation จาก International Independent Film Awards 2017 จุดมุ่งหมายของคลิปนี้คือการให้ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอาการออทิสติก (หรือออทิสซึม) และสร้างความเข้าใจที่ดีขึ้นในกลุ่มเด็กและวัยรุ่นที่ไม่มีอาการออทิสติก รวมถึงครูและผู้ปกครอง เพื่อให้พวกเขาสามารถเข้าใจและยอมรับผู้ที่มีภาวะออทิสติกได้ดียิ่งขึ้น



รูปที่ 2.10 Amazing Autism

ที่มา: Amazing Things Project (2017)

คุณภาพเชิงศิลปะ

Amazing Autism นำเสนอการใช้ทोनสีที่มีความสดใสและให้ความรู้สึกอบอุ่น เป็นมิตร ควบคู่ไปกับการประยุกต์ใช้รูปทรงเรขาคณิตในองค์ประกอบต่างๆ ซึ่งส่งผลให้ผลงานมีลักษณะร่วมสมัย การเคลื่อนไหวของตัวละครได้รับการออกแบบให้มีความสมจริงใกล้เคียงกับมนุษย์ สร้างความมีชีวิตชีวาและความเชื่อมโยงกับผู้ชม ตัวละครหลักถูกออกแบบเป็นเด็กชาย สะท้อนถึงข้อมูลทางระบาดวิทยาที่แสดงถึงความชุกที่สูงกว่าของภาวะออทิสติกในเพศชาย อย่างไรก็ตาม การนำเสนอตัวละครที่หลากหลายแสดงให้เห็นถึงความตระหนักในความแตกต่างของสเปกตรัมออทิสติก การออกแบบตัวละครให้มีลักษณะน่ารักนั้น มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความดึงดูดต่อกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กและเยาวชน ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย การนำเสนอบริบทและสภาพแวดล้อมที่หลากหลายช่วยสร้างความเชื่อมโยงกับสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวัน อันนำไปสู่การเสริมสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับภาวะออทิสติกในมิติที่กว้างขวางขึ้น ทั้งนี้ การออกแบบดังกล่าวมีศักยภาพในการส่งเสริมความตระหนักรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับภาวะออทิสติกในสังคม

ผลกระทบทางอารมณ์และความเข้าใจ (Emotional and Cognitive Impact)

การนำเสนอโดยอาศัยการเชื่อมโยงกับบริบทที่ใกล้ตัวผู้ชม เพื่อนำไปสู่ประเด็นหลักของเรื่อง นั้น ถือเป็นกลยุทธ์การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพในการสร้างความเกี่ยวพันทางอารมณ์และความเข้าใจแก่ผู้รับสาร ในงาน "Amazing Autism" การนำเสนอจะมุ่งเน้นประเด็นในเชิงบวก สร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลายและเป็นมิตร การใช้เสียงที่ให้ความรู้สึกอบอุ่น ขณะเดียวกันก็นำเสนอมุมมองเกี่ยวกับความท้าทายที่บุคคลออทิสติกเผชิญ อาทิ ความแตกต่างในการประมวลผลข้อมูลประสาทสัมผัส ซึ่งการนำเสนอในลักษณะนี้มีแนวโน้มที่เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จะส่งเสริมความเข้าใจและความเห็นอกเห็นใจในหมู่ผู้ชม อันเป็นการสนับสนุนการสร้างสังคมที่มีความเข้าใจและยอมรับความหลากหลายมากยิ่งขึ้น

อย่างไรก็ตาม สามารถนำไปปรับใช้ได้บางประเด็นดังนี้

1. การปรับปรุงการออกแบบตัวละครให้มีลักษณะที่เป็นมิตรและร่วมสมัยมีสีสันที่ดูสดใสอบอุ่นโดยคำนึงถึงความเหมาะสมกับกลุ่มประชากรเป้าหมาย ซึ่งในกรณีนี้คือเด็กและเยาวชน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสาร
2. การประยุกต์ใช้องค์ประกอบฉากที่สะท้อนความท้าทายในชีวิตประจำวันของบุคคลที่มีภาวะออทิสติกสเปกตรัม โดยการเลือกสรรสถานที่และบริบทที่มีความสอดคล้องและเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของกลุ่มเป้าหมาย เพื่อส่งเสริมการรับรู้และความเข้าใจของผู้ชม

2.6.2.3 Drawing on Autism

"Drawing on Autism" เป็นผลงานสารคดีแอนิเมชันที่สร้างโดย Alex Widdowson เผยแพร่ในปี 2022 ซึ่งได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในวงการภาพยนตร์สารคดีและแอนิเมชัน ด้วยความสามารถในการนำเสนอประเด็นทางจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการแสดงภาพผู้ที่มีอาการออทิสติกในสื่อสารคดี ผลงานนี้ได้รับรางวัลมากมาย เช่น UK Research & Innovation: Research in Film Awards 2021 - Best Doctoral and Early Career Film และ Rising of Lusitania AnimaDoc Film Festival 2022 - Best AnimaDoc Blue Ribbon Award (Student Jury) นอกจากนี้ยังได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลในเทศกาลภาพยนตร์สำคัญหลายแห่ง รวมถึง Edinburgh International Film Festival 2022 และ Vimeo Staff Picks - Best of the Year 2022 สารคดีแอนิเมชันนี้มีจุดเด่นที่การเล่าเรื่องจากประสบการณ์เชิงลึก โดยได้รับความร่วมมือจากผู้เข้าร่วมที่เป็นออทิสติกและการใช้เทคนิคแอนิเมชันที่สะท้อนความเป็นจริงตรงไปตรงมา โดย "Drawing on Autism" ได้แสดงให้เห็นถึงความละเอียดอ่อนของการทำสารคดีที่ต้องคำนึงถึงความจริงของกลุ่มบุคคล ที่มีอาการออทิสติก แต่ก็คำนึงถึงจริยธรรมในการสร้างภาพยนตร์โดยตระหนักถึงความท้าทายในการนำเสนอเรื่องราวอย่างเหมาะสมโดยไม่ตกอยู่ในกับดักของการนำเสนอแบบเหมารวมหรือตอบสนองความต้องการของผู้ชมทั่วไปมากเกินไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.11 Drawing on Autism

ที่มา: Alex Widdowson (2022)

คุณภาพเชิงศิลปะ

Drawing on Autism นำเสนอด้วยรูปแบบที่เรียบง่ายแต่มีประสิทธิภาพ โดยผสมผสานความจริงของบรรยากาศเข้ากับเทคนิคการเล่าเรื่องที่น่าสนใจ องค์ประกอบหลักของภาพยนตร์มุ่งเน้นการถ่ายทอดประสบการณ์ของตัวละครหลักสองตัวผ่านรูปแบบการสัมภาษณ์ ซึ่งสร้างความสมจริงผ่านการใช้น้ำเสียงที่มีความเป็นธรรมชาติของตัวละคร แม้จะเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันแบบ 2 มิติ แต่ผู้สร้างได้ใช้เทคนิคการจัดแสงและเงาอย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้ภาพมีมิติและความลึก การใช้โทนสีที่สดใสเป็นพื้นฐาน แต่มีการปรับเปลี่ยนไปตามบริบทของสถานการณ์ที่นำเสนอ ส่งผลให้ภาพยนตร์มีความน่าสนใจและดึงดูดผู้ชมได้อย่างต่อเนื่อง ลักษณะเด่นอีกประการหนึ่งของภาพยนตร์คือการนำเสนอตัวละครที่มีการเปลี่ยนแปลงรูปลักษณ์ภายนอกตามสถานที่ที่ปรากฏ แต่ยังคงเอกลักษณ์ของเสียงพูดไว้ กลวิธีนี้ไม่เพียงแต่สร้างความน่าสนใจ แต่ยังช่วยกระตุ้นให้ผู้ชมติดตามเรื่องราวอย่างต่อเนื่อง การออกแบบฉากหลังและบรรยากาศมีการปรับเปลี่ยนอย่างมีนัยสำคัญเมื่อเนื้อหาของการสนทนาเข้าสู่ประเด็นความท้าทายที่บุคคลที่มีภาวะออทิสติกสเปกตรัมต้องเผชิญ เทคนิคการนำเสนอนี้ช่วยเน้นย้ำและสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลกระทบทางอารมณ์และความเข้าใจ

"Drawing on Autism" เผยให้เห็นถึงการบูรณาการแนวคิดด้านจริยธรรมการวิจัยและการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพในการนำเสนอประสบการณ์ของบุคคลที่มีภาวะออทิสติกสเปกตรัม การเลือกใช้เทคนิคแอนิเมชันในการนำเสนอสะท้อนถึงความตระหนักในหลักการปกป้องความเป็นส่วนตัวของผู้ให้ข้อมูล ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของจริยธรรมการมนุษย์ วิธีการนี้แสดงให้เห็นถึงการรักษาความลับและการปกปิดอัตลักษณ์ ข้อความหลักของงานชิ้นนี้ได้ถูกถ่ายทอดและชวนให้คนตระหนัก รวมถึงบรรยากาศภายในเรื่องก็สร้าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความเข้าใจให้กับผู้คนมากขึ้นเนื่องจากผู้มีภาวะออทิสติกได้เป็นผู้นำเสนอผ่านการสัมภาษณ์ด้วยตัวเองทำ
เหตุการณ์ที่ถ่ายทอดมีน้ำหนักให้ผู้ชมรู้สึกเข้าใจมากขึ้น

อย่างไรก็ตาม ในงานชิ้นนี้อาจไม่ได้ตรงกลุ่มเป้าหมายของผู้วิจัยมากนักเนื่องจากเป็นเนื้อหาที่
เป็นผู้ใหญ่มากขึ้นทำให้การสื่อสารอาจจะไม่ตรงกลุ่มเป้าหมายของผู้วิจัยที่เน้นไปที่นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น
แต่สามารถนำไปปรับใช้ได้บางประเด็นดังนี้

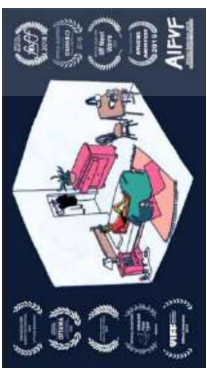
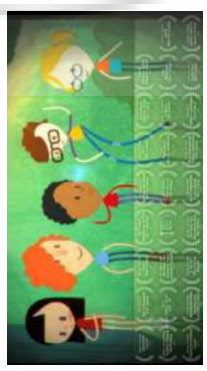
1. การมีส่วนร่วมของผู้มีภาวะออทิสติกสามารถเพิ่มน้ำหนักความน่าเชื่อถือของชิ้นงานได้
2. การปรับแสงเงาภายในสถานที่ รูปแบบการนำเสนอให้มีมิติแม้จะเป็นงานที่สองมิติก็

สามารถสร้างความรู้สึกจริงร่วมด้วย




เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.3 ตารางสรุปข้อมูลที่ได้จากการทบทวนกรณีศึกษาโมชันกราฟิกเกี่ยวกับออทิสติกที่ได้รับรางวัล

ชื่อ	ผลงานกรณีศึกษา	ชื่อ	ปี	ระยะเวลา	โครงสร้างการเล่าเรื่อง	ความเกี่ยวข้องและการนำข้อมูลไปใช้
1. HOLE		g. goletski	2017	1.14 นาที	คุณภาพเชิงศิลปะ (Artistic Quality) ศิลป Hole ใช้โทนสีที่หม่นหมองและการ์ตูนเคลื่อนไหวของลายเส้นเพื่อสร้างบรรยากาศที่อึดอัดและสะท้อนถึงความยากลำบากที่บุคคลออทิสติกเผชิญ แม้จะมีข้อจำกัดในการแสดงลักษณะเฉพาะของบุคคลที่มีภาวะออทิสติก แต่ต้องขอบคุณภาพและพื้นที่ว่างช่วยเสริมความหมายเชิงสัญลักษณ์ให้ผู้ชมตีความต่อไป ผลกระทบทางอารมณ์และความเข้าใจ (Emotional and Cognitive Impact) การเล่าเรื่องผ่านภาพและเสียงสามารถสร้างความเข้าใจและความเห็นอกเห็นใจต่อบุคคลที่มีภาวะออทิสติก โดยเฉพาะความท้าทายในด้านการศึกษา แม้ว่าศิลปินอาจซับซ้อนเกินไปสำหรับกลุ่มนักเรียนมัธยม แต่การใช้โทนสีและการออกแบบสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้	การใช้โทนสีที่หม่นและลายเส้นที่เคลื่อนไหวเพื่อสะท้อนความยากลำบากทางจิตใจและความรู้สึกของบุคคลที่มีภาวะออทิสติก ซึ่งช่วยเสริมความหมายเชิงสัญลักษณ์ให้ผู้ชมตีความต่อไป ผลกระทบทางอารมณ์และความเข้าใจ (Emotional and Cognitive Impact) การเล่าเรื่องผ่านภาพและเสียงสามารถสร้างความเข้าใจและความเห็นอกเห็นใจต่อบุคคลที่มีภาวะออทิสติก โดยเฉพาะความท้าทายในด้านการศึกษา แม้ว่าศิลปินอาจซับซ้อนเกินไปสำหรับกลุ่มนักเรียนมัธยม แต่การใช้โทนสีและการออกแบบสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้
2. Amazing Autism		Scottish government	2011	40 วินาที	คุณภาพเชิงศิลปะ (Artistic Quality) Amazing Autism ใช้โทนสีสดใสและรูปทรงเรขาคณิตที่ทันสมัยในการออกแบบ เพื่อสร้างความรู้สึกที่อบอุ่นและเป็นมิตร การออกแบบตัวละครที่สมจริงและหลากหลาย สื่อถึงความตระหนักในความแตกต่างของสังคมออทิสติก ผลกระทบทางอารมณ์และความเข้าใจ (Emotional and Cognitive Impact) การใช้บริบทที่ได้ตัวผู้ชมและการสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตร ช่วยเพิ่มความเข้าใจและความเห็นอกเห็นใจต่อบุคคลที่มีภาวะออทิสติก การนำเสนอมุมมองที่เป็นบวกช่วยส่งเสริมการยอมรับความหลากหลายในสังคม	การใช้โทนสีสดใสและบรรยากาศที่เป็นมิตรเพื่อเชื่อมโยงกับกลุ่มเป้าหมายเด็กและเยาวชน ออกแบบตัวละครที่แสดงถึงความหลากหลายของประสาทสัมผัสออทิสติก เพื่อสร้างความเข้าใจและยอมรับในสังคม ใช้การเปลี่ยนแบบสไลด์และบรรยากาศตามสถานการณ์เพื่อเสริมสร้างการสื่อสารเนื้อหา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรใช้งานเพื่อการศึกษเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.3 (ต่อ)

ชื่อ	ผลงานกรณีศึกษา	ชื่อ	ปี	ระยะเวลา	โครงสร้างการเล่าเรื่อง	ความเกี่ยวข้องและการนำข้อมูลไปใช้
3.	Drawing on Autism 	Psych2Go	2022	1 นาที	<p>คุณภาพเชิงศิลปะ (Artistic Quality) Drawing on Autism ใช้รูปแบบการเล่าเรื่องที่เรียบง่ายแต่ทรงพลัง โดยมีการถ่ายทอดผ่านตัวละครหลักสองตัวผ่านแอนิเมชันแบบ 2 มิติ แม้จะเป็นงานสองมิติ แต่การใช้แสง เงา และโทนสีที่ปรับเปลี่ยนไปตามบริบทของสถานการณ์ช่วยเพิ่มความลึกและความมีชีวิตของภาพยนตร์ การเปลี่ยนแปลงรูปลักษณ์ของตัวละครตามสถานที่ที่ปรากฏช่วยสร้างความน่าสนใจและกระตุ้นให้ผู้ชมติดตามเรื่องราวอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ การออกแบบฉากหลังยังสะท้อนถึงความท้าทายของบุคคลที่มีความออทิสมิกได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>ผลกระทบทางอารมณ์และความเข้าใจ (Emotional and Cognitive Impact) การนำเสนอประสบการณ์ของบุคคลที่มีความออทิสมิกผ่านภาษามือช่วยสร้างความเข้าใจและความเชื่อมโยงทางอารมณ์กับผู้ชม การใช้แอนิเมชันช่วยรักษาความเป็นส่วนตัวของผู้ให้ข้อมูล และส่งเสริมจริยธรรมการวิจัย การให้บุคคลที่มีความออทิสมิกเป็นผู้นำเสนอเองช่วยเพิ่มน้ำหนักให้กับการเล่าเรื่อง ทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจและเห็นอกเห็นใจ</p>	<p>ใช้แสงและเงาในงานสองมิติ เพื่อสร้างมิติและความลึกในเนื้อหา การนำบุคคลที่มีประสบการณ์ตรงเข้ามามีส่วนร่วมในการเล่าเรื่อง เพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือ เน้นการสื่อสารประเด็นเชิงจริยธรรม เช่น การรักษาความเป็นส่วนตัวของผู้ให้ข้อมูล</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

วิธีการและแผนการดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง 'การออกแบบโมชันกราฟิกเพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับออสติกในนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น' มีจุดมุ่งหมายเพื่อออกแบบสื่อโมชันกราฟิกที่มีประสิทธิภาพในการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับออสติกให้นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้วิจัยได้กำหนดวิธีดำเนินการวิจัยอย่างเป็นระบบ ประกอบด้วย

- 3.1 แบบแผนการวิจัย
- 3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อออกแบบและพัฒนาโมชันกราฟิกเพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับภาวะออสติกในกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โดยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) วิจัยเชิงปฏิบัติ (Practice-based Research) และวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research)

การเขียนบท วิจัยเชิงเอกสาร (Documentary Research) ผู้วิจัยทบทวนวรรณกรรม เว็บไซต์ และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับภาวะออสติก นำข้อมูลมาจัดหมวดหมู่ข้อมูลเพื่อกำหนดประเด็นสำคัญข้อมูลที่รวบรวมได้นี้ถูกนำไปใช้เป็นโครงสร้างในการออกแบบเนื้อหาและสร้างสตอรี่บอร์ดสำหรับโมชันกราฟิก

การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ วิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยจะดำเนินการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ประกอบด้วย นักออกแบบโมชันกราฟิก นักจิตบำบัด และนักการศึกษาพิเศษ ที่มีประสบการณ์ไม่ต่ำกว่า 5 ปี เพื่อรับคำแนะนำและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับความถูกต้องและความครอบคลุมของเนื้อหา (วิจัยย่อยครั้งที่ 1)

การพัฒนาโมชันกราฟิก วิจัยเชิงปฏิบัติการ (Practice-based Research) โดยนำข้อมูลและแนวคิดจากขั้นตอนที่ 1 และ 2 มาพัฒนาเป็นโมชันกราฟิกที่สมบูรณ์ โดยใช้เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหว การออกแบบตัวละครและฉาก รวมถึงการบันทึกเสียงบรรยาย (วิจัยย่อยครั้งที่ 2)

การทดลองใช้และประเมินผล วิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยใช้วิธีการเก็บข้อมูลแบบการทดสอบก่อนและหลังการรับชมโมชันกราฟิก เพื่อประเมินผลการเปลี่ยนแปลงทางเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความรู้และความเข้าใจของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โดยผู้วิจัยจะสุ่มเลือกนักเรียนจำนวน 15 คน (ม.1-3 ชั้นละ 5 คน) อายุระหว่าง 12-15 ปี โดยใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) (วิจัยย่อยครั้งที่ 3)

ตารางที่ 3.1 วิธีการดำเนินงานวิจัย

งานวิจัยย่อย	กิจกรรมหลัก	ผลลัพธ์
การเขียนบท	ทำการศึกษาวรรณกรรมและเอกสารที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับภาวะอหิสติก นำไปสู่การออกแบบเนื้อหาและสร้างสตอรี่บอร์ดสำหรับโมชันกราฟิก	โครงเรื่อง, บท, สตอรี่บอร์ด, ฉาก, ตัวละคร
Study 1 : การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ สัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview)	สัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ได้แก่ นักจิตบำบัด นักการศึกษาพิเศษ นักออกแบบโมชันกราฟิก ได้แก่ นักออกแบบโมชันกราฟิก นักจิตบำบัด และนักการศึกษาพิเศษ	ได้แนวทางและข้อเสนอแนะในการปรับปรุงสตอรี่บอร์ดและเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ
Study 2 : การพัฒนาโมชันกราฟิก	นำแนวทางการออกแบบมาพัฒนาเป็นสื่อโมชันกราฟิกโดยการสร้างภาพเคลื่อนไหวและการบรรยายเสียง	สื่อโมชันกราฟิกที่สมบูรณ์และพร้อมนำไปใช้
Study 3 : การทดลองใช้และประเมินผล	ทดลองใช้สื่อโมชันกราฟิกกับนักเรียนมัธยมต้น 15 คน โดยทำการทดสอบก่อน และหลังการรับชม เพื่อประเมินการเปลี่ยนแปลงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับภาวะอหิสติก	ข้อมูลการเปลี่ยนแปลงความรู้ความเข้าใจของนักเรียนเกี่ยวกับภาวะอหิสติก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้
กลุ่มที่ 1: ผู้เชี่ยวชาญ

กลุ่มนี้ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ซึ่งถูกคัดเลือกโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ได้แก่

- ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตบำบัดที่เกี่ยวข้องกับออทิสติก 1 คน
- ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาพิเศษ 1 คน
- ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบโมชันกราฟิกแนวตั้ง 1 คน

เกณฑ์ในการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญเหล่านี้คือความเชี่ยวชาญในสาขาที่เกี่ยวข้องและประสบการณ์การทำงานอย่างน้อย 5 ปีในด้านที่ระบุ

กลุ่มที่ 2: นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 จากโรงเรียนที่มีการเรียนรวมกับนักเรียนออทิสติก รวมจำนวน 15 คน ซึ่งถูกคัดเลือกแบบวิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) แต่ไม่คำนึงถึงเพศหรือลักษณะเฉพาะอื่นๆ กลุ่มนี้ใช้สำหรับการประเมินผลการใช้สื่อโมชันกราฟิกที่ออกแบบ

3.3 เครื่องมือในการวิจัย

ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือหลากหลายประเภทเพื่อสนับสนุนกระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูล การออกแบบ และการประเมินผล เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย

3.3.1 การเขียนบท

การเก็บข้อมูลโดยการศึกษาวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาวะออทิสติก เพื่อกำหนดประเด็นสำคัญที่ต้องนำมาออกแบบเนื้อหาโมชันกราฟิก ข้อมูลถูกสืบค้นจากฐานข้อมูลออนไลน์ เช่น Google Scholar และเว็บไซต์ขององค์กรที่เชี่ยวชาญด้านออทิสติกนำไปสู่การสร้าง สตอรี่บอร์ด โดยสามารถแบ่งประเด็นที่จะนำเสนอได้ ดังนี้

1. ความหมายของภาวะออทิสติก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. สาเหตุของภาวะออทิสติก
3. ลักษณะอาการออทิสติก
4. ความท้าทายของออทิสติกในโรงเรียน
5. วิธีการปฏิสัมพันธ์ที่เหมาะสมกับเด็กออทิสติก
6. สรุป

3.3.2 รายละเอียดโครงการย่อยครั้งที่ 1 : การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ได้แก่ 1.นักจิตบำบัด 2.นักการศึกษาพิเศษ 3.นักออกแบบโมชันกราฟิก คำถามสัมภาษณ์ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อสำรวจประสบการณ์และความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบที่เหมาะสมสำหรับการสร้างสื่อโมชันกราฟิกเพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับออทิสติก การสัมภาษณ์ถูกบันทึกเสียงและนำมาวิเคราะห์เพื่อสังเคราะห์ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการออกแบบเนื้อหา โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.3.2.1 การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตบำบัด (Therapist)

จุดประสงค์ของการสัมภาษณ์

1. เพื่อประเมินความถูกต้องและความครอบคลุมของเนื้อหาเกี่ยวกับออทิสติกในวิดีโอ
 2. เพื่อรวบรวมข้อเสนอแนะในการนำเสนอข้อมูลที่ละเอียดอ่อนเกี่ยวกับออทิสติกอย่างเหมาะสม
- ขั้นตอนการสัมภาษณ์

ผู้วิจัยจะนำเสนอข้อมูลบทพูดที่จะใช้ในสื่อ และถามคำถามเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ละเอียดครอบคลุมประเด็นสำคัญ

ตารางที่ 3.2 คำถามที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

คำถามส่วนที่ 1 : ความถูกต้องและครอบคลุมเนื้อหา
1. ในตอนที่ 1 การนำเสนอ "ความหมายของภาวะออทิสติก" มีความเหมาะสมและสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องหรือไม่ อย่างไร?
2. ในตอนที่ 2 การนำเสนอ "ลักษณะอาการออทิสติก" ในเนื้อหาสตอรี่บอร์ด มีความเหมาะสมกับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องหรือไม่ อย่างไร?
3. ในตอนที่ 3 การนำเสนอ "สาเหตุของออทิสติก" ในเนื้อหาสตอรี่บอร์ด มีความเหมาะสมกับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องหรือไม่ อย่างไร?

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ในห้องเรียนเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้เผยแพร่ไปใช้ประโยชน์ด้านอื่นๆ
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.2 (ต่อ)

คำถามส่วนที่ 1 : ความถูกต้องและครอบคลุมเนื้อหา
4. ในตอนที่ 4 การนำเสนอ "ความท้าทายของออทิสติกในโรงเรียน" มีความเหมาะสมกับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องหรือไม่ อย่างไร?
5. ในตอนที่ 5 การนำเสนอ "วิธีการปฏิสัมพันธ์ที่เหมาะสมกับเด็กออทิสติก" มีความเหมาะสมกับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องหรือไม่ อย่างไร?
6. ในตอนที่ 6 การนำเสนอ "สรุปเนื้อหาเกี่ยวกับเด็กออทิสติก" มีความเหมาะสมกับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องหรือไม่ อย่างไร?
7. มีส่วนใดของบทพูดที่อาจก่อให้เกิดความเข้าใจผิดหรือทัศนคติเชิงลบต่อผู้ที่มีภาวะออทิสติกหรือไม่? หากมี ควรปรับแก้อย่างไร?
คำถามส่วนที่ 2 : ข้อเสนอแนะ
8. คุณมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการปรับปรุงบทในเนื้อหาสตอรี่บอร์ด

3.3.2.2 การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านนักการศึกษาพิเศษ (Special Education

Teacher)

จุดประสงค์ของการสัมภาษณ์

1. เพื่อประเมินความถูกต้องและความครอบคลุมของเนื้อหาเกี่ยวกับออทิสติกในวิดีโอ
2. เพื่อรวบรวมข้อเสนอแนะในการนำเสนอข้อมูลที่ละเอียดอ่อนเกี่ยวกับออทิสติกอย่าง

เหมาะสม

ขั้นตอนการสัมภาษณ์

ผู้วิจัยจะนำเสนอข้อมูลบทพูดที่จะใช้ในสื่อ และถามคำถามเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ละเอียด

ครอบคลุมประเด็นสำคัญ

ตารางที่ 3.3 คำถามที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

คำถามส่วนที่ 1 : ความถูกต้องและครอบคลุมเนื้อหา
1. ในตอนที่ 1 การนำเสนอ "ความหมายของภาวะออทิสติก" มีความเหมาะสมและสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องหรือไม่ อย่างไร?
2. ในตอนที่ 2 การนำเสนอ "ลักษณะอาการออทิสติก" ในเนื้อหาสตอรี่บอร์ด มีความเหมาะสมกับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องหรือไม่ อย่างไร?
3. ในตอนที่ 3 การนำเสนอ "สาเหตุของออทิสติก" ในเนื้อหาสตอรี่บอร์ด มีความเหมาะสมกับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องหรือไม่ อย่างไร?

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.3 (ต่อ)

คำถามส่วนที่ 1 : ความถูกต้องและครอบคลุมเนื้อหา
4. ในตอนที่ 4 การนำเสนอ "ความท้าทายของออสติกในโรงเรียน" มีความเหมาะสมกับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องหรือไม่ อย่างไร?
5. ในตอนที่ 5 การนำเสนอ "วิธีการปฏิสัมพันธ์ที่เหมาะสมกับเด็กออสติก" มีความเหมาะสมกับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องหรือไม่ อย่างไร?
6. ในตอนที่ 6 การนำเสนอ "สรุปเนื้อหาเกี่ยวกับเด็กออสติก" มีความเหมาะสมกับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องหรือไม่ อย่างไร?
7. มีส่วนใดของบทพูดที่อาจก่อให้เกิดความเข้าใจผิดหรือทัศนคติเชิงลบต่อผู้ที่มีภาวะออสติกหรือไม่? หากมี ควรปรับแก้อย่างไร?
คำถามส่วนที่ 2 : ข้อเสนอแนะ
8. คุณมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการปรับปรุงบทในเนื้อหาสตอรี่บอร์ด

3.3.2.3 การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบโมชันกราฟิก (Motion Graphic Designer)

จุดประสงค์ของการสัมภาษณ์

1. เพื่อรวบรวมข้อเสนอแนะในการปรับปรุงด้านการออกแบบ การนำเสนอเนื้อหา การเล่าเรื่อง การออกแบบตัวละครและองค์ประกอบทางภาพที่จะใช้ในโมชันกราฟิกที่เหมาะสมสำหรับการให้ความรู้เกี่ยวกับออสติกแก่นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

2. เพื่อรวบรวมข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการนำเสนอโมชันกราฟิกที่เกี่ยวกับออสติก

ขั้นตอนการสัมภาษณ์

ผู้วิจัยจะทำการนำเสนอ สตอรี่บอร์ด (Storyboard) และ ตัวละคร ที่ออกแบบมาให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ โดยเน้นการถามคำถามเกี่ยวกับการออกแบบภาพและการเคลื่อนไหว

ตารางที่ 3.4 คำถามที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

คำถามส่วนที่ 1 การออกแบบการเล่าเรื่อง
1. จากการดูสตอรี่บอร์ด คุณคิดว่าโครงเรื่องหลักและลำดับเหตุการณ์มีความเหมาะสมหรือไม่ ควรปรับปรุงอย่างไร?

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.4 (ต่อ)

คำถามส่วนที่ 1 การออกแบบการเล่าเรื่อง
2. โทนสีที่ใช้ในโมชันกราฟิกนี้เหมาะสมกับเนื้อหาเกี่ยวกับบอติสติกและกลุ่มเป้าหมายหรือไม่ มีข้อเสนอแนะในการปรับปรุงอย่างไร?
3. การใช้ข้อความหรือตัวอักษรในโมชันกราฟิกนี้มีความเหมาะสมหรือไม่ ทั้งในแง่ของขนาด สี และรูปแบบตัวอักษร
4. องค์ประกอบภาพที่ใช้ในสตอรี่บอร์ดในแต่ละคลิปสามารถสื่อสารข้อมูลเกี่ยวกับบอติสติกได้อย่างมีประสิทธิภาพหรือไม่? มีข้อเสนอแนะในการปรับปรุงอย่างไร?
5. การเลือกใช้เสียงประกอบและดนตรีในฉากต่างๆมีส่วนช่วยสร้างอารมณ์และความเข้าใจเกี่ยวกับบอติสติกได้เหมาะสมหรือไม่? มีคำแนะนำในการปรับปรุงการใช้เสียงให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นอย่างไร?
6. ตัวละครที่ใช้ในโมชันกราฟิกนี้สามารถสื่อถึงลักษณะของผู้ที่มีภาวะบอติสติกได้ดีหรือไม่ ควรปรับปรุงหรือเพิ่มเติมอย่างไร?
คำถามส่วนที่ 2 : ข้อเสนอแนะ
7. คุณมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมใดบ้างเกี่ยวกับ, ความยาวของคลิปวิดีโอมีความเหมาะสมหรือไม่, อ่านข้อความทัน, ฟังรู้เรื่อง, จำนวนตอนมีความเหมาะสมครอบคลุม

3.3.3 รายละเอียดโครงการย่อยครั้งที่ 2 : การพัฒนาโมชันกราฟิก

วิจัยเชิงปฏิบัติการ (Practice-based Research) โดยนำข้อมูลและแนวคิดจากโครงการย่อยที่ 1 และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญมาพัฒนาเป็นโมชันกราฟิกที่สมบูรณ์ โดยใช้เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหว การออกแบบตัวละครและฉาก รวมถึงการบันทึกเสียงบรรยาย

3.3.4 รายละเอียดโครงการย่อยครั้งที่ 4 : การสัมภาษณ์นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นก่อนหลัง

แบบทดสอบก่อนและหลัง ถูกพัฒนาเพื่อประเมินความรู้ความเข้าใจของนักเรียนเกี่ยวกับภาวะบอติสติกก่อนและหลังการรับชมสื่อโมชันกราฟิก โดยแบบทดสอบนี้ประกอบด้วยคำถามเกี่ยวกับความหมาย ลักษณะอาการ สาเหตุ และการปฏิสัมพันธ์กับผู้ที่มีภาวะบอติสติก แบบทดสอบได้รับการออกแบบโดยอ้างอิงจากข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสารและทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ซึ่งเป็นคำถามแบบมีตัวเลือก (Multiple-choice Questions) เมื่อร่างแบบทดสอบเสร็จสิ้น ผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบไปเสนอผู้เชี่ยวชาญการศึกษาพิเศษ เพื่อปรับปรุงเนื้อหาความถูกต้องของเนื้อหา ก่อนนำไปใช้จริงแบบทดสอบที่ได้รับการปรับปรุงเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากผู้เชี่ยวชาญแล้วจะถูกนำไปใช้กับกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 15 คน โดยแบ่งเป็นนักเรียนจากชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ชั้นละ 5 คน การทำแบบทดสอบจะดำเนินการใน 2 ช่วง ได้แก่ ช่วงก่อนนักเรียนจะทำแบบทดสอบก่อนการรับชมสื่อโมชันกราฟิก เพื่อตรวจสอบความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับภาวะออทิสติก หลังจากการรับชมสื่อ นักเรียนจะทำแบบทดสอบชุดเดียวกัน (สลับข้อ) อีกครั้ง เพื่อตรวจสอบการเปลี่ยนแปลงความเข้าใจ

ส่วนที่ 1 ข้อมูลผู้ทำแบบทดสอบ

1. อายุ _____ ปี
2. เพศ () ชาย () หญิง () อื่นๆ _____
3. ชั้นเรียน _____

ส่วนที่ 2 แบบทดสอบ

ตารางที่ 3.5 ส่วนที่ 2 แบบทดสอบ

หมวด 1: ความหมาย
1. ออทิสติกคืออะไร?
ก. โรคที่เกิดจากการเลี้ยงดู
ข. สมอ่งทำงานไม่เหมือนคนทั่วไป
ค. พฤติกรรมเลียนแบบจากสื่อ
ง. ฉันไม่แน่ใจ
2. ออทิสติกเกี่ยวกับส่วนไหนในร่างกาย?
ก. หัวใจ
ข. สมอ่ง
ค. ปอด
ง. ฉันไม่แน่ใจ
3. ถ้าเพื่อนออทิสติกทำอะไรไม่เหมือนเรา หมายความว่า...?
ก. เขาไม่อยากเป็นเพื่อนกับเรา
ข. เขามีวิธีรับมือกับโลกต่างจากเรา
ค. เขาไม่ชอบโรงเรียน
ง. ฉันไม่แน่ใจ
4. ถ้าเพื่อนออทิสติกทำกิจกรรมเดิม ๆ ซ้ำ ๆ แปลว่า...?
ก. เขาพยายามควบคุมตัวเอง
ข. เขาเบื่อ
ค. เขามีพฤติกรรมแปลกที่ต้องหยุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.5 (ต่อ)

ง. ฉันทันใจ
หมวด 2: ลักษณะของออทิสติก
5. เพื่อนออทิสติกทำอะไรตอนมีความสุข?
ก. กระโดดโลดเต้น
ข. เดินเขย่งเท้าและสับคมี
ค. ร้องไห้เสียงดัง
ง. ฉันทันใจ
6. ถ้าเพื่อนออทิสติกไม่สบตาเวลาเราคุย เขาอาจรู้สึกอย่างไร?
ก. ไม่สนใจ
ข. กำลังฟังแต่ไม่สบายใจเวลามองตา
ค. กำลังโกรธ
ง. ฉันทันใจ
7. เพื่อนออทิสติกบางคนเก่งเรื่องอะไร?
ก. กีฬา
ข. คณิตศาสตร์ ดนตรี ศิลปะ
ค. ทำอาหาร
ง. ฉันทันใจ
8. กิจกรรมไหนเหมาะกับชวนเพื่อนออทิสติกทำด้วยกัน?
เล่นดนตรีเสียงดังๆ
เล่นเกมที่มีกติกาชัดเจน
แข่งพูดต่อกัน
ก. ฉันทันใจ
หมวด 3: สาเหตุของออทิสติก
9. อะไรเป็นสาเหตุสำคัญของออทิสติก?
ก. การเลี้ยงดูผิดวิธี
ข. เล่นมือถือนานเกินไป
ค. พันธุกรรม (ยีนในร่างกาย)
ง. ฉันทันใจ
10. วัคซีนทำให้เป็นออทิสติกไหม?
ก. ใช่
ข. ไม่ใช่
ค. บางครั้ง
ง. ฉันทันใจ
11. ถ้าคนในครอบครัวมีคนเป็นออทิสติก แปลว่า...?
ก. เกิดจากสิ่งแวดล้อม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.5 (ต่อ)

ข. ยืนในร่างกายมีผล
ค. การเลี้ยงดูผิด
ง. ฉันทันใจ
12. ข้อไหนไม่เกี่ยวกับการเกิดออทิสติก?
ก. ยืนในร่างกาย
ข. การเลี้ยงดูด้วยความรัก
ค. การทำงานของสมอง
ง. ฉันทันใจ
หมวด 4: ประสาทสัมผัสและการรับรู้
13. ถ้าเพื่อนออทิสติกรู้สึกเจ็บเวลาโดนตะเบาๆ หมายถึง...?
ก. ประสาทสัมผัสไวเกินไป
ข. โรคกลัวคน
ค. ขี้รำคาญ
ง. ฉันทันใจ
14. เพื่อนออทิสติกทุกคนไวต่อประสาทสัมผัสหรือไม่?
ก. ใช่, ทุกคน
ข. ไม่, แล้วแต่คน
ค. ไม่มีใครได้เลย
ง. ฉันทันใจ
15. ทำไมเพื่อนออทิสติกบางคนถึงชอบอยู่ในที่เงียบๆ?
ก. ไม่ชอบคนอื่น
ข. เสียงดังทำให้ไม่สบายตัว
ค. อายากนอน
ง. ฉันทันใจ
16. อะไรทำให้เพื่อนออทิสติกเครียดในโรงเรียน?
ก. ของกินเยอะ
ข. เสียงดัง คนเยอะ กิจกรรมไม่แน่นอน
ค. การบ้านย้ายเกินไป
ง. ฉันทันใจ
หมวด 5: การปฏิสัมพันธ์
17. เวลาคุยกับเพื่อนออทิสติกควรทำอย่างไร?
ก. พูดเร็วๆ
ข. ใช้คำเปรียบเทียบกับหลายๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.5 (ต่อ)

ค. พูดตรงๆ ใจเย็นๆ
ง. ฉันทันใจ
18. ถ้าเพื่อนสนิทติดตอบซ้ำ เราควร...?
ก. ดุเขา
ข. รอเขาอย่างใจเย็น
ค. หัวเราะเยาะ
ง. ฉันทันใจ
19. ควรเริ่มคุยกับเพื่อนสนิทอย่างไร?
ก. ขวนคุยเรื่องที่เขาสอบ
ข. สะกิดแรงๆ
ค. พูดเสียงดังๆ
ง. ฉันทันใจ
20. ถ้าเพื่อนสนิทพูดเรื่องที่ชอบนานๆ เราควร...?
ก. ตัดบท
ข. ฟังอย่างตั้งใจ
ค. หันไปคุยกับคนอื่น
ง. ฉันทันใจ
หมวด 6: ทักษะคิดและการยอมรับ
21. เพื่อนสนิทมีคุณค่าในสังคมหรือไม่?
ก. มี
ข. ไม่มี
ค. มีเฉพาะบางคน
ง. ฉันทันใจ
22. การยอมรับความแตกต่างสำคัญเพราะอะไร?
ก. ทำให้สังคมน่าอยู่ขึ้น
ข. ทำให้ดูฉลาด
ค. เป็นแฟชั่น
ง. ฉันทันใจ
23. ถ้าเห็นเพื่อนสนิททำตัวไม่เหมือนคนอื่น เราควร...?
ก. หลีกเลีย้ง
ข. เข้าใจและยอมรับ
ค. หัวเราะเยาะ
ง. ฉันทันใจ
24. เราควรบอกเพื่อนๆ เรื่องเพื่อนสนิทว่าอย่างไร?
ก. ให้หลีกเลีย้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.5 (ต่อ)

ข. ให้เข้าใจและยอมรับ
ค. ให้จับผิดเขา
ง. ฉันทันไม่แน่ใจ

ส่วนที่ 3 ความคิดเห็น

นักเรียนรู้สึกอย่างไรเกี่ยวกับเพื่อนออสติก?

.....

.....

.....

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.4.1 การเขียนบท

ผู้วิจัยดำเนินการรวบรวมข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับภาวะออสติก จากนั้นทำการคัดเลือกข้อมูลที่สำคัญและสอดคล้องกับจุดประสงค์ของการวิจัย ข้อมูลที่เลือกจะถูกนำมาใช้ในการออกแบบเนื้อหาและสร้างสตอรี่บอร์ดสำหรับโมชันกราฟิก ขั้นตอนนี้เน้นการค้นคว้าเพื่อให้ได้แนวคิดที่ชัดเจนและเป็นประโยชน์ในการพัฒนาเนื้อหา

3.4.2 รายละเอียดโครงการย่อยครั้งที่ 1 : การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

การสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน (นักออกแบบโมชันกราฟิก, นักจิตบำบัด, และนักการศึกษาพิเศษ) จะถูกวิเคราะห์ผ่านการถอดเสียงและตีความเนื้อหาเพื่อหาความเห็นและคำแนะนำเกี่ยวกับความถูกต้องและความครอบคลุมของเนื้อหา โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เทคนิคการวิเคราะห์เชิงธีม (Thematic Analysis) เพื่อระบุหัวข้อที่เกี่ยวข้องและข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญในแต่ละด้าน ผลการสัมภาษณ์จะช่วยปรับปรุงเนื้อหาและโครงสร้างของโมชันกราฟิก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4.3 รายละเอียดโครงการย่อยครั้งที่ 2 : การพัฒนาโมชันกราฟิก

ข้อมูลและข้อเสนอแนะจากขั้นตอนที่ 1 และ 2 จะถูกนำมาปรับใช้ในขั้นตอนนี้ โดยการพัฒนาโมชันกราฟิกตามแนวคิดที่ได้รับการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ

3.4.4 รายละเอียดโครงการย่อยครั้งที่ 3 : การทดลองใช้และประเมินผล

ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการวิเคราะห์เชิงปริมาณ (Quantitative Analysis) เพื่อวัดผลการเปลี่ยนแปลงของความรู้และความเข้าใจของนักเรียนเกี่ยวกับภาวะอหิสติกก่อนและหลังการรับชมสื่อโมชันกราฟิก โดยใช้การวิเคราะห์ด้วยการคำนวณค่าเฉลี่ยและเปอร์เซ็นต์ (Mean และ Percentage) ผลลัพธ์ที่ได้จากการคำนวณจะนำมาเปรียบเทียบเพื่อประเมินการเปลี่ยนแปลงในความรู้และความเข้าใจของนักเรียนเกี่ยวกับภาวะอหิสติก โดยใช้เกณฑ์การวัดผล 80/80 ซึ่งหมายถึง

- นักเรียนควรได้คะแนน 80% ขึ้นไป ในการทดสอบก่อนและหลังการรับชมสื่อ
- หากค่าคะแนนรอบที่สองสูงกว่ารอบแรกแสดงว่าการรับชมสื่อโมชันกราฟิกมีผลต่อการเพิ่มความรู้และความเข้าใจของนักเรียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

แนวทางการออกแบบ

การวิจัยย่อยครั้งที่ 1 มีเป้าหมายในการออกแบบและพัฒนาสตอรี่บอร์ดสำหรับสื่อโมชันกราฟิก เพื่อนำไปสู่การเก็บข้อมูลเชิงลึกจากผู้เชี่ยวชาญในการประเมินความเหมาะสมของเรื่องราวและองค์ประกอบภาพ โดยดำเนินการตามหลัก 3P (นิพนธ์ คุณารักษ์, 2559; กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย, 2022) ซึ่งประกอบด้วย ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production) , ขั้นตอนการผลิต (Production) และ ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production) ในการพัฒนาสตอรี่บอร์ดสำหรับสื่อโมชันกราฟิกในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production) เป็นหลัก โดยมีรายละเอียดดังนี้

4.1 การเขียนบทพูด (Script)

ในการกำหนดเนื้อหาสำหรับสื่อโมชันกราฟิก ผู้วิจัยได้อ้างอิงกรอบแนวคิดจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะ Eguiguren Istuany & Wood (2020), Majoko (2016) และ Batten (2005) ซึ่งมุ่งเน้นการสร้าง ความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับบุคคลที่มีภาวะออทิสติก งานวิจัยดังกล่าวชี้ให้เห็นว่า ความเข้าใจในบุคคลออทิสติก ต้องครอบคลุมมิติต่างๆ ได้แก่ พฤติกรรม กระบวนการคิด อารมณ์ และประสาทสัมผัส เพื่อนำไปสู่การเตรียม ความพร้อมของสังคมอย่างเป็นระบบ กรอบแนวคิดนี้ถูกนำมาออกแบบเนื้อหาสำหรับนักเรียนระดับมัธยมต้น ผ่านการเล่าเรื่องที่แบ่งเป็น 6 ประเด็นหลัก ดังนี้

ตอนที่ 1 ความหมายของออทิสติก: ชี้แจงความหมายและ ลักษณะของการเข้าใจภาวะออทิสติก

ตอนที่ 2 ลักษณะของออทิสติก: นำเสนอพฤติกรรมและบุคลิกภาพทั่วไปของเด็กออทิสติกที่มีหลากหลาย โดยเน้นที่กระบวนการคิดที่แตกต่าง

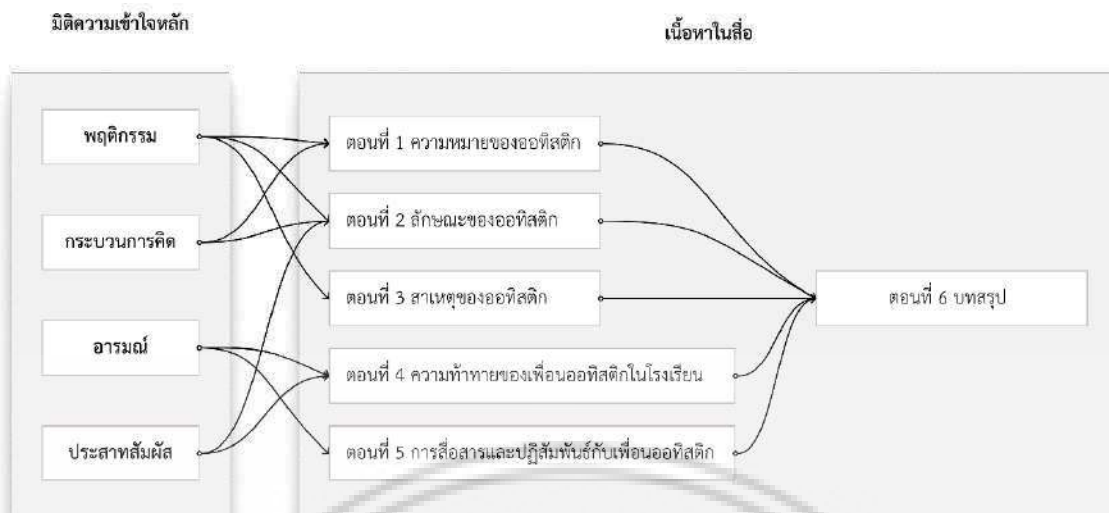
ตอนที่ 3 สาเหตุของออทิสติก: อธิบายปัจจัยก่อกำเนิดออทิสติก ทั้งด้านพันธุกรรมและสภาพแวดล้อม

ตอนที่ 4 ความท้าทายของเพื่อนออทิสติกในโรงเรียน : วิเคราะห์ปัญหาและอุปสรรคที่เด็กออทิสติก ประสบ ระบบประสาทสัมผัสที่ส่งผลต่อการอยู่ในโรงเรียน

ตอนที่ 5 การสื่อสารและปฏิสัมพันธ์: แนะนำแนวทางการมีปฏิสัมพันธ์ที่เหมาะสม พฤติกรรม เพื่อสร้างความเข้าใจและการยอมรับ

ตอนที่ 6 บทสรุป: สรุปสาระสำคัญและตระหนักถึงความจำเป็นในการสร้างสังคมที่ครอบคลุมและ สนับสนุนเด็กออทิสติก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.1 การกำหนดกรอบแนวคิดและกรอบการทำงาน

การพัฒนาบทสำหรับโมชันกราฟิกในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ยึดแนวทางของ Infographic Thailand (2557) โดยกำหนดความยาวแต่ละเรื่องประมาณไม่เกิน 1 นาที เพื่อให้เนื้อหากระชับและเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยแต่ละเรื่องประกอบด้วย 3 ส่วนหลัก ได้แก่ บทนำ(Introduction) ที่ดึงดูดความสนใจ ส่วนเนื้อหา(Main Idea) ที่นำเสนอข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับออสติก และบทสรุป(Ending) ที่เน้นข้อคิดและแนวทางปฏิบัติที่เหมาะสม โดยมีแนวทางการเขียนดังนี้

ตารางที่ 4.1 ตารางบทพูดตอนที่ 1

ตอนที่ 1 ความหมายของออสติก		
หัวข้อ	รายละเอียดเนื้อหา	อ้างอิง
บทนำ	ในการ์ตูนมักมีตัวละครที่มีพลังพิเศษ พลังพิเศษทำให้พวกเขาแตกต่าง และในความเป็นจริงก็มีเพื่อนที่มีพลังพิเศษแบบนี้เหมือนกัน	
เนื้อหา	นี่คือ “ต้น” ต้นเป็นออสติก และออสติกไม่ใช่โรค แต่เป็นความพิเศษที่ทำให้สมองของพวกเขาทำงานแตกต่างจากเรา เหมือนกับว่าเขามีพลัง: เขามักทำอะไรเดิม ๆ ซ้ำ ๆ หรือจดจ่อกับสิ่งเดิมได้นานที่สุด เมื่อขอบอะไรแล้วเค้าก็จะสนใจสิ่งนั้นอย่างใจจดใจจ่อ	กระทรวงศึกษาธิการ (2552) (Pratt, C., Hopf, R., & Larriba-Quest, K., 2017)
บทสรุป	สิ่งเหล่านี้ไม่ได้ทำให้พวกเขาแปลก แต่เป็นแค่หนึ่งในวิธีรับมือในแบบของตัวเอง	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.2 ตารางบทพูดตอนที่ 2

ตอนที่ 2 ลักษณะของออสติก		
หัวข้อ	รายละเอียดเนื้อหา	อ้างอิง
บทนำ	สมองของเพื่อนที่เป็นออสติกทำงานเหมือนคอมพิวเตอร์ที่ประมวลผลข้อมูลในแบบพิเศษ	
เนื้อหา	ในบางคนพวกเขาอาจจะเก่งในการจดจำรายละเอียด และความสามารถในการรับรู้ส่งผลให้มองเห็นรูปแบบที่คนอื่นอาจมองข้าม นั่นทำให้บางคนมีความสามารถพิเศษในด้านคณิตศาสตร์ ดนตรี หรือศิลปะ แต่ถึงอย่างนั้น เพื่อนออสติกเองก็อาจประสบปัญหาเมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์ทางสังคมที่ซับซ้อน ที่ใครหลายคนอาจมองว่าธรรมดา แต่สำหรับเพื่อนออสติก มันเหมือนการแก้โจทย์คณิตศาสตร์ที่มีหลายตัวแปร และไม่มีสูตรตายตัวเลยล่ะ	(ดารณี อุทัยรัตนกิจ , 2547)
บทสรุป	แต่ถึงอย่างนั้น เพื่อนออสติกเองก็อาจประสบปัญหาเมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์ทางสังคมที่ซับซ้อน	(เพ็ญแข ลิ้มศิลา, 2545)

ตารางที่ 4.3 ตารางบทพูดตอนที่ 3

ตอนที่ 3 สาเหตุของออสติก		
หัวข้อ	รายละเอียดเนื้อหา	อ้างอิง
บทนำ	เคยสงสัยไหมว่าทำไมบางคนถึงเป็นออสติก? ความจริงคือ... แม้แต่นักวิทยาศาสตร์ก็ยังไม่รู้	
เนื้อหา	พวกเขาคิดว่ามีหลายปัจจัย เช่น พันธุกรรม: ยีนส์ของเรามีส่วนเกี่ยวข้อง ถ้าในครอบครัวมีคนใดคนหนึ่งเป็นออสติก โอกาสที่คนในครอบครัวจะเป็นก็เพิ่มขึ้น ปัจจัยแวดล้อม: สิ่งที่เกิดขึ้นตอนอยู่ในท้องแม่ก็อาจมีผล ไม่มีใครรู้ว่าปัจจัยไหนสำคัญที่สุด สิ่งที่เราแน่นอนคือ ออสติกไม่ได้เกิดจากการเลี้ยงดูหรือวัคซีน นักวิทยาศาสตร์กำลังค้นหาความจริงอย่างต่อเนื่อง และบางที เพื่อน ๆ ของเรานี้แหละ อาจจะเป็นคนค้นพบคำตอบก็ได้!	(Naji, W. A., 2020)
บทสรุป	แต่ไม่ว่าสาเหตุจะเป็นอะไร เพื่อนออสติกก็เป็นส่วนสำคัญของโลกเรา และทุกคนมีความพิเศษในแบบของตัวเอง	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.4 ตารางบทพูดตอนที่ 4

ตอนที่ 4 ความท้าทายของเพื่อนออสติกในโรงเรียน		
หัวข้อ	รายละเอียดเนื้อหา	อ้างอิง
บทนำ	ลองหลับตาแล้วจินตนาการว่าคุณเป็นออสติก คุณจะได้ยิน ได้ยิน และรู้สึกต่างไปอย่างไรบ้างนะ?	
เนื้อหา	ในโรงเรียน เสียงกริ่ง อาจราวกับฟ้าผ่า ก้าวแรกที่เดินเข้าไปในห้องเรียน แสงไฟจ้า อาจแสบตา เสื้อกันหนาวที่ใส่มา อาจรู้สึก เจ็บเหมือนเอาเข็มมาจิ้ม แม้แต่ กลิ่นไวท์บอร์ด ก็อาจฉุนจนเข้าจมูก สำหรับเพื่อนที่เป็นออสติก ในโรงเรียนอาจเป็นที่ที่ยากลำบากสำหรับ พวกเขา พวกเขาไม่รู้และประมวลผลข้อมูลประสาทสัมผัสแตกต่างจากคนทั่วไป: บางคนไวต่อ เสียง บางคนไวต่อ แสง บางคนไวต่อ สัมผัส หรือ กลิ่น เมื่อเครื่องรับสัญญาณนี้ไวเกินไป การหลีกเลี่ยงจากสิ่งเหล่านี้จึงเป็นเรื่อง ที่ดีกว่าสำหรับพวกเขา	Rudy, L. J. (2023).
บทสรุป	เมื่อเครื่องรับสัญญาณนี้ไวเกินไป บางครั้งการหลีกเลี่ยงจากสิ่งเหล่านี้จึง เป็นเรื่องที่ดีกว่าสำหรับพวกเขา	

ตารางที่ 4.5 ตารางบทพูดตอนที่ 5

ตอนที่ 5 การสื่อสารและปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนออสติก		
หัวข้อ	รายละเอียดเนื้อหา	อ้างอิง
บทนำ	ลองคิดว่าถ้าเราต้องคุยกับใครสักคนที่พูดภาษาที่เราไม่รู้จัก มันจะยาก แค่ไหน? การคุยกับเพื่อนออสติกก็เป็นแบบนั้นเหมือนกัน	
เนื้อหา	ในขณะที่เราเองก็ไม่เข้าใจที่เพื่อนออสติกพูด เพื่อนออสติกก็อาจฟังเราพูดแล้วเหมือนกำลังคุยกับมนุษย์ต่างดาว เพื่อนออสติกอาจขอการพูด ตรงๆ ไม่อ้อมค้อม และอาจไม่เข้าใจคำพูดเชิงเปรียบเทียบหรือมุกตลก การแสดงออกทางสีหน้าและน้ำเสียงอาจแตกต่างจากที่เราคุ้นเคย แต่นั้นไม่ได้หมายความว่าพวกเขาไม่มีความรู้สึกหรือไม่อยากมีเพื่อน	Pratt, C., Hopf, R., & Larriba-Quest, K. (2017).
บทสรุป	วิธีที่ดีที่สุดคือการเปิดใจฟังสิ่งที่เขาพูด ใจเย็น และใช้เวลาพวกเขา	Intermountain Healthcare (2018).

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.6 ตารางบทพูดตอนที่ 6

ตอนที่ 6 บทสรุป		
หัวข้อ	รายละเอียดเนื้อหา	อ้างอิง
บทนำ	มีเพื่อนสนิทติดแล้วเราได้เรียนรู้อะไร	
เนื้อหา	เราได้รู้ว่าเรามองโลกต่างกัน เราสื่อสารต่างกัน และเรารู้ต่างกัน ถึงอย่างนั้นเราทุกคนล้วนสร้างสีสันให้สังคม เมื่อวงดนตรีบรรเลงเพลง แต่เพลงจะเพราะได้ก็ต้องมีเครื่องดนตรีหลาย ชิ้น เช่นเดียวกัน ในห้องเรียนเราทุกคนล้วนมีบทบาทของตัวเอง	
บทสรุป	ยอมรับกันได้ เราก็จะสร้างสังคมที่สวยงามขึ้น เพราะความแตกต่างไม่ใช่สิ่งที่แบ่งแยกเรา แต่เป็นสิ่งที่ทำให้โลกของเรา สมบูรณ์	

ในด้านรูปแบบการนำเสนอ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์แนวทางจากงานวิจัยของ (จิตติ, 2563) เรื่อง "การออกแบบและการรับรู้ในการสื่อสารรณรงค์เพื่อสร้างความตระหนักในบุคคลที่มีภาวะออทิซึม ผ่านโครงการ see amazing in all children initiative" ที่ชี้ให้เห็นว่า การออกแบบสื่อต้องคำนึงถึงพัฒนาการทางด้านปัญญาตามวัยและกระบวนการเรียนรู้จากสื่อของเด็ก โดยเฉพาะเด็กที่มีอายุไม่มากซึ่งมีพัฒนาการทางสติปัญญาในขั้นต้น การนำเสนอจึงควรมีลักษณะที่เน้นความเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน ใช้การออกแบบที่ดึงดูดความสนใจ ใช้สีสันที่น่าสนใจ ใช้ภาพหรือสัญลักษณ์ที่เข้าใจง่าย

โดยการออกแบบ Storyboard ในขั้นตอนนี้ครอบคลุม 6 ฉากหลัก ซึ่งแต่ละฉากมีการกำหนดลำดับเหตุการณ์และองค์ประกอบภาพอย่างชัดเจน ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

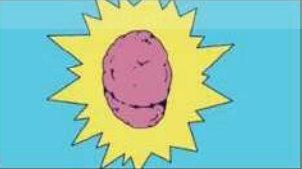










ตอนที่ 1 ความหมายของออสติก

<p>ข้อที่ 1</p> <p>ในการดูมณีวิเศษครั้งนี้ ทั้งทีละคน พลังพิเศษทำให้พวกเขาแตกต่างกัน</p>	<p>ข้อที่ 2</p> <p>และในเวลาเป็นจริงก็มีเพื่อนที่มีพลังพิเศษแบบนี้เหมือนกัน</p>	<p>ข้อที่ 3</p> <p>มีชื่อ "คิม"</p>	<p>ข้อที่ 4</p> <p>คิมเป็นออสติก</p>	<p>ข้อที่ 5</p> <p>ออสติก ไม่ใช่โรค และออสติกไม่ใช่โรค แต่เป็นความผิดปกติที่ทำให้สมองของพวกเขามีพลังงานพิเศษต่างจากเรา</p>	<p>ข้อที่ 6</p> <p>เหมือนกับพวกเรามีพลัง</p>	<p>ข้อที่ 7</p> <p>เขาอยากทำสิ่งใหม่ๆ</p>	<p>ข้อที่ 8</p> <p>หรือจะเจอกับสิ่งอื่นได้นานที่สุด</p>
<p>ข้อที่ 9</p> <p>เมื่อคุณและโรนนี่กำลังจะสนใจสิ่งนี้กันอย่างใจจดใจจ่อ</p>	<p>ข้อที่ 10</p>	<p>ข้อที่ 11</p> <p>สิ่งเหล่านี้ไม่ได้ทำให้พวกเขาแปลก</p>	<p>ข้อที่ 12</p> <p>แต่เป็นแค่หนึ่งในวิธีรับมือในแบบของตัวเอง</p>	<p>ข้อที่ 13</p> <p>ออสติก ไม่ใช่โรค แต่เป็นความผิดปกติที่ทำให้สมองของพวกเขามีพลังงานพิเศษต่างจากเรา</p>			

รูปที่ 4.2 บทภาพตอนที่ 1 ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้




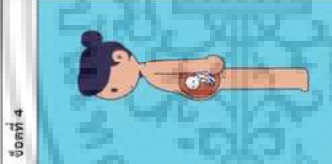







ตอนที่ 2 ลักษณะของออสติก

ข้อที่ 1		สมองของสัตว์มีไข่นออสติก	ข้อที่ 2		ทำงานเหมือนคอมพิวเตอร์ที่ทำงานของเครื่อง	ข้อที่ 3		ในบางคน	ข้อที่ 4		พวกออสติกจะส่งในการจัดจำวลและฮิด	ข้อที่ 5		และความสามารถในการรับรู้ออสติกได้ไม่เหมือนกับคนอื่นอาจมองข้าม	ข้อที่ 6		มันทำให้บางคนมีความสามารถพิเศษในด้านคณิตศาสตร์	ข้อที่ 7		คนดี	ข้อที่ 8		หรือศิลปะ
ข้อที่ 9		แต่ถึงอย่างนั้น เพื่อนออสติกของเรา ก็อาจประสบปัญหาเมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่เร่งด่วนซึ่งคนที่จับผิด ก็อาจขาดความสามารถของวีรกรรมดา	ข้อที่ 10		เขาส่งรับเพื่อออกถึงดีนั้นเหมือนเพื่อนการนำให้ใจที่คิดสร้างสรรค์ที่มีหลายตัวแปร และไม่มีสูตรตายตัวเลยที่จะ	ข้อที่ 11																	

รูปที่ 4.3 บทภาพตอนที่ 2 ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

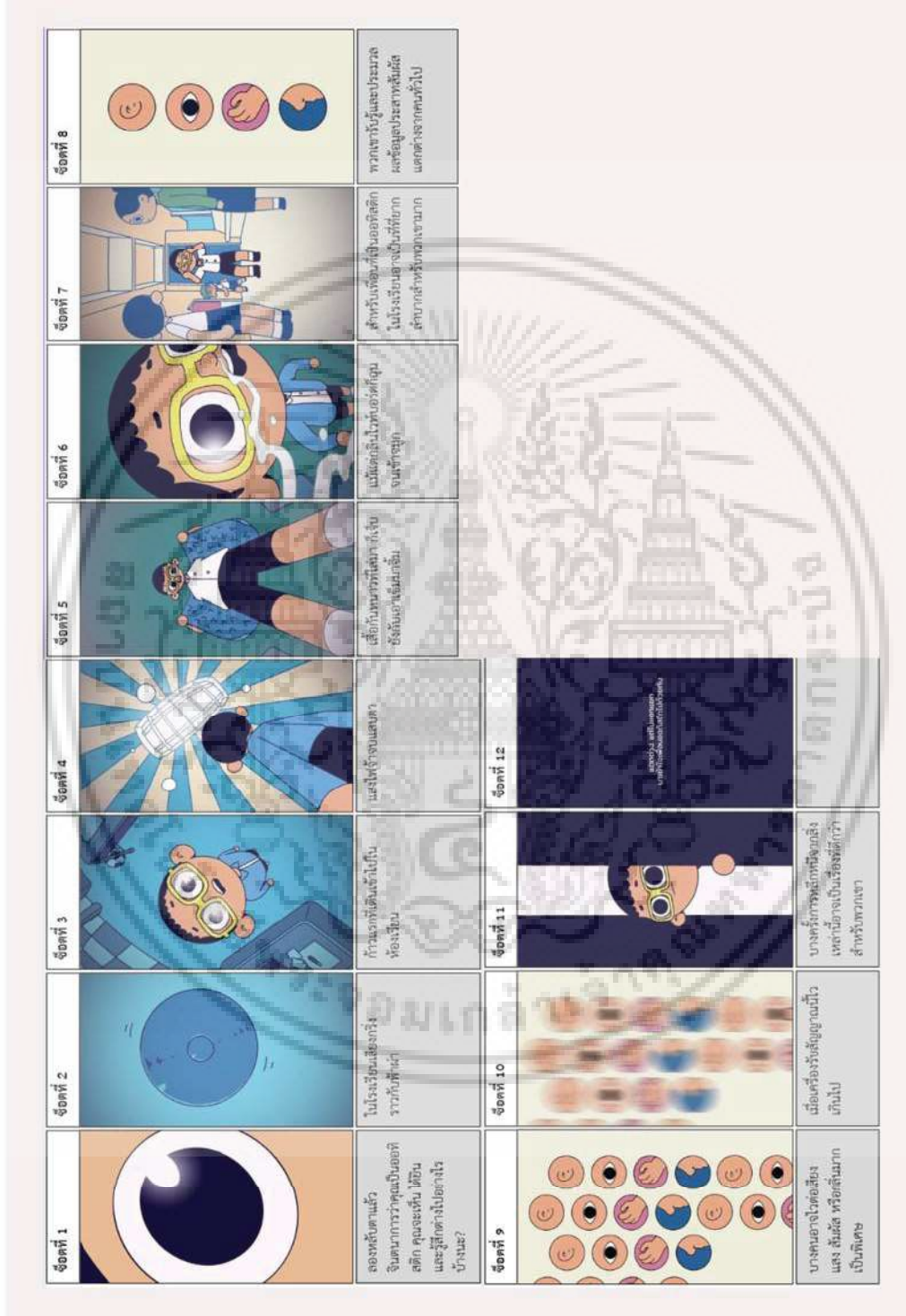
ตอนที่ 3 สาเหตุของออสติก

<p>ข้อที่ 1</p> <p>ถ้าบางคนถึงเป็นออสติก</p> 	<p>ข้อที่ 2</p>  <p>พวกเขาควรมีหลายปัจจัย เช่น พันธุกรรม อันส่วรวมมีส่วนเกี่ยวข้องกับยีนของตัวมันเองคนหนึ่งเป็นออสติก</p>	<p>ข้อที่ 3</p>  <p>โอกาสที่คนในครอบครัวจะเป็นออสติกจะเพิ่มขึ้น</p>	<p>ข้อที่ 4</p>  <p>หรือปัจจัยและสเต็ม สิ่งที่เกิดขึ้นในสมองในท้องถิ่นอาจมีผล</p>	<p>ข้อที่ 5</p>  <p>ไม่มีวิธีรู้ว่าจะมีใครสักคนที่เกิด สิ่งนี้ไม่แน่นอน</p>	<p>ข้อที่ 6</p>  <p>ออกซิเจนไม่ได้ไหลจากทางเลือดหรือเส้น</p>	<p>ข้อที่ 7</p>  <p>แม้ว่ายาหลายตัวกำลังค้นหาความจริงอย่างต่อเนื่อง</p>	<p>ข้อที่ 8</p>  <p>และบางที เพื่อน ๆ ของเราก็อาจจะเป็นคนค้นพบคำตอบก็ได้</p>
<p>ข้อที่ 9</p>  <p>แม้ว่าสาเหตุจะเป็นอะไร เพื่อออสติกก็เป็นส่วนสำคัญ</p>	<p>ข้อที่ 10</p>  <p>ของโลกเรา และทุกเคมีความพิเศษในแบบของตัวเอง</p>	<p>ข้อที่ 11</p> 					

รูปที่ 4.4 บทภาพตอนที่ 3 ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตอนที่ 4 ความท้าทายของเพื่อนอกทิสติกในโรงเรียน



รูปที่ 4.5 บทภาพตอนที่ 4 ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

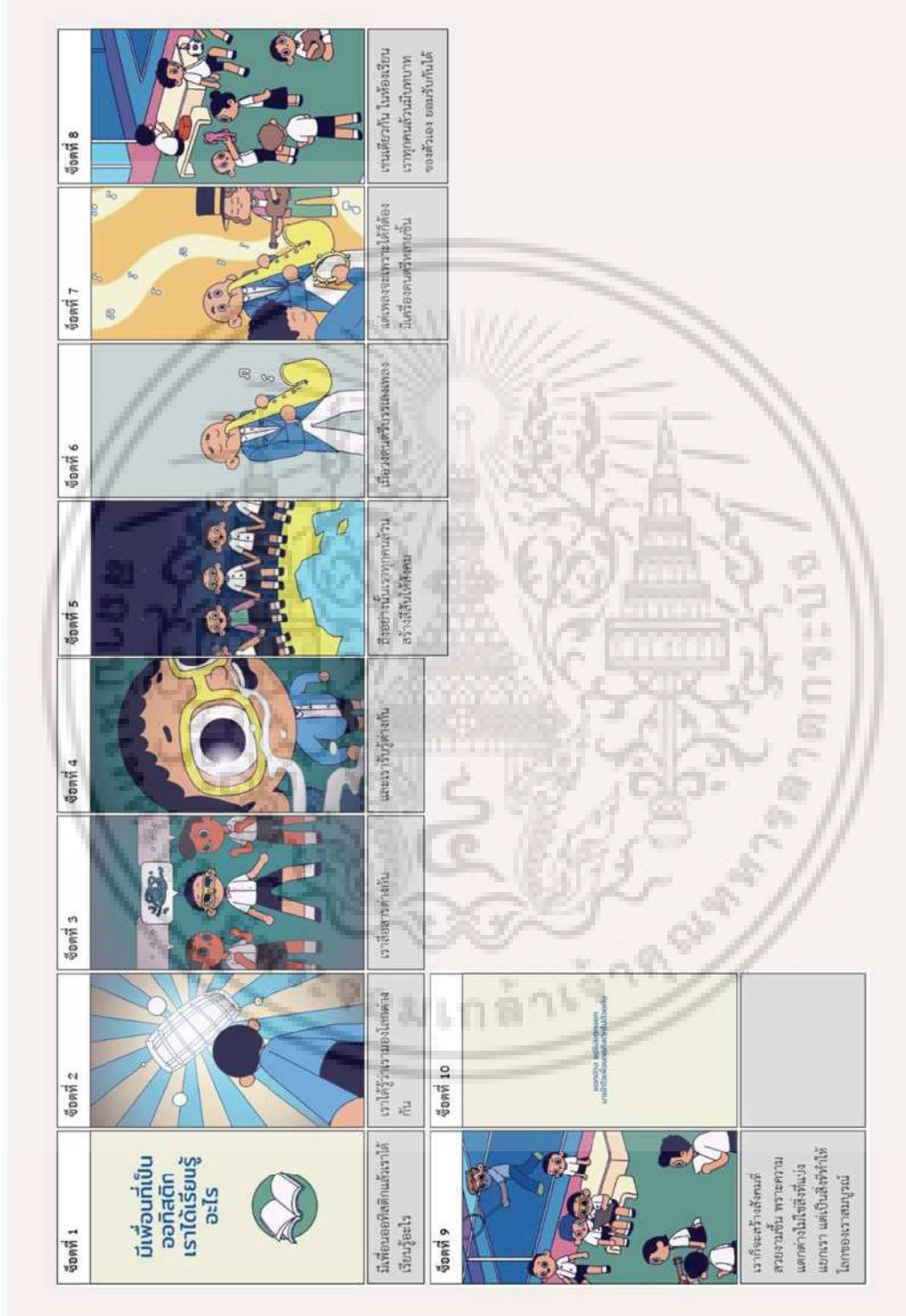
ตอนที่ 5 การปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนออสติก

<p>ชื่อที่ 1</p>	<p>ชื่อที่ 2</p>	<p>ชื่อที่ 3</p>	<p>ชื่อที่ 4</p>	<p>ชื่อที่ 5</p>	<p>ชื่อที่ 6</p>	<p>ชื่อที่ 7</p>	<p>ชื่อที่ 8</p>
<p>ลองคิดว่าเราต้องคุยกับใครสักคนที่พูดภาษาที่เราไม่รู้สัก มีอะไรมาก่อนไหม? การคุยกับเพื่อนออสติกเป็นแบบนี้เหมือนกัน</p>	<p>ในขณะที่เราเองไม่ใช่ใจที่เพื่อนออสติกพูด</p>	<p>เพื่อนออสติกก็อาจฟังเราพูด</p>	<p>ฉันเหมือนกำลังคุยกับมนุษย์ต่างดาวก็ได้</p>	<p>เพื่อนออสติกอยากจบการพูดคุยแต่ ไม่ยอมพูดและอาจไม่ได้ใจที่พูดจริง เปรียบเหมือนเพื่อนพูดตลก</p>	<p>เขาแสดงอาการงงเล็กน้อยและไม่เข้าใจการคุยตลกต่างจากที่เราทำกันเคย</p>	<p>ฉันไม่ได้เห็นเขาสครวนว่าพวกเขาไม่มีความรู้สึกหรือมีอารมณ์เหมือน</p>	<p>วิธีที่ดีที่สุดคือการเปิดใจฟังสิ่งที่เขาพูด ใจเย็นและให้เวลาพวกเขา</p>
<p>ชื่อที่ 9</p>	<p>ชื่อที่ 10</p>	<p>ชื่อที่ 11</p>					
<p>หรือเราจะลองคุยเรื่องที่เราเขาชอบก็ได้</p>	<p>พวกเขาชอบมากเลยนะ</p>						

รูปที่ 4.6 บทภาพตอนที่ 5 ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตอนที่ 6 บทสรุป



รูปที่ 4.7 บทภาพตอนที่ 6 ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพื่อให้เห็นลำดับการเล่าเรื่องที่ชัดเจนมากขึ้น ผู้วิจัยปรับบทบาท (Storyboard) เป็น Animatic ผลจากการดำเนินการในขั้นตอนก่อนการผลิตนี้ ทำให้ได้ Animatic สำหรับสื่อโมชันกราฟิกจำนวน 6 เรื่อง ที่พร้อมสำหรับการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญในขั้นตอนต่อไป

4.2 การวิจัยย่อยครั้งที่ 1 : การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

ในการดำเนินงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญในสองกลุ่มหลัก เพื่อเก็บข้อมูลเชิงลึกสำหรับการพัฒนา โมชันกราฟิกเพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับเด็กออทิสติกสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น การสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

1. ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการศึกษาพิเศษและนักจิตบำบัด ซึ่งมีความเชี่ยวชาญในการพัฒนาเด็กออทิสติก
2. นักออกแบบโมชันกราฟิก ซึ่งมีความเชี่ยวชาญด้านการออกแบบและสร้างสื่อการเรียนรู้

ในบทนี้ ผู้วิจัยได้สรุปผลการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ และนำเสนอข้อมูลในรูปแบบของการวิเคราะห์เนื้อหา (Thematic Analysis) โดยการจัดกลุ่มข้อมูลที่มีความคล้ายคลึงกัน (Coding Analysis) เพื่อความครอบคลุมของผลการวิจัย

4.2.1 สรุปผลการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการศึกษาพิเศษและนักจิตบำบัด

จากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิในด้านการศึกษาพิเศษและนักจิตบำบัด จำนวน 2 ท่าน ผู้วิจัยได้วิเคราะห์เนื้อหาและจัดกลุ่มข้อมูล ดังนี้

ตารางที่ 4.7 สรุปผลการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการศึกษาพิเศษและนักจิตบำบัด

หัวข้อ	เนื้อหา
คำถามที่ 1 ในตอนที่ 1 การนำเสนอ "ความหมายของภาวะออทิสติก" ในเนื้อหาสตอรี่บอร์ด มีความเหมาะสมและสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องหรือไม่ อย่างไร?	
ออทิสติกในเชิงวิชาการ	<ul style="list-style-type: none"> • จริงๆออทิสติกเป็นโรคตามรหัสโรค จะจัดอยู่ในรหัส F84 แต่ขึ้นอยู่กับแต่ละโรงพยาบาล (P1) • อาจบอกเพิ่มสำหรับคนไม่รู้จักไปได้ว่า รู้จักโรค ASD มั้ย (P1)
ลักษณะเด่นและพฤติกรรมเฉพาะ	<ul style="list-style-type: none"> • อยากให้ไปเพิ่ม ออทิสติก เป็นความบกพร่องสามด้าน การสื่อสาร สังคม อารมณ์ จะใช้คีย์คือ ไม่สบตา ไม่พาที่ไม่ชี้นิ้ว ไม่ชอบการเปลี่ยนแปลง (P1)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.7 (ต่อ)

หัวข้อ	เนื้อหา
การยอมรับในฐานะส่วนหนึ่งของสังคม	<ul style="list-style-type: none"> • ออทิสติกเขาก็เป็นคนอื่นๆที่ถูกต้องแล้ว (P1)
<p>คำถามที่ 2 ในตอนที่ 2 การนำเสนอ "ลักษณะอาการออทิสติก สาเหตุของออทิสติก" ในเนื้อหาสตอรี่บอร์ด มีความเหมาะสมกับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องหรือไม่ อย่างไร?</p>	
การคิดและการจดจำ	<ul style="list-style-type: none"> • อยากให้เพิ่มตรงที่ออทิสติกจะจำทุกอย่างเป็นภาพ และความยืดหยุ่นของเด็กออทิสติกมักไม่ยืดหยุ่น และมักทำทุกอย่างเป็นสูตรตายตัว หรือสิ่งของที่ไม่เห็นเป็นภาพจะไม่เข้าใจ (P2) • ออทิสติกจะชอบคิดเป็นภาพ และจดจำได้ดี แต่อาจเพิ่มเติมไปได้ว่า เราไม่รู้ว่า การจำเก่งของออทิสติกเป็นส่วนที่ดีหรือไม่ดีสำหรับพวกเขา (P1)
พฤติกรรมและการแสดงออก	<ul style="list-style-type: none"> • ออทิสติกจะทำอะไรซ้ำ ๆ จดจำอะไรได้ดี อันนี้ถูกต้อง (P1) • ควรให้เห็นภาพนอกจากการชอบทำอะไรซ้ำ ๆ ของออทิสติก เช่น การเคลื่อนไหว การแสดงออก คำพูด เช่น พูดซ้ำเรื่องเดิม หรือบางคนเดาไม่ออก เพราะหน้านิ่ง การเปลี่ยนลำดับโต๊ะเก้าอี้ (P1) • อยากให้เพิ่มตรงที่มองแล้วรู้เลยว่า เป็นออทิสติก เช่น การเคลื่อนไหวแปลก ๆ การเขย่งเท้า สบัตมีมือ มีความสุข พวกเขาสามารถใส่เข้าไปได้ (P1) • ยกตัวอย่างเรื่องที่ยากให้คนเข้าใจ คือ ในเรื่องของการสื่อสารของออทิสติกที่อาจจะตรงไปตรงมาเกินไป คนทั่วไปไม่เข้าใจ (P2) • ถ้าจะสื่อถึงลักษณะของออทิสติกที่สามารถอธิบายให้เข้าใจได้ง่าย ต้องคือไม่สับสน ชอบมองพัดลม หรือเวลาโบกมือกับเพื่อนจะหันมือเข้าตัวเอง จะพูดภาษาอังกฤษ หรือภาษาคารตูน พวกเขาจะมีความจำดีถ้าสอนด้วยภาพ (P2)
การปรับปรุงข้อความและเนื้อหา	<ul style="list-style-type: none"> • อยากให้ลองปรับคำช่วงท้ายเกี่ยวกับจิตวิทยาศาสตร์ เพราะฟังแล้วงง (P1)
<p>คำถามที่ 3 ในตอนที่ 3 การนำเสนอ "สาเหตุของออทิสติก" ในเนื้อหาสตอรี่บอร์ด มีความเหมาะสมกับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องหรือไม่ อย่างไร?</p>	
การทำความเข้าใจปัจจัย	<ul style="list-style-type: none"> • ถ้าเป็นออทิสติกแท้ก็ประมาณนี้ถูกต้องแล้ว (P2) • คลิปนี้เข้าใจ ชัดเจนดี (P1) • อยากให้ลองปรับว่าการเลี้ยงดูอาจไม่ใช่สาเหตุหลัก เพราะวันหนึ่งทำสื่อออกไปเพื่อผู้ปกครองดูแล้วอาจจะเข้าใจว่าการเลี้ยงดูไม่เกี่ยว ซึ่งความจริงมันมีอยู่บ้างบ้างแต่ไม่ใช่สาเหตุหลัก (P1)
การตรวจพบ	<ul style="list-style-type: none"> • อาจจะลองเพิ่มว่า จะตรวจพบว่าเป็นออทิสติกช่วง 30 เดือน หรือ ประมาณหนึ่งถึง สองขวบ (P2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.7 (ต่อ)

คำถามที่ 4 ในตอนที่ 4 การนำเสนอ "ความท้าทายของออทิสติกในโรงเรียน" ในเนื้อหาสตอรี่บอร์ด มีความเหมาะสมกับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องหรือไม่ อย่างไร?	
ความไวต่อสัมผัสและการเปรียบเทียบ	<ul style="list-style-type: none"> • ควรนำเสนอประเด็นเรื่องของประสาทสัมผัสที่แตกต่าง เพราะบางคนชอบสัมผัสและบางคนไม่ชอบสัมผัส ซึ่งส่วนใหญ่ที่พบมักจะไม่ชอบสัมผัสและในบางคนมักไม่ชอบอาหารที่แตะ ในบางคนที่เดินเขย่งเท้าเพราะเค้านึกถึงการสัมผัส ทั้งนี้ทั้งนั้นจะไวต่อประสาทสัมผัสไม่ใช่ทั้งหมด (P2) • อยากให้ลองเพิ่มเติมก็ได้ ไวกับเฉื่อย ก็จะเปรียบเทียบเห็นชัดเจน (P1)
สิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อประสาทสัมผัส	<ul style="list-style-type: none"> • คลิปนี้ดีเลย ชัดเจน (P1) • ถ้าอยู่ในโรงเรียนอยากเพิ่ม ให้มีเสียงของเพื่อน กลิ่นตัวของเพื่อน ครู สีเสื้อผ้า เลือกก็มีผล ทรงผมครูก็มีผล ให้เห็นสิ่งแวดล้อม เสียงรถ แสงไฟ แสงอาทิตย์ การแตะตัวของเพื่อนก็มีผล (P1)
คำถามที่ 5 ในตอนที่ 5 การนำเสนอ "วิธีการปฏิสัมพันธ์ที่เหมาะสมกับเด็กออทิสติก" ในเนื้อหาสตอรี่บอร์ด มีความเหมาะสมกับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องหรือไม่ อย่างไร?	
การนำเสนอเหมาะสมแล้ว	<ul style="list-style-type: none"> • ลองคุยในเรื่องที่พวกเขาชอบตอนนี้ดีเลย คลิปนี้ดีแล้วไม่รู้จะแก้อะไร (P1) • ดีแล้ว กระชับ (P2)
คำถามที่ 6 ในตอนที่ 6 การนำเสนอ "สรุปเนื้อหาเกี่ยวกับเด็กออทิสติก" ในบทพูดนี้ มีความเหมาะสมกับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องหรือไม่ อย่างไร?	
การสรุปที่สร้างความเข้าใจ	<ul style="list-style-type: none"> • อาจจะลองเพิ่มเติมเรื่องการเรียนรู้และความเข้าใจต่างกัน (P1) • อาจลองปรับคำช่วงท้ายเกี่ยวกับเครื่องดนตรี เปรียบเทียบออทิสติกก็เป็นคนที่มีศักดิ์ศรีเหมือนกับคนทั่วไป (P1) • มันยังไม่จับใจ ตอนจบสรุป เปรียบเทียบเครื่องดนตรีดนตรีได้เลย แต่ว่าอยากให้ชี้ให้เห็นหน่อยว่า เขาก็เป็นส่วนหนึ่งของสังคมและสำคัญ (P1)
คำถามที่ 7 มีส่วนใดของบทพูดที่อาจก่อให้เกิดความเข้าใจผิดหรือทัศนคติเชิงลบต่อผู้ที่มีภาวะออทิสติกหรือไม่? หากมี ควรปรับแก้อย่างไร?	
การระบุลักษณะและความเข้าใจเรื่องออทิสติก	<ul style="list-style-type: none"> • ปรับว่าออทิสติกเป็นโรค (P1) • ออทิสติกเป็นโรค จะจัดในกลุ่ม ADHD แต่อาจไม่ต้องใช้คำว่าว่าเป็นโรค สามารถใช้คำว่าภาวะความบกพร่องของสมองแทน (P2)
การสร้างความเข้าใจสาเหตุและการเลี้ยงดู	<ul style="list-style-type: none"> • ปรับการเลี้ยงดูไม่ใช่ปัจจัยหลัก (P1)
การนำเสนอผ่านลักษณะพฤติกรรมที่สังเกตได้	<ul style="list-style-type: none"> • คลิปที่เกี่ยวกับลักษณะให้เน้นเป็นรูปธรรมที่สังเกตเห็นได้ จากคีย์เวิร์ดไม่สบตา ไม่ใช่
คำถามที่ 8 คุณมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการปรับปรุงบทในเนื้อหาสตอรี่บอร์ด	
ไม่มีเพิ่มเติม	<ul style="list-style-type: none"> • เสนอไปหมดแล้ว (P1) • อย่างที่แนะนำไปแล้ว (P2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.2 สรุปผลการสัมภาษณ์นักออกแบบโมชันกราฟิก

จากการสัมภาษณ์นักออกแบบโมชันกราฟิก จำนวน 1 ท่าน มีข้อมูลดังนี้

ตารางที่ 4.8 สรุปผลการสัมภาษณ์นักออกแบบโมชันกราฟิก

หัวข้อ	เนื้อหา
คำถามที่ 1 จากการดูสตอรี่บอร์ด คุณคิดว่าโครงเรื่องหลักและลำดับเหตุการณ์มีความเหมาะสมหรือไม่ ควรปรับปรุงอย่างไร?	
การพัฒนาความสมบูรณ์ของข้อมูล	<ul style="list-style-type: none"> • อาจจะต้องไปหาข้อมูลต่อเรื่องการคำพูดในส่วนข้อมูล
ความเหมาะสมของรูปแบบการเล่า	<ul style="list-style-type: none"> • สตอรี่บอร์ดเหมาะสม ดูน่ารักดี รูปแบบเหมาะสำหรับเด็กดี
คำถามที่ 2 โทนนีที่ใช้ในโมชันกราฟิกนี้เหมาะสมกับเนื้อหาเกี่ยวกับออสติกและกลุ่มเป้าหมายหรือไม่ มีข้อเสนอแนะในการปรับปรุงอย่างไร?	
การเพิ่มไดนามิกด้วยสีโทนร้อน	<ul style="list-style-type: none"> • โทนนีอาจจะเน้นได้ในบางตอน เช่น การรับกลิ่น การรับเสียงในตอน 4 ได้ แต่ต้องระวังการใช้สีที่รุนแรงไป อาจจะดูรุนแรงเกินไป เพราะโทนเย็นมันอาจจะดูสบาย อาจใช้โทนร้อนจะทำให้หน้าสนใจมากขึ้นในซีนนี้ • อาจเพิ่มการใช้แสงเงา • ซึ่งสามารถแบ่งได้ให้ทั้งโทนร้อนและเย็นในการนำเสนออารมณ์ แต่จะทำยังไงไม่ให้มันรุนแรงเกินไปด้วย ถ้าแดงไปเลย ก็อาจจะดูรุนแรงเกินไป หรือ ลองสีม่วง • การใช้สีโทนร้อนสามารถเอาไปปรับใช้ได้ในทุก ๆ ตอน ให้มีไดนามิกมากขึ้นได้
การสร้างความแตกต่าง	<ul style="list-style-type: none"> • ในตอนสุดท้ายการลองปรับโทนได้ให้มีความแตกต่าง เนื่องจากเป็นภาพของตอนอื่นๆที่นำมาใช้
คำถามที่ 3 การใช้ข้อความหรือตัวอักษรในโมชันกราฟิกนี้มีความเหมาะสมหรือไม่ ทั้งในแง่ของขนาด สี และรูปแบบตัวอักษร	
การออกแบบตัวอักษรและการจัดวาง	<ul style="list-style-type: none"> • ตัวอักษรเหมาะสม แต่อาจลองคำนึงถึงกรอบภาพไปให้โดนทับ • เพราะใน Reel ขนาดมันจะไม่เท่ากัน มันจะครอบส่วนด้านข้างไป เพราะบางคนชอบเอาบางอย่างไปวางแล้วจะโดนครอบไป
คำถามที่ 4 องค์ประกอบภาพที่ใช้ในสตอรี่บอร์ดในแต่ละคลิปสามารถสื่อสารข้อมูลเกี่ยวกับออสติกได้อย่างมีประสิทธิภาพหรือไม่ มีข้อเสนอแนะในการปรับปรุงอย่างไร?	
ความเหมาะสมด้านการจัดองค์ประกอบภาพ	<ul style="list-style-type: none"> • ด้านการจัดองค์ประกอบภาพเหมาะสม มีการใช้มุมกล้องที่น่าสนใจ ภาพกว้าง ภาพแคบทำงานดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.8 (ต่อ)

<p>คำถามที่ 5 การเลือกใช้เสียงประกอบและดนตรีในฉากต่างๆมีส่วนช่วยสร้างอารมณ์และความเข้าใจเกี่ยวกับบทสติกได้เหมาะสมหรือไม่? มีคำแนะนำในการปรับปรุงการใช้เสียงให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นอย่างไร?</p>	
<p>การจัดการเสียง</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ตอนที่สองเสียงมีความแปลก เหมือนตอนตัดซีนแล้วเสียงก็ดังขึ้นมา มันเลยมีความแปลก • เสียงอาจจะโดดเด่นไป มันจะมีตอนที่เสียงพุ่งขึ้นมา มันทำให้มันดูเป็นเรื่องที่แย้ เเซิงลบ
<p>คำถามที่ 6 ตัวละครที่ใช้ในโมชันกราฟิกนี้สามารถสื่อถึงลักษณะของผู้ที่มีภาวะออทิสติกได้ดีหรือไม่ ควรปรับปรุงหรือเพิ่มเติมอย่างไร?</p>	
<p>ความเหมาะสมของการออกแบบตัวละคร</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ตัวละครดูเหมาะสมแล้ว ไม่ได้ทำให้ดูเหมารวมเกินไป • ตอนแรกคิดว่าจะทำให้ดูเหมารวมรีเปลา แต่มันก็ได้สื่อไปในทางที่แย้ • น่ารักดี ตัวละครเหมาะสมแล้ว
<p>คำถามที่ 7 คุณมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมใดบ้างเกี่ยวกับความยาวของคลิปวิดีโอมีความเหมาะสมหรือไม่ , อ่านข้อความทัน , ฟังรู้เรื่อง , จำนวนตอนมีความเหมาะสมครอบคลุม</p>	
<p>ความเหมาะสมของโครงสร้างและองค์ประกอบในสตอรี่บอร์ด</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ยิ่งกระชับยิ่งดี แต่เนื้อหาที่ต้องครบด้วย • ความยาวไม่ติดอะไร เหมาะสมแล้ว • จำนวนตอนเหมาะสมแล้ว แต่ละตอนไม่ได้ต่อกัน ทำให้สามารถดูข้ามได้ จะมีแค่ตอนสุดท้าย • ตัวอักษรเหมาะสม • เสียงเหมาะสม เสียงพากษ์เหมาะสมแล้ว
<p>ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมของแต่ละตอน</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ในตอนที่ 1 ตอนที่บอกว่า “หนึ่งในวิธีการรับมือ” หมายความว่าอะไร ตอนที่อาจจะอธิบายได้ไม่ชัดเจน อาจจะขาดการขยายความ แต่ว่าตอนนี้มีการลำดับเหตุการณ์ได้มีความน่าสนใจดีกว่าตอนอื่นๆ • ในตอนที่ 3 การจัดคอมโพสของภาพนักวิทยาศาสตร์อาจจะลองปรับตำแหน่งให้อยู่ตรงกลางเพราะว่าจะโดนกราฟิกบัง และก็ในตอนนักวิทยาศาสตร์ตอนสุดท้ายอาจให้ความรู้สึกดูคิดค้นมากกว่านี้ เหมือนชื่อคลิปมันมีบอกสาเหตุ แต่มันไม่มีสาเหตุจริงๆอยู่ในคลิป เหมือนมันไม่มีคำตอบขนาดนั้น ก็บอกหน่อยให้ชัดเจนก็ดี แต่จบได้เหมาะสม • ตอนที่ 4 ตอนอดหุ ถ้าทำให้บรรยากาศมันเป็นแบบเดียวกับก่อนหน้าด้วย แล้วค่อยเปลี่ยนสี มันมีช่วงเวลามากพอ จะทำให้คลิปมีอะไรมากขึ้นด้วย • ตอนที่ 5 เหมาะสมแล้ว มีการใส่จินตนาการ • มีหลายตอนที่ น่าจะโดนภาพครอบออกในภาพด้านข้าง ในตอนท้ายอาจโดนครอบได้ซีนที่มีหน้าผู้หญิง อาจจะลองดูตอนทำอีกทีที่อิงจากภาพด้านในกรอบมากกว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4.3 สรุปแนวทางที่ได้จากการวิจัยย่อยครั้งที่ 1

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้งในด้านการศึกษาพิเศษและนักจิตบำบัด รวมถึงนักออกแบบโมชันกราฟิก ผู้วิจัยได้สรุปแนวทางสำคัญสำหรับการออกแบบสื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมความเข้าใจต่อเด็กออทิสติกในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น (จุดประสงค์ข้อที่ 1) ดังนี้

การออกแบบเนื้อหาและวิธีการเล่าเรื่อง เนื้อหาที่นำเสนอในสื่อโมชันกราฟิกควรเน้นการใช้ภาพเป็นตัวเล่าเรื่อง เพื่อช่วยให้ข้อมูลที่ซับซ้อนเข้าใจได้ง่ายและชัดเจนสำหรับกลุ่มเป้าหมาย เนื้อหาควรมีการเชื่อมโยงกับพฤติกรรมเด่นของเด็กออทิสติก เช่น การเขย่งเท้า การสับมือ หรือการจดจ่อในเรื่องที่สนใจ โดยการใช้คำพูดควรมีความกระชับ ชัดเจน และหลีกเลี่ยงคำศัพท์ที่ยากเกินไปหรือมีความกำกวม เพื่อไม่ก่อให้เกิดความเข้าใจยาก

ความเหมาะสมของความยาวและโครงสร้างเนื้อหา คลิปวิดีโอควรมีความยาวไม่เกิน 1 นาทีเพื่อเหมาะสมสำหรับสื่อสังคมออนไลน์ในปัจจุบัน และแบ่งเนื้อหาออกเป็น 6 หน่วยย่อย ประกอบด้วย นิยาม ความหมาย ลักษณะเฉพาะ สาเหตุและปัจจัย ความท้าทายในบริบทโรงเรียน รูปแบบการปฏิสัมพันธ์ และ บทสรุป สามารถทำติดตามได้ง่าย กระชับเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่เสพสื่อสั้น การลำดับเหตุการณ์ในแต่ละตอนควรมีความชัดเจนและเชื่อมโยงกันอย่างเหมาะสม

การสื่อสารประเด็นละเอียดอ่อน เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเด็กออทิสติกควรถูกนำเสนอด้วยความระมัดระวัง คำศัพท์ที่ใช้อธิบายควรเป็นมิตรต่อผู้ชม เช่น แทนที่จะใช้คำว่า "โรค" ควรใช้คำว่า "ภาวะ" หรือ "ความพิเศษ" เพื่อหลีกเลี่ยงการสร้างความเข้าใจผิดหรือทัศนคติเชิงลบต่อเด็กที่มีภาวะออทิสติก

การออกแบบองค์ประกอบภาพ องค์ประกอบภาพในสื่อควรมีการสื่อสารที่มีความชัดเจนและเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นจะสามารถรับชมเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้นเมื่อมีการใช้โทนสีที่เหมาะสม โดยเฉพาะการใช้สีเขียวเพื่อสร้างบรรยากาศที่สบายตา และการเพิ่มสีโทนร้อนในบางฉากเพื่อกระตุ้นความสนใจในเนื้อหาสำคัญ เช่น ฉากที่เกี่ยวข้องกับการสัมผัสผัสหรือเสียง นอกจากนี้ การจัดวางมุมกล้องควรมีความหลากหลาย เพื่อเพิ่มความน่าสนใจในการรับชม เช่น การใช้มุมกว้างเพื่อแสดงภาพรวม และมุมใกล้เพื่อเน้นรายละเอียดที่สำคัญ

การออกแบบตัวละคร ตัวละครในสื่อโมชันกราฟิกควรมีลักษณะที่น่ารักและเป็นมิตร สร้างความเข้าใจต่อเด็กออทิสติกโดยไม่ทำให้เกิดอคติ การออกแบบตัวละครต้องระวังไม่ให้แสดงภาพลักษณ์ที่เหมารวมเกินไป แต่ต้องสะท้อนถึงลักษณะพฤติกรรมหรือการแสดงออกที่เป็นเอกลักษณ์ เช่น การไม่สบตา การพูดซ้ำ ๆ หรือ การมีพฤติกรรมที่สื่อถึงความสนใจเฉพาะด้าน

การเลือกเสียงประกอบและดนตรี เสียงประกอบและดนตรีที่ใช้ในสื่อควรมีความสอดคล้องกับเนื้อหา เสียงไม่ควรดังหรือโดดเด่นไปจนสร้างความรู้สึกลงในเชิงลบ โดยเฉพาะในฉากที่เน้นการเล่าเรื่องที่ละเอียดอ่อน เช่น การสัมผัสผัสหรือการตอบสนองต่อสิ่งแวดล้อม เสียงควรถูกปรับให้เหมาะสมเพื่อไม่ให้รบกวนการรับชม และการทำความเข้าใจเนื้อหา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวทางที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้สามารถนำไปใช้ได้หลากหลายบริบท เช่น การสร้างสื่อเพื่อการศึกษาในหัวข้อที่ซับซ้อน การสื่อสารข้อมูลทางการแพทย์ที่ต้องคำนึงถึงการสร้างความเข้าใจในประเด็นละเอียดอ่อน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

การสร้างสร้งงานออกแบบสื่อโมชันกราฟิก

จากการศึกษาข้อมูลเชิงทฤษฎีและการเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญในบทที่ผ่านมา ผู้วิจัยได้รวบรวมถึงข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญในด้านการศึกษาพิเศษ นักจิตบำบัด และนักออกแบบสื่อโมชันกราฟิก ซึ่งล้วนชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นในการสร้างสื่อการเรียนรู้ที่มีเนื้อหาให้เข้าใจได้ง่ายและน่าสนใจ โดยเฉพาะในบริบทที่ผู้เรียนมีความคุ้นชินกับการเสพสื่อผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลแนวตั้งในชีวิตประจำวัน

ดังนั้นในบทนี้ ผู้วิจัยจะนำเสนอผลงานการออกแบบสื่อโมชันกราฟิกที่พัฒนาขึ้นจากแนวคิดและข้อมูลดังกล่าว โดยแบ่งการนำเสนอออกเป็น 3 ส่วนหลัก ได้แก่

- 5.1 โครงสร้างเนื้อหาและแนวทางการเล่าเรื่อง
- 5.2 การออกแบบอัตลักษณ์ของสื่อโมชันกราฟิก
- 5.3 กระบวนการออกแบบและผลิตผลงานโมชันกราฟิก

5.1 โครงสร้างเนื้อหาและแนวทางการเล่าเรื่อง

ในการออกแบบเนื้อหาสื่อโมชันกราฟิก ผู้วิจัยได้นำข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาพิเศษ นักจิตบำบัด และนักออกแบบ Motion Graphic ซึ่งถูกสรุปไว้ในบทที่ 4 มาใช้เป็นแนวทางหลัก โดยมุ่งเน้นให้เนื้อหามีความเข้าใจง่าย ชัดเจน และเป็นมิตรกับกลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

จากแนวทางที่ได้จากการวิจัยย่อยครั้งที่ 1 พบว่า การใช้ภาพเป็นตัวเล่าเรื่องควรเป็นหัวใจของการสื่อสาร เนื่องจากภาพสามารถช่วยถ่ายทอดข้อมูลที่ซับซ้อน เช่น พฤติกรรมของเด็กออทิสติก ได้ดีกว่าข้อความล้วน ๆ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเลือกใช้รูปแบบการเล่าเรื่องแบบสถานการณ์จำลองโดยเลือกนำเสนอแต่ละคลิปด้วยเหตุการณ์ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริงของนักเรียน เช่น สถานที่ภายในโรงเรียน รวมไปถึงลักษณะของนักเรียนที่มีภาวะออทิสติกในห้องที่ชอบเดินเขย่ง หรือไม่สบตา พร้อมเสียงบรรยายที่อธิบายเสริมด้วยภาษาที่กระชับและเลี้ยงคำศัพท์ที่ยากเกินไป

ความยาวของคลิปแต่ละตอนถูกกำหนดไม่ให้เกิน 1 นาที ซึ่งสอดคล้องกับข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญที่ระบุว่า เป็นช่วงเวลาที่เหมาะสมต่อการรับชมบนสื่อสังคมออนไลน์ และสอดคล้องกับช่วงสมาธิของกลุ่มเป้าหมาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัยมัธยมศึกษาตอนต้น อีกทั้งยังเอื้อต่อการออกแบบสื่อในลักษณะ *Edutainment* ซึ่งผสมผสานการให้ความรู้และความบันเทิงเข้าด้วยกันอย่างกลมกลืน โดยผู้วิจัยได้แบ่งเนื้อหาออกเป็น 6 ตอนย่อย ได้แก่

1. ความหมายของออทิสติก
2. ลักษณะของภาวะออทิสติก
3. สาเหตุของภาวะออทิสติก
4. ความท้าทายในโรงเรียนของเพื่อนออทิสติก
5. การปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนออทิสติก
6. บทสรุปและการส่งเสริมความเข้าใจ

ลำดับเนื้อหาแต่ละตอนถูกออกแบบให้แยกออกจากกัน และเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของผู้เรียนในโรงเรียน เพื่อให้เกิดการเข้าใจ

นอกจากนี้ การสื่อสารประเด็นที่มีความละเอียดอ่อน เช่น การกล่าวถึงพฤติกรรมเฉพาะทางของเด็กออทิสติก ได้ถูกออกแบบให้ใช้ภาษาที่เป็นมิตร เช่น ใช้คำว่า “ภาวะ” แทน “โรค” หรือ “ความพิเศษ” แทนคำที่อาจก่อให้เกิดอคติ ทั้งนี้เพื่อหลีกเลี่ยงการสร้างภาพลักษณ์เชิงลบหรือความเข้าใจผิดในหมู่ผู้ชม

5.2 การออกแบบอัตลักษณ์ของสื่อโมชันกราฟิก

5.2.1 การออกแบบชุดสี (Mood and Tone) และ แบบอักษร (Font)

จากแนวทางที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในบทที่ 4 ระบุว่า องค์ประกอบภาพควรสื่อสารด้วยความชัดเจน เรียบง่าย และสบายตา โดยเฉพาะในกลุ่มเป้าหมายอย่างนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งมีช่วงสมาธิสั้น และตอบสนองต่อสีและจังหวะภาพได้ดี ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกใช้

โทนสีพาสเทล เช่น สีฟ้าอ่อน และสีเหลือง เป็นสีหลัก เพื่อสร้างบรรยากาศที่อบอุ่นและไม่กดดัน ขณะเดียวกันมีการใช้ สีโทนร้อนแทรกในบางฉาก เพื่อเน้นจุดที่มีเนื้อหาสำคัญหรือกระตุ้นความสนใจ เช่น ฉากที่เกี่ยวข้องกับปฏิริยาทางประสาทสัมผัสของเด็กออทิสติก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#E9AF8E R 233 C 0 G 175 M 25 B 132 Y 39 K 9	#2483BB R 36 C 81 G 131 M 30 B 187 Y 0 K 27	#7DDAF4 R 125 C 49 G 218 M 11 B 244 Y 0 K 4	
#102755 R 16 C 81 G 39 M 54 B 85 Y 0 K 67	#F7EE58 R 247 C 0 G 238 M 4 B 88 Y 64 K 3	#D0799C R 208 C 0 G 121 M 42 B 156 Y 25 K 18	#F7F5D6 R 247 C 0 G 245 M 1 B 214 Y 13 K 3

รูปที่ 5.1 ชุดสี (Mood & Tone) ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

ฟอนต์ ที่ใช้ในงานทั้งหมดเป็นฟอนต์แบบไม่มีเชิง (Sans-serif) ซึ่งมีลักษณะเรียบ อ่านง่าย และไม่เป็นทางการเกินไป ซึ่งผู้เชี่ยวชาญเห็นว่ามีความเหมาะสม สามารถอ่านได้ชัดเจนบนหน้าจอ มือถือ ซึ่งเป็นอุปกรณ์หลักในการรับชมของกลุ่มเป้าหมาย แต่ต้องคำนึงถึงการจัดวางให้อยู่ในขอบเขตพื้นที่ที่จะไม่โดนซ้อนทับจากองค์ประกอบของแต่ละแพลตฟอร์ม



รูปที่ 5.2 แบบอักษร (Display Typography) ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2.2 การออกแบบตัวละคร (Character Design)

นอกจากนี้ ลายเส้นและสไตล์ภาพ ถูกออกแบบให้อยู่ในแนวทางที่น่ารักตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อไม่ก่อให้เกิดทัศนคติเชิงลบ ไม่เหมือนการ์ตูนเด็ก แต่ไม่จริงจังจนเกินไป มีการลดรายละเอียดที่ไม่จำเป็น และเน้นการแสดงออกของตัวละครผ่านท่าทางและสีหน้าอย่างชัดเจน เพื่อเสริมการสื่อสารอารมณ์



รูปที่ 5.3 ตัวละคร (Character) ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

การรักษาเอกลักษณ์ของภาพในทั้ง 6 ตอน ยังได้รับการจัดวางให้อยู่ในกรอบการออกแบบเดียวกันทั้งสี เส้น จังหวะ และโครงสร้างภาพ เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกถึงความเป็นชุดเดียวกัน แม้จะดูเป็นตอน ๆ ก็ตาม ซึ่งช่วยสร้างความน่าเชื่อถือให้กับเนื้อหา และยังเอื้อต่อการจดจำภาพในเชิงแบรนด์

5.3 กระบวนการออกแบบและผลิตผลงานโมชันกราฟิก

การผลิตสื่อโมชันกราฟิกในงานวิจัยนี้อ้างอิงตามแนวคิด 3P ได้แก่ Pre-Production, Production และ Post-Production ซึ่งเป็นแนวทางมาตรฐานที่ใช้ในงานออกแบบสื่อสารหลายแขนง (นิพนธ์ คุณารักษ์, 2559; กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย, 2022; วชิระ อินทร์อุดม, 2539) โดยผู้วิจัยได้นำแนวคิดดังกล่าวมาปรับใช้ให้เหมาะสม และปรับตามคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญด้านอภิสติก และโมชันกราฟิก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3.1. การเขียนบท (Script Writing)

โดยผู้วิจัยได้ร่างข้อความสำหรับแต่ละตอนโดยใช้ภาษาที่เป็นมิตร กระชับ และหลีกเลี่ยงคำศัพท์ทางวิชาการที่อาจทำให้เกิดความเข้าใจผิด ทั้งนี้อ้างอิงจากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาพิเศษและนักจิตบำบัดจึงมีการปรับประเด็นบางส่วนให้กระชับ ใช้คำศัพท์ที่ง่ายขึ้น เพิ่มบางประเด็นเพื่อความครบถ้วนในการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับภาวะออทิสติก

ตารางที่ 5.1 บทพูด

ตอน	ร่างบทพูด	บทพูดที่ปรับแล้ว
1	<p>ในการ์ตูนมักมีตัวละครที่มีพลังพิเศษ พลังพิเศษทำให้พวกเขาแตกต่าง และในความเป็นจริงก็มีเพื่อนที่มีพลังพิเศษแบบนี้เหมือนกัน</p> <p>นี่คือ “ต้น” ต้นเป็นออทิสติก และออทิสติกไม่ใช่โรค แต่เป็นความพิเศษที่ทำให้สมองของพวกเขาทำงานแตกต่างจากเราเหมือนกับว่าเรามีพลัง: เขามักทำสิ่งเดิม ๆ ซ้ำ ๆ หรือจดจ่อกับสิ่งเดิมได้นานที่สุดสุด</p> <p>เมื่อชอบอะไรแล้วเค้าก็จะสนใจสิ่งนั้นอย่างใจจดใจจ่อ</p> <p>สิ่งเหล่านี้ไม่ได้ทำให้พวกเขาแปลก แต่เป็นแค่หนึ่งในวิธีรับมือในแบบของตัวเอง</p>	<p>ในการ์ตูนมักมีตัวละครที่มีพลังพิเศษ แต่รู้ไหมว่า ในโลกความเป็นจริง ก็มีคนที่มีความพิเศษเหมือนกัน</p> <p>นี่คือเพื่อนของเรา เพื่อนที่มีภาวะ ASD หรือที่เราอาจจะรู้จักกันในชื่อ 'ออทิสติก' ออทิสติกเป็นภาวะที่ทำให้สมองทำงานแตกต่างจากคนทั่วไป โดยมีลักษณะเด่น 3 ด้านคือ ด้านการสื่อสารและสังคม ด้านพฤติกรรม และความสนใจด้านอารมณ์และความรู้สึก</p> <p>นั่นทำให้บางคน อาจแสดงอารมณ์หรือตอบสนองต่อสิ่งต่างๆ แตกต่างจากคนทั่วไป เช่น เมื่อสนใจสิ่งใดจะจดจ่อได้นานมากๆ และเมื่อชอบก็จะทำกิจกรรมเดิมๆ ซ้ำๆ เพราะทำให้รู้สึกปลอดภัย</p> <p>สิ่งเหล่านี้ไม่ได้ทำให้พวกเขา "แปลก" แต่เป็นส่วนหนึ่งของตัวตนของพวกเขาในการรับมือกับโลกเท่านั้นเอง</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 5.1 (ต่อ)

<p>2</p>	<p>สมองของเพื่อนที่เป็นออทิสติกทำงานเหมือนคอมพิวเตอร์ที่ประมวลผลข้อมูลในแบบพิเศษ</p> <p>ในบางคนพวกเขามักจะเก่งในการจดจำรายละเอียดและความสามารถในการรับรู้ส่งผลให้มองเห็นรูปแบบที่คนอื่นอาจมองข้ามนั้นทำให้บางคนมีความสามารถพิเศษในด้านคณิตศาสตร์ ดนตรี หรือศิลปะ</p> <p>แต่ถึงอย่างนั้น เพื่อนออทิสติกเองก็อาจประสบปัญหาเมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์ทางสังคมที่ซับซ้อน ที่ใครหลายคนอาจมองว่าธรรมดาแต่สำหรับเพื่อนออทิสติกมันเหมือนการแก้โจทย์คณิตศาสตร์ที่มีหลายตัวแปรและไม่มีสูตรตายตัวเลยละ</p> <p>แต่ถึงอย่างนั้น เพื่อนออทิสติกเองก็อาจประสบปัญหาเมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์ทางสังคมที่ซับซ้อน</p>	<p>ออทิสติกมีหลายแบบ และแต่ละคนก็มีลักษณะที่แตกต่างกันไป</p> <p>เพื่อนออทิสติกที่เรารู้จักบางคนพวกเขาอาจแสดงออกด้วยการเดินเขย่งเท้า หรือสับตัดมือเมื่อมีความสุข บางคนอาจไม่มองตาเราเวลาคุยเลยด้วยซ้ำ แต่ชอบมองพัดลมที่กำลังหมุนอยู่แทน หรือบางคนก็ชอบทำอะไรเป็นแบบแผน</p> <p>เช่น ถ้าจัดโต๊ะ ก็ต้องจัดให้เหมือนเดิมทุกวัน พิเศษไปกว่านั้น เพื่อนออทิสติกมักคิดและจดจำทุกอย่างเป็นภาพ</p> <p>ทำให้จำรายละเอียดต่างๆ ได้ดีมาก จนบางคนมีความพิเศษในด้านคณิตศาสตร์ ดนตรี หรือศิลปะที่ดีกว่าคนทั่วไป</p> <p>แต่รู้มั๊ย? อะไรที่ยากสำหรับเพื่อนออทิสติก นั่นก็คือการอยู่ร่วมกับคนอื่น เพราะการเข้าสังคมมันไม่ได้มีรูปแบบ แบบแผนที่ชัดเจน ต้องพูดคุยยังไง ทำยังไงถึงจะถูก มันเลยยากสำหรับพวกเขาที่ต้องการความชัดเจนยิ่งงี้ละ</p>
<p>3</p>	<p>เคยสงสัยไหมว่าทำไมบางคนถึงเป็นออทิสติก? ความจริงคือ... แม้แต่นักวิทยาศาสตร์ก็ยังไม่รู้</p> <p>พวกเขาคิดว่ามีหลายปัจจัย เช่น พันธุกรรม ยีนส์ของเรามีส่วนเกี่ยวข้อง ถ้าในครอบครัวมีคนใดคนหนึ่งเป็นออทิสติก โอกาสที่คนในครอบครัวจะเป็นก็เพิ่มขึ้น ปัจจัยแวดล้อม สิ่งที่เกิดขึ้นตอนอยู่ในท้องแม่ก็อาจมีผล</p> <p>ไม่มีใครรู้ว่าปัจจัยไหนสำคัญที่สุด สิ่งที่เราแน่นอนคือออทิสติกไม่ได้เกิดจากการเลี้ยงดูหรือวัคซีน</p> <p>นักวิทยาศาสตร์กำลังค้นหาความจริงอย่างต่อเนื่อง และบางที เพื่อน ๆ ของเรานี้แหละ อาจจะเป็นคนค้นพบคำตอบก็ได้</p> <p>แต่ไม่ว่าสาเหตุจะเป็นอะไร เพื่อนออทิสติกก็เป็นส่วนสำคัญของโลกเรา และทุกคนมีความพิเศษในแบบของตัวเอง</p>	<p>เคยสงสัยไหมว่าทำไมบางคนถึงเป็นออทิสติก? ความจริงคือ... แม้แต่นักวิทยาศาสตร์ก็ยังไม่รู้</p> <p>พวกเขาคิดว่ามีหลายปัจจัย เช่น พันธุกรรม ยีนส์ของเรามีส่วนเกี่ยวข้อง ถ้าในครอบครัวมีคนใดคนหนึ่งเป็นออทิสติก โอกาสที่คนในครอบครัวจะเป็นก็เพิ่มขึ้น ไม่มีใครรู้ว่าปัจจัยไหนสำคัญที่สุด สิ่งที่เราแน่นอนคือออทิสติกไม่ได้เกิดจากการเลี้ยงดูหรือวัคซีน</p> <p>นักวิทยาศาสตร์กำลังค้นหาความจริงอย่างต่อเนื่อง และบางที เพื่อน ๆ ของเรานี้แหละ อาจจะเป็นคนค้นพบคำตอบก็ได้!</p>

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 5.1 (ต่อ)

4	<p>ลองหลับตาแล้วจินตนาการว่าคุณเป็นออทิสติก คุณจะเห็น ได้อิน และรู้สึกต่างไปอย่างไรบ้างนะ?</p> <p>ในโรงเรียน เสียงกริ่ง อาจราวกับฟ้าผ่า ก้าวแรกที่เดินเข้าไปในห้องเรียน แสงไฟจ้า อาจแสบตา เสื่อกันหนาวที่ใส่มา อาจรู้สึก เจ็บเหมือนเอาเข็มมาจิ้ม แม้แต่ กลิ่นไวท์บอร์ด ก็อาจฉุนจนเข้าจมูกสำหรับเพื่อนที่เป็นออทิสติก ในโรงเรียนอาจเป็นที่ที่ยากลำบาก สำหรับพวกเขาพวกเขาเรียนรู้และประมวลผลข้อมูล ประสาทสัมผัสแตกต่างจากคนทั่วไป บางคนไวต่อเสียง บางคนไวต่อแสง บางคนไวต่อสัมผัส หรือ กลิ่นเมื่อเครื่องรับสัญญาณนี้ไวเกินไป การหลีกเลี่ยงสิ่งเหล่านี้ อาจเป็นเรื่องที่ตลกกว่าสำหรับพวกเขา</p> <p>เมื่อเครื่องรับสัญญาณนี้ไวเกินไป บางครั้งการหลีกเลี่ยงจากสิ่งเหล่านี้ อาจเป็นเรื่องที่ตลกกว่าสำหรับพวกเขา</p>	<p>ลองหลับตาแล้วจินตนาการว่าคุณเป็นออทิสติก คุณจะเห็น ได้อิน และรู้สึกต่างไปอย่างไรบ้างนะ?</p> <p>ในโรงเรียนเสียงกริ่งราวกับฟ้าผ่า ก้าวแรกที่เดินเข้าไปในห้องเรียน แสงไฟจ้าจนแสบตา เสื่อกันหนาวที่ใส่มาก็เจ็บยังกับเอาเข็มมาจิ้ม แม้แต่กลิ่นไวท์บอร์ดก็ฉุนจนเข้าจมูกและทันใดนั้นเอง เพื่อนคนนั้นก็เดินมาแตะตัวคุณ คุณสะดุ้งทันที สำหรับเพื่อนที่เป็นออทิสติก ในโรงเรียนอาจเป็นที่ที่ยากลำบากสำหรับพวกเขาพวกเขาเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสได้ไวมากกว่าคนปกติแต่น่าสนใจก็คือ ไม่ใช่ทุกคนที่จะไวต่อประสาทสัมผัสทั้งหมด ในบางคน อาจรับประสาทสัมผัสได้น้อย</p> <p>เลยไม่แปลก ที่เพื่อนออทิสติกบางคนจะชอบอยู่ในที่เงียบๆ เพราะมันช่วยให้พวกเขา รู้สึกสบายตัวมากกว่า จะเผชิญกับประสาทสัมผัสที่ไวหรือช้าเกินไปของพวกเขา</p>
5	<p>ลองคิดว่าถ้าเราต้องคุยกับใครสักคนที่พูดภาษาที่เราไม่รู้จัก มันจะยากแค่ไหน? การคุยกับเพื่อนออทิสติกก็เป็นแบบนั้นเหมือนกัน ในขณะที่เราเองก็ไม่เข้าใจที่เพื่อนออทิสติกพูด</p> <p>เพื่อนออทิสติกก็อาจฟังเราพูดแล้วเหมือนกำลังคุยกับมนุษย์ต่างดาว</p> <p>เพื่อนออทิสติกอาจชอบการพูด ตรงๆ ไม่อ้อมค้อม และอาจไม่เข้าใจคำพูดเชิงเปรียบเทียบหรือมุกตลก การแสดงออกทางสีหน้าและน้ำเสียงอาจแตกต่างจากที่เราคุ้นเคยแต่นั้นไม่ได้หมายความว่าพวกเขาไม่มีความรู้สึกหรือไม่อยากมีเพื่อน</p> <p>วิธีที่ดีที่สุดคือการเปิดใจฟังสิ่งที่เขาพูด ใจเย็น และให้เวลาพวกเขา</p>	<p>ลองคิดว่าถ้าเราต้องคุยกับใครสักคนที่พูดภาษาที่เราไม่รู้จัก มันจะยากแค่ไหน? การคุยกับเพื่อนออทิสติกก็เป็นแบบนั้นเหมือนกัน ในขณะที่เราเองก็ไม่เข้าใจที่เพื่อนออทิสติกพูด เพื่อนออทิสติกก็อาจฟังเราพูดแล้วเหมือนกำลังคุยกับมนุษย์ต่างดาว เพื่อนออทิสติกอาจชอบการพูด ตรงๆ ไม่อ้อมค้อม และอาจไม่เข้าใจคำพูดเชิงเปรียบเทียบหรือมุกตลก การแสดงออกทางสีหน้าและน้ำเสียงอาจแตกต่างจากที่เราคุ้นเคยแต่นั้นไม่ได้หมายความว่าพวกเขาไม่มีความรู้สึกหรือไม่อยากมีเพื่อน</p> <p>วิธีที่ดีที่สุดคือการเปิดใจฟังสิ่งที่เขาพูด ใจเย็น และให้เวลาพวกเขา</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

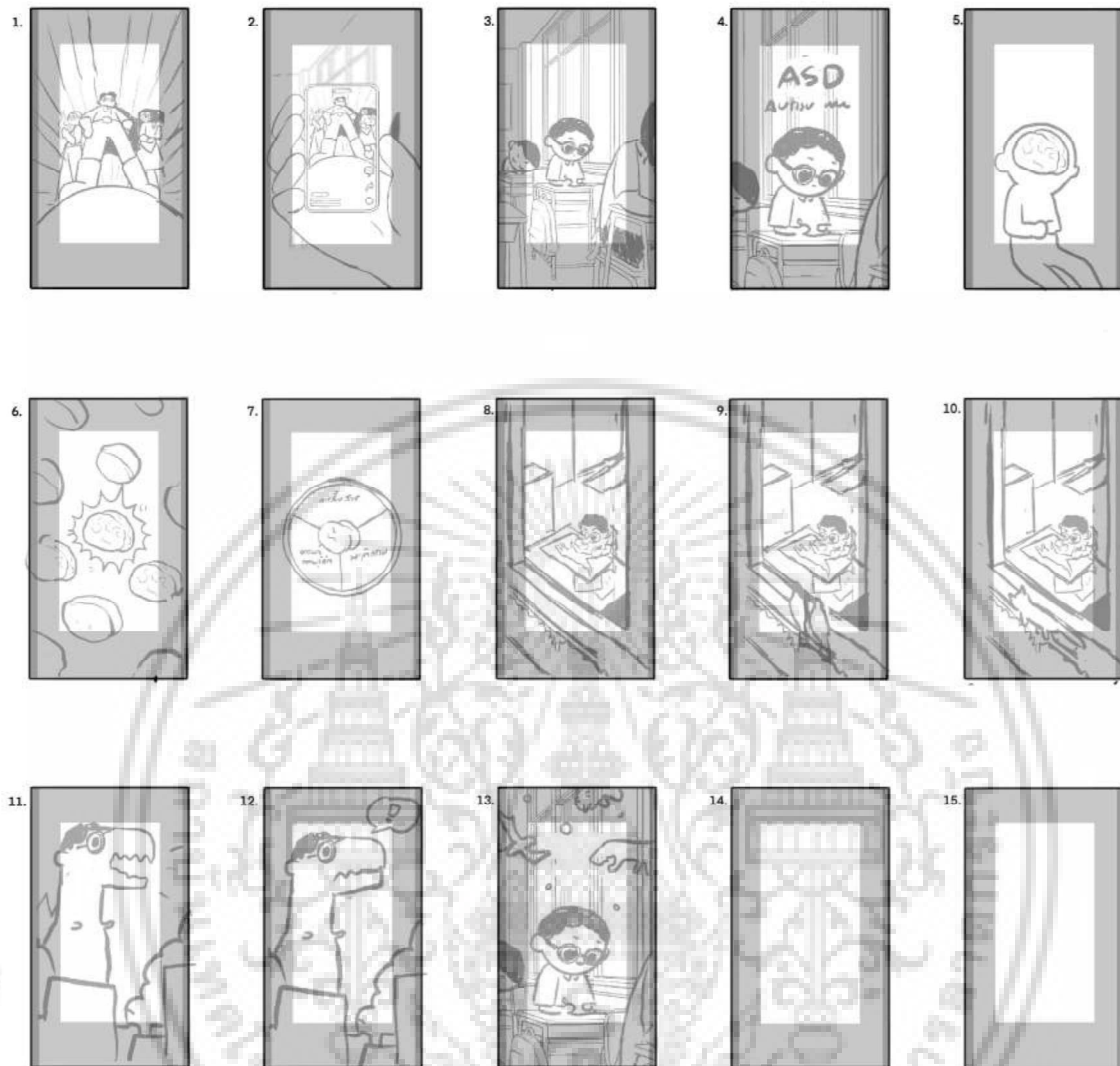
ตารางที่ 5.1 (ต่อ)

<p>6</p>	<p>มีเพื่อนสนิทแล้วเราได้เรียนรู้อะไร</p> <p>เราได้รู้ว่าเรามองโลกต่างกัน เราสื่อสารต่างกัน และเรา รับรู้ต่างกัน ถึงอย่างนั้นเราทุกคนล้วนสร้างสีสันให้สังคม เมื่อวงดนตรีบรรเลงเพลง แต่เพลงจะเพราะได้ก็ต้องมี เครื่องดนตรีหลายชิ้น เช่นเดียวกัน ในห้องเรียนเราทุก คนล้วนมีบทบาทของตัวเอง</p> <p>ยอมรับกันได้ เราก็จะสร้างสังคมที่สวยงามขึ้น เพราะ ความแตกต่างไม่ใช่สิ่งที่แบ่งแยกเรา แต่เป็นสิ่งที่ทำให้ โลกของเราสมบูรณ์</p>	<p>เราต่างรู้ดีว่าแต่ละคนมีวิถีคิด การรับรู้ และมองโลกที่ ต่างกัน และเราก็เข้าใจกันดีว่า ทุกคนล้วนมีความสำคัญ</p> <p>แต่แล้วเพื่อนสนิทล่ะ? พวกเขาแตกต่าง ทั้งในวิธี เรียนรู้และการแสดงออกแต่นั้นแปลว่าพวกเขาไม่ควรมี ที่ยืนในสังคมหรือ? ในความเป็นจริง พวกเขาก็มีคุณค่า และสมควรได้รับโอกาสเหมือนทุกคน</p> <p>แต่เพราะความแตกต่าง บางครั้งพวกเขาถูกลืมมอง เป็น ‘ตัวประหลาด’ อาจถูกลืมข้าม หรือแย่กว่านั้น... ถูกลืมแกล้ง</p> <p>สิ่งที่เราควรเข้าใจคือ...ความแตกต่างไม่ได้ทำให้เรา แบ่งแยกกัน แต่มันคือสิ่งที่ทำให้โลกของเราสมบูรณ์ขึ้น ตั้งหากและเพื่อนสนิทก็เป็นส่วนหนึ่งในสังคมของ พวกเรา</p>
----------	--	--

5.3.2.สตอรี่บอร์ด (Storyboard)





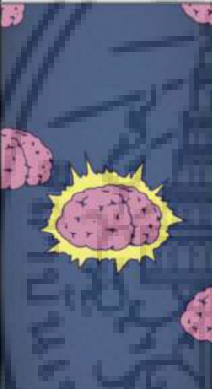







จากบทดังกล่าว ผู้วิจัยจึงพัฒนาเป็นสตอรี่บอร์ด เพื่อวางโครงภาพและจังหวะการเล่าเรื่อง โดย สตอรี่บอร์ดนี้ทำหน้าที่เป็นภาพเบื้องต้นสำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหว และช่วยกำหนดความยาวที่เหมาะสมในแต่ละช่วงเวลาเพื่อไม่ให้เกิน 60 วินาที ตามข้อเสนอแนะในบทที่ 4 รวมไปถึงการกำหนดองค์ประกอบภาพ และการจัดวางฟอนต์ในแต่ละส่วนให้มีความเหมาะสมกับรูปแบบแนวตั้ง (9:16) สอดคล้องกับแพลตฟอร์ม TikTok , YouTube Shorts และ Reels ซึ่งเป็นช่องทางหลักในการเผยแพร่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5.4 ภาพร่างสตอรี่บอร์ด ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตอนที่ 1 ความหมายของออทิสติก			
ข้อศกที่ 1	ข้อศกที่ 2	ข้อศกที่ 3	ข้อศกที่ 4
			
ในการตูนมักมีตัวละครที่มีพลังพิเศษ	แต่รู้ไหมว่า ในโลกความเป็นจริง ก็มีคนที่มีความพิเศษเหมือนกัน		นี่คือเพื่อนของเรา เพื่อนที่มีภาวะ ASD หรือที่เราจะรู้จักกันในชื่อ 'ออทิสติก'
ข้อศกที่ 5	ข้อศกที่ 6	ข้อศกที่ 7	ข้อศกที่ 8
			
ออทิสติกเป็นภาวะที่หาโสมองหาางานแตกต่างจากคนทั่วไป	โดยมีลักษณะเด่น 3 ด้านคือ ด้านการสื่อสารและสังคม ด้านพฤติกรรมและความสนใจด้านอารมณ์และความรู้สึก	ขัันทำให้บางคน อาจแสดงอารมณ์หรือตอบสนองต่อสิ่งต่างๆ แตกต่างจากคนทั่วไป เช่น เมื่อสนใจสิ่งใดจะจดจ่อได้นานมากๆ	และเมื่อชอบก็จะทำกิจกรรมเดิมๆ ซ้ำๆ เพราะทำให้รู้สึกปลอดภัย
ข้อศกที่ 9	ข้อศกที่ 10	ข้อศกที่ 11	ข้อศกที่ 12
			
		สิ่งเหล่านี้ไม่ได้ทำให้พวกเขา "แปลก"	แต่เป็นส่วนหนึ่งของตัวตนของพวกเขาในการรับมือกับโลกเท่านั้นเอง










รูปที่ 5.5 ภาพสตอรี่บอร์ดตอนที่ 1 ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตอนที่ 2 ลักษณะของออทิสติก			
ข้อที่ 1	ข้อที่ 2	ข้อที่ 3	ข้อที่ 4
			
ออทิสติกมีหลายแบบ และแต่ละคนก็มีลักษณะที่แตกต่างกันไป	เพื่อนออทิสติกที่เรารู้จักบางคน พวกเขาอาจแสดงออกด้วยการเดินเขย่งเท้า	หรือสับค้อนเมื่อมีความสุข	บางคนอาจไม่มองหาเราเวลาคุยเลยด้วยซ้ำ
ข้อที่ 5	ข้อที่ 6	ข้อที่ 7	ข้อที่ 8
			
	แต่ชอบมองพิศมที่กำลังหมุนอยู่แทน	หรือบางคนก็ชอบทำอะไรเป็นแบบแผน เช่น ถ้าจัดโต๊ะ ก็ต้องจัดให้เหมือนเดิมทุกวัน	พิเศษไปกว่านั้น เพื่อนออทิสติกมักคิดและจดจำทุกอย่างเป็สภาพ ทำให้จำรายละเอียดต่างๆ ได้ดีมาก
ข้อที่ 9	ข้อที่ 10	ข้อที่ 11	ข้อที่ 12
			
จนบางคนมีความพิเศษในด้านคณิตศาสตร์ ดนตรี หรือศิลปะที่ตีค่ากันทั่วไป	แต่รู้มั้ย? อะไรที่ยากสำหรับเพื่อนออทิสติก นั่นก็คือการอยู่ร่วมกับคนอื่น	เพราะการเข้าสังคมมันไม่ได้มีรูปแบบ แบบแผนที่ชัดเจน	ต้องพูดยังไง ทำยังไงถึงจะถูกมันเลยยากสำหรับพวกเขาที่ต้องการความชัดเจนซึ่งใจละ

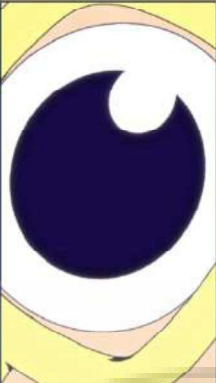





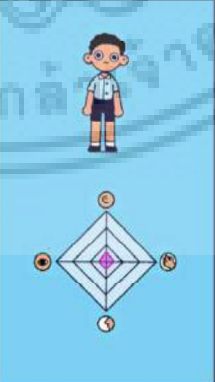
รูปที่ 5.6 ภาพสตอรี่บอร์ดตอนที่ 2 ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตอนที่ 3 สาเหตุของออสติก			
ข้อที่ 1	ข้อที่ 2	ข้อที่ 3	ข้อที่ 4
ทำไมบางคนถึงเป็นออสติก?			
เคยสงสัยไหมว่าทำไมบางคนถึงเป็นออสติก?	ความจริงคือ... แม้แต่นักวิทยาศาสตร์ก็ยังไม่รู้	พวกเขาคิดว่ามีหลายปัจจัย เช่น พันธุกรรม ยีนส์ของเรามีส่วนเกี่ยวข้อง	ถ้าในครอบครัวมีคนใดคนหนึ่งเป็นออสติก
ข้อที่ 5	ข้อที่ 6	ข้อที่ 7	ข้อที่ 8
			
โอกาสที่คนในครอบครัวจะเป็นก็เพิ่มขึ้น	ไม่มีใครรู้ว่าปัจจัยไหนสำคัญที่สุด	สิ่งที่รู้แน่นอนคือ ออสติกไม่ได้เกิดจากการเลี้ยงดูหรือวัคซีน	นักวิทยาศาสตร์กำลังค้นหาความจริงอย่างต่อเนื่อง
ข้อที่ 9	ข้อที่ 10	ข้อที่ 11	ข้อที่ 12
		เพราะกว่าแต่ก่อนไม่มีสิ่งพิมพ์ของเรา แต่เป็นสิ่งที่ทำโดยของเราร่วมกัน	
และบางที เพื่อน ๆ ของเรานี้แหละ อาจจะเป็นคนค้นพบคำตอบก็ได้			

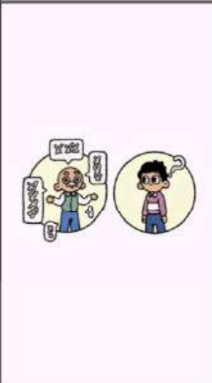







รูปที่ 5.7 ภาพสตอรี่บอร์ดตอนที่ 3 ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตอนที่ 4 เพื่อนออทิสติกในโรงเรียน			
ข้อที่ 1	ข้อที่ 2	ข้อที่ 3	ข้อที่ 4
			
ลองหลับตาแล้วจินตนาการว่าคุณเป็นออทิสติก คุณจะเห็น ได้อิน และรู้สึกต่างไปอย่างไรบ้างนะ?		ในโรงเรียนเสียงกริ่งราวกับฟ้าผ่า	ก้าวแรกที่เดินเข้าไปในห้องเรียน แสงไฟจางจนแทบตา
			
	เลือกกันหนาวที่ใส่มา ก็เข็ญยกับเขาเข็ญยจิ้ม	แม่แต่กลับไวท์บอร์ดก็จูนจนเขาจูนจุก	และทันใดนั้นเอง เท็ญญคนนึ่งก็เด็ญมาแต่ะตัวคุณ คุณสะตั้งทันที
			
ในโรงเรียนอาจเป็นที่ที่ยากลำบากสำหรับพวกเขา	พวกเขาจับรู้ผ่านประสาทสัมผัสได้ไวมากกว่าคนปกติแต่ประสาทใจก็คือ ไม่ใช่ทุกคนที่จะไวต่อประสาทสัมผัสทั้งหมด	ในบางจน อาจรับประสาทสัมผัสได้น้อย	เลยไม่แปลก ที่เพื่อนออทิสติกบางคนจะชอบอยู่ในที่เงียบๆ เพราะมันช่วยให้พวกเขา รู้สึกสบายตัวมากกว่าจะเผชิญกับประสาทสัมผัสที่ไวหรือซ้ำเกินไปของพวกเขายังไงละ











รูปที่ 5.8 ภาพสตอรี่บอร์ดตอนที่ 4 ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตอนที่ 5 การปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนออสติก			
ช็อตที่ 1	ช็อตที่ 2	ช็อตที่ 3	ช็อตที่ 4
			
ลองคิดว่าถ้าเราต้องคุยกับใครสักคนที่พูดภาษาที่เราไม่รู้จิกมันจะยากแค่ไหน?	การคุยกับเพื่อนออสติกก็เป็นแบบนี้เหมือนกัน ในขณะที่เราเองก็ไม่เข้าใจที่เพื่อนออสติกพูด	เพื่อนออสติกก็อาจฟังเราพูดแล้วเหมือนกำลังคุยกับมนุษย์ต่างดาว	
ช็อตที่ 5	ช็อตที่ 6	ช็อตที่ 7	ช็อตที่ 8
			
เพื่อนออสติกอาจขออนุญาตตรงๆ ไม่อ้อมค้อม และอาจไม่เข้าใจคำพูดเชิงเปรียบเทียบกับหรือมุกตลก	การแสดงออกทางสีหน้าและน้ำเสียงอาจแตกต่างจากที่เราคุ้นเคย	แต่มันไม่ได้หมายความว่าพวกเขาไม่มีความรู้สึกหรือไม่ยกยามีเพื่อน	วิธีที่ดีที่สุดคือการเปิดใจฟังสิ่งที่เขาพูด
ช็อตที่ 9	ช็อตที่ 10	ช็อตที่ 11	ช็อตที่ 12
			
โจเอ็น และให้เวลาพวกเขา	เพราะความแตกต่างไม่ใช่สิ่งผิดอะไร แต่เป็นสิ่งที่ทำให้โลกของเราสมบูรณ์		

รูปที่ 5.9 ภาพสตอรี่บอร์ดตอนที่ 5 ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สวอนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

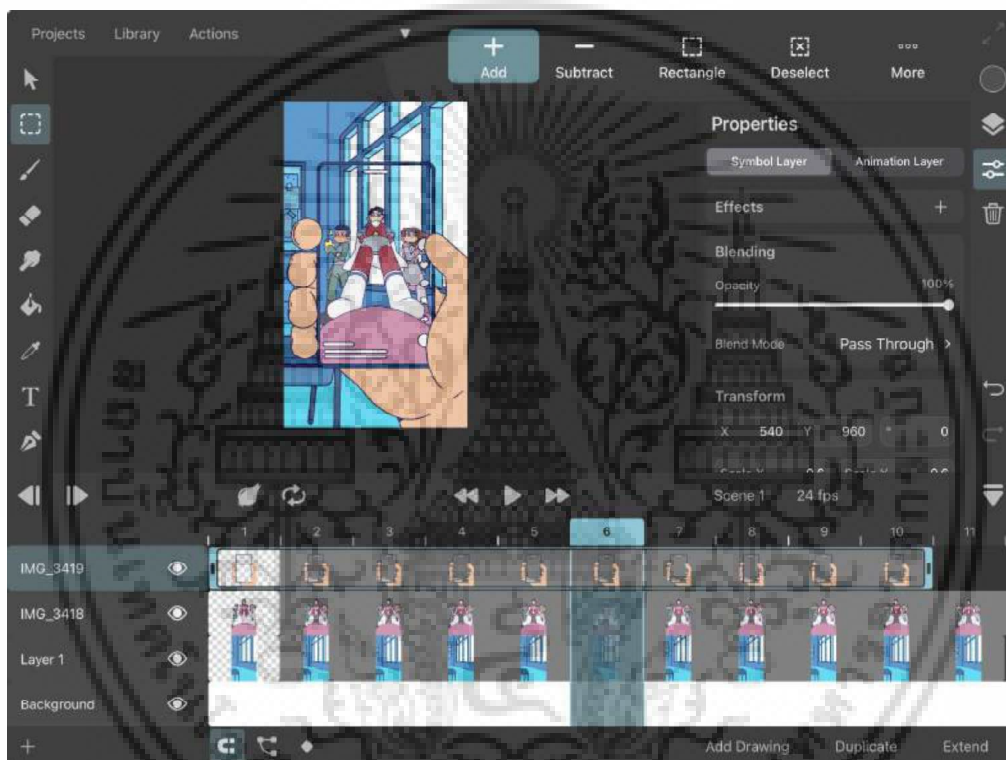
ตอนที่ 6 สรุป			
ช็อตที่ 1	ช็อตที่ 2	ช็อตที่ 3	ช็อตที่ 4
 <p>เราต่างรู้ว่าแต่ละคนมีวิธีคิด การรับรู้ และมองโลกที่ต่างกัน</p>	 <p>และเราก็เข้าใจกันดีว่าทุกคนล้วนมีความสำคัญ</p>	 <p>แต่แล้วเพื่อนสนิทก็ล่ะ?</p>	 <p>พวกเขาแตกต่าง ทั้งในวิธีเรียนรู้และการแสดงออก</p>
ช็อตที่ 5	ช็อตที่ 6	ช็อตที่ 7	ช็อตที่ 8
 <p>แต่นั่นแปลว่าพวกเขาไม่ควรมีที่ยืนในสังคมหรือ?</p>	 <p>ในความเป็นจริง พวกเขาก็มีคุณค่า และสมควรได้รับโอกาสเหมือนทุกคน</p>	 <p>แต่เพราะความแตกต่าง บางครั้งพวกเขาถูกลบถูกลงเป็น 'ตัวประหลาด'</p>	 <p>อาจดูมองข้าม หรือแยกว่านั่น... ถูกกลืนแก๊ส</p>
ช็อตที่ 9	ช็อตที่ 10	ช็อตที่ 11	ช็อตที่ 12
 <p>สิ่งที่เราควรเข้าใจคือ...ความแตกต่างไม่ได้ทำให้เราแบ่งแยกกัน แต่มันคือสิ่งที่ทำให้โลกของเราสมบูรณ์ขึ้นตั้งหากและเพื่อ นอที่สติก็เป็นส่วนหนึ่งในสังคมของพวกเขา</p>	 <p>เพราะความแตกต่างไม่ใช่สิ่งน่าเกลียด แต่เป็นสิ่งที่ทำให้โลกของเราสมบูรณ์</p>		

รูปที่ 5.10 ภาพสตอรี่บอร์ดตอนที่ 6 ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สวอนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3.3. ออกแบบและสร้างภาพเคลื่อนไหว (Illustration & Animation)

กระบวนการ ออกแบบและสร้างภาพเคลื่อนไหวดำเนินการผ่านการวาดภาพในโปรแกรม Procreate และนำไปจัดเรียงอนิเมชันด้วยโปรแกรม ToonSquid โดยผู้วิจัยเลือก ToonSquid เนื่องจากเป็นโปรแกรมที่เหมาะสมกับงานอนิเมชันใน iPad ที่สามารถใช้งานร่วมกับ Procreate ได้ไหลลื่น และยังสามารถควบคุมจังหวะการเคลื่อนไหวได้อย่างละเอียด ทั้งนี้ยังสามารถส่งออกไฟล์ไปแก้ไขเพิ่มเติมในขั้นตัดต่อได้สะดวก

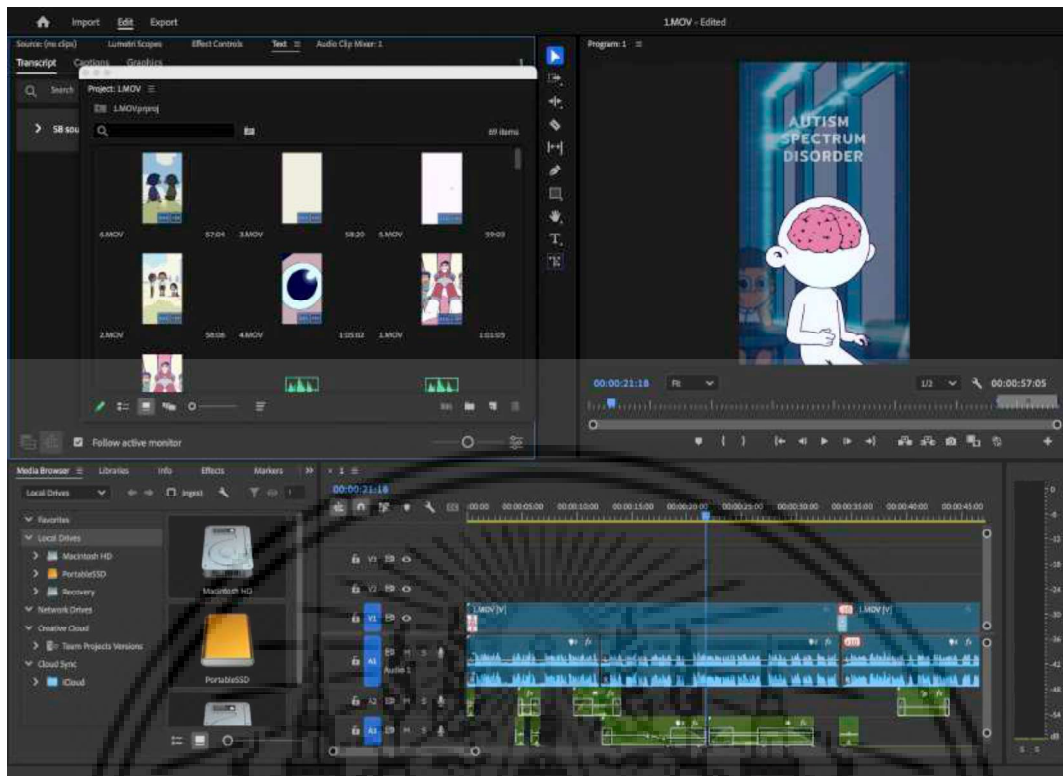


รูปที่ 5.11 การอนิเมชันบนโปรแกรม ToonSquid ที่มา: ผู้วิจัย

5.3.4. การตัดต่อและปรับจังหวะ (Editing & Refinement)

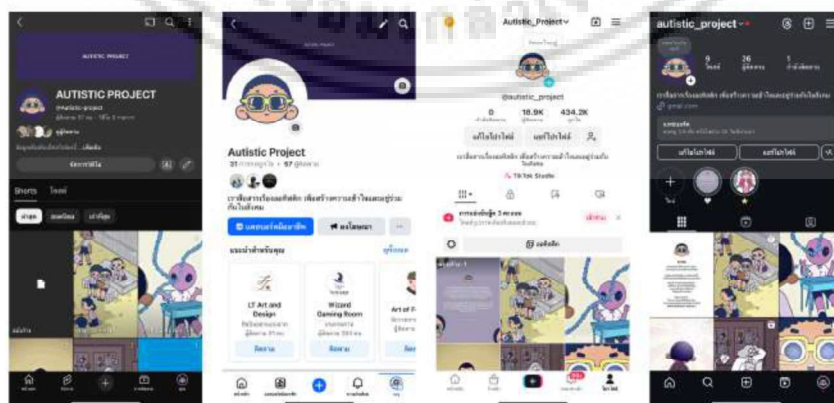
กระบวนการสุดท้ายการตัดต่อ ซึ่งดำเนินการผ่านโปรแกรม Adobe Premiere Pro โดยผู้วิจัยได้ตัดต่อให้มีความต่อเนื่องของสไตล์ภาพและอารมณ์ให้สอดคล้องกันทั้งชุด นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการ ใส่เสียงบรรยายและดนตรีประกอบ (Sound & Music Integration) โดยคัดเลือกเสียงที่เหมาะสมจากแหล่งปลอดลิขสิทธิ์ และทำการบันทึกเสียงบรรยายด้วยเสียงจริงที่ชัดเจน น้ำเสียงเป็นมิตร ไม่ใช่เสียงที่โดดเด่นหรือก่อให้เกิดความรู้สึกเชิงลบ ตามคำแนะนำจากนักออกแบบโมชันกราฟิกซึ่งเสียงมีผลอย่างยิ่งต่อการรับรู้ของผู้ชม

เอกลีลาเป็นเอกลักษณ์ของงานศิลปะ หรือการเชิงนิเวศวิทยาที่เน้น เมื่ออยู่ให้เห็นในขณะใช้งานการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5.12 การตัดต่อบนโปรแกรม Adobe Premiere Pro ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

ก่อนการเผยแพร่ ผู้วิจัยได้ส่งคลิปวิดีโอเบื้องต้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อรับข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ก่อนที่จะสร้างแอคเคาท์ Autistic Project ผลงานทั้งหมดได้ถูกนำขึ้นเผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์ม TikTok , YouTube Shorts , IG Reels และ Facebook Reels ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มที่สอดคล้องกับพฤติกรรมการรับชมของกลุ่มเป้าหมาย



รูปที่ 5.13 Autistic Project แต่ละแพลตฟอร์ม ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนลิขสิทธิ์เพื่อการเรียนการสอนเท่านั้น เมื่อผู้ผู้เห็นใบโฆษณาบนด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5.14 QR Code แอคเคาท์ Autistic Project บนแอปพลิเคชัน Tiktok ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

ผลการประเมิน

การประเมินผลของการออกแบบสื่อโมชันกราฟิกบนสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมความเข้าใจเกี่ยวกับเด็กออทิสติกในกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นแบ่งกระบวนการวิจัยออกเป็น 2 ช่วง ได้แก่ การทดสอบความรู้ความเข้าใจ ก่อนรับชมสื่อ (Pre-Test) และ หลังรับชมสื่อ (Post-Test) รวมถึงการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพจากความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับความรู้สึกต่อเพื่อนออทิสติก โดยในบทนี้จะนำเสนอ ดังนี้

6.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

6.2 ผลการทดสอบก่อนรับชมสื่อ (Pre-Test)

6.3 ผลการทดสอบหลังรับชมสื่อ (Post-Test)

6.4 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากความคิดเห็นของนักเรียน

6.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วยนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นจากโรงเรียนที่มีการเรียนร่วมกับนักเรียนออทิสติกในจังหวัดปราจีนบุรี จำนวนทั้งสิ้น 15 คน แบ่งตามระดับชั้นดังนี้ ม.1 จำนวน 5 คน ม.2 จำนวน 5 คน และ ม.3 จำนวน 5 คน โดยกลุ่มตัวอย่างได้รับการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เมื่อวันที่ 28 มีนาคม พ.ศ.2568

ตารางที่ 6.1 แสดงข้อมูลทั่วไปของผู้ร่วมทดสอบ

ข้อมูลผู้ร่วมทดสอบ	จำนวน	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	9	60.0
หญิง	6	40.0
อื่นๆ	-	0.0
อายุ		
12	-	0.0

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 6.1 (ต่อ)

อายุ		
13	6	40.0
14	4	26.67
15	5	33.33
ระดับชั้น		
ม.1	5	33.33
ม.2	5	33.33
ม.3	5	33.33

จากตาราง 6.1 พบว่ากลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 15 คน พบว่าเพศชายมีจำนวนมากที่สุดคือ 9 คน (ร้อยละ 60) และเพศหญิง 6 คน (ร้อยละ 40) ไม่มีผู้ระบุเพศอื่น ๆ สำหรับช่วงอายุ พบว่านักเรียนส่วนใหญ่อยู่ในช่วงอายุ 13 ปี (ร้อยละ 40) รองลงมาคืออายุ 15 ปี (ร้อยละ 33.33) และอายุ 14 ปี (ร้อยละ 26.67) ไม่มีผู้ร่วมทดสอบที่มีอายุ 12 ปี

6.2 ผลการทดสอบก่อนรับชมสื่อ (Pre-Test)

เพื่อวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเด็กออทิสติกในกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ก่อนรับชมสื่อ โหมชันกราฟิก ผู้วิจัยได้จัดทำแบบทดสอบความรู้จำนวน 24 คะแนนเต็ม และกำหนดเกณฑ์ผ่านที่ร้อยละ 80 ตามมาตรฐาน 80/80

จากผลการประเมินพบว่า คะแนนต่ำสุดของกลุ่มตัวอย่างคือ 9 คะแนน และคะแนนสูงสุดคือ 22 คะแนน โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 15.33 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 63.89 ซึ่ง ยังไม่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 3.86 คะแนน แสดงให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่ยังมีความเข้าใจเกี่ยวกับเด็กออทิสติกในระดับปานกลางถึงต่ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 6.2 ผลการประเมินก่อนชมสื่อ (Pre-Test)

ข้อ	ประเด็น	ค่าเฉลี่ย (Mean)	ร้อยละ
1	ความหมายของออทิสติก	2.93	73.33
2	ลักษณะของออทิสติก	1.0	25.0
3	สาเหตุของออทิสติก	2.53	63.33
4	ประสาทสัมผัสและการรับรู้	2.53	63.33
5	การปฏิสัมพันธ์	3.53	88.33
6	ทัศนคติและการยอมรับ	3.2	80.0

จากผลการวิเคราะห์พบว่า นักเรียนมีความเข้าใจในประเด็น “การปฏิสัมพันธ์” สูงสุด โดยมีค่าเฉลี่ย 3.53 คะแนน หรือร้อยละ 88.33 ซึ่งผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ตามมาตรฐานที่กำหนดไว้ แสดงว่านักเรียนมีความเข้าใจในวิธีปฏิบัติตนต่อเพื่อนออทิสติกในระดับที่ดี ขณะที่ประเด็น “ความหมายของออทิสติก” มีค่าเฉลี่ย 2.93 คะแนน (ร้อยละ 73.33) และประเด็น “สาเหตุของออทิสติก” รวมถึง “ประสาทสัมผัสและการรับรู้” มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.53 คะแนน (ร้อยละ 63.33) สะท้อนว่าความเข้าใจในข้อมูลพื้นฐานและสาเหตุของภาวะออทิสติกยังอยู่ในระดับปานกลาง ส่วนประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดคือ “ลักษณะของออทิสติก” ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเพียง 1.00 คะแนน หรือร้อยละ 25.00 บ่งชี้ว่านักเรียนยังขาดความเข้าใจเกี่ยวกับลักษณะเฉพาะของเด็กออทิสติกอย่างชัดเจน และควรได้รับการส่งเสริมความรู้ในประเด็นนี้อย่างเร่งด่วน

6.3 ผลการทดสอบหลังรับชมสื่อ (Post-Test)

หลังจากนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นได้รับชมสื่อโมชันกราฟิกที่ออกแบบขึ้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการประเมินผลความรู้ความเข้าใจด้วยแบบทดสอบชุดเดียวกับที่ใช้ใน Pre-Test ซึ่งมีคะแนนเต็ม 24 คะแนน และกำหนดเกณฑ์ผ่านที่ร้อยละ 80

ผลการประเมินพบว่า นักเรียนมีคะแนนต่ำสุดอยู่ที่ 17 คะแนน และคะแนนสูงสุดที่ 24 คะแนน โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 21.20 คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 88.33 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 2.07 คะแนน ซึ่ง ผ่านเกณฑ์ ที่กำหนดไว้ แสดงให้เห็นว่าสื่อโมชันกราฟิกที่ออกแบบสามารถส่งเสริมความเข้าใจเกี่ยวกับเด็กออทิสติกได้อย่างมีประสิทธิภาพในกลุ่มเป้าหมาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารทวงวนเวสสำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 6.3 ผลการประเมินหลังรับชมสื่อ (Post-Test)

ข้อ	ประเด็น	ค่าเฉลี่ย (Mean)	ร้อยละ
1	ความหมายของออทิสติก	3.53	88.33
2	ลักษณะของออทิสติก	2.93	73.33
3	สาเหตุของออทิสติก	3.13	78.33
4	ประสาทสัมผัสและการรับรู้	3.40	85.0
5	การปฏิสัมพันธ์	3.40	85.0
6	ทัศนคติและการยอมรับ	3.86	96.67

จากผลการประเมินหลังรับชมสื่อโมชันกราฟิก พบว่าความเข้าใจของนักเรียนในแต่ละประเด็นเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน โดยประเด็น “ความหมายของออทิสติก” มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุดที่ 3.53 คะแนน หรือร้อยละ 88.33 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 แสดงถึงความเข้าใจที่ดีในเรื่องความหมายของเด็กออทิสติก ในขณะที่ประเด็น “ประสาทสัมผัสและการรับรู้” และ “การปฏิสัมพันธ์” มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากันที่ 3.40 คะแนน หรือร้อยละ 85.00 ซึ่งสะท้อนว่าผู้เรียนมีความเข้าใจและตระหนักถึงวิถีปฏิบัติตนในโรงเรียนและการปฏิสัมพันธ์กับเด็กออทิสติกในระดับสูงส่วนประเด็น “สาเหตุของออทิสติก” ได้ค่าเฉลี่ย 3.13 คะแนน (ร้อยละ 78.33) แม้จะยังไม่ถึงเกณฑ์ร้อยละ 80 แต่ถือว่ามีความเข้าใจเพิ่มขึ้นจากผล Pre-Test อย่างมีนัยสำคัญ สำหรับประเด็น “ลักษณะของออทิสติก” มีค่าเฉลี่ย 2.93 คะแนน (ร้อยละ 73.33) แม้จะเป็นประเด็นที่มีคะแนนต่ำสุดในการประเมินครั้งนี้ แต่เมื่อเปรียบเทียบกับผลการประเมินก่อนรับชมสื่อ พบว่ามีแนวโน้มดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด สะท้อนถึงผลลัพธ์เชิงบวกของสื่อที่ช่วยพัฒนาความเข้าใจในประเด็นดังกล่าว

6.4 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ (ความคิดเห็นและความรู้สึก)

นอกจากการทดสอบความรู้เชิงปริมาณแล้ว ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมความคิดเห็นเชิงคุณภาพโดยสอบถามนักเรียนเกี่ยวกับความรู้สึกที่มีต่อเพื่อนออทิสติก และการจัดกลุ่มความคิดเห็นที่คล้ายกัน (Coding Analysis)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 6.4 กลุ่มความคิดเห็นที่คล้ายกันก่อนการรับชมสื่อ

Theme	Comments	Metions
ทัศนคติเป็นกลาง	<ul style="list-style-type: none"> ▪ รู้สึกเฉย ๆ ปกติ ▪ เฉย ๆ เพราะเขาคือเพื่อนเราแต่เค้าแค่เป็นโรค 	9
เข้าใจ/ยอมรับ	<ul style="list-style-type: none"> ▪ รู้สึกว่าเค้าก็เหมือนคนทั่วไป ▪ แปลกใหม่ รู้สึกเฉย ๆ เข้าใจที่เค้าเป็น 	3
มีเงื่อนไข	<ul style="list-style-type: none"> ▪ เฉย ๆ ถ้าเค้าไม่ได้ทำร้ายเรา 	1
อยากช่วย ห่วงใย	<ul style="list-style-type: none"> ▪ รู้สึกไม่ค่อยสบายใจ อยากให้เพื่อนหายไว ๆ 	1
ทัศนคติเชิงบวก	<ul style="list-style-type: none"> ▪ รู้สึกดี มีเพื่อนแบบนี้อาจดีกว่าเพื่อนที่สติดีกว่า 	1

จากตารางที่ 6.4 กลุ่มความคิดเห็นที่คล้ายกันก่อนการรับชมสื่อ นักเรียนส่วนใหญ่มีทัศนคติแบบเป็นกลางต่อเพื่อนออทิสติก โดยมองว่า “ไม่ต่างจากคนทั่วไป” แต่ยังขาดความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับภาวะออทิสติกอย่างชัดเจน แม้จะมีบางส่วนที่เริ่มเข้าใจและยอมรับความแตกต่าง แต่ยังพบความเข้าใจผิดในบางประเด็น เช่น มองว่าออทิสติกเป็น “โรคที่ควรหายได้” หรือมีเงื่อนไขในการยอมรับ เช่น “ถ้าไม่ทำร้ายก็ไม่เป็นไร”

ตารางที่ 6.5 กลุ่มความคิดเห็นที่คล้ายกันหลังการรับชมสื่อ

Theme	Comments	Metions
ทัศนคติเป็นกลาง	<ul style="list-style-type: none"> ▪ รู้สึกเฉย ๆ ▪ ปกติเฉย ๆ มองเหมือนคนธรรมดาไม่ได้ไม่ชอบ ▪ ปกติเฉย ๆ 	6
เข้าใจ/ยอมรับ	<ul style="list-style-type: none"> ▪ รู้สึกเค้าก็เหมือนคนทั่วไป ▪ เพื่อนออทิสติกก็เหมือนคนทั่วไปแต่เค้าแค่มีโรค ▪ เราต้องยอมรับในตัวเขา 	5
อยากช่วย ห่วงใย	<ul style="list-style-type: none"> ▪ คนเราเกิดมาอาจไม่เหมือนกัน แปลกใหม่ ▪ เป็นคนปกติทั่วไปแต่มีความคิดไม่เหมือนกับเรา 	2
มีเงื่อนไข	<ul style="list-style-type: none"> ▪ เขาไม่ไปทำร้ายคนอื่นก็ไม่เป็นไร 	1
ทัศนคติเชิงบวก	<ul style="list-style-type: none"> ▪ รู้สึกดี 	1

แม้สื่อจะเป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับนักเรียน เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากตารางที่ 6.5 กลุ่มความคิดเห็นที่คล้ายกันหลังการรับชมสื่อหลังรับชมสื่อ พบว่านักเรียนมีมุมมองเปิดกว้างขึ้นต่อความแตกต่างของเพื่อนออสติก โดยเน้นไปที่ความเข้าใจว่าความแตกต่างเป็นเรื่องปกติ และมีการใช้คำพูดเชิงยอมรับมากขึ้น เช่น “เราต้องยอมรับในตัวเขา” และ “เขาก็เหมือนคนทั่วไป” อย่างไรก็ตามทัศนคติแบบเป็นกลางยังคงสูง ซึ่งสะท้อนว่ายังมีพื้นที่สำหรับการส่งเสริมความเข้าใจเชิงลึกและสร้างทัศนคติเชิงบวกมากขึ้นผ่านสื่อในอนาคต



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ผลจากการวิจัยย่อยที่ 1 การสัมภาษณ์เชิงลึกผู้เชี่ยวชาญด้านจิตบำบัดด้านออทิสติก นักการศึกษาพิเศษด้านออทิสติก และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบโมชันกราฟิก การวิจัยย่อยที่ 2 การออกแบบและพัฒนาโมชันกราฟิก รวมไปถึงการวิจัยย่อยที่ 3 การประเมินความเข้าใจ ของกลุ่มเป้าหมายด้วยแบบทดสอบก่อนหลัง จำนวน 15 คน ผู้วิจัยได้มีข้อค้นพบที่ตอบคำถามสำคัญและวัตถุประสงค์ของงานวิจัย ดังนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1) เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบสื่อโมชันกราฟิกบนสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมความเข้าใจเกี่ยวกับเด็กออทิสติกในกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น
- 2) เพื่อออกแบบสื่อโมชันกราฟิกบนสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมความเข้าใจเกี่ยวกับเด็กออทิสติกในกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น
- 3) เพื่อประเมินผลของสื่อโมชันกราฟิกบนสื่อสังคมออนไลน์ในการเสริมสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับเด็กออทิสติกในกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

คำถามของการวิจัย

จะออกแบบโมชันกราฟิกบนสื่อสังคมออนไลน์อย่างไรจึงจะมีประสิทธิภาพในการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับเด็กออทิสติกสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

7.1 สรุป

จากการดำเนินงานวิจัยเพื่อศึกษา ออกแบบ และประเมินสื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมความเข้าใจเกี่ยวกับเด็กออทิสติกในกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น สามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

- 1) แนวทางการออกแบบที่มีประสิทธิภาพควรคำนึงถึงการใช้ภาพเล่าเรื่อง ภาษาที่เป็นมิตร โครงสร้างเนื้อหาที่กระชับ ระยะเวลาที่สั้น และเหมาะสมกับพฤติกรรมการเสพสื่อสั้นของวัยมัธยมต้น
- 2) การออกแบบสื่อดำเนินการตามกระบวนการ 3P โดยเริ่มจากการกำหนดแนวคิด เขียนบทพูด การออกแบบสตอรี่บอร์ด สร้างภาพเคลื่อนไหว และตัดต่อเผยแพร่ในรูปแบบวิดีโอแนวตั้ง โดยคิดนี้ขึ้นมาปรับใช้เพื่อให้เหมาะสมกับการรับชมผ่านแพลตฟอร์มที่ได้รับความนิยมในกลุ่มนักเรียนมัธยมต้น
- 3) จากการประเมินผลการใช้งานจริงพบว่า นักเรียนมัธยมต้นมีความเข้าใจเกี่ยวกับออทิสติกเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ทั้งในเชิงปริมาณ (คะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเกินเกณฑ์ 80 เปอร์เซนต์) และเชิงคุณภาพ ทักษะคิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เปิดกว้างมากขึ้น รวมถึงผลตอบรับในโลกออนไลน์ยังสะท้อนถึงศักยภาพของสื่อในการเข้าถึงและสร้างความเข้าใจในวงกว้าง

จากข้อค้นพบที่กล่าวมาสามารถนำไปสู่การตอบคำถามสำคัญของงานวิจัยที่ว่า “จะออกแบบสื่อโมชันกราฟิกบนสื่อสังคมออนไลน์อย่างไรจึงจะมีประสิทธิภาพในการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับเด็กออทิสติกสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น”

คำตอบของคำถามนี้สะท้อนให้เห็นว่า การออกแบบสื่อควรเน้นการสื่อสารผ่านภาพเคลื่อนไหวที่เข้าใจง่าย มีความยาวไม่เกิน 1 นาที และสามารถเชื่อมโยงกับประสบการณ์จริงของผู้ชม เนื้อหาควรถูกนำเสนอประเด็นสำคัญที่ควรนำเสนออย่างมีลำดับ เช่น ความหมาย พฤติกรรม และการปฏิสัมพันธ์ของเด็กออทิสติก โดยใช้ภาษาที่ไม่สร้างอคติ แต่เป็นการออกแบบในเชิงบวก สร้างภาพลักษณ์ในทิศทางที่น่ารัก พร้อมเผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์มที่กลุ่มเป้าหมายใช้งานเป็นประจำ เช่น TikTok หรือ YouTube Shorts ซึ่งช่วยให้เนื้อหาถูกเข้าถึงและเข้าใจได้อย่างมีประสิทธิภาพ

7.2 อภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1

เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบสื่อโมชันกราฟิกบนสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมความเข้าใจเกี่ยวกับเด็กออทิสติกในกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

จากผลการวิจัยเชิงเอกสารและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาพิเศษ นักจิตบำบัด และนักออกแบบโมชันกราฟิก พบว่าแนวทางการออกแบบสื่อเพื่อส่งเสริมความเข้าใจเกี่ยวกับเด็กออทิสติกในกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นควรคำนึงถึง 6 ประเด็นสำคัญ ได้แก่

1. การออกแบบเนื้อหาและวิธีการเล่าเรื่อง

เนื้อหาควรนำเสนอผ่าน ภาพเป็นหลัก เพื่อลดความซับซ้อนและช่วยให้กลุ่มเป้าหมายเข้าใจได้ง่ายขึ้น การนำเสนอพฤติกรรมของเด็กออทิสติก เช่น การเขย่งเท้า การสับคัมมือ หรือการจดจ่อกับสิ่งที่สนใจ ควรนำเสนอผ่านภาพเคลื่อนไหวเพื่อให้ผู้ชมเชื่อมโยงกับสถานการณ์จริงได้ชัดเจน แนวทางนี้สอดคล้องกับ ทฤษฎีการเรียนรู้จากมัลติมีเดียของ Mayer และ Moreno (2002) ที่ระบุว่า การนำเสนอข้อมูลผ่านภาพและเสียงช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้

2. ความเหมาะสมของความยาวและโครงสร้างเนื้อหา

ควรออกแบบสื่อให้มีความยาวไม่เกิน 1 นาที เพื่อสอดคล้องกับพฤติกรรมการเสพสื่อของกลุ่มวัยรุ่นในปัจจุบัน ซึ่งนิยมเนื้อหาสั้น กระชับ และเข้าถึงง่ายบนแพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น TikTok และ YouTube Shorts (Qustodio, 2023) โดยเนื้อหาควรแบ่งออกเป็นหัวข้อสำคัญ ได้แก่ นิยาม ความหมาย ลักษณะพฤติกรรม สาเหตุและปัจจัย ความท้าทายในบริบทโรงเรียน รูปแบบการปฏิสัมพันธ์ และเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทสรุป เพื่อช่วยให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหาได้อย่างเป็นระบบและติดตามได้ง่าย ไม่รู้สึกเบื่อหน่าย ทั้งนี้ การกำหนดประเด็นในลักษณะดังกล่าวสอดคล้องกับกรอบแนวคิดจากงานวิจัยที่เน้นการสร้างความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับบุคคลที่มีภาวะออทิสติก โดยชี้ให้เห็นว่าความเข้าใจในบุคคลออทิสติกควรครอบคลุมในหลากหลายมิติ ทั้งด้านพฤติกรรม กระบวนการคิด อารมณ์ และการรับรู้ทางประสาทสัมผัส (Eguiguren Istuany & Wood, 2020)

3. การสื่อสารประเด็นละเอียดอ่อน

เนื้อหาควรนำเสนอด้วยความระมัดระวัง โดยหลีกเลี่ยงคำศัพท์ที่อาจสร้างทัศนคติเชิงลบ เช่น คำว่า “โรค” ควรเปลี่ยนเป็น “ภาวะ” หรือ “ความพิเศษ” เพื่อป้องกันการตีตราทางสังคม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Mak et al. (2007) ที่ระบุว่าการถูกตีตราเป็นปัจจัยลบต่อสุขภาพจิตของกลุ่มเปราะบาง

4. การออกแบบองค์ประกอบภาพ

การเลือกใช้สีและมุกกล้องมีผลต่ออารมณ์และความเข้าใจของผู้ชม โดยควรใช้ โทนสีเย็น เพื่อสร้างความผ่อนคลาย และ โทนสีร้อน ในฉากสำคัญ เช่น การนำเสนอพฤติกรรมเฉพาะของเด็ก ออทิสติก หรือ เหตุการณ์ที่ต้องการเน้นย้ำ นอกจากนี้ควรเลือกใช้มุกกล้องที่หลากหลาย เช่น มุกกว้างเพื่อแสดงภาพรวม และ มุกใกล้เพื่อเน้นรายละเอียดที่สำคัญ

5. การออกแบบตัวละคร

ตัวละครควรมีลักษณะ น่ารัก เป็นมิตร และไม่เหมารวมพฤติกรรมของเด็กออทิสติก เพื่อป้องกันความเข้าใจผิด เช่น การนำเสนอพฤติกรรมซ้ำ ๆ หรือการไม่สบตาในแบบที่เกินจริง ซึ่งอาจนำไปสู่ภาพจำที่ไม่เหมาะสม ตัวละครควรถ่ายทอดบุคลิกที่สะท้อนความหลากหลายของเด็กออทิสติกอย่างสมจริง

6. การเลือกเสียงประกอบและดนตรี

เสียงและดนตรีควรมีความ สดุดและสอดคล้องกับอารมณ์ของเนื้อหา ไม่ควรดังหรือกระซกเกินไป โดยเฉพาะในฉากที่ต้องการสื่อสารประเด็นละเอียดอ่อน เช่น การตอบสนองต่อสิ่งเร้าทางประสาทสัมผัส ควรเลือกใช้เสียงนุ่มนวลเพื่อช่วยให้ผู้ชมรับสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากแนวทางข้างต้น แสดงให้เห็นว่าสื่อโมชันกราฟิกที่ออกแบบตามหลักการเหล่านี้สามารถช่วยส่งเสริมความเข้าใจเกี่ยวกับเด็กออทิสติกได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่เพียงแต่ช่วยให้กลุ่มเป้าหมายเข้าถึงข้อมูลได้ง่ายขึ้น แต่ยังคำนึงถึงการลดอคติและสร้างทัศนคติเชิงบวกต่อเด็กออทิสติกในสังคม

7.3 อภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2

เพื่อออกแบบสื่อโมชันกราฟิกบนสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมความเข้าใจเกี่ยวกับเด็กออทิสติกในกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากการนำแนวทางการออกแบบที่ได้ศึกษามาในวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ไปสู่การพัฒนาสื่อจริง ผู้วิจัยได้นำกระบวนการ 3P (Pre-Production, Production, Post-Production) มาใช้เป็นแนวทางหลักในการพัฒนาสื่ออย่างเป็นระบบ

1. ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production)

ในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยดำเนินการเตรียมความพร้อมโดยกำหนดแนวคิดหลัก (Direction Concept) ซึ่งมุ่งเน้นให้เนื้อหามีความเข้าใจง่าย เหมาะสมกับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และสอดคล้องกับแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์

Mood Board และการกำหนดอัตลักษณ์สื่อ ผู้วิจัยออกแบบ Mood & Tone โดยเลือกใช้โทนสีพาสเทล เช่น สีฟ้าอ่อนและสีเหลือง เพื่อสร้างความรู้สึกละมุนคลาย ลดความตึงเครียด ขณะเดียวกันมีการใช้โทนสีร้อนในบางฉากเพื่อเน้นย้ำสาระสำคัญ

Script Writing (การเขียนบทพูด) บทพูดได้รับการออกแบบให้กระชับ ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย หลีกเลี่ยงคำศัพท์เชิงลบ เช่น เปลี่ยนคำว่า “โรค” เป็น “ภาวะ” เพื่อป้องกันการสร้างอคติ โดยเนื้อหาแบ่งออกเป็น 6 ตอน ได้แก่ ความหมายของภาวะออทิสติก, ลักษณะ, สาเหตุ, ความท้าทายในโรงเรียน, การปฏิสัมพันธ์ และบทสรุป

Storyboard (การวางแผนภาพ) ผู้วิจัยจัดทำ Storyboard และ Animatic เพื่อกำหนดโครงสร้างภาพและจังหวะการนำเสนออย่างเหมาะสมกับแพลตฟอร์มแนวตั้ง (9:16) เช่น TikTok, YouTube Shorts และ IG Reels

2. ขั้นตอนการผลิต (Production)

ในกระบวนการผลิตจริง ผู้วิจัยดำเนินการออกแบบ โดยคำนึงถึงขนาดเฟรมและอัตราส่วนภาพที่เหมาะสมสำหรับแพลตฟอร์มออนไลน์

ภาพเคลื่อนไหว (Motion) ถูกพัฒนาขึ้นโดยใช้โปรแกรม ToonSquid ร่วมกับ Procreate เพื่อสร้างลายเส้นตัวละครที่มีความน่ารัก เป็นมิตร และหลีกเลี่ยงการเหมารวมพฤติกรรมของเด็ก ออทิสติก ตัวละครแสดงออกทางสีหน้าและท่าทางอย่างชัดเจนเพื่อเสริมความเข้าใจ

การใช้ภาพประกอบเน้น Visual Storytelling ตามแนวทางที่ศึกษาไว้ในวัตถุประสงค์ที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

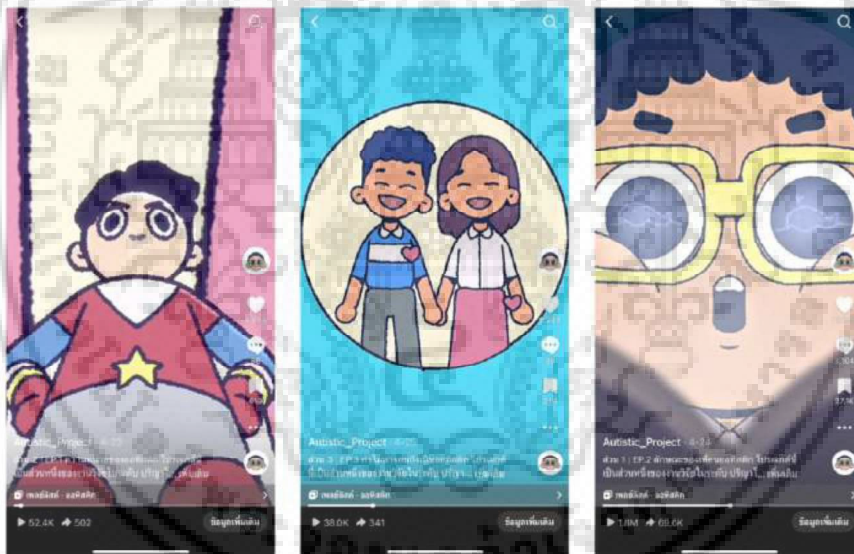
3. ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

ผู้วิจัยใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro ในการตัดต่อและปรับจังหวะของภาพเคลื่อนไหว รวมถึงเพิ่มเสียงบรรยายและดนตรีประกอบอย่างเหมาะสม

เสียงบรรยายใช้โทนน้ำเสียงเป็นมิตร ช่วยเสริมบรรยากาศของสื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มนักเรียนวัยมัธยมศึกษา

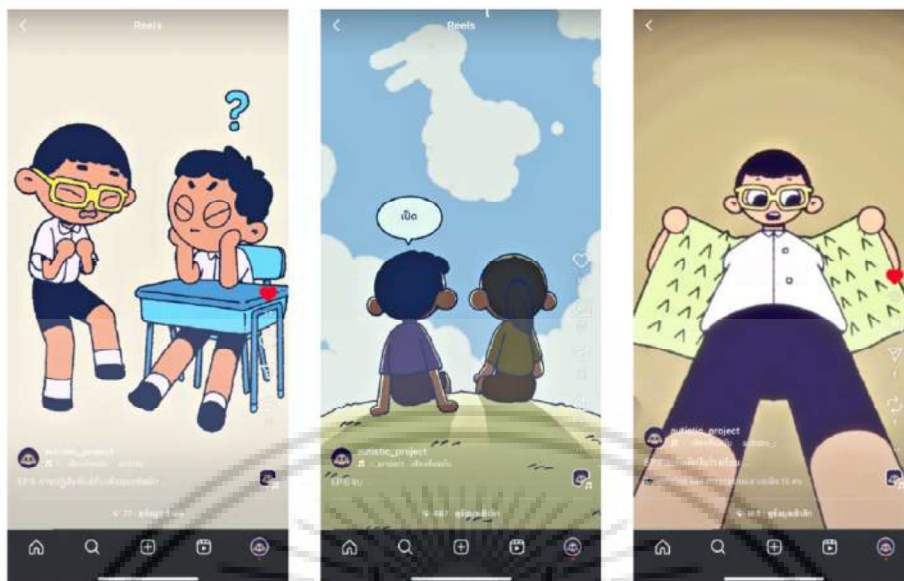
ดนตรีประกอบคัดเลือจากแหล่งปลอดลิขสิทธิ์ เน้นโทนเสียงที่ไม่กระตุ้นอารมณ์เชิงลบ ก่อนเผยแพร่ ผู้วิจัยได้ทดลองฉาย (Preview) และปรับแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

สื่อที่ผลิตขึ้นถูกเผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์ม TikTok, YouTube Shorts, IG Reels และ Facebook Reels ภายใต้แอคเคาท์ Autistic Project



รูปที่ 7.1 ตัวอย่างผลงานที่เผยแพร่บนแพลตฟอร์มต่างๆ ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 7.2 ตัวอย่างผลงานที่เผยแพร่บนแพลตฟอร์มต่างๆ ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

7.4 อภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 3

เพื่อประเมินประสิทธิภาพของสื่อโมชันกราฟิกบนสื่อสังคมออนไลน์ในการเสริมสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับเด็กออทิสติกในกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

จากการทดลองใช้สื่อโมชันกราฟิกกับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นจำนวน 15 คน ซึ่งผ่านการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) พบว่าสื่อที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพในการเสริมสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับเด็กออทิสติกได้อย่างมีนัยสำคัญ ทั้งในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เชิงปริมาณและทัศนคติเชิงคุณภาพ

1. ประเมินผลเชิงปริมาณ

ก่อนรับชมสื่อ (Pre-Test) นักเรียนในทุกระดับชั้นมีคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 โดยเฉพาะระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยต่ำสุดเพียงร้อยละ 50.83 สะท้อนว่านักเรียนยังขาดความเข้าใจในเนื้อหาเกี่ยวกับเด็กออทิสติกในหลายประเด็น โดยเฉพาะในเรื่องลักษณะเฉพาะของเด็กออทิสติก ซึ่งมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดเพียงร้อยละ 25.00

หลังรับชมสื่อ (Post-Test) คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนในทุกระดับชั้นปรับตัวสูงขึ้นและผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ตามมาตรฐาน ทั้งหมด โดยระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุดที่ร้อยละ 88.33 รองลงมาคือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และปีที่ 2 ตามลำดับ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าสื่อที่พัฒนาขึ้นมีผลช่วยเพิ่มความรู้ความเข้าใจได้ในทุกช่วงวัย

เมื่อพิจารณารายประเด็นพบว่าคะแนนในหัวข้อ “ทัศนคติและการยอมรับ” เพิ่มสูงสุดเป็นร้อยละ 96.67 และประเด็น “ความหมายของออสติก” เพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 88.33 จากเดิมที่ไม่ผ่านเกณฑ์ สะท้อนว่าการออกแบบเนื้อหาที่กระชับ เข้าใจง่าย และสอดแทรกทัศนคติที่เหมาะสมผ่านสื่อโมชันกราฟิกสามารถเสริมสร้างความเข้าใจเชิงลึกได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ประเมินประสิทธิภาพเชิงคุณภาพ (Content Analysis)

ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนก่อนและหลังรับชมสื่อ พบว่าทัศนคติของนักเรียนมีแนวโน้มเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางที่ดีขึ้น

ก่อนรับชมสื่อ นักเรียนส่วนใหญ่มีทัศนคติแบบเป็นกลาง (Neutral) ถึงร้อยละ 60 และยังคงมีความเข้าใจผิดบางประเด็น เช่น มองว่าออสติกเป็น “โรคที่ควรรักษาให้หาย” หรือมีเงื่อนไขในการยอมรับเพื่อนออสติก อยากรู้ก็ตาม หลังรับชมสื่อ จำนวนผู้ที่แสดงความเข้าใจและยอมรับเพิ่มขึ้น โดยมีการใช้ถ้อยคำที่สะท้อนถึงความเข้าใจในความแตกต่าง เช่น “เขาก็เหมือนเรา แค่เขาเป็นออสติก” และ “เราต้องยอมรับในตัวเขา” ขณะเดียวกัน นักเรียนที่เคยมีเงื่อนไขในการยอมรับ เช่น “ถ้าไม่ทำร้ายก็ไม่เป็นไร” มีจำนวนลดลง ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความเข้าใจเชิงลึกที่เพิ่มขึ้นและทัศนคติที่เปิดกว้างมากขึ้น

สื่อโมชันกราฟิกที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพและสามารถเสริมสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับเด็กออสติกทั้งในเชิงความรู้และทัศนคติของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในการเปลี่ยนแปลงทัศนคติจากความเป็นกลางไปสู่ความเข้าใจและยอมรับมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการออกแบบสื่อเพื่อส่งเสริมความเข้าใจที่ถูกต้องและลดอคติในสังคม

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้นำสื่อโมชันกราฟิกที่พัฒนาขึ้นทั้งหมด 6 ตอนเผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์หลัก ประกอบด้วย TikTok, YouTube Shorts, Instagram Reels และ Facebook Reels ซึ่งเป็นช่องทางการสื่อสารที่กลุ่มเป้าหมายหลัก คือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น มีพฤติกรรมการใช้งานอย่างแพร่หลายและต่อเนื่อง การทดลองนี้มุ่งเน้นการประเมินประสิทธิผลของสื่อในสภาพแวดล้อมจริงของโลกดิจิทัล ผลการเผยแพร่แสดงให้เห็นถึงการตอบรับที่เกินคาดหมาย โดยสื่อได้รับยอดเข้าชมรวมกว่า 1.7 ล้านครั้งภายในระยะเวลาเพียง 3 วันแรกของการเผยแพร่ และยอดการเข้าถึงยังคงขยายตัวอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในแพลตฟอร์ม TikTok ที่แสดงให้เห็นถึงแนวโน้มเพิ่มขึ้นของผู้ชมอย่างต่อเนื่อง

จากการเก็บข้อมูล พบว่า TikTok ที่มีประสิทธิภาพสูงสุดในการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย โดยมียอดการเข้าชมรวมเกิน 2.6 ล้านครั้ง พร้อมด้วยอัตราการแชร์มากถึง 95,800 ครั้ง นอกจากนี้ยังมีปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบต่างๆ เช่น การกดถูกใจ การบันทึกเนื้อหา และการแสดงความคิดเห็นในจำนวนมาก ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงรูปแบบพฤติกรรมของกลุ่มวัยรุ่นที่มีแนวโน้มตอบสนองเชิงบวกต่อเนื้อหาที่นำเสนอในรูปแบบคลิปสั้น มีความกะทัดรัด เข้าใจง่าย และสามารถสร้างการเชื่อมโยงทางอารมณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมื่อเปรียบเทียบกับ TikTok แพลตฟอร์มอื่นๆ ได้แก่ Instagram reel, Facebook reel และ YouTube Shorts แสดงผลการเข้าถึงและระดับการมีส่วนร่วมที่แตกต่างอย่างชัดเจน Instagram Reels มีกลุ่มผู้ชมบางส่วนแสดงความชื่นชมต่อสื่อแต่จำนวนการมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อยังน้อย ในขณะที่ Facebook Reels ได้รับความนิยมในระดับต่ำสุดเมื่อเปรียบเทียบกับแพลตฟอร์มอื่น ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะของกลุ่มผู้ใช้งานที่มีแนวโน้มเป็นผู้ใหญ่หรือผู้ปกครอง มากกว่า การพัฒนาเนื้อหาสำหรับแพลตฟอร์มนี้จึงควรมีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาและโทนการนำเสนอให้มีความเหมาะสมกับกลุ่มประชากรดังกล่าวมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ YouTube Shorts แม้จะมียอดการเข้าชมที่น้อยกว่าแพลตฟอร์มหลัก แต่ก็มีเนื้อหาบางตอนที่ได้รับการตอบรับในระดับที่น่าพอใจ เช่น ตอนที่ 2 ประเด็นเกี่ยวกับลักษณะของออสติก ที่พบการมีส่วนร่วมสูงสุดของผู้ชม ในประเด็นเดียวกันแต่ต่างกันว่าแพลตฟอร์ม TikTok

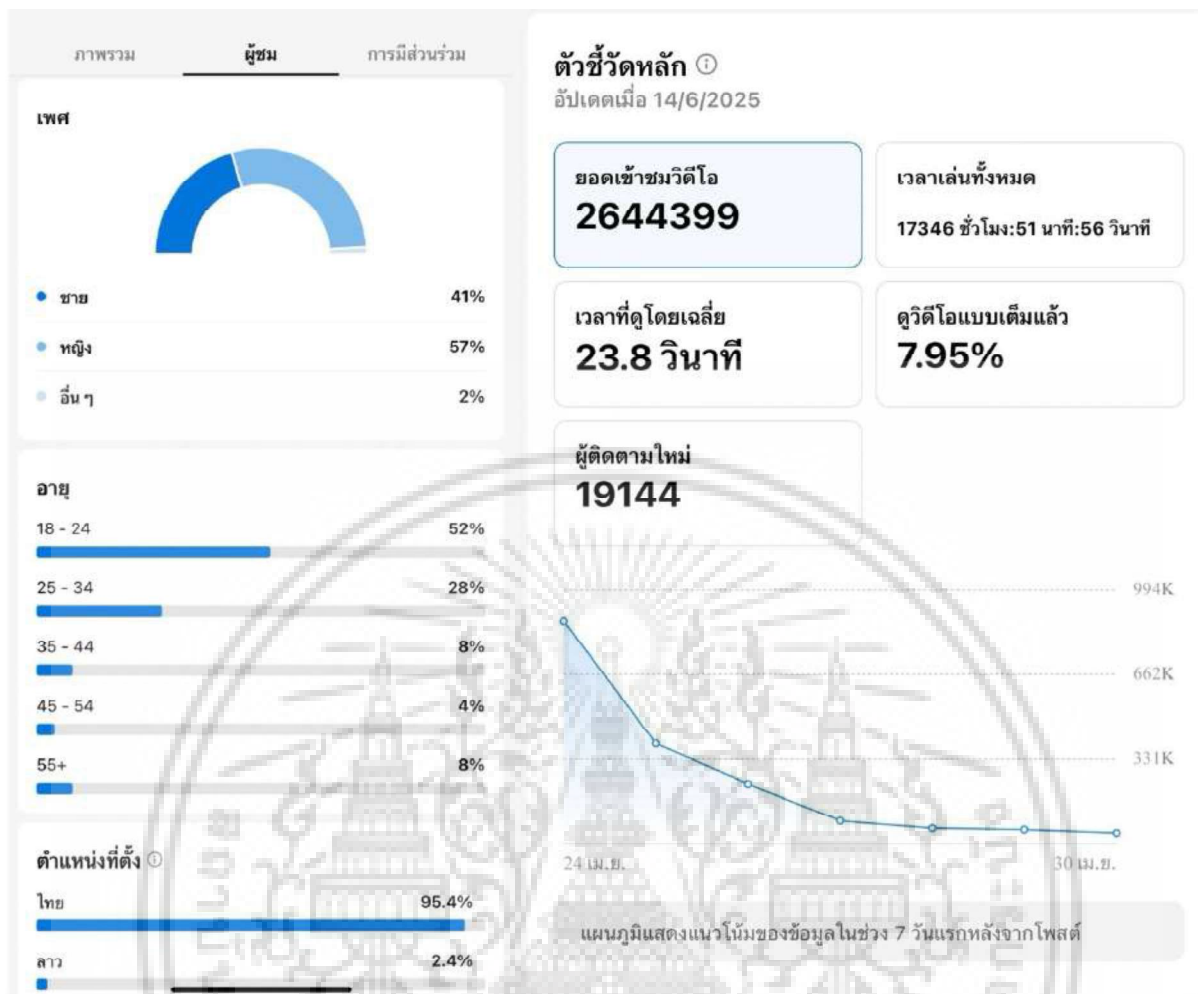
ตอนที่ 2 ลักษณะของออสติก ตอนนี้อยู่ได้รับความสนใจสูงสุดด้วยยอดการเข้าชมถึง 2.6 ล้านครั้งบนแพลตฟอร์ม TikTok ความคิดเห็นที่ปรากฏในจำนวนมากสะท้อนให้เห็นถึงกระบวนการไตร่ตรองและการประเมินตนเอง เช่น "หรือว่าจริงๆ แล้วฉันเป็นออสติก?" หรือ "อยากจะเป็นออสติกบ้าง" ซึ่งแสดงให้เห็นว่าสื่อสามารถกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดการเชื่อมโยงกับเนื้อหาในระดับที่ลึกซึ้ง สอดคล้องกับพัฒนาการทางจิตวิทยาของวัยรุ่นที่กำลังอยู่ในช่วงการค้นหาอัตลักษณ์และต้องการทำความเข้าใจบทบาทของตนเองในสังคม อย่างไรก็ตาม ความคิดเห็นบางส่วนยังแสดงให้เห็นถึงความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนเกี่ยวกับภาวะออสติก ซึ่งเป็นสัญญาณที่บ่งชี้ถึงความจำเป็นในการพัฒนากลยุทธ์การสื่อสารที่มีความรอบด้านและครอบคลุมมากยิ่งขึ้นในอนาคต

ตอนที่ 4 ออสติกในโรงเรียน ตอนนี้อยู่ได้รับยอดการเข้าชมสูงถึง 648,700 ครั้งบนแพลตฟอร์ม TikTok และได้รับการตอบรับเชิงบวกจากกลุ่มวัยรุ่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งจากการใช้ประโยคต้นคลิปที่ว่า "ลองหลับตาแล้วจินตนาการว่าคุณเป็นออสติก" ซึ่งกลายเป็นจุดสนใจที่ผู้ชมอยากมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นเชิงขำขัน เช่น "พี่ให้หนูลืมตาได้รึยัง" การตอบสนองเช่นนี้ส่งผลให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกทึ่งทางบวกและนำไปสู่การมีส่วนร่วมกับการแสดงความคิดเห็นที่ดี ขณะเดียวกันก็ยังคงรับรู้ว่ามีคุณค่าเชิงการศึกษาและน่าเชื่อถือ

ตอนที่ 5 การปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนออสติก ตอนนี้อยู่ได้รับยอดการเข้าชมประมาณ 181,600 ครั้ง มีบางความคิดเห็นที่ได้รับความสนใจจากผู้ชมจำนวนมาก เช่น "ออสติกสามารถหายได้หรือไม่?" รวมถึงการแบ่งปันประสบการณ์ส่วนตัวของผู้ชมที่มีเพื่อนที่เป็นออสติก ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการสร้างพื้นที่สำหรับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการทำความเข้าใจร่วมกัน

ตอนอื่นๆ (ตอนที่ 1, 3, และ 6) ตอนเหล่านี้ได้รับความสนใจในระดับปานกลางด้วยยอดการเข้าชมระหว่าง 49,000 ถึง 68,000 ครั้ง ความคิดเห็นที่ปรากฏมักเป็นการแสดงความขอบคุณต่อสื่อและการแบ่งปันประสบการณ์ส่วนตัว เช่น "รู้สึกดีใจที่ได้เข้าใจมากขึ้น" ซึ่งแสดงให้เห็นว่าสื่อสามารถสร้างสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยสำหรับการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการเรียนรู้ร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 7.3 การจัดเก็บข้อมูลของ tiktok ที่มา: ผู้วิจัย (2567)

จากผลการเผยแพร่ที่ได้รับ จะพบว่าแม้ TikTok จะมีข้อจำกัดในการจัดเก็บข้อมูลของผู้ใช้งานที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีตามนโยบายความเป็นส่วนตัว จึงไม่สามารถระบุจำนวนผู้ชมในกลุ่ม “มัธยมศึกษาตอนต้น” ได้โดยตรง แต่จากสถิติที่พบว่า ผู้ชมอายุ 18–24 ปีคิดเป็น 52% ของผู้ชมทั้งหมด และ คอมเมนต์ที่สะท้อนประสบการณ์ของนักเรียนระดับมัธยม เช่น ”หนูมีเพื่อนที่เป็นแบบนี้เลยคะ“ สะท้อนให้เห็นว่าสื่อโซเชียลมีเดียที่พัฒนาขึ้นไม่เพียงแต่มีความสามารถในการสร้างความเข้าใจในกลุ่มมัธยมศึกษาตอนต้นเพียงอย่างเดียว แต่ยังสามารถสร้างความสนใจได้เป็นวงกว้างในกลุ่มเยาวชนที่มีความหลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพสูง โดยเฉพาะเมื่อมีการนำเสนอผ่านแพลตฟอร์มที่เหมาะสม และเมื่อเนื้อหาสามารถสร้างการเชื่อมโยงกับประสบการณ์หรืออัตลักษณ์ของผู้ชมได้ การใช้ตัวละครหลักที่มีลักษณะเป็นมิตรและเข้าถึงได้ การเล่าเรื่องในรูปแบบที่กะทัดรัด กระชับ และสร้างการเชื่อมโยงทางอารมณ์ การเปิดโอกาสให้ผู้ชมสามารถตีความ รวมไปถึงการสร้างการมีส่วนร่วมในการสนทนาแลกเปลี่ยน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยมีสิ่งที่จะต้องพิจารณาในการพัฒนาต่อไป ได้แก่ การจัดการกับความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนซึ่งอาจเกิดขึ้นจากการตีความเนื้อหาอย่างผิวเผิน การออกแบบสื่อในอนาคตจึงควรให้ความสำคัญกับการนำเสนอข้อมูลอย่างรอบด้านและการสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องแม่นยำ โดยไม่สูญเสียองค์ประกอบของความน่าสนใจและการมีส่วนร่วม ภายในข้อจำกัดของเวลาที่กระชับ การศึกษานี้แสดงให้เห็นถึงศักยภาพที่โดดเด่นของการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลในการสร้างความเข้าใจทางสังคมและการยอมรับในความหลากหลาย ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาสังคมที่มีความเข้าใจและเห็นอกเห็นใจซึ่งกันและกันมากยิ่งขึ้น

7.5 ข้อเสนอแนะ

1. จากข้อสังเกตเกี่ยวกับความคิดเห็นของผู้ชมที่มีจำนวนไม่น้อยที่ชมสื่อผ่านแพลตฟอร์ม Tiktok ตั้งคำถามว่าตนเองอาจมีภาวะออทิสติกนั้น ควรมีการออกแบบสื่อในลักษณะที่ให้ข้อมูลเชิงลึกมากขึ้นเกี่ยวกับลักษณะของภาวะออทิสติก รวมถึงชี้แนะแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือสำหรับการเรียนรู้เพิ่มเติมหรือขอคำปรึกษาจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อป้องกันความเข้าใจผิดและการวินิจฉัยตนเอง
2. แม้การแบ่งเนื้อหาออกเป็นคลิปสั้นในลักษณะชุดข้อมูลย่อย (Micro-Content) จะช่วยให้ผู้ชมเข้าถึงเนื้อหาได้ง่ายขึ้นและเหมาะสมกับพฤติกรรมการใช้สื่อในยุคปัจจุบัน แต่จากข้อสังเกตพบว่าไม่ใช่ผู้ชมทุกคนจะรับชมเนื้อหาครบทุกตอน หลายคนเลือกชมเพียงบางประเด็นที่เชื่อมโยงกับความสนใจของตนเอง ส่งผลให้ข้อมูลสำคัญบางส่วนอาจไม่ถูกถ่ายทอดอย่างครบถ้วน ดังนั้น ในการผลิตสื่อในอนาคตควรพิจารณาแนวทางการออกแบบสื่อในสองรูปแบบควบคู่กัน ได้แก่
 - สื่อแบบเนื้อหาครบถ้วน (Long-form Content) มีความยาวที่เหมาะสมสำหรับการให้ข้อมูลอย่างรอบด้าน เพื่อใช้ในโอกาสที่ผู้ชมต้องการทำความเข้าใจเนื้อหาในเชิงลึกเหมาะสำหรับการเผยแพร่
 - สื่อแบบเนื้อหาสั้นกระชับ (Short-form Content) ควรออกแบบให้แต่ละคลิปสามารถสื่อสารประเด็นสำคัญได้ครบถ้วนภายในตอนเดียว แม้จะเป็นเนื้อหาสั้น แต่ต้องไม่ละเลย สารระสำคัญ (Key Message) ที่ต้องการสื่อในแต่ละตอน และควรออกแบบให้แต่ละตอนมีความเป็นเอกเทศ (Stand-alone) สามารถรับชมแยกจากกันได้โดยไม่ทำให้เกิดความเข้าใจผิด การจัดโครงสร้างเนื้อหาในลักษณะนี้จะช่วยให้สื่อสามารถเข้าถึงผู้ชมได้หลากหลายกลุ่มและตอบสนองพฤติกรรมการใช้สื่อที่แตกต่างกัน ทั้งในเชิงลึกและเชิงกว้าง พร้อมทั้งลดโอกาสในการเกิดความเข้าใจผิดจากการรับชมเนื้อหาเพียงบางส่วน
3. ควรมีการทดลองใช้สื่อกับกลุ่มเป้าหมายในบริบทที่หลากหลาย เช่น โรงเรียนในเขตเมืองและชนบท เพื่อศึกษาผลลัพธ์ที่อาจแตกต่างกันตามบริบททางสังคม
4. ควรศึกษาผลลัพธ์ในระยะยาวเกี่ยวกับพฤติกรรมและทัศนคติของนักเรียนหลังจากได้รับสื่อ เพื่อประเมินความยั่งยืนของผลลัพธ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7.6 ข้อจำกัดในงานวิจัย

1. งานวิจัยครั้งนี้ดำเนินการกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 15 คน ซึ่งเป็นนักเรียนในจังหวัดปราจีนบุรีเท่านั้น ทำให้ผลการวิจัยอาจไม่สามารถอธิบายหรือขยายผลครอบคลุมไปยังนักเรียนในพื้นที่อื่น ๆ ได้อย่างสมบูรณ์
2. ระยะเวลาการทดลองใช้สื่อและการวัดผลอยู่ในช่วงเวลาสั้น ไม่สามารถประเมินผลลัพธ์ในระยะยาว หรือผลกระทบต่อพฤติกรรมของนักเรียนได้อย่างเต็มที่
3. สื่อโมชันกราฟิกที่ออกแบบมุ่งเน้นนำเสนอผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลเป็นหลัก ทำให้กลุ่มเป้าหมายที่มีข้อจำกัดในการเข้าถึงเทคโนโลยีหรือไม่มีความคุ้นเคยกับแพลตฟอร์มออนไลน์อาจไม่ได้รับประโยชน์จากสื่อในชุดนี้ได้อย่างเต็มที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ. 2552. ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่องกำหนดประเภทและหลักเกณฑ์ของคณพิการทางการศึกษา พ.ศ. 2552.

กรมส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์. 2563. รายงานข้อมูลสถานการณ์ด้านคนพิการในประเทศไทย (ข้อมูล ณ 30 มิถุนายน 2563).

กรวรรณ สืบสม, บพรัตน์ หมี่หัด, ประกอบ ใจมั่น. 2561. การพัฒนาประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนครศรีธรรมราช. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.).

กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย. 2022. การสร้างสื่อภาพกราฟิกเคลื่อนไหว (Motion Graphic). Retrieved August 8, 2024, from <https://touchpoint.in.th/motion-graphic/>

จรงค์ เทศนา. 2559. Infographic คืออะไร. Retrieved from http://www.krujongrak.com/infographics/infographic_project.html

พร โกศลสิริเลิศ ธิติ. 2020. การออกแบบและการรับรู้ในการสื่อสารณรงค์เพื่อสร้างความตระหนักในบุคคลที่มีภาวะออทิซึม ผ่านโครงการ see amazing in all children initiative. Chulalongkorn University Theses and Dissertations (Chula ETD),4320. <https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd/4320>

ไทยรัฐออนไลน์. 2561. พ่อแม่ลั่น! จ่อแจ้งความเอาผิดรุ่นพี่ เจ็บปวดเห็นคลิปลูก ป.4 ถูกถีบหน้า. Retrieved from <https://www.thairath.co.th/news/society/1394708>

วราพร ดำจับ. 2562. สื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้, 7(2), 143–159.

วาริน ถาวรวัฒนเจริญ. 2560. การเขียนสตอรี่บอร์ด (Storyboard). Retrieved August 1, 2021, from <https://shorturl.asia/p7Kvs>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม (ต่อ)

วชิระ อินทร์อุดม. 2539. เอกสารประกอบการสอนวิชา 121703 การผลิตวีดิทัศน์เพื่อการศึกษา. ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

ชวนันท์ ชาญศิลป์. 2561. ออทิสซึมสเปกตรัม (Autism Spectrum Disorder).

ดารณี อุทัยรัตนกิจ. 2547. การจัดการศึกษาสำหรับเด็กออทิสติก. เอกสารประกอบคำสอน. กรุงเทพฯ: โครงการอบรมครูและบุคลากรทางการศึกษาพิเศษโดยศูนย์วิจัยการศึกษาเพื่อเด็กที่ต้องการความช่วยเหลือพิเศษ โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ร่วมกับกรมสุขภาพจิต.

ดารณี อุทัยรัตนกิจ. 2562. การประชุมทางวิชาการของคุรุสภา ประจำปี 2562 เรื่อง “ครูแห่งอนาคตเพื่อผู้เรียนแห่งอนาคต”. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา.

นิพนธ์ คุณารักษ์. 2558. การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ. Retrieved June 15, 2015, from <http://home.kku.ac.th/faa/New/Animation.htm>

พงษ์พัชรินทร พุฒวัฒน์. 2564. การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนในยุคดิจิทัล. วารสารนวัตกรรม การเรียนรู้และเทคโนโลยี, 1(2), 1–11.

พงษ์พิพัฒน์ สายทอง. 2560. การพัฒนาโมชันกราฟิกเพื่อประชาสัมพันธ์หลักสูตรระดับปริญญาตรี คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. Veridian E-Journal, Silpakorn University, 10, 1332.

พรรณพิมล วิปลากร. 2558. ย้ำครูต้องดูแลเด็กออทิสติก สื่อสารกับเด็กทั่วไปในห้องเรียน. คม ชัด ลึก.

พัชรินทร์ เสรี. 2559. ปัญหาการเรียน (Academic Problem).

เพ็ญแข ลิมศิลป์. 2545. คู่มือฝึกและดูแลเด็กออทิสติกสำหรับผู้ปกครอง. กรุงเทพฯ: คุรุสภาลาดพร้าว.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม (ต่อ)

ผดุง อารยะวิญญู. 2546. **วิธีสอนเด็กออทิสติก**. เอกสารประกอบการสอน. กรุงเทพฯ: ภาควิชาการศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ราชกิจจานุเบกษา. 2551. **พระราชบัญญัติการจัดการศึกษาสำหรับคนพิการ พ.ศ. 2551**. เล่มที่ 125.

ราชบัณฑิตยสถาน. 2546. **พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542**. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.

สุดาร์ตน์ วงศ์คำหาญ, สนิท กายาพันธ์, & วิทยา อารีราชการัญย์. 2554. **พัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อรณรงค์แก้ปัญหาเด็กอ้วน**.

ศิริชนม์ ชัยธรรมวัฒน์. 2562. **การพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนออทิสติก ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการสอนด้วยกลุ่มเพื่อนร่วมกับการแสดงบทบาทสมมติ**. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

อธิปัญญา วงศ์ขวัญใจ, ศิริบุญ ศิริวรรณ, & นิมนวล ชัยชนะ. 2015. **เจตคติต่อการเป็นเพื่อนกับนักเรียนออทิสติกเรียนร่วมบางเวลาในโรงเรียนระดับประถมศึกษา**. Chulalongkorn Medical Journal.

อนัญญา สีนรัชตานันท์. 2565. **การศึกษาพฤติกรรมกรมการฆ่าตัวตายและทำร้ายตนเองของผู้ป่วยออทิสติกในโรงพยาบาลยุวประสาทไวทโยปถัมภ์**. วารสารสุขภาพจิตแห่งประเทศไทย.

อัครพล ด้านทองหลาง. (2562). **12 Principles of Animation**. Retrieved from <https://www.beartheschool.com/share-1/2019/7/10/12-principles-of-animation-animatormotion-graphics-designer-1>

อิทธิกร บุณนาค. 2023. **TIKTOK กับผู้เรียนประถมศึกษา**.

อิทธิกร บุณนาค, นวพร อัจฉริยะเกียรติ, ภาวิณี โสธายะเพ็ชร, & กীরติ คุวสานนท์.

2566. **TIKTOK**. วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ศรีนครินทรวิโรฒ.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม (ต่อ)

จริญญา นาระกันทา, & จิตติมา วิศุทธกุล. 2567. การพัฒนาทักษะกระบวนการทำงานและความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้โครงการเป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok วิชาอาหารไทยท้องถิ่น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย, 5(1).

ตะวัน ไชยจิตต์, แก้วใจ สุวรรณเวช, & พชรกุล บุญฤทธิ์. 2567. การพัฒนาผลการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาและการคิดวิเคราะห์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองและแอปพลิเคชัน TikTok เรื่อง หน้าที่ของเยาวชนต่อสังคมและประเทศชาติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนโยธินบำรุง. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช, 3(1).

นิพนธ์ ดาราวุฒิมหาประภรณ์ และคณะ. 2563. Z-alpha in NUMBERS: ข้อมูลและสถิติของซีแอลฟา (พิมพ์ครั้งที่ 1). นครปฐม: สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล.

Ahmed, Y. A., Ahmad, M. N., Ahmad, N., & Zakaria, N. H. 2019. Social media for knowledge-sharing: A systematic literature review. *Telematics and Informatics*, 37, 72–112.

Amazing Things Project. 2017. *Amazing Autism [Video]*. YouTube. <https://youtu.be/Ezv85LMFx2E>

Anderman, E., Missall, K., Hojniski, R., Patrick, H., Drake, B., & Jarvis, P. 2009. *School transitions*. Retrieved October 21, 2019, from <http://www.education.com/reference/article/school-transition>

Aspray, W. 2011. *Digital Media: Technological and Social Challenges of the Interactive World* (M. A. Winget, Ed.). Scarecrow Press.

Autism Speaks. 2016. *The world of autism PSA | Autism Speaks [Video]*. YouTube. <https://youtu.be/0idZghw97dc?si=tC0ERcwGGeGhVtxX>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม (ต่อ)

Bakombo, S., Ewalafe, P., & Konkle, A. T. M. 2023. **The influence of social media on the perception of autism spectrum disorders: Content analysis of public discourse on YouTube videos.** *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(4), 3246. <https://doi.org/10.3390/ijerph20043246>

Berg, K. L., Shiu, C. S., Acharya, K., Stolbach, B. C., & Msall, M. E. 2016. **Disparities in adversity among children with autism spectrum disorder: A population-based study.** *Journal of Developmental & Behavioral Pediatrics*, 37(1), 20–27.

Campbell, J. M., & Barger, B. D. 2011. **Middle school students' knowledge of autism.** *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 41(6), 732–740. <https://doi.org/10.1007/s10803-010-1092-x>

Clayton, R. 2019, July. **Filmmaking theory for vertical video production.** Paper presented at EuroMedia2019, Brighton, UK.

Dimitri, B. 2565. **30+ ready-to-use TikTok lesson ideas for teachers - The complete classroom guide.** Retrieved from [teachers-the-complete-classroom-guide#How](https://www.teachers-the-complete-classroom-guide.com/How-to-use-TikTok-lesson-ideas-for-teachers/)

Egiguren Istuany, O., & Wood, R. 2020. **Perspectives on educational inclusion from a small sample of autistic pupils in Santiago, Chile.** *Scandinavian Journal of Disability Research*, 22(1), 210. <https://doi.org/10.16993/sjdr.724>

Ferraioli, S. J., & Harris, S. L. 2011. **Teaching joint attention to children with autism through a sibling-mediated behavioral intervention.** *Behavioral Interventions*, 26(4), 261–281. <https://doi.org/10.1002/bin.336>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม (ต่อ)

Ferraioli, S. J., & Harris, S. L. 2011. **Effective educational inclusion of students on the autism spectrum.** *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 41(1), 19–28. <https://doi.org/10.1007/s10879-010-9162-y>

Goletski, G. 2017. **HOLE [Video].** Vimeo. <https://vimeo.com/265793714>

Google. 2023. **Creative in Performance Max Playbook [PDF].** Think with Google. https://www.thinkwithgoogle.com/_qs/documents/18344/Google_UKI___Creative_in_Performance_Max_Playbook.pdf

Griffiths, S., Allison, C., Kenny, R., Holt, R., Smith, P., & Baron-Cohen, S. 2019. **The vulnerability experiences quotient (VEQ): A study of vulnerability, mental health and life satisfaction in autistic adults.** *Autism Research*, 12(10), 1516–1528.

Guo, P. J., Kim, J., & Rubin, R. 2014. **How video production affects student engagement: An empirical study of MOOC videos.** *ACM Conference on Learning at Scale (L@S 2014)*. Retrieved from <http://groups.csail.mit.edu/uid/other-pubs/las2014-pguo-engagement.pdf>

Honolulu, H. I. 2024. **Analyzing user engagement with TikTok's short format video recommendations using data donations.**

Harrower, J., & Dunlap, G. 2001. **Including children with autism in general education classrooms: A review of effective strategies.** *Behavior Modification*, 25(5), 762–784. <https://doi.org/10.1177/0145445501255006>

Infographic Thailand. 2557. **เบื้องหลังการทำ Motion graphic 1 ชิ้น.** Retrieved from <http://infographic.in.th/infographic/>

Intermountain Health. 2018. **6 tips for interacting positively with children on the autism spectrum.** Intermountain Healthcare. <https://intermountainhealthcare.org>
 เอกสารนี้เป็นเอกสารทบทวนเวลาหรือบริการเชิงงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม (ต่อ)

International Trade Administration. 2024. **Thailand - Country commercial guide: Education services**. U.S. Department of Commerce. <https://www.trade.gov/country-commercial-guides/thailand-education-services>

Jiang, X. Y. 2019. **Research on TikTok app based on user-centric theory**. Applied Science and Innovative Research, 3(1).

Jones, S. C., Gordon, C. S., & Mizzi, S. 2023. **Representation of autism in fictional media: A systematic review of media content and its impact on viewer knowledge and understanding of autism**. Autism, 27(8). <https://doi.org/10.1177/13623613231155770>

Krasner, J. 2012. **Motion graphic design: Applied history and aesthetics (3rd ed.)**. Focal Press.

Lahooti, A., Hassan, A., Critelli, B., Westerveld, D., Newberry, C., Kumar, S., & Sharaizha, R. Z. 2023. **Quality and popularity trends of weight loss procedure videos on TikTok**. Obesity Surgery, 33(1), 714–719.

Mak, W. W., Poon, C. Y., Pun, L. Y., & Cheung, S. F. 2007. **Meta-analysis of stigma and mental health**. Social Science & Medicine, 65(2), 245–261. <https://doi.org/10.1016/j.socscimed.2007.03.015>

Mayer, R. E., & Moreno, R. 2002. **Aids to computer-based multimedia learning**. Learning and Instruction, 12(1), 107–119.

Mustikawati, R., Sadewa, G. P., & Fadholi, M. A. 2022. **Vertical video trends among amateur digital platform users as an alternative for film production**. Journal of Urban Society's Arts.

Naji, W. A. 2020. **Autism Spectrum Disorder: Review Article**. Medico-legal Journal.
 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม (ต่อ)

- OKMD. 2021. TikTok เทรนด์แพลตฟอร์มที่มาแรงบนโลกออนไลน์. Retrieved from <https://www.okmd.or.th/okmd-kratooktomkit/4174/>
- Praniti, B. 2020. เปิดตำนาน TikTok รวมเรื่องที่คุณต้องรู้ของแอปวิดีโอที่มีมูลค่ากิจการ 2.5 ล้านล้าน. Retrieved from <https://www.billionway.co/tiktok-2-5-million-application/>
- Pratt, C., Hopf, R., & Larriba-Quest, K. 2017. **Characteristics of individuals with an autism spectrum disorder (ASD)**. The Reporter, 21(17). Retrieved from <https://www.iidc.indiana.edu/pages/characteristics>
- Psych2Go. 2024. **Understanding ADHD & autism: Airplane analogy [Video]**. YouTube. https://youtube.com/shorts/xoFSiwpNius?si=A8tKTL1I1XN_g1wg-
- Qustodio. 2024. **Kids spent 60% more time on TikTok than YouTube last year, 20% tried OpenAI's ChatGPT**. Retrieved from <https://techcrunch.com/2024/01/25/kids-spent-60-more-time-on-tiktok-than-youtube-last-year-20-tried-openais-chatgpt/>
- Rudy, L. J. 2023. **Why is school so challenging for autistic children?** Verywell Health. Retrieved from <https://www.verywellhealth.com/why-school-is-so-challenging-4000048>
- Scottish Government. 2021. **Autism different minds one Scotland [Video]**. YouTube. <https://youtu.be/6lpO9wSMPeM?si=ZvG10ldLWUOwBzt8>
- Slemmons, K., Anyanwu, K., Hames, J., Grabski, D., Mlsna, J., Simkins, E., & Cook, P. 2018. **The impact of video length on learning in a middle-level flipped science setting: Implications for diversity inclusion**. Journal of Science Education and Technology, 27(5), 469–479.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม (ต่อ)

Sphera Network. 2022. **An opportunity for European creators: The rise of vertical video and TikTok**. https://spheranetwork.com/SpheraNetwork_TikTokResearch.pdf

The National Autistic Society. 2012. **Genetics of autism spectrum disorders**. Retrieved January 25, 2013, from <http://www.autism.org.uk/working-with/health/screening-and-diagnosis/the-genetics-of-autism-spectrum-disorders.aspx>

TikTok. 2019. **คู่มือผู้ใช้งานใหม่**. Retrieved from <https://www.tiktok.com/safety/th-th/new-user-guide>

Understand more atism. 2020. **Understand more about autism [Video]**. YouTube. <https://youtu.be/9WXJgL0gINU?si=JSAuOLXWg2jA0wSI>

Vijay, D., & Gekker, A. 2021. **Playing politics: How Sabarimala played out on TikTok**. *American Behavioral Scientist*, 65(8), 1155–1174.

Vogels, E. A. Gelles-Watnick, R., & Massarat, N. 2022. **Teens, social media and technology 2022**. Pew Research Center. Retrieved from <https://www.pewresearch.org/internet/2022/08/10/teens-social-media-and-technology-2022/>

Widdowson, A. 2022. **Drawing on autism [Video]**. Vimeo. <https://vimeo.com/753669702>

Wilsdon, J. 2001 . **Forum for the Future (Organization), & Digital Futures (Project)**. *Digital Futures: Living in a Dot-com World*. Earthscan Publications.

Yoliando, F. T. 2020. **HAI: An instructional motion graphic of how to interact with people with autism for grade schoolers**. *Idealogy Journal*, 5(2), 171–

178. <https://idealogyjournal.com>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม (ต่อ)

Zeidan, J., Fombonne, E., Scolah, J., Ibrahim, A., Durkin, M. S., Saxena, S., Yusuf, A., Shih, A., & Elsabbagh, M. 2022. **Global prevalence of autism: A systematic review update.** *Autism Research*, 15(5), 778–790.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาคผนวก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคผนวก ก

รูปภาพการเก็บข้อมูล ผ่านการสัมภาษณ์และการทดสอบความเข้าใจ
เกี่ยวกับเรื่องออสติก



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคผนวก ข

เอกสารรับรองการเผยแพร่บทความงานวิจัย

ใน โครงการประชุมวิชาการ ระดับบัณฑิตศึกษาครั้งที่ 16



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล ธีรชัย สীลาพรหม
 วัน เดือน ปีเกิด 7 กุมภาพันธ์ 2542
 ที่อยู่ 227/4 หมู่ 1 ตำบลบ้านสร้าง อำเภอบ้านสร้าง จังหวัดปราจีนบุรี 25250

ประวัติการศึกษา

2554 ปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ สาขาศิลปศึกษา

ประสบการณ์ทำงาน

2567 - ปัจจุบัน บริษัท จีไอเอส สตูดิโอ จำกัด

ผลงานวิจัย

2567 ธีรชัย สীลาพรหม ผลงานวิจัย ในโครงการประชุมวิชาการระดับบัณฑิตศึกษา ครั้งที่ 16 หัวข้อ แนวทางการออกแบบโมชันกราฟิกในสื่อสังคมออนไลน์เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับเด็กออทิสติกสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้