

บทเรียนโมดูล เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรค์งานโฆษณา

INSTRUCTION MODULE ON CREATIVE ART FOR ADVERTISING WORKS

ราตรี เขียวมณี

RATREE KEWMANEE

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาตรี สาขาการออกแบบทัศนศิลป์

สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

บัณฑิตวิทยาลัย

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2545

ISBN 974-648-635-7

บทเรียนโมดูล เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรค์งานโฆษณา

INSTRUCTION MODULE ON CREATIVE ART FOR ADVERTISING WORKS



ราตรี เขียวมณี

RATREE KEWMANEE

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาดรามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาทางการอาชีพและเทคโนโลยีศึกษา

บัณฑิตวิทยาลัย

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2545

ISBN 974 - 648 - 635 - 7

**INSTRUCTION MODULE ON CREATIVE ART FOR ADVERTISING WORKS**

**RATREE KEWMANEE**

**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT  
OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF  
MASTER OF INDUSTRIAL EDUCATION IN EDUCATIONAL TECHNOLOGY  
IN VOCATIONAL AND TECHNICAL EDUCATION  
SCHOOL OF GRADUATE STUDIES  
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LARDKRABANG**

**2002**

**ISBN 974 – 648 – 635 - 7**

**COPYRIGHT 2002**

**SCHOOL OF GRADUATE STUDIES**

**KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LARDKRABANG**

หัวข้อวิทยานิพนธ์	บทเรียนโมดูล เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรค์งานโฆษณา	
นักศึกษา	ราตรี เขียวมณี	
รหัสประจำตัว	40064417	
ปริญญา	ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต	
สาขาวิชา	เทคโนโลยีการศึกษาทางการอาชีวะและเทคโนโลยีศึกษา	
พ.ศ.	2545	
อาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ไอวาท	พูลศิริ
อาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์อัจฉรา	สืบสินธุ์สกุล ไชย
	ผู้ช่วยศาสตราจารย์อรรถพร	ฤทธิเกิด

### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เป็นการวิจัย และพัฒนา มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้าง และหาประสิทธิภาพบทเรียน โมดูล เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรค์งานโฆษณา ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของ วิชาการโฆษณา ตามหลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพ สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล กระทรวงศึกษาธิการ พุทธศักราช 2538 ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างนักเรียนที่เรียนด้วย บทเรียนโมดูล กับนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนตามปกติ

ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาวิชาการขาย โรงเรียนจรัลสนิทวงศ์บริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2544 ที่เรียนในรายวิชาการโฆษณา (กข.204) เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรค์งานโฆษณา จำนวน 2 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 45 คน รวมทั้งสิ้น 90 คน โดยการใช้การสุ่มอย่างง่าย โดยวิธีการจับสลาก ได้กลุ่มตัวอย่าง 60 คน โดยแบ่งเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 20 คน โดยกลุ่มที่ 1 เป็นกลุ่มหาประสิทธิภาพบทเรียนโมดูล กลุ่มที่ 2 เป็นกลุ่มทดลอง ที่เรียนด้วยบทเรียนโมดูล กลุ่มที่ 3 เป็นกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยการสอนตามปกติ

ผลการวิจัยพบว่า บทเรียน โมดูลที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 88.60/83.50 เป็นไปตามเกณฑ์ ที่กำหนด และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียน โมดูลสูงกว่าจากการสอน ปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05

<b>Thesis Title</b>	Instructional Module on Creative Art for Advertising Works	
<b>Student</b>	Miss Ratree Kewmanee	
<b>Student ID</b>	40064417	
<b>Degree</b>	Master of Industrial Education	
<b>Programme</b>	Educational Technology in Vocational and Technical Education	
<b>Year</b>	2002	
<b>Thesis Advisor</b>	Assistant Professor Owat	Poolsiri
<b>Thesis Co-Advisor</b>	Assistant Professor Ashara	Suebsinskulchai
	Assistant Professor Attaporn	Ridhikerd

### **ABSTRACT**

The purposes of this research and development were to develop and find out the instructional modules efficiency based on the 80/80 criterion on “Creative Art for Advertising Works” which are the partial of Advertising Course for Selling section of Curriculum of the Business Administration Course Certificate level 1995 and compare the learning achievement between the modules and traditional teaching methods.

The samples were selected by the simple random sampling from students of each classroom of ninety students to be separated into three groups. The first group students were for the efficiency test. The second group of students studied from modules. The third group of students studied from traditional teaching method.

The results of the research revealed that the modules contained efficiency of 88.60/83.50. That were higher than the set criterion. The learning achievement of students performed by the module learning was statistically higher than traditional studying methods at 0.05 significant level.

หัวข้อวิทยานิพนธ์

บทเรียนโมดูล เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรค์งานโฆษณา

นักศึกษา

ราตรี เขียวมณี

รหัสประจำตัว

40064417

ปริญญา

ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต

สาขาวิชา

เทคโนโลยีการศึกษาทางการอาชีวะและเทคนิคศึกษา

พ.ศ.

2545

อาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์โอวาท

พูลศิริ

อาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์อัจฉรา

สีบสินธุ์สกุลไชย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์อรรถพร

ฤทธิเกิด

### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เป็นการวิจัย และพัฒนา มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้าง และหาประสิทธิภาพบทเรียน โมดูล เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรค์งานโฆษณา ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของ วิชาการโฆษณา ตามหลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพ สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล กระทรวงศึกษาธิการ พุทธศักราช 2538 ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างนักเรียนที่เรียนด้วย บทเรียนโมดูล กับนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนตามปกติ

ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาวิชาการขาย โรงเรียนจรัลสนิทวงศ์บริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2544 ที่เรียนในรายวิชาการโฆษณา (กข.204) เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรค์งานโฆษณา จำนวน 2 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 45 คน รวมทั้งสิ้น 90 คน โดยการใช้การสุ่มอย่างง่าย โดยวิธีการจับสลาก ได้กลุ่มตัวอย่าง 60 คน โดยแบ่งเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 20 คน โดยกลุ่มที่ 1 เป็นกลุ่มหาประสิทธิภาพบทเรียนโมดูล กลุ่มที่ 2 เป็นกลุ่มทดลอง ที่เรียนด้วยบทเรียนโมดูล กลุ่มที่ 3 เป็นกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยการสอนตามปกติ

ผลการวิจัยพบว่า บทเรียนโมดูลที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 88.60/83.50 เป็นไปตามเกณฑ์ ที่กำหนด และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียน โมดูลสูงกว่าจากการสอน ปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05

<b>Thesis Title</b>	Instructional Module on Creative Art for Advertising Works	
<b>Student</b>	Miss Ratre Kewmanee	
<b>Student ID</b>	40064417	
<b>Degree</b>	Master of Industrial Education	
<b>Programme</b>	Educational Technology in Vocational and Technical Education	
<b>Year</b>	2002	
<b>Thesis Advisor</b>	Assistant Professor Owat	Poolsiri
<b>Thesis Co-Advisor</b>	Assistant Professor Ashara	Suebsinskulchai
	Assistant Professor Attaporn	Ridhikerd

### **ABSTRACT**

The purposes of this research and development were to develop and find out the instructional modules efficiency based on the 80/80 criterion on "Creative Art for Advertising Works" which are the partial of Advertising Course for Selling section of Curriculum of the Business Administration Course Certificate level 1995 and compare the learning achievement between the modules and traditional teaching methods.

The samples were selected by the simple random sampling from students of each classroom of ninety students to be separated into three groups. The first group students were for the efficiency test. The second group of students studied from modules. The third group of students studied from traditional teaching method.

The results of the research revealed that the modules contained efficiency of 88.60/83.50. That were higher than the set criterion. The learning achievement of students performed by the module learning was statistically higher than traditional studying methods at 0.05 significant level.

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างดีตามเป้าหมาย ด้วยความอนุเคราะห์ในการให้คำแนะนำและคำปรึกษาในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่พบในการดำเนินการวิจัย อีกทั้งให้การสนับสนุนช่วยเหลือ และให้กำลังใจจากผู้เชี่ยวชาญ คณาจารย์ เพื่อนร่วมรุ่น และเพื่อนร่วมงาน ตลอดจนลูกศิษย์ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่ง

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์โอวาท พูลศิริ ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาให้คำแนะนำขั้นตอนการทำวิจัย รวมทั้งได้ชี้แนะข้อบกพร่องต่าง ๆ นับว่าเป็นประโยชน์อย่างยิ่ง ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์อัจฉรา สืบสินธุ์สกุลไชย ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ร่วมที่ให้คำปรึกษา ให้คำแนะนำขั้นตอนการทำวิจัย โดยเฉพาะในเรื่องการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์อรรถพร ฤทธิเกิด ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ร่วมที่ให้คำแนะนำขั้นตอนในการทำวิจัย และเทคนิคต่าง ๆ ในการเขียนวิทยานิพนธ์จนสำเร็จด้วยดี

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.สุพิทย์ กาญจนพันธ์ุ ประธานสาขาวิชาเทคโนโลยี การศึกษาทางการอาชีวะและเทคนิคศึกษา คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาให้คำชี้แนะ และแนวทางแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ในการเขียนวิทยานิพนธ์

ขอขอบพระคุณ ดร.สมพร ไชยะ คณะกรรมการสอบหัวข้อ และเค้าโครงวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาให้คำชี้แนะ และแนวทางแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ในการเขียนวิทยานิพนธ์

ขอขอบพระคุณ ดร.ฉันทนา โหมดมณี คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาให้คำชี้แนะ และแนวทางแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ในการเขียนวิทยานิพนธ์

ขอขอบพระคุณทุกท่าน ประกอบด้วย ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการผลิตสื่อการสอน ผศ.ดร.พัลลภ พิริยะสุรวงศ์ อาจารย์สุรเชษฐ์ ศิลดา และ อาจารย์สุรียา บุปผา ผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านเนื้อหา รศ.พิบูล ทีปะपाल ผศ.สมปอง คงชัย และ อาจารย์ศิริรัตน์ วรรณสิทธิ์

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียนจรัลสนิทวงศ์บริหารธุรกิจ และคณะครู-อาจารย์ โรงเรียนจรัลสนิทวงศ์ ตลอดจนคุณพ่อ-คุณแม่ และน้อง ๆ นางสาวอมรรัตน์ สุภา นายโสภณ จันทรโชติ นายสรารุช สวัสดิ์ ที่ให้ความช่วยเหลือองงานวิจัยนี้สมบูรณ์

สุดท้ายนี้ขอขอบคุณทุกท่านในบัณฑิตวิทยาลัย สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ คุณค่าและประโยชน์อันพึงมี จากวิทยานิพนธ์แบบนี้ ผู้วิจัยขอบแต่ผู้มีพระคุณทุกท่าน

ราตรี เขียวมณี

# สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	II
กิตติกรรมประกาศ .....	III
สารบัญ .....	IV
สารบัญตาราง .....	VI
สารบัญภาพ .....	VIII
<b>บทที่ 1 บทนำ</b> .....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา .....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย .....	1
1.3 สมมติฐานของการวิจัย .....	1
1.4 ขอบเขตการวิจัย .....	2
1.5 ข้อตกลงเบื้องต้น .....	3
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย .....	3
<b>บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง</b> .....	5
2.1 หลักสูตรวิชาการโฆษณา .....	5
2.2 แผนการสอนวิชาการโฆษณา .....	5
2.3 หลักการและแนวความคิดเกี่ยวกับบทเรียน โมดูล .....	6
2.4 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	21
<b>บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย</b> .....	25
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง .....	25
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	25
3.3 การดำเนินการวิจัย .....	33
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	34
3.5 สถิติที่ใช้ในการวิจัย .....	35
<b>บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล</b> .....	39
4.1 การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของบทเรียน โมดูล .....	39
4.2 การวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างการเรียนด้วย บทเรียน โมดูลกับการสอนปกติ .....	39

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย .....	41
5.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย .....	41
5.2 สมมติฐานของการวิจัย .....	41
5.3 วิธีดำเนินการวิจัย .....	41
5.4 สรุปผลการวิจัย .....	42
5.5 อภิปรายผล .....	42
5.6 ข้อเสนอแนะ .....	43
5.7 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป .....	44
บรรณานุกรม .....	45
ภาคผนวก .....	48
ภาคผนวก ก หนังสือราชการ .....	49
ภาคผนวก ข รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิประเมินเครื่องมือการวิจัย .....	54
ภาคผนวก ค เอกสารประกอบการเรียนเนื้อหาวิชาการโฆษณา เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรค์งานโฆษณา .....	57
ภาคผนวก ง แบบประเมินคุณภาพบทเรียนโมดูล .....	72
ภาคผนวก จ การวิเคราะห์ข้อมูล .....	79
ภาคผนวก ฉ บทเรียนโมดูล .....	88
ประวัติผู้เขียน .....	127

## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1 แผนการสอนวิชาการ โฆษณา .....	5
2.2 ตัวอย่างในการใช้คำในการเขียนจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม .....	11
3.1 แสดงผลการประเมินระดับความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับคุณภาพสื่อด้านเนื้อหา .....	30
3.2 แสดงผลการประเมินระดับความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับคุณภาพสื่อด้านเทคนิค การผลิตสื่อ .....	31
4.1 แสดงการหาประสิทธิภาพของบทเรียน โมดูล เรื่อง ศิลปะการสร้างสร้งงาน โฆษณา .....	39
4.2 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลองที่เรียนด้วย บทเรียน โมดูลกับกลุ่มควบคุมการสอนปกติ .....	40
6.1 แสดงการวิเคราะห์หลักสูตรเรื่อง ศิลปะการสร้างสร้งงาน โฆษณา .....	59
6.2 แสดงผลการประเมินสื่อการสอนด้านเนื้อหา .....	77
6.3 แสดงผลการประเมินสื่อการสอนด้านการผลิตสื่อ .....	78
6.4 แสดงการหาค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) .....	80
6.5 แสดงการหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบบทเรียน โมดูล .....	82
6.6 แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลองระหว่างกลุ่มที่เรียนด้วย บทเรียน โมดูลและกลุ่มที่เรียนด้วยการสอนปกติ .....	84
6.7 แสดงการวิเคราะห์คะแนนทดสอบหลังเรียนด้วยบทเรียน โมดูล .....	85
6.8 แสดงการวิเคราะห์คะแนนทดสอบหลังเรียนด้วยการสอนปกติ .....	86
6.9 แสดงประสิทธิภาพของบทเรียน โมดูล .....	87

## สารบัญญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 แสดงโครงสร้างการวางแผนในการสร้างบทเรียน โมดุล .....	15
2.2 แสดงขั้นตอนรายละเอียดในการสร้างหน่วยการเรียนรู้การสอนของ Marwin .....	17
3.1 แสดงขั้นตอนการสร้างและหาประสิทธิภาพของบทเรียน โมดุล .....	29

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

วิชาการโฆษณา นับเป็นวิชาเฉพาะสาขาในแผนกการชายที่สำคัญวิชาหนึ่งในกระบวนการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2538 สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล ภาควงศึกษาศึกษา

จากสภาพการเรียนการสอนของรายวิชานี้ ผู้สอนจะสอนโดยการบรรยาย ประกอบกับสื่อประเภท นิตยสาร หนังสือพิมพ์ และแผ่นใส ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของเนื้อหา แต่ก็พบว่าผู้เรียนที่ไม่สามารถทำความเข้าใจกับเนื้อหาที่เรียนได้ทั้งหมด สาเหตุก็คือ การขาดอุปกรณ์ประกอบการศึกษาของรายวิชา และปัญหาสำคัญก็คือ พื้นฐานความรู้ของผู้เรียน และความพร้อมที่แตกต่างกัน ซึ่งเป็นการยากที่จะสร้างความเข้าใจในเนื้อหาวิชาที่เรียนไปพร้อม ๆ กันในเวลาที่เหมาะสมได้

ดังนั้น ผู้วิจัยในฐานะอาจารย์ผู้สอนประจำในโรงเรียนมีความต้องการที่จะจัดหาเทคนิคการเรียนการสอนที่สามารถเสริมสร้างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้บรรลุจุดมุ่งหมายของการศึกษา ที่พึงประสงค์ตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรได้ โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล จึงต้องการสร้าง และหาประสิทธิภาพของบทเรียนโมดูล เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรค์งานโฆษณา วิชาการโฆษณา (กข.204) ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2538 สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล ภาควงศึกษาศึกษา

### 1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้าง และหาประสิทธิภาพบทเรียนโมดูล เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรค์งานโฆษณา วิชาการโฆษณา (กข.204) ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2538 สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล ภาควงศึกษาศึกษา
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนจากการเรียนบทเรียนโมดูล และจากการสอนปกติ

### 1.3 สมมติฐานของการวิจัย

1. บทเรียน โมดูลที่สร้างขึ้นนี้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

## 2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มที่เรียนด้วยบทเรียน โมดูลมีสูงกว่าการสอนปกติ

### 1.4 ขอบเขตของการวิจัย

#### 1.4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยครั้งนี้ครอบคลุมประชากร และกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

1. ประชากร คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการขาย โรงเรียนจรัสสินิทวงศ์บริหารธุรกิจ จำนวน 60 คน
2. กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการขาย ภาคเรียนที่ 2/2544 โรงเรียนจรัสสินิทวงศ์บริหารธุรกิจ จำนวน 60 คน ซึ่งยังไม่เคยเรียน เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรค์งานโฆษณา วิชา การโฆษณา (กข. 204) มาก่อน คือ วิธี การสุ่มอย่างง่าย (simple random sampling) โดย วิธีการจับสลาก ซึ่งมีนักเรียนเพื่อการทดลอง แบ่ง ออกเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 20 คนดังนี้

จำนวน 20 คน เป็นกลุ่มหาประสิทธิภาพบทเรียน โมดูล

จำนวน 20 คน เป็นกลุ่มทดลองที่เรียนด้วยบทเรียน โมดูล

จำนวน 20 คน เป็นกลุ่มควบคุมที่เรียนการสอนปกติ

1.4.2 เนื้อหาวิชาที่จะนำมาสร้างเป็นบทเรียนโมดูล สร้างขึ้นตามหลักสูตรประกาศนียบัตร วิชาชีพ พุทธศักราช 2538 สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล กระทรวงศึกษาธิการ โดยการวิจัยครั้งนี้ จะวิจัยเฉพาะบางเรื่อง โดยแบ่งเนื้อหาย่อยออกเป็น 4 หัวข้อ ดังนี้

1. ภาพประกอบการโฆษณา (visualizing)
2. การสีส่น (color)
3. เครื่องหมายการค้า (trademark)
4. การวางผังโฆษณา หรือการจัดหน้าโฆษณา (layout)

1.4.3 การทดลอง ผู้วิจัยเป็นผู้ควบคุมการทดลองใช้เอง และมีผู้ช่วยอีกจำนวน 5 คน เพื่อ ควบคุมดูแลการทดลองอย่างใกล้ชิด

#### 1.4.4 หาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบทเรียนโมดูล

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่ กลุ่มที่เรียน 2 กลุ่ม
  - (1) การสอน โดยใช้บทเรียน โมดูลที่สร้างขึ้น
  - (2) การสอนปกติ คือ การสอนแบบบรรยาย
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

## 1.5 ข้อตกลงเบื้องต้น

1. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง ถือว่าเป็นตัวแทนของผู้ที่เรียนวิชานี้ทั่วไป
2. การวิจัยครั้งนี้ ไม่คำนึงถึงความแตกต่างระหว่าง เพศ วัย พื้นฐานทางเศรษฐกิจ สังคม อารมณ์ของผู้เรียน ระยะเวลา และสภาพแวดล้อมของชั้นเรียน

## 1.6 นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย

1. บทเรียนโมดูล หมายถึง หน่วยบทเรียนโมดูล วิชา การโฆษณา (กข.204) ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2538 สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล กระทรวงศึกษาธิการ
2. การเรียนด้วยบทเรียนโมดูล หมายถึง การเรียนโดยผู้เรียนเรียนด้วยตนเองจากบทเรียนโมดูลที่สร้างขึ้น
3. การสอนปกติ หมายถึง การสอนแบบบรรยาย
4. แบบประเมินผลก่อนการเรียน หมายถึง เครื่องมือที่สร้างขึ้นสำหรับวัดความรู้ของผู้เรียนในแต่ละบทเรียนโมดูล
5. แบบทดสอบความก้าวหน้า หมายถึง แบบทดสอบที่ให้ผู้เรียนได้ทดลองใช้ความรู้ความสามารถหลังจากที่ได้ทำการศึกษาแล้วในเนื้อหาแต่ละตอน
6. แบบประเมินผลหลังการเรียน หมายถึง แบบประเมินผลที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เพื่อประเมินผลสรุปหลังการเรียนแต่ละหน่วยบทเรียนโมดูล
7. ผู้เรียน หมายถึง นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการขาย โรงเรียนจรัสสินทวงศ์บริหารธุรกิจ กรุงเทพมหานคร
8. กลุ่มทดลอง หมายถึง การเรียนการสอนโดยให้ผู้เรียนเรียนด้วยตนเองจากบทเรียนโมดูล วิชา การโฆษณา (กข.204) เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรค้งานโฆษณา
9. กลุ่มควบคุม หมายถึง การสอนที่อาจารย์เป็นผู้ดำเนินการสอนโดยการสอนปกติ คือ การบรรยาย การอภิปราย และใช้อุปกรณ์ประกอบตามแผนการสอน
10. ประสิทธิภาพของบทเรียนโมดูล หมายถึง ระดับคุณภาพ หรือมาตรฐานของบทเรียนโมดูลที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ซึ่งประสิทธิภาพของบทเรียนโมดูลที่ตั้งไว้คือ 80/80 โดยมีความหมายดังนี้
  - 80 ตัวแรก หมายถึง คะแนนคิดเป็นร้อยละของการที่ผู้เรียนสามารถตอบคำถามในกิจกรรมการเรียนได้ถูกต้อง โดยเฉลี่ยร้อยละ 80

80 ตัวหลัง หมายถึง คะแนนคิดเป็นร้อยละของการที่ผู้เรียนสามารถตอบคำถามของแบบทดสอบหลังการเรียนได้ถูกต้อง โดยเฉลี่ยร้อยละ 80

11. สไลด์ประกอบเสียง หมายถึง วัสดุฉายประเภทภาพนิ่ง เป็นชุดเรื่องราวใดเรื่องราวหนึ่ง อาจมีได้ 10 ภาพ 20 ภาพ หรืออาจถึง 100 ภาพ จัดทำเพื่อเป็นสื่อการสอนประกอบเนื้อหาวิชาแต่ละหน่วยตามจุดมุ่งหมาย ลักษณะของเนื้อหาวิชา และความเหมาะสม โดยจะมีเทปคำบรรยายประกอบ

12. วิดิทัศน์ หมายถึง วัสดุที่สามารถใช้บันทึกภาพ และเสียงไว้ได้พร้อมกันในแถบเทป ในรูปของคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้า สามารถลบแล้วบันทึกใหม่ได้เช่นเดียวกับเทปบันทึกเสียง

13. ศิลปะการสร้างสรรค์งานโฆษณา หมายถึง ส่วนสำคัญของการโฆษณาที่ประกอบด้วยภาพประกอบการโฆษณา (visualizing) สี (color) เครื่องหมายการค้า (trademark) การวางผังโฆษณา หรือการจัดหน้าโฆษณา (layout)

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาครั้งนี้ เพื่อสะดวกในการศึกษาพิจารณาทำความเข้าใจในทฤษฎีและผลของการวิจัยต่าง ๆ ผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็นดังนี้คือ

- 2.1 หลักสูตรวิชาการโฆษณา
- 2.2 แผนการสอนวิชาการโฆษณา
- 2.3 หลักการและแนวความคิดเกี่ยวกับบทเรียน โมดูล
- 2.4 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 หลักสูตรวิชาการโฆษณา

จากหลักสูตรระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2538 สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล กระทรวงศึกษาธิการ วิชาการโฆษณา (กข. 204) เป็นวิชาชีพเฉพาะสาขาวิชาการขาย สำหรับนักเรียนระดับชั้น ปวช.ปีที่ 2 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2544 เป็นวิชาที่มีจำนวนหน่วยกิต 3 หน่วยกิต ใช้เวลาเรียนภาคทฤษฎีสัปดาห์ละ 2 คาบ ๆ ละ 50 นาที และภาคปฏิบัติสัปดาห์ละ 2 คาบ ๆ ละ 50 นาที เป็นเวลา 18 สัปดาห์ รวม 72 คาบ ใน 1 ภาคเรียน

##### คำอธิบายรายวิชา

วิวัฒนาการของการโฆษณา ความหมาย และวัตถุประสงค์ของการโฆษณา ชนิดของการโฆษณา วิธีการเขียนข้อความโฆษณา ประเภทของภาพโฆษณา และสื่อโฆษณาต่าง ๆ ศิลปะการสร้างสรรค์งานโฆษณา การทดสอบ และประเมินผลโฆษณาการธุรกิจโฆษณา โอกาสและแนวโน้มของธุรกิจโฆษณาในประเทศไทย

#### 2.2 แผนการสอนวิชาการโฆษณา

ตารางที่ 2.1 แผนการสอนวิชาการโฆษณา แสดงลำดับชั้นความสำคัญของเนื้อหาและเวลาเรียน

รหัสวิชา	สัปดาห์	หน่วยเรียน	เนื้อหา	จำนวนคาบ	หมายเหตุ
กข. 204	1-2	1	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการโฆษณา	8	
	3-4	2	วัตถุประสงค์และประเภทของการโฆษณา	8	
	5-7	3	การเขียนโฆษณา	12	

## ตารางที่ 2.1 (ต่อ)

รหัสวิชา	สัปดาห์	หน่วย เรียน	เนื้อหา	จำนวน คาบ	หมายเหตุ
	8	-	สอบกลางภาค	4	
	9-10	4	ศิลปะการสร้างสรรค้งานโฆษณา 4.1 ภาพประกอบ 4.2 สีส้น 4.3 เครื่องหมายการค้า 4.4 การวางผังโฆษณา	8	
	11-13	5	สื่อโฆษณา	12	
	14-15	6	การทดสอบและประเมินผลการโฆษณา	8	
	16-17	7	ธุรกิจตัวแทนโฆษณา	8	
	18	-	สอบปลายภาค	4	

จากการวิเคราะห์เนื้อหาของบทเรียน ผู้วิจัยได้นำหน่วยที่ 4 มาแบ่งเนื้อหาออกเป็นหน่วยย่อยเพื่อนำมาสร้างเป็นบทเรียน โมดูล 1 หน่วยบทเรียน คือ

1. ภาพประกอบการโฆษณา (visualizing)
2. สีส้น (color)
3. เครื่องหมายการค้า (trademark)
4. การวางผังโฆษณา หรือการจัดหน้าโฆษณา (layout)

### 2.3 หลักการและแนวความคิดเกี่ยวกับบทเรียนโมดูล

การศึกษาเป็นสิ่งจำเป็น และสำคัญสำหรับชีวิตมนุษย์ มนุษย์เป็นสัตว์ประเภทเดียวในโลกที่มีความคิดก้าวหน้า มนุษย์มีความเฉลียวฉลาดกว่าสัตว์ประเภทอื่น คุณลักษณะ และความสามารถของมนุษย์จึงสามารถพัฒนาให้เจริญก้าวหน้า และเปลี่ยนแปลงไม่ได้ การพัฒนาคุณลักษณะ และความสามารถของมนุษย์ในแต่ละสังคมได้ผลเพียงใด และแค่นั้นนั้น ย่อมขึ้นอยู่กับธรรมชาติของแต่ละบุคคล

ด้วยเหตุที่มนุษย์มีความแตกต่างกัน แต่ละคนจึงมีความสามารถ ความสนใจความพร้อมและความต้องการที่แตกต่างกัน ทำให้การเรียนรู้ไม่เหมือนกัน ฉะนั้นในการจัดการศึกษาจึงจำเป็นต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล

การจัดการเรียนการสอนรายบุคคล หรือการจัดการเรียนการสอนตามเอกัตภาพจึงยึดหลักความแตกต่างระหว่างบุคคล โดยมุ่งจัดสภาพการเรียนการสอนที่จะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองตามความสามารถ ความสนใจ และความพร้อม (เสาวณีย์ สิกขาบัณฑิต.2525 : 3)

### 2.3.1 ความหมาย

โมดูล คือ บทเรียนหน่วยใดหน่วยหนึ่งที่สำเร็จในตัวเอง สร้างขึ้นสำหรับให้นักเรียนได้ศึกษาโดยมีวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้แน่นอน และบทเรียนจะต้องประกอบด้วยสิ่งสำคัญหลายประการ แต่บางหน่วยอาจไม่จำเป็นต้องมีครบทุกรายการ (บุญมี ก้อนทอง. 2518 : 22)

หน่วยการเรียนการสอน (instructional module) หมายถึง กิจกรรมการเรียน ซึ่งจัดขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ และแสดงสมรรถภาพในการเป็นครูอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือหลาย ๆ อย่างถึงแม้หน่วยการเรียนการสอนจะสร้างขึ้นให้กับหลักสูตรฝึกหัดครูแบบสมรรถฐาน (competency based teacher education) แต่ก็สามารถจะนำไปสร้างเป็นบทเรียนในระดับอื่นได้ เพื่อช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้บทเรียนนั้น ๆ อย่างแท้จริง (ชมพันธุ์ กุญชร ณ อยุธยา. 2519 : 1)

โมดูล “module” ซึ่งมีความหมายทางการศึกษาว่า หน่วยการเรียนย่อยที่มีความสมบูรณ์ในตัวเอง สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนเรียนได้ด้วยตนเอง ประกอบด้วย วัตถุประสงค์ การทดสอบก่อนเรียน กิจกรรมการเรียน สื่อต่าง ๆ แบบฝึกหัดพร้อมคำเฉลย และการทดสอบหลังการเรียน บทเรียน โมดูลอาจอยู่ในรูปเอกสาร ชุดการสอน บทเรียนโปรแกรม ฯลฯ (วสันต์ อดิศักดิ์. 2524 : 55)

การเรียนการสอนแบบนี้ เป็นการจัดที่รวมแนวทางใหม่ในการปฏิรูประบบการเรียนการสอนและการจัดห้องเรียนจากแบบเดิมที่มีครูเป็นผู้นำคนเดียว มาเป็นระบบที่ครูและผู้เรียนมีส่วนร่วมกันรับผิดชอบ เป็นการจัดการศึกษาแบบเปิด (open education) ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองและได้ปฏิบัติตนเองจนสามารถบรรลุเป้าหมายได้เมื่อจบบทเรียนแต่ละหน่วย หรือแต่ละบทเรียนแล้ว โดยจะมีการทดสอบหากผู้เรียนสามารถสอบผ่าน จึงจะสามารถเรียนบทเรียนต่อไปได้ บทเรียนแบบนี้เราเรียกว่า บทเรียนโมดูล (instructional module) (เสาวณีย์ สิกขาบัณฑิต. 2528 : 4)

บทเรียนโมดูล คือ กลุ่มของวัสดุการสอนและการปฏิบัติต่าง ๆ ที่มารวมกันภายใต้พื้นฐานเบื้องต้นของการสอน ซึ่งประกอบด้วยจุดประสงค์ กิจกรรมการเรียนรู้ และการประเมินผล โมดูลเป็นบทเรียนที่มีระเบียบแบบแผน อาจจะมีวิธีศึกษาหาความรู้ได้หลายอย่าง กล่าวคือ รวมเอากิจกรรมการเรียนหลาย ๆ วิธีไว้ด้วยกัน เพื่อให้ผู้เรียนได้เลือกเรียนตามความสนใจ (Lawrence. 1973 : 10)

สถาบันวางแผนการศึกษา และพัฒนาหลักสูตร (APEID) ได้ให้ความหมายของบทเรียนโมดูลว่าบทเรียนโมดูล คือ บทเรียนที่สำเร็จในตัวเอง ประกอบด้วย คำบรรยาย และคำแนะนำ ซึ่งทำขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้มากกว่าที่จะทำให้ผู้สอนใช้ เป็นกลุ่มของอุปกรณ์การเรียน ซึ่งประกอบ

ด้วยส่วนประกอบหลัก ๆ ของบทเรียน คือ ความมุ่งหมาย กิจกรรมการเรียน และการประเมินผล โดยปกติบทเรียน โมดุลจะเขียนเป็นแบบ วั โมดุลเป็นกลุ่มประสบการณ์ เพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงออกซึ่งสมรรถภาพตามความมุ่งหมายเฉพาะอย่าง (APEID. 1975 : 6)

บทเรียน โมดุล เป็นบทเรียนที่นักเรียนสามารถเรียนเรื่องใดเรื่องหนึ่งได้ด้วยตนเองอย่าง สะดวกสบายตามความสามารถของตน จะใช้เรียนเป็นรายบุคคลหรือกลุ่มย่อย ๆ ก็ได้ สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนบรรลุถึงจุดมุ่งหมายที่ต้องการ และสามารถเลือกใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ ได้ตามความสามารถ (Parsons and others. 1976 : 31)

บทเรียน โมดุล คือ บทเรียนที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง เรียนได้อย่างอิสระ ซึ่งบทเรียนนี้ได้จัดเรียงลำดับการสอนไว้ตามลำดับอย่างมีระบบ อาจถือว่าเป็น ส่วนหนึ่งของ mastery learning system นั้นเอง (Eiji. 1976 : 36)

จากที่นักการศึกษาแต่ละท่านที่ได้กล่าวมานั้น พอสรุปได้ว่า บทเรียน โมดุล หมายถึง บทเรียนที่สร้างมาเพื่อตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล เป็นบทเรียนที่สำเร็จในตัวเอง สร้างขึ้นเพื่อใช้ในการเรียนการสอน โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเป็นผู้กระทำการกิจกรรมการเรียนสามารถเลือก กิจกรรมการเรียนได้ตามความถนัด และความสามารถ เมื่อจบบทเรียนแล้วสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

### 2.3.2 รูปแบบของบทเรียนโมดุล

รูปแบบของบทเรียน โมดุลนั้นมีหลายรูปแบบด้วยกัน สามารถพิจารณาเลือกรูปแบบได้ตามความเหมาะสม ไม่ว่าจะจัดรูปแบบใดก็ตามเนื้อหาจะต้องถูกจัดลำดับอย่างมีระบบ และสัมพันธ์กันอย่างเด่นชัด

เสาวณีย์ สิกขาบัณฑิต (2528 : 9-19) กล่าวถึง รูปแบบที่ผ่านการทดลองหรือได้รับการพัฒนาและใช้กันอยู่อย่างแพร่หลายมีหลายรูปแบบดังนี้

2.3.2.1 แบบของโครงการนวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อการพัฒนาอาเซียนยูเนสโก ที่เรียกย่อ ๆ ว่า APEID (ASEAN Program of Educational Innovation for Development) ของ UNESCOแต่ละ โมดุลจะประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 6 ประการ คือ

- (1) บทนำ หรือภูมิหลัง
- (2) บทปริทัศน์
- (3) คำสั่งให้ผู้เรียนกระทำหรือปฏิบัติ
- (4) วัตถุประสงค์ ผู้เรียนสามารถทำอะไร ได้บ้างเมื่อจบการเรียน โมดุลนั้น
- (5) กิจกรรมการเรียน
- (6) การวัดผลและการประเมินผล มีทั้งวัดย่อย ๆ และวัดผลรวมขั้นสุดท้าย

2.3.2.2 แบบของโครงการพัฒนาและเผยแพร่โมดูลของคณะครุศาสตร์สหรัฐอเมริกา (The Teacher Corps Instructional Module Development and Dissemination Project) โดยมีศูนย์กลางอยู่ที่มหาวิทยาลัยฮิวสตัน หัวหน้าโครงการ คือ เวเบอร์ (Wilford Waber) โมดูลในรูปแบบนี้ประกอบด้วยส่วนสำคัญ 3 ส่วน คือ

(1) บทนำ (A title page) เป็นส่วนที่บอกชื่อผู้สร้าง ผู้ปรับปรุง ครั้งที่ปรับปรุง ระดับผู้เรียน และการติดต่อกับผู้สร้างบทเรียนนี้

(2) ส่วนที่เป็นตัวบทเรียน (The body of the description) ประกอบด้วย

- หลักการและเหตุผล (rationale)
- จุดมุ่งหมาย (objectives)
- ความรู้พื้นฐาน (pre-requisites)
- การประเมินผลเบื้องต้น (pre-assessment)
- กิจกรรมการเรียน (learning alternative)
- การประเมินผลหลังการเรียน (post-assessment)
- การเรียนซ่อมเสริม (remediation)

(3) ภาคผนวก (an appendix) เป็นส่วนที่รวมสื่อการเรียนต่าง ๆ ไว้เพื่อประกอบในการเรียน หน่วยบทเรียน โมดูลไม่ว่าจะเป็นอุปกรณ์การเรียน แบบฝึกหัด แบบวัดผลต่าง ๆ รายชื่อหนังสืออ้างอิง รวมถึงสิ่งที่ต้องมีไว้สำหรับผู้เรียนทุกสิ่ง รวมทั้งกระดาษ ดินสอ

2.3.2.3 แบบของเอเรนส์ และคณะ มีรูปแบบดังนี้ คือ โมดูลแต่ละโมดูลประกอบด้วยองค์ประกอบ 7 ประการ คือ

- (1) หลักการและเหตุผล (rational)
- (2) จุดมุ่งหมาย (objectives)
- (3) ความรู้พื้นฐาน (pre-requisites)
- (4) การประเมินผลเบื้องต้น (pre-assessment)
- (5) กิจกรรมการเรียน (instructional alternatives)
- (6) การประเมินผลหลังการเรียน (post-assessment)
- (7) การเรียนซ่อมเสริม (remediation) ตามแผนภูมิต่อไปนี้

2.3.2.4 แบบของคณะกรรมการศึกษาวิชาชีววิทยาในระดับปริญญาตรี (The Commission on Undergraduate Education in the Biological Science, 1970) โมดูลในรูปแบบนี้ประกอบด้วย

- (1) วัตถุประสงค์ของโมดูลนั้น (purpose of module)
- (2) ทักษะและความรู้พื้นฐาน (pre-requisites)
- (3) วัตถุประสงค์ของการเรียนการสอน (instructional objectives)

- (4) การทดสอบพินความรู้ (diagnostic pre-test)
- (5) อุปกรณ์ประกอบโมดูล (implementers for the module)
- (6) โปรแกรมการเรียนในโมดูลนั้น (module program)
- (7) ประสบการณ์ที่เกี่ยวกับโมดูลนั้น (related experienced)
- (8) การทดสอบหลังเรียน (evaluation post-test)
- (9) การประเมินผลโมดูลเพื่อการปรับปรุง (assessment of the module)

2.3.2.5 แบบที่ได้จากการเรียนของนักศึกษาปริญญาโท สาขาเทคโนโลยีเทคนิค  
ศึกษาศาสตร์เทคโนโลยี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและวิทยาศาสตร์ สถาบัน  
เทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ ประจำปีการศึกษา 2525

(เสาวณีย์ สิกขำบัณฑิต. 2525 : 17) มีรูปแบบดังนี้

- (1) หน่วยเรียนที่ ชื่อและสาขาวิชา (module no., name and subject area)
- (2) บทนำ (introduction)
- (3) วัตถุประสงค์ (objectives)
- (4) การประเมินก่อนการเรียน (pre-assessment)
- (5) กิจกรรมการเรียน (learning activities)
- (6) การประเมินผลการเรียน (post-assessment)

### 2.3.3 ส่วนประกอบของบทเรียนโมดูล

จากการศึกษารูปแบบของหน่วยบทเรียน โมดูลแบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะรูปแบบของ โมดูลจะมี  
ลักษณะใดก็ตาม โมดูลนั้น ๆ จะประกอบไปด้วยส่วนที่สำคัญ 5 ประการด้วยกันคือ  
(เสาวณีย์ สิกขำบัณฑิต. 2528 : 20-21)

- 2.3.3.1 บทนำ หรือคำชี้แจง (introduction or prospectus)
- 2.3.3.2 จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม (specific or behavioral objectives)
- 2.3.3.3 การประเมินผลก่อนการเรียน (pre-assessment)
- 2.3.3.4 กิจกรรมการเรียน (enabling activities)
- 2.3.3.5 การประเมินผลหลังการเรียน (post-assessmet)

บทนำ หรือคำชี้แจง ส่วนประกอบนี้ จะอธิบายถึงความสำคัญของบทเรียนโมดูล ขอบข่าย  
ของบทเรียน สิ่งที่คุณเรียนจะได้เรียนรู้ และขอบข่ายขบวนการเรียนทั้งหมดของโมดูลนั้น

จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมเป็นส่วนที่กำหนดว่า ผู้เรียนจะ  
ประสบผลสำเร็จอะไรบ้างหลังจากที่ได้เรียนหน่วยบทเรียน โมดูลนี้แล้ว การเขียนจุดมุ่งหมาย  
เชิงพฤติกรรมที่สามารถวัดได้จะต้องใช้ถ้อยคำที่ชัดเจน ไม่ใช่คำที่มีหลายความหมาย ควรใช้คำ

เฉพาะที่แสดงออกเป็นการกระทำได้ สังเกตเห็นได้ เขียนให้ชัดเจนว่าต้องการให้ผู้เรียนสามารถทำอะไรได้บ้าง

ตารางที่ 2.2 ตัวอย่างในการใช้คำในการเขียนจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

คำที่ควรใช้	คำที่ไม่ควรใช้
เพื่อให้เขียน	เพื่อให้รู้
เพื่อให้อธิบาย	เพื่อให้เกิดความเข้าใจ
เพื่อให้วิเคราะห์	เพื่อให้เกิดความซาบซึ้ง
เพื่อให้ชี้ให้เห็นความแตกต่างกัน	เพื่อให้เกิดความศรัทธา
เพื่อให้กล่าวเปรียบเทียบ	

1. องค์ประกอบสำคัญที่ต้องคำนึงถึงในการเขียนจุดมุ่งหมาย ในการเขียนจุดมุ่งหมายข้อความจะต้องประกอบด้วยองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ประการ คือ

1.1 สถานการณ์ที่ทำให้เกิดพฤติกรรมนั้น ๆ ขึ้น เช่น เมื่อดูเทปบันทึกภาพการแข่งขันการวิ่งผลัด ใช้เวลาประมาณ 2 นาที ผู้เรียนสามารถวิจารณ์การวิ่งของนักกีฬาได้

1.2 พฤติกรรมของผู้เรียน ที่แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่าได้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้แล้ว

1.3 เกณฑ์การประเมิน เป็นข้อความที่แสดงถึงเกณฑ์ที่จะยอมรับว่าบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ เช่น ระบุว่าเมื่อผู้เรียนได้เรียนหน่วยการเรียนการสอน หรือ โมดูลนั้น ๆ แล้วสามารถตอบคำถามได้ “ถูกต้องทั้งหมด” หรือ “ผิดไม่เกิน 2 ข้อ”

2. ประเภทของจุดมุ่งหมายทางการศึกษา จุดมุ่งหมายของการศึกษา ได้มีการจำแนกออกเป็น 3 อย่าง เพื่อให้ผู้เรียนได้บรรลุผลในแง่ของการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอย่างแท้จริง คือ

2.1 ประชานวิสัย (cognitive domain) เป็นพฤติกรรมที่เกี่ยวกับการเรียนรู้ด้านต่าง ๆ 6 ด้าน ซึ่ง Benjamin S. Bloom และคณะเป็นผู้คิดขึ้น

- ด้านความรู้ (knowledge) คือ ความสามารถในการจดจำ และระลึกถึงสิ่งที่ได้เรียนมาแล้ว คำที่ใช้เพื่อแสดงพฤติกรรมเหล่านี้ เช่น บรรยาย อธิบายให้คำจำกัดความ เขียน เลือกลง จับคู่ เป็นต้น

- ด้านความเข้าใจ (comprehension) คือ ความสามารถในการเข้าใจเนื้อหาที่ได้เรียนไปแล้ว คำที่ใช้เพื่อแสดงพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเข้าใจ เช่น สรุป จับใจความ ย่อตีความหมาย เป็นต้น

- ด้านการนำไปใช้ (application) คือ ความสามารถในการพิจารณาเอาเนื้อหาและความรู้ที่ได้เรียนไปแล้วมาใช้ในสถานการณ์ที่แท้จริงได้

- ด้านการวิเคราะห์ (analysis) คือ ความสามารถในการจำแนกแยกแยะเนื้อหา และความรู้ที่ได้เรียนไปแล้วว่า ประกอบด้วยอะไรบ้าง แต่ละส่วนมีความสัมพันธ์กันอย่างไรหลัก และวิธีดำเนินการดีหรือไม่ พฤติกรรมทางด้านวิเคราะห์เป็นสิ่งจำเป็นมากสำหรับผู้เรียน ถ้าหากผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงพฤติกรรมด้านนี้ออกมามาก ก็จะทำให้เป็นผู้ที่มีสติปัญญาแตกฉานสามารถที่จะมองสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างมีหลักการและเหตุผล รู้จักพิจารณา วิเคราะห์ และวิจารณ์สิ่งต่าง ๆ ได้อย่างฉลาดและเป็นธรรมชาติ

- ด้านการสังเคราะห์ (synthesis) คือ ความสามารถในการนำส่วนย่อยต่าง ๆ ของเนื้อหาบทเรียนที่ได้เรียนไปแล้วเข้ามารวมกันจัดเป็นหมวดหมู่ ทำให้เกิดความกระจ่างในสิ่งนั้น ๆ อย่างยิ่ง พฤติกรรมที่แสดงออกในด้านความสามารถทางการสังเคราะห์ ได้แก่ การอธิบาย หรือถ่ายทอดความคิดอย่างชัดเจน การวางโครงการ และแผนงานต่าง ๆ หรือการเสนอวิธีการใหม่ ๆ

- ด้านการประเมินผล (evaluation) คือ ความสามารถในการพิจารณาตัดสิน และประเมินค่าสิ่งที่ได้เรียนมา ในการที่จะพิจารณาประเมินค่านั้นอาจจะใช้เกณฑ์ที่ตนเองตั้งขึ้นก็ได้ หรือจากเกณฑ์ที่มีผู้กำหนดไว้แล้วก็ได้

2.2 วิชาจิตวิทยา (affective domain) เป็นพฤติกรรมที่เกี่ยวกับความรู้สึก ทำให้อารมณ์ ค่านิยม ความซาบซึ้ง และเจตคติของผู้เรียนที่มีต่อการเรียน โมดูล หรือหน่วยการเรียนการสอนนั้น ๆ Krathwohl (1964) ได้จำแนกลักษณะของพฤติกรรมทางจิตวิทยาไว้ ดังนี้

- ด้านการยอมรับ (receiving) เป็นพฤติกรรมในด้านการรับรู้ หรือการยอมรับในสิ่งที่ได้เรียนรู้ การที่ผู้เรียนแสดงความเต็มใจ และตั้งใจเรียน ก็แสดงว่าเป็นการยอมรับ ถ้าหากจัดกิจกรรมการเรียนมีสื่อที่น่าสนใจ จะทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน เห็นคุณค่าในการเรียนก็จะมีความเต็มใจและยินดีที่จะรับรู้มากขึ้น (willingness to receive)

- ด้านการแสดงปฏิกิริยาได้ตอบ (responding) พฤติกรรมในระดับนี้สูงขึ้นไปอีก คือ ผู้เรียนไม่เพียงแต่จะรับรู้ และเต็มใจที่จะเรียนรู้เท่านั้น แต่จะมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนอย่างขะมักเขม้น และจริงจังแสดงปฏิกิริยาได้ตอบ หรือตอบสนอง ทำให้เกิดความสนุกสนานในการเรียน และจะเกิดความพึงพอใจที่ได้มีการสนองตอบ (satisfaction in response)

- ด้านการรับรู้คุณค่า (valuing) เป็นขั้นของการรู้คุณค่าของสิ่งที่ได้เรียน ผู้เรียนมีความเชื่อ ความศรัทธา ยอมรับคุณค่าในสิ่งที่ได้เรียนไป (acceptance of value) ในการยอมรับคุณค่านั้น ผู้เรียนอาจจะชอบคุณค่าหนึ่งมากกว่าอีกคุณค่าหนึ่ง จากนั้นก็จะผูกพันตนเองกับคุณค่านั้น (commitment)

- ด้านการจัดรวม (organization) เป็นพฤติกรรมในอันที่จะนำค่านิยมต่าง ๆ ที่ตนได้มีความรู้ ประสบการณ์ที่สะสมไว้มารวบรวมผสมผสานกัน อาจจะด้วยการวิเคราะห์

เปรียบเทียบพิจารณาค่านิยมที่มีความสำคัญ และจัดไว้เป็นระบบตามความต้องการหรือด้วยการสังเคราะห์ จัดรวบรวมค่านิยมต่าง ๆ มาสัมพันธ์กันก็ได้

- ด้านค่านิยมชั้นสูง (value complex) เป็นพฤติกรรมที่ผู้เรียนสามารถนำค่านิยมมาใช้เป็นแนวทางในการควบคุมพฤติกรรมของตนเองเป็นประจำ และสม่ำเสมอ จนในที่สุดได้กลายเป็นหลักในการดำเนินชีวิตหรือหลักในการตัดสินใจพิจารณาสิ่งต่าง ๆ รวมทั้งการแสดงลักษณะนิสัย ตลอดจนคุณสมบัติของบุคคลแต่ละคนด้วย พฤติกรรมในขั้นนี้นับเป็นขั้นสูงสุดของวิภาววิสัย

3. จลนวิสัย (psychomotor domain) เป็นพฤติกรรมที่เกี่ยวกับการกระทำ หรือการแสดงออกทางร่างกาย ซึ่งเป็นทักษะความสามารถ และความชำนาญในการปฏิบัติการเป็นการกระทำที่สามารถทำได้จนเกิดสัมฤทธิ์ผล พฤติกรรมทางจลนวิสัยแบ่งเป็น 7 ระดับ คือ

- ด้านการรับรู้ (perception) เป็นกระบวนการของความรู้สึก คุณภาพ และความเกี่ยวข้อง โดยผ่านอวัยวะการรับรู้ต่าง ๆ การรับรู้เหล่านี้อาจจะผ่านระบบประสาท ซึ่งอาจจะได้จากการกระตุ้นประสาทความรู้สึกต่าง ๆ

- ด้านความพร้อม (readiness) เป็นพฤติกรรมการปรับตัวให้พร้อม เพื่อที่จะแสดงออกมา มีทั้งความพร้อมทางร่างกาย จิตใจ และอารมณ์ความพร้อมทางร่างกายเป็นความพร้อมในการปรับตัวให้พร้อมที่จะทำการเคลื่อนไหวนั้น ๆ นั่นคือ มีความยินดีในการที่จะแสดงออกซึ่งทักษะนั้น ๆ

- ด้านการสนองตอบภายในการควบคุม (guided response) ระยะเวลาเป็นระยะที่สำคัญในอันที่จะทำให้เกิดทักษะขึ้น เพราะจะเป็นการเน้นถึงความสามารถ ซึ่งจะเป็นส่วนสำคัญในการทำให้มีทักษะ แบ่งออกเป็น 2 ชนิด คือ

(1) ด้านการเลียนแบบ (imitation) การเลียนแบบนี้เป็นการสนองตอบที่อยู่ภายใต้การควบคุม โดยการเลียนแบบจากบุคคลอื่น เช่น การทำของจำลองพลาสติกตามต้นแบบที่มีไว้ให้

(2) ด้านการลองผิดลองถูก (trial and error) เป็นการกระทำที่เกิดขึ้นจนเป็นนิสัย ในระยะนี้ผู้เรียนจะเกิดสัมฤทธิ์ผล และเกิดความเชื่อมั่นในตนเองกับการกระทำสิ่งนั้น ๆ เช่น สามารถที่จะขับรถได้เอง โดยอัตโนมัติ

- ด้านการสนองตอบขั้นสูงที่ทักษะดี (complex over response) ในระดับนี้เป็นระดับที่ผู้เรียนมีทักษะดี สามารถที่จะกระทำสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ กระทำทักษะต่าง ๆ ด้วยความเชื่อมั่น สามารถลบเล้างความไม่แน่ใจต่าง ๆ ได้ และทำได้ดีจนเป็นอัตโนมัติ

- ด้านการปรับตัว เป็นความสามารถที่จะปรับปรุงทักษะให้ดีขึ้น และปรับทักษะหรือการเคลื่อนไหวให้เข้ากับสถานการณ์ใด ๆ ก็ได้

- ด้านการคิดริเริ่ม หรือการคิดค้นสิ่งใหม่ขึ้น ในขั้นนี้ผู้เรียนจะนำเอา ความรู้ความสามารถที่เกิดจากทักษะที่ตนเองได้มีมานั้นมาคิดเป็นทักษะใหม่ขึ้น เช่น คิดวิธีการเล่นเกมขึ้นมาใหม่ คิดวิธีการเรียนการสอนช่างแนวใหม่ เป็นต้น

การกำหนดจุดประสงค์ของการเรียนการสอน เป็นจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่มีประโยชน์ ยิ่ง เพราะจะทำให้ผู้เรียนทราบได้อย่างแน่ชัดว่าจะเรียนเพื่อให้เกิดผลการเรียนใดขึ้น

การประเมินผลก่อนการเรียน เพื่อวัดและประเมินผล 2 อย่าง คือ

1. วัดและประเมินผลเพื่อดูว่า ผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานในสิ่งที่จะเรียนแล้วหรือยัง ถ้าเนื้อหาในบทเรียนโมดูลนั้น ไม่จำเป็นต้องมีความรู้พื้นฐานมาก่อน ก็ไม่ต้องวัดหรือประเมินผลความรู้พื้นฐาน

2. วัด และประเมินผลเพื่อดูว่า ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถในวัตถุประสงค์ที่ระบุไว้ในบทเรียนโมดูลนั้นหรือไม่เพียงใด หรือผู้เรียนควรจะเข้าร่วมในกิจกรรมการเรียนบางอย่างสำหรับสมรรถภาพที่ขาดไป

เครื่องมือที่ใช้ประเมินผลก่อนการเรียน อาจอยู่ในรูปแบบของการทดสอบข้อเขียนหรือปฏิบัติงานก็ได้ โดยปกติจะใช้แบบทดสอบแบบอิงเกณฑ์ (criterion test) เกณฑ์ในการประเมินผล อาจกำหนดเป็นเปอร์เซ็นต์ เช่น กำหนดเกณฑ์ไว้ร้อยละ 90 ผู้เรียนจะต้องได้คะแนนร้อยละ 90 ขึ้นไป ก็ให้เรียนบทเรียนโมดูลอื่นต่อไปได้

**กิจกรรมการเรียน** คือ งานที่จะให้ผู้เรียนกระทำ เพื่อช่วยให้เกิดการเรียนรู้และบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

กิจกรรมการเรียนที่จัดขึ้น จะต้องเป็นเครื่องนำทางให้ผู้เรียนได้บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้และควรมีลักษณะดังนี้

1. จัดให้เรียนเป็นรายบุคคล เพื่อให้เรียนได้เองตามขีดความสามารถของผู้เรียนจะเรียนได้ช้าหรือเร็วก็ไม่ต้องกังวล หรือมีเพื่อเป็นอุปสรรคขัดขวาง

2. ควรให้มีกิจกรรมให้เรียนหลาย ๆ ทาง ในแต่ละกิจกรรมจะต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนบรรลุผลตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้เท่าเทียมกัน การที่จัดกิจกรรมไว้หลาย ๆ ทางก็เพื่อให้ผู้เรียนเลือกเรียนตามความถนัด ความสนใจและความต้องการ

3. ถ้าในบทเรียนโมดูลนั้นมีกิจกรรมให้ผู้เรียนกระทำหลายอย่างจะต้องมีแผนผัง หรือคำอธิบายของการจัดลำดับกิจกรรมที่จะต้องเรียนไว้ให้ชัดเจน

**การประเมินผลหลังการเรียน** เป็นการวัด และประเมินความสามารถในการเรียนรู้ของผู้เรียน หลังจากที่ได้เรียนบทเรียน โมดูลนั้น ๆ แล้ว

วิธีการประเมินผลหลังการเรียน อาจจะแตกต่างกันได้หลายอย่าง เช่นเดียวกับการประเมินผลก่อนการเรียน เครื่องมือที่ใช้ประเมินผลหลังการเรียนจะต้องมีความตรง มีความเที่ยงสูง และมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของบทเรียนโมดูลนั้น ๆ โดยปกติจะใช้แบบทดสอบแบบอิงเกณฑ์

(criterion test) โดยกำหนดเกณฑ์เป็นเปอร์เซ็นต์ เช่น กำหนดเกณฑ์ไว้ร้อยละ 90 ถ้าผู้เรียนทำแบบทดสอบได้ถึงเกณฑ์ที่กำหนดไว้ก็ได้ให้เรียนบทเรียน โมดูลอื่นต่อไปได้

### 2.3.4 การวางแผนในการสร้างบทเรียนโมดูล

โครงการนวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อการพัฒนาของภูมิภาคอาเซียนและแปซิฟิก APEID (1975 : 6) กล่าวว่า ในการสร้างบทเรียน โมดูลจะต้องทำเป็นขั้น ๆ ดังนี้

2.3.4.1 ต้องรู้ว่าผู้ใช้บทเรียน โมดูลคือใคร เช่น

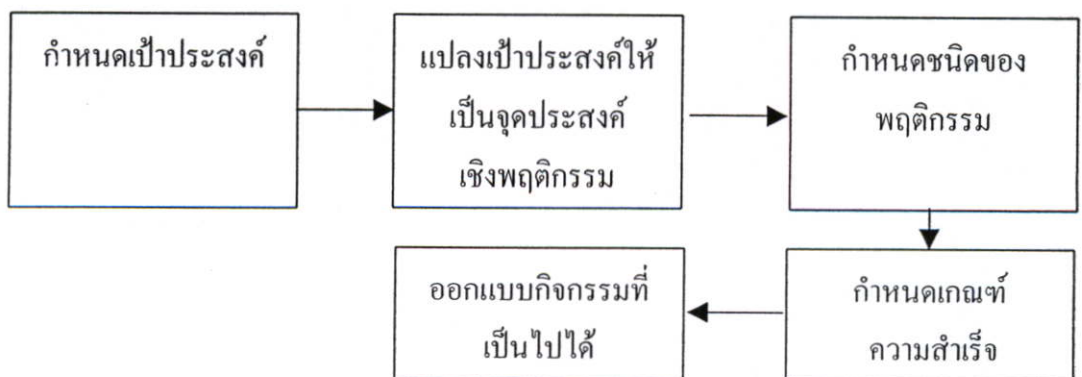
- (1) เป็นนักเรียน นักเรียนระดับใด
- (2) เป็นครู ครูสอนระดับใด
- (3) เป็นครูใหญ่ หรือเป็นศึกษานิเทศก์ เป็นต้น

2.3.4.2 ต้องศึกษาถึงความต้องการ บุคลิกภาพ และสิ่งแวดล้อมของกลุ่มผู้ใช้บทเรียนโมดูล คือ ต้องรู้ภูมิหลังของผู้ใช้บทเรียน โมดูล

2.3.4.3 ร่วมมือกันในการวางแผนงานเป็นขั้น ๆ ดังนี้

- (1) เลือกเป้าหมาย หรือหัวเรื่อง
- (2) เขียนรายละเอียดของจุดมุ่งหมาย
- (3) ระบุจุดมุ่งหมายให้อยู่ในรูปของพฤติกรรม ซึ่งสามารถวัดได้ และสังเกตได้ เพื่อให้รู้ว่าได้บรรลุผลการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้
- (4) จัดหากิจกรรมให้ผู้เรียนได้กระทำ ซึ่งต้องสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่คาดหวังไว้ โดยพยายามใช้สื่อ หรือวัสดุอุปกรณ์มาประกอบการสอน เพื่อให้บทเรียนที่สร้างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
- (5) ระบุกิจกรรมที่ต้องการ รวมถึงการใช้วัสดุอุปกรณ์ และแหล่งความรู้ที่ผู้เรียนพอจะไปหาได้ว่าจะใช้อะไร เมื่อไร และอย่างไร

Lawrence (1973 : 18-25) ได้กำหนดโครงสร้างในการวางแผนสร้างบทเรียน โมดูลไว้ดังแผนภาพที่ 2.1

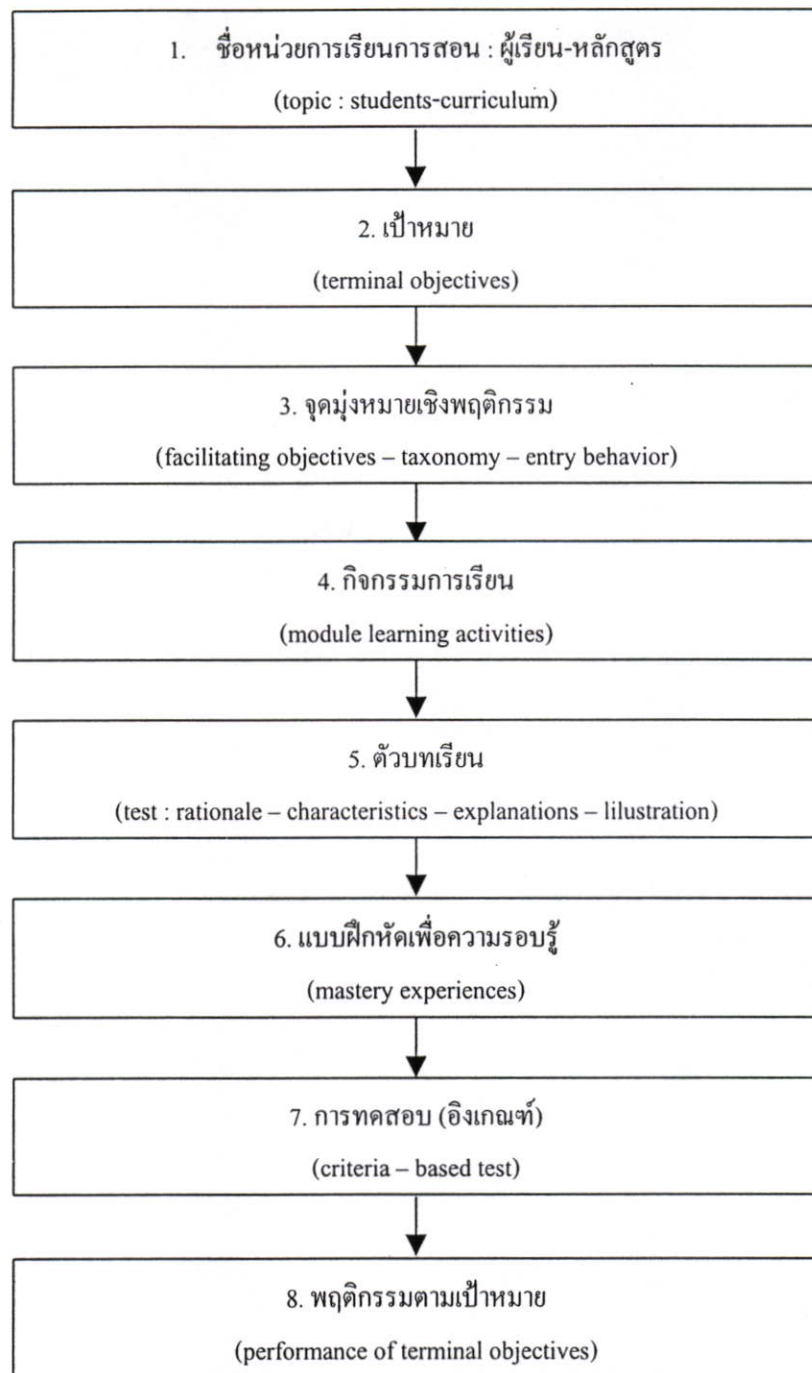


แผนภาพที่ 2.1 แสดงโครงสร้างการวางแผนในการสร้างบทเรียน โมดูล

จากแผนภาพที่ 2.1 สามารถอธิบายขั้นตอนต่าง ๆ ได้ดังนี้

1. กำหนดเป้าประสงค์ (select goal statement) ถ้าเราเริ่ม โมดูลด้วยเป้าประสงค์ที่แจ่มแจ้งแล้วก็จะเตรียมการสอนได้ดี เป้าประสงค์ควรกว้างเด่นชัด และชี้เฉพาะ
2. การนำเป้าประสงค์มาแปลงเป็นจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (convert to behavior statements) ถ้าไม่กำหนดเป็นจุดประสงค์การเรียนรู้เชิงพฤติกรรม ก็จะไม่ทำให้การเรียนบรรลุผลตามเป้าประสงค์ได้ ครูเป็นผู้กำหนดสิ่งที่ต้องการให้นักเรียนทำ แสดงออก และสร้างได้
3. การกำหนดชนิดของพฤติกรรม (name kind of evidence of behaviors) เป็นขั้นที่ต้องกำหนดพฤติกรรมว่า ให้ผู้เรียนแสดงออกในสถานการณ์อะไร อย่างไร โดยตกลงด้วยกันจากบุคคลหลายฝ่าย
4. กำหนดเกณฑ์ความสำเร็จ (name criteria of attainment) การกำหนดเกณฑ์เราต้องตอบคำถามที่ว่า “มากเท่าใด” “คืออย่างไร” เกณฑ์บางอย่างตายตัว เช่น การสะกดคำต้องสะกดให้ถูกต้อง แต่เกณฑ์บางอย่างก็เปลี่ยนแปลงได้มากน้อยตามแต่จะกำหนด เช่น การยกตัวอย่างสิ่งของต่าง ๆ เป็นสิ่งจำเป็นที่เราจะต้องตั้งเกณฑ์ที่เหมาะสมกับสถานการณ์ชนิดของพฤติกรรมและเหตุผลที่บุคคลนั้นกระทำด้วยข้อมูลที่จะช่วยกำหนดเกณฑ์ความสำเร็จ คือ ความรู้เดิม ความถนัด ความสนใจ ความสามารถ และระดับความรู้ของผู้เรียนด้วย
5. การออกแบบกิจกรรมที่เป็นไปได้ (design enabling activities) มาถึงขั้นนี้แสดงว่าเป้าประสงค์ถูกแปลงให้เป็นจุดประสงค์การเรียนรู้เชิงพฤติกรรมแล้ว ซึ่งประกอบด้วย 3 ขั้นตอนคือ
  - 5.1 เป้าประสงค์ (goal)
  - 5.2 การอธิบายพฤติกรรม (a behavior description)
  - 5.3 กระบวนการในการวัดผล (evaluation process)

Marwin (1969) เป็นนักการศึกษาอีกคนหนึ่งที่น่าสนใจเรื่อง โมดูล หรือหน่วยการเรียนการสอน ท่านผู้นี้ได้วางรายละเอียดในการสร้างหน่วยการเรียนการสอนไว้อีกอย่างหนึ่งดังนี้



แผนภาพที่ 2.2 แสดงขั้นตอนรายละเอียดในการสร้างหน่วยการเรียนการสอนของ Marwin

Houston (1972) ได้แนะนำว่า ก่อนที่จะสร้างหน่วยการเรียนการสอน ควรคำนึงถึงหลักสำคัญ 3 ประการ คือ

1. หลักการและเหตุผล ตลอดจนความเชื่อพื้นฐานเกี่ยวกับหลักสูตร และบทเรียนต้องระบุให้ชัดเจนว่ามีอยู่อย่างไร
2. ความมุ่งหมายขั้นสุดท้ายที่จะให้ผู้เรียนเป็นอย่าง ไรนั้น ต้องระบุให้ชัดเจน

3. วัตถุประสงค์เฉพาะสำหรับผู้เรียน ซึ่งเรียนจบมืออย่างไร ต้องระบุไว้ด้วยหลักการดังกล่าวต้องชัดเจนเป็นที่เข้าใจตรงกัน จึงจะช่วยให้บทเรียนมีประสิทธิภาพ

### 2.3.5 ขั้นตอนในการพัฒนาหน่วยการเรียนรู้การสอน

ขั้นตอนในการพัฒนาหน่วยการเรียนรู้การสอน มี 4 ขั้นตอน คือ

2.3.5.1 ขั้นการวางแผน (planning) ในขั้นนี้สามารถสรุปเป็นขั้นตอนย่อย ๆ ได้ดังนี้

(1) การระบุหลักปรัชญาใหญ่ ๆ ซึ่งยึดถือในการเรียนการสอน  
ข้อสมมติฐานและเป็นเป้าหมายของโปรแกรมการเรียนรู้

(2) การระบุจุดมุ่งหมายเฉพาะ

(3) การระบุวิธีการเรียนการสอน

(4) การระบุรูปแบบการประเมินผล

(5) การเขียนคำแนะนำการใช้สำหรับผู้เรียนหรือผู้สอน

2.3.5.2 ขั้นการผลิต (production) ในขั้นนี้จะเป็นการรวบรวมวัสดุอุปกรณ์ และสิ่งของต่าง ๆ ซึ่งระบุในขั้นแรก โดยอาจจะได้มาด้วยการสร้างขึ้นเอง การตัดแปด การเช่า การซื้อ และอาจจะมีการวิเคราะห์งาน (task analysis) หรือการวิเคราะห์ราคา (cost analysis) เพื่อให้ได้สื่อที่มีประสิทธิภาพ ราคาประหยัด หรืออาจจะนำกิจกรรมบางอย่างไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างก่อนที่จะตัดสินใจเลือกสิ่งใดสิ่งหนึ่งบรรจุลงในบทเรียน โมดูล

2.3.5.3 ขั้นการทดลองต้นฉบับ (prototype testing) เมื่อได้สร้างบทเรียนแล้วก่อนที่จะนำไปใช้จริงจะต้องทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นตัวแทนของนักเรียนที่จะใช้บทเรียน โมดูล ระหว่างการทดลอง ผู้สร้างจะทำการเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อประเมินผลประสิทธิภาพของบทเรียน โมดูล และเพื่อประเมินผลกิจกรรมแต่ละอย่างด้วย

2.3.5.4 ขั้นการประเมินผล (evaluation) จากข้อมูลที่ได้เก็บไว้ก็จะนำมาวิเคราะห์ โดยคำนึงถึงจุดมุ่งหมายความสัมพันธ์ระหว่างจุดมุ่งหมาย วิธีการเรียนการสอน วัสดุ อุปกรณ์ ขบวนการและผลที่ได้รับ การประเมินผลจะพิจารณา รวมถึงการทดสอบอย่างเป็นทางการ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ปฏิบัติการของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียน กิจกรรมการเรียนที่นักเรียนเลือกเวลาที่ใช้ในการเรียน และจะมีการพิจารณาขบวนการจัดการแหล่งวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ โดยมีแผนภาพแสดงขั้นตอนในการสร้างบทเรียน โมดูล ดังนี้

ผู้สร้างบทเรียน โมดูลจะเลือกกระบวนการสร้างแบบใดนั้นขึ้นอยู่กับลักษณะของวิชาที่แตกต่างกันไป เป็นต้นว่า หลักสูตรการเรียนการสอนในเชิงทฤษฎี และปฏิบัติ สภาพแวดล้อมที่สามารถนำไปใช้ได้ ผู้ที่จัดทำบทเรียน โมดูลนี้ ควรจะประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิหลาย ๆ ฝ่าย เช่น ผู้ทรงคุณวุฒิทางเนื้อหาหลักสูตร และการสอน นักเทคโนโลยีทางการศึกษา นักวัดผล ศิลปิน

จึงจะทำให้การสร้างบทเรียนโมดูลนั้นมีคุณภาพ ผลสะท้อนกลับ (feedback) มีความสำคัญมาก เพราะจะเป็นหลักประกันคุณภาพ และทำให้มีการแก้ไขปรับปรุงต่อไป

นอกจากนี้ในการสร้างหน่วยการเรียนการสอน ผู้สร้างยังควรต้องคำนึงอยู่เสมอว่า หน่วยการเรียนการสอนที่สร้างขึ้นย่อมเปลี่ยนแปลงไปและแก้ไขได้เสมอ จากการเสนอแนะขั้นตอนในการสร้างหน่วยการเรียนการสอนของนักการศึกษาตามที่ได้กล่าวมาแล้วนี้ มีความแตกต่างกันบ้างในรายละเอียดของขั้นตอน แต่อย่างไรก็ตาม ไม่ว่าจะเป็นขั้นตอนของใครก็ตามต่างก็มีวัตถุประสงค์อันเดียวกัน คือ ต้องการให้ได้หน่วยการเรียนที่มีคุณภาพ ซึ่งต้องอาศัยการวางแผนในการทดลองอย่างดีเมื่อวางแผนไว้ว่าจะอะไร อย่างไร เมื่อใดแล้วก็ลงมือทำตามแผนที่ได้วางไว้ เมื่อทำสำเร็จก็ต้องทดลองใช้ ถ้ามีข้อบกพร่องก็ต้องทำการปรับปรุงแก้ไขก่อนที่จะนำออกใช้จริง

**สรุปขั้นตอนในการสร้างบทเรียนโมดูล (เสาวณีย์ สิกขาบัณฑิต. 2528 : 36)**

1. กำหนดผู้เรียนและเลือกหัวเรื่อง
2. เลือกเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับหัวเรื่อง
3. วางแผนในการสร้างบทเรียน โมดูล
4. ตั้งจุดมุ่งหมายของบทเรียน โมดูลตามความต้องการที่จะให้ผู้เรียนสัมฤทธิ์ผลอะไรบ้าง
5. เลือกกิจกรรมให้ผู้เรียนกระทำ เพื่อให้บรรลุผลตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้
6. กำหนดรูปแบบของบทเรียน โมดูลนั้น
7. จัดทำต้นร่าง
8. ทบทวนแก้ไข
9. ทดลองกับผู้เรียน
10. นำไปทดลองอีกครั้งหนึ่ง แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขอีกครั้งหนึ่ง
11. จัดทำบทเรียน โมดูลที่สมบูรณ์

### 2.3.6 การตรวจสอบคุณภาพของบทเรียนโมดูล

โมดูลที่สร้างขึ้นจะมีคุณภาพดีหรือไม่เพียงใด Lawrence (1973 : 10-11) ได้เสนอแนะวิธีการตรวจสอบไว้เป็นแนวทาง ซึ่งพอสรุปได้ ดังนี้

2.3.6.1 วัตถุประสงค์ที่วางไว้ต้องชัดเจนและแจ่มแจ้ง เพื่อผู้เรียนจะได้รู้ และเข้าใจจุดมุ่งหมายของบทเรียนก่อนที่จะเริ่มต้นเรียน

2.3.6.2 เกณฑ์ในการประเมินผลก็ต้องชัดเจน และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ด้วยเช่นกัน

2.3.6.3 วัตถุประสงค์ที่วางไว้ต้องดีพอที่จะเป็นเครื่องนำทางให้จัดกิจกรรมได้ และกิจกรรมที่จัดขึ้นต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ด้วย

2.3.6.4 มีการประเมินผลเบื้องต้น เพื่อวัดความสนใจ และความต้องการของผู้เรียนหรือไม่

2.3.6.5 จะต้องมีการประเมินผลให้ผู้เรียนได้รับทราบทันที เพื่อให้ผู้เรียนประเมินผล การเรียนด้วยตนเอง

2.3.6.6 ควรมีกิจกรรมให้ผู้เรียน ได้เลือกหลายทาง

2.3.6.7 บทเรียน โมดูลที่ดีจะต้องมีแรงจูงใจให้ผู้เรียนใคร่อยากจะทำใน หน่วยต่อไป โดยปราศจากการบังคับขู่เข็ญให้ศึกษาตามความต้องการของครู

### 2.3.7 ประโยชน์ของบทเรียนโมดูล

ในด้านเทคนิคการสอน การใช้บทเรียน โมดูลเป็นวิธีซึ่งเชื่อถือได้ว่ามีประสิทธิภาพ และ ประหยัดสำหรับการนำไปใช้ เพื่อสอนเนื้อหาและทักษะตามเป้าหมายที่ได้จัดตั้งไว้ เนื่องจาก ความมีลักษณะสมบูรณ์ในตัวของมันเองดังกล่าวมาแล้ว บทเรียน โมดูลจึงช่วยให้เกิดการเรียนรู้ด้วย ตนเอง ทั้งนี้โดยอาศัยคำแนะนำ หรือการดูแลจากผู้สอนน้อยมาก (APEID. 1975 : 6)

Creager and Murray (1971 : 9) ได้กล่าวถึง ประโยชน์ของบทเรียน โมดูลว่าดังนี้คือ

1. การนำบทเรียน โมดูลไปใช้เป็นโอกาสให้สามารถรวบรวมประสบการณ์ และจัดเรียง ลำดับประสบการณ์เพื่อสะท้อนให้เห็นความสนใจของครูและนักเรียน
2. นักเรียนเรียนด้วยตนเอง ทำให้ครูมีโอกาสได้ช่วยเด็กที่เรียนไม่ทันในเนื้อหาวิชา และ ทำให้เด็กมีโอกาสทบทวนบทเรียนก่อนที่จะเรียนต่อไป
3. ช่วยให้นักเรียนได้ทราบความสามารถ หรือความก้าวหน้าในการเรียนของตนโดย ทันที
4. ช่วยลดภาระของครูในการสอนข้อเท็จจริงต่าง ๆ ทำให้ครูมีเวลาว่าง เพื่อพบปะนักเรียน เป็นรายบุคคลได้
5. นักเรียนจะเรียนด้วยตนเอง หรือปรึกษาหารือกับเพื่อนได้ในตอนที่มีการทดลองและ อภิปรายผลการทดลองที่ได้ปฏิบัติไปแล้ว ช่วยให้เกิดความร่วมมือ และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ระหว่างกลุ่มได้

### 2.3.8 ข้อเปรียบเทียบระหว่างการเรียนด้วยบทเรียนโมดูล กับการสอนโดยทั่ว ๆ ไป

Lawrence (1973 : 10-12) และวิศิษฏ์ (2519 : 2) ได้กล่าวเปรียบเทียบถึงความแตกต่างของ บทเรียน โมดูลกับการสอน โดยทั่วไปไว้ดังนี้

#### การสอนโดยทั่ว ๆ ไป

1. ยึดเนื้อหาเป็นหลัก
2. ยึดเวลาเป็นหลัก
3. เรียนพร้อมกันทั้งชั้นเรียน

4. เรียนตามความต้องการของกลุ่ม
5. เฉลยแบบฝึกหัดทันทีไม่ได้
6. ใช้หนังสือเรียน สมุดแบบฝึกหัด
7. ใช้ครูสอนแบบบรรยาย และสาธิต
8. จุดประสงค์กว้าง
9. วัดโดยเอาความสามารถของกลุ่มเป็นหลัก (norm reference)
10. เน้นที่ผลงาน (product)
11. ประเมินผลจากเกณฑ์การทดสอบครั้งสุดท้าย

#### การเรียนด้วยบทเรียนโมดูล

1. ชีตวัตถุประสงค์เป็นหลัก (objectives)
2. ไม่กำหนดเวลา
3. เรียนเป็นรายบุคคล
4. เรียนตามความต้องการของแต่ละบุคคล (individualized)
5. เฉลยแบบฝึกหัดทันที
6. ใช้บทเรียน โมดูลเป็นสื่อในการเรียน
7. ครูเป็นผู้ช่วยในการเรียน
8. จุดประสงค์เน้นเฉพาะเรื่อง
9. วัดโดยเอาความสามารถของผู้เรียนเป็นหลัก (criterion reference)
10. เน้นที่กระบวนการ (process)
11. ประเมินผลทุกขั้นตอนที่ทำงาน

## 2.4 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 2.4.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องภายในประเทศ

บทเรียน โมดูล จัดว่าเป็นนวัตกรรมการศึกษาของไทยอย่างหนึ่ง ที่ได้รับความสนใจจากนักการศึกษาไทยมาก ชูชาติ นาแสง ได้เล่าเอาไว้ว่า รศ.สมศักดิ์ แสนสุข และ ศ.ดร.อีคอธ (E.Kos) ได้จัดให้มีการสัมมนาปฏิบัติการสร้างบทเรียน โมดูล เพื่อใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอน วิชาชีววิทยาและวิชาวิทยาศาสตร์สาขาอื่น ๆ ขึ้นที่มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร ระหว่างวันที่ 28 ตุลาคม ถึง 2 พฤศจิกายน 2517 โดยมีอาจารย์จากวิทยาลัยครูต่าง ๆ อาจารย์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒวิทยาเขตอื่น ๆ และนิสิตปริญญาโททางการศึกษา จำนวน 52 คน หลังจากสัมมนากันแล้ว ได้ทำการประเมินผลพบว่า ผู้เข้าร่วมสัมมนาร้อยละ 97 มีความเห็นว่า

การเรียนการสอน โดยใช้บทเรียน โมดูลมีประโยชน์ต่อผู้เรียนและผู้สอนมาก และควรนำมาใช้ใน ประเทศไทย ทั้งในระบบโรงเรียนและนอกโรงเรียน

ต่อมาภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ร่วมกับคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ได้จัดให้มีการสัมมนาการสร้างบทเรียน โมดูล ขึ้นที่มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร อีก ระหว่างวันที่ 21 มีนาคม ถึง 23 มีนาคม 2520 โดยมี ศ.ดร.อารี สันทรวี และคณะเป็นผู้นำในการสัมมนา ผู้เข้าร่วมในการสัมมนาครั้งนี้เป็นนิสิตปริญญาโททางการศึกษาของทั้งสองสถาบัน ผลปรากฏว่า สมาชิกให้ความสนใจกันอย่างมาก ซึ่งการวิจัยได้กระทำเรื่องมาทั้งตามหลักสูตรประถมศึกษา มัธยมศึกษา อาชีวศึกษา และอุดมศึกษา การวิจัยส่วนมากกระทำกันอยู่ 2 ลักษณะ คือ

1. งานวิจัยด้านการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้บทเรียน โมดูลกับการสอนวิธีอื่น ๆ มีดังนี้

สุภาลักษณ์ พงษ์สุธรรม (2523 : 37) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา คณิตศาสตร์ เรื่อง เมตริก ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้หน่วยการเรียนการสอนกับการสอนตามปกติ ใช้กลุ่มตัวอย่างจากโรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร จำนวน 60 คน เมื่อปี พ.ศ.2523 แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 30 คน ปรากฏว่าผลสัมฤทธิ์ของ นักเรียนที่เรียน โดยวิธีสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ปลีก น้ำแก้ว (2527 : 1) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนวิชาฟิสิกส์ เรื่อง ประจุไฟฟ้า และกฎของคูลอมบ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย อำเภอเมือง จังหวัดสุพรรณบุรี จำนวน 75 คน และจัดเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้บทเรียน โมดูลกับการสอนตามปกติ ผลปรากฏว่า นักเรียนที่เรียน โดยใช้บทเรียน โมดูลมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียน โดยวิธีสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนที่เรียน โดยใช้บทเรียน โมดูล มีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์สูงกว่านักเรียนที่เรียน โดยวิธีสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05

ปัญญา ผิวเผือก (2533 : 56) การทดลองวิจัยเปรียบเทียบผลการเรียน วิชาสังคมศึกษา เรื่องความรู้เบื้องต้นสำหรับพุทธศาสนิกชน โดยใช้บทเรียน โมดูลกับการสอนปกติ ผลปรากฏว่าผล สัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียน โมดูลสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีสอนปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สรุปผลการวิจัยด้านการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้บทเรียน โมดูลกับการ สอนวิธีอื่น ๆ ปรากฏว่าผู้เรียนที่เรียน โดยใช้บทเรียน โมดูลมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าผู้เรียนที่ เรียน โดยวิธีการสอนตามปกติ ซึ่งแสดงว่าบทเรียน โมดูลสามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนได้

## 2. งานวิจัยด้านการสร้างบทเรียนโมดูลเพื่อหาประสิทธิภาพ

บุญเรียง ออบแสงทอง (2544 : 61) ได้สร้างและทดลองหน่วยบทเรียนโมดูล เรื่อง การติดตั้งสายอากาศโทรทัศน์ วิชาการระบบโทรทัศน์ ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2540 กรมอาชีวศึกษา เพื่อหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 ผลการทดลองปรากฏว่า บทเรียนโมดูลมีประสิทธิภาพ 89.60/84.70 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

โสภณ จันทรโชติ (2544 : 38) ผลจากการวิจัยการสร้างบทเรียนโมดูล เรื่อง เครื่องมือและอุปกรณ์ในการผลิตรายการโทรทัศน์ ตามหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาโทรทัศน์เพื่อการศึกษา จำนวน 40 คน ผลปรากฏว่า บทเรียนโมดูลที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 91.00/88.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 85/85 ที่กำหนดไว้

### 2.4.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนโมดูลต่างประเทศ

บทเรียน โมดูลตามที่ได้ทำการศึกษาทดลองในต่างประเทศนั้นมีผู้ทำการศึกษา พอสรุปได้ดังนี้

1. งานวิจัยด้านการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้บทเรียนโมดูลกับการสอนด้วยวิธีต่าง ๆ มีดังนี้คือ

Robertson (1976 : 5112-A) ได้ทดลองศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้บทเรียนโมดูลในวิชาคณิตศาสตร์ (mathematics modules) กับการสอนโดยการใช้ตำราคณิตศาสตร์ (textbook for mathematic) กลุ่มตัวอย่างใช้นักเรียนเกรด 3,4 และ 5 ของโรงเรียนเกร์ รัฐอินเดียนา โดยแบ่งเป็นสองกลุ่ม กลุ่มทดลองเรียนโดยใช้บทเรียน โมดูลเป็นรายบุคคล และกลุ่มควบคุมได้รับการสอนโดยใช้ตำราเรียน ผลปรากฏว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของทั้งสองกลุ่มแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

Musgrove (1977 : 4297-A) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเทคนิคการสอนในระดับมัธยมศึกษาของนักศึกษาฝึกหัดครู มหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเซกซ์ โดยใช้บทเรียน โมดูล วิธีการศึกษามัสโกรฟว์ได้แบ่งนักศึกษาฝึกหัดครูออกเป็นสามกลุ่ม คือ กลุ่มที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง ปานกลาง และกลุ่มที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ ผลการศึกษาปรากฏว่านักศึกษาที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนปานกลาง สามารถเรียน โดยใช้บทเรียน โมดูลได้ดี

### 2. งานวิจัยด้านการสร้างบทเรียน โมดูลเพื่อหาประสิทธิภาพ

Dorsey (1978 : 5758-A) ได้ทำการสร้างแบบประเมินบทเรียน โมดูล เรื่อง “บางแง่ของทฤษฎีเปียเจต์” จุดมุ่งหมายในการศึกษาคือ เพื่อใช้สำหรับนักการศึกษา ซึ่งศึกษาวัยเด็กด้อยด้น และเพื่อช่วยครูในการวินิจฉัยความคิดของเด็ก โดยการใช้บทเรียน โมดูล 3 กลุ่ม กับนักศึกษาในมหาวิทยาลัยพิทส์เบิร์ก ซึ่งแต่ละกลุ่มก็แยกออกเป็นบทเรียนหน่วยย่อย ผลการวิจัยสรุปได้ว่า

1. บทเรียน โมดุลสามารถใช้สอนทฤษฎีของเปียเจต์ได้
2. บทเรียน โมดุลได้รับความนิยมเมื่อเปรียบเทียบเกณฑ์แล้ว
3. กลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษานี้แสดงปฏิกิริยาพอใจต่อรูปแบบ และจุดประสงค์

ของบทเรียน โมดุล

Pool (1979 : 4160-A) ได้สร้างบทเรียน โมดุล เพื่อใช้อบรมครูประจำการของโรงเรียน  
รัฐบาลในเมืองวอชิงตัน คือ เพื่อให้ครูใหม่รู้จักประยุกต์ใช้การจัดการเรียนการสอนแบบเอกัตภาพ  
ในห้องเรียน กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 22 คน ทั้งหมดเป็นครูสอนอ่าน ใช้เวลาในการทดลอง 4 เดือน  
การทดลองเน้นการใช้วิธีการจัดระบบ (system approach) ในห้องเรียน ผลการวิจัยสรุปได้ว่า ครู  
จำนวน 19 คน จาก 22 คน บอกว่าได้บรรลุจุดมุ่งหมายทั้งหมดซึ่งมี 22 ข้อ แต่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่  
รายงานบรรลุจุดมุ่งหมายส่วนใหญ่ และกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่นี้รายงานว่า เวลาไม่เพียงพอ เป็น  
เหตุผลสำคัญในการไม่บรรลุจุดมุ่งหมายทั้งหมด

จากการศึกษางานวิจัยจะเห็นได้ว่า บทเรียน โมดุลที่ใช้ในการเรียนการสอนในระดับมัธยม  
ศึกษาและอุดมศึกษา ซึ่งผลการวิจัยพบว่าบทเรียน โมดุลทำให้ผู้เรียนบรรลุผลสำเร็จมากกว่าการใช้  
บทเรียนในการสอนปกติ ผู้วิจัยคิดว่าน่าจะมีการศึกษาการใช้บทเรียน โมดุลของนักศึกษาฝึกหัดครู  
ถ้าหากบทเรียน โมดุลได้รับการทดลองปรับปรุงและแก้ไขจนมีประสิทธิภาพแล้ว บทเรียน โมดุลก็  
สามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนการสอนได้

## บทที่ 3

# วิธีดำเนินการวิจัย

การสร้างบทเรียนโมดูล เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรค์งานโฆษณา (creative art) วิชาการโฆษณา(กข. 204) ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2538 สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล กระทรวงศึกษาธิการ ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.3 การดำเนินการวิจัย
- 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5 สถิติที่ใช้ในการวิจัย

### 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

#### 3.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการขาย โรงเรียนจรัสสินทวงศ์บริหารธุรกิจ จำนวน 60 คน

#### 3.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการขาย ภาคเรียนที่ 2/2544 โรงเรียนจรัสสินทวงศ์บริหารธุรกิจ จำนวน 60 คน ซึ่งยังไม่เคยเรียน เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรค์งานโฆษณา วิชาการโฆษณา (กข. 204) มาก่อน คือ วิธีการสุ่มอย่างง่าย (simple random sampling) โดย วิธีการจับสลาก ซึ่งมีนักเรียนเพื่อการทดลอง แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 20 คนดังนี้

1. จำนวน 20 คน เป็นกลุ่มหาประสิทธิภาพบทเรียนโมดูล
2. จำนวน 20 คน เป็นกลุ่มทดลองที่เรียนด้วยบทเรียนโมดูล
3. จำนวน 20 คน เป็นกลุ่มควบคุมที่เรียนการสอนปกติ

### 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยได้แบ่งการสร้างเครื่องมือออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. บทเรียนโมดูล ได้แก่ สไลด์ประกอบเสียง และวีดิทัศน์ เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรค์งานโฆษณา

2. แบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ก่อนการเรียน วัดผลสัมฤทธิ์ระหว่างเรียน และวัดผลสัมฤทธิ์หลังการเรียน

3. แบบประเมินคุณภาพสื่อ ได้แก่ แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา และด้านการผลิตสื่อ ประเภทสไลด์ประกอบเสียง และวีดิทัศน์ เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรคงานโฆษณา

3.2.1 การสร้างบทเรียนโมดูล เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรคงานโฆษณา ได้ทำการสร้างตามลำดับดังต่อไปนี้

1.1 ศึกษาทฤษฎีการสร้างบทเรียนโมดูล จากเอกสาร ตำรา และสื่อประกอบการเรียน ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง บทความ รวมทั้งคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษา และผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างบทเรียน โมดูล

1.2 ศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับหลักสูตร และเลือกเนื้อหา คู่มือการสอนวิชาการโฆษณา (กข.204) เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดวัตถุประสงค์ เนื้อหา แบบทดสอบ และกิจกรรมการเรียน สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดสมรรถภาพตามความมุ่งหมายของหลักสูตร

1.3 แบ่งเนื้อหาของบทเรียนโมดูล ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2536 สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล กระทรวงศึกษาธิการ วิชาการโฆษณา (กข.204) 3 หน่วยกิต 4 ชั่วโมง เป็นวิชาหนึ่งในสาขาวิชาการขาย ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ร่วมกับอาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ และได้จัดแบ่งเนื้อหาตามลำดับชั้นความสำคัญ และเวลาที่ใช้สอนในแต่ละสัปดาห์ตลอดภาคเรียน

จากการวิเคราะห์เนื้อหาของบทเรียน ผู้วิจัยได้แบ่งเนื้อหาออกเป็นหน่วยย่อย เพื่อนำมาสร้างเป็นบทเรียนโมดูล 1 หน่วยบทเรียน คือ

1. ภาพประกอบการโฆษณา (visualizing)
2. สีส้น (color)
3. เครื่องหมายการค้า (trademark)
4. การวางผังโฆษณา หรือการจัดหน้าโฆษณา (layout)

1.4 กำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม จากการศึกษาวัตถุประสงค์ของหลักสูตร ประมวลการสอนของอาจารย์ผู้สอนเนื้อหาวิชานี้ และจากการวิเคราะห์เนื้อหาของบทเรียน ผู้วิจัยได้กำหนดวัตถุประสงค์ของเนื้อหาวิชา เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรคงานโฆษณาให้สอดคล้องกับหัวเรื่องแต่ละ โมดูล

1.5 การสร้างบทเรียนโมดูล โดยมีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

1.5.1 การสร้างสไลด์ประกอบเสียง และวีดิทัศน์ เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรคงานโฆษณา มีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

1. ศึกษาเนื้อหาวิชา และแบ่งบทเรียน โมดูล รวมทั้งวิเคราะห์แบบทดสอบ
2. ศึกษาลักษณะของบทเรียน โมดูล และวิธีสร้าง
3. เขียนบท (script) ของบทเรียน โมดูล เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรค์งานโฆษณา
4. นำบทที่เขียนให้อาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ตรวจสอบและแก้ไข
5. เตรียมเครื่องมือและอุปกรณ์ วางแผนการถ่ายภาพสไลด์ ประกอบเสียง และวีดิทัศน์
6. ถ่ายทำสไลด์ประกอบเสียง และวีดิทัศน์
7. คัดเลือก ตรวจสอบ และถ่ายสไลด์ประกอบเสียง และวีดิทัศน์เพิ่มเติม
8. บันทึกเสียง และดนตรีประกอบ
9. ให้อาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ตรวจสอบ เพื่อแก้ไขปรับปรุง

1.6 นำบทเรียน โมดูล เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรค์งานโฆษณาไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบในด้านเนื้อหา และด้านเทคนิคการผลิตสื่อ โดยมีผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจสอบ 6 ท่าน (ภาคผนวก ง) โดยใช้แบบประเมินสื่อการสอนด้านเทคนิคการผลิตสื่อ และด้านเนื้อหา แบ่งระดับความคิดเห็นออกเป็น 5 ระดับ และเกณฑ์การจัดระดับค่าเฉลี่ย 5 ระดับ ดังนี้

(Best. 1970 : 179-187)

#### ระดับความคิดเห็น 5 ระดับ

ระดับ	5	หมายถึง	คุณภาพดีมาก
ระดับ	4	หมายถึง	คุณภาพดี
ระดับ	3	หมายถึง	คุณภาพปานกลาง
ระดับ	2	หมายถึง	คุณภาพพอใช้
ระดับ	1	หมายถึง	คุณภาพควรปรับปรุง

#### เกณฑ์การจัดระดับค่าเฉลี่ย 5 ระดับ

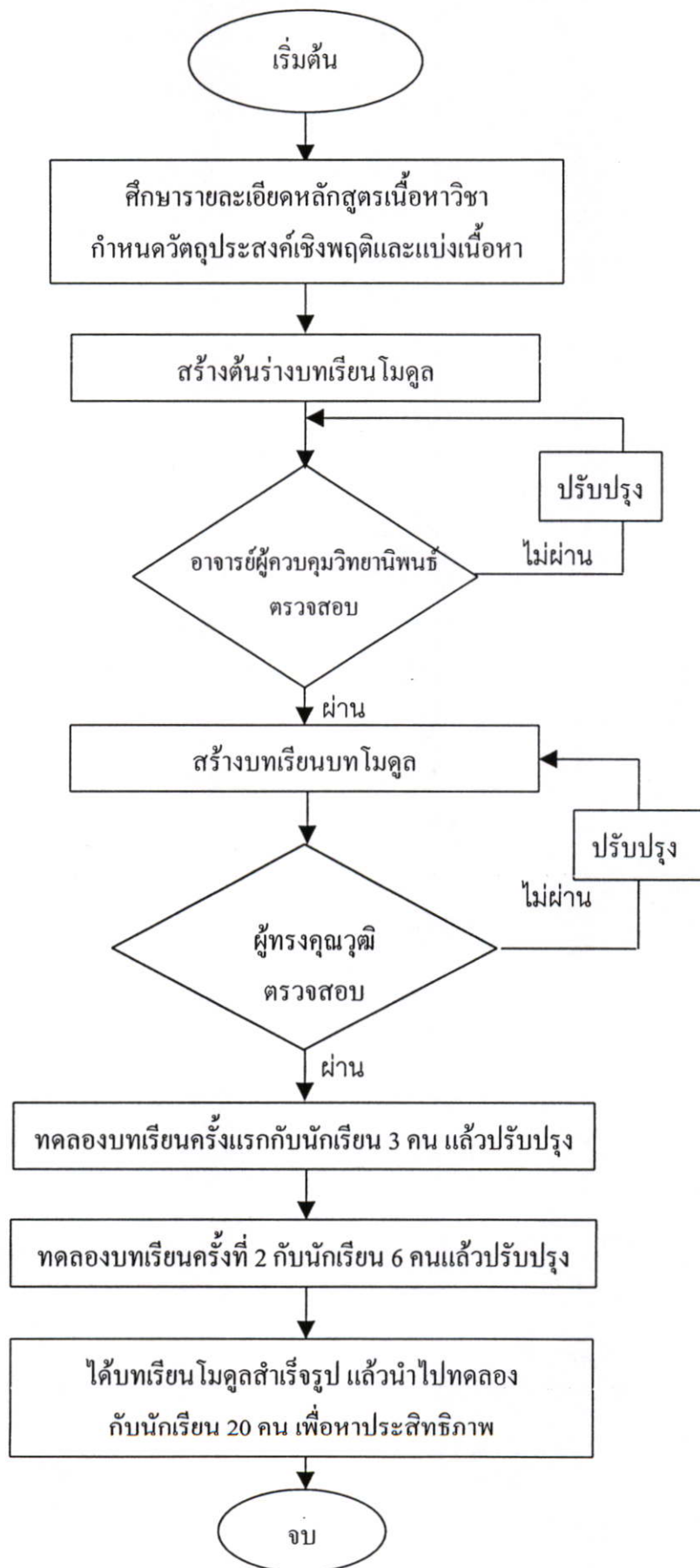
คะแนนเฉลี่ย	4.50-5.00	หมายถึง	ระดับคุณภาพดีมาก
คะแนนเฉลี่ย	3.50-4.49	หมายถึง	ระดับคุณภาพดี
คะแนนเฉลี่ย	2.50-3.49	หมายถึง	ระดับคุณภาพปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย	1.50-2.49	หมายถึง	ระดับคุณภาพพอใช้
คะแนนเฉลี่ย	1.00-1.49	หมายถึง	ระดับคุณภาพควรปรับปรุง

1.7 นำบทเรียนโมดูลที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองกับนักเรียน 3 คน ซึ่งเรียนในระดับ เก่ง ปานกลาง และอ่อน สังเกตพฤติกรรม สัมภาษณ์ เพื่อนำมาแก้ไขปรับปรุงบทเรียนโมดูล ได้ประสิทธิภาพ  $E_1/E_2$  เท่ากับ 70/60

1.8 นำบทเรียน โมดูลที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองกับนักเรียน 6 คน ซึ่งเรียนในระดับ เก่ง ปานกลาง และอ่อน เกณฑ์ละ 2 คน เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขบทเรียนโมดูล ได้ประสิทธิภาพ  $E_1/E_2$  เท่ากับ 87.50/82.0

1.9 นำบทเรียน โมดูลที่แก้ไขเรียบร้อยแล้วไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบอีกครั้ง แล้วนำไปทดลองจริงกับกลุ่มตัวอย่าง

1.10 นำบทเรียน โมดูลที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปหาประสิทธิภาพ  $E_1/E_2$  ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 โดยดำเนินการกับนักเรียนในกลุ่มที่ 1 จำนวน 20 คน จะได้บทเรียนโมดูล เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรค์งานโฆษณาที่สมบูรณ์พร้อมนำไปเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์



แผนภาพที่ 3.1 แสดงลำดับขั้นตอนการสร้างและหาประสิทธิภาพของบทเรียน โมดูล

3.2.2 สร้างแบบประเมินคุณภาพบทเรียน โมดูล เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรค์งานโฆษณา ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบสอบถามซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

3.2.2.1 ศึกษาข้อมูลการสร้างแบบประเมินผล เพื่อกำหนดเป็นแนวทางการสร้างแบบประเมินผลวัดความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ

3.2.2.2 สร้างแบบประเมินคุณภาพ โดยแบ่งเป็น 2 ด้าน คือ ด้านเนื้อหา และด้านการผลิตสื่อ

3.2.2.3 ให้ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ตรวจสอบพิจารณาความเหมาะสม หรือนำไปปรับปรุงแก้ไข

3.2.2.4 ปรับปรุงแก้ไขแบบประเมิน ได้แบบประเมินที่สมบูรณ์เพื่อเก็บข้อมูลต่อไป

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบประเมินระดับความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับคุณภาพด้านเนื้อหา และเกี่ยวกับคุณภาพสื่อด้านเทคนิคการผลิตสื่อ ซึ่งผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิทั้งด้านเนื้อหา และการผลิตสื่อด้านเทคนิคการผลิต แสดงในตารางที่ 3.1 และตารางที่ 3.2 ผลการประเมินได้ดังนี้

ตารางที่ 3.1 แสดงผลการประเมินระดับความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับคุณภาพสื่อด้านเนื้อหา

เรื่องที่ประเมิน	$\bar{x}$	ระดับความคิดเห็น
1. เนื้อหาและการดำเนินเรื่อง		
- เนื้อหามีความหมายสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม	5.00	ดีมาก
- ความเหมาะสมในการนำเข้าสู่บทเรียน	5.00	ดีมาก
- ความถูกต้องในการลำดับเนื้อหาตามขั้นตอน	5.00	ดีมาก
- ความสอดคล้องของเนื้อหาแต่ละตอน	4.67	ดีมาก
- ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา	5.00	ดีมาก
- ความถูกต้องของเนื้อหา	5.00	ดีมาก
- ความเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	4.33	ดี
- ความเหมาะสมของการสรุปเนื้อหาในแต่ละตอน	4.67	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย	4.83	ดีมาก

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

เรื่องที่ประเมิน	$\bar{x}$	ระดับ ความคิดเห็น
2. รูปภาพและภาษา		
- ความถูกต้องของรูปภาพ	4.67	ดีมาก
- ความถูกต้องของภาษา	5.00	ดีมาก
- ความสอดคล้องระหว่างรูปภาพกับคำบรรยาย	5.00	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย	4.89	ดีมาก
3. เวลาในการนำเสนอ		
- ความเหมาะสมของเวลาในการนำเสนอ	5.00	ดีมาก
- ความเหมาะสมของเวลาในการนำเสนอกับคำบรรยาย	4.67	ดีมาก
- ความเหมาะสมของเวลาในการนำเสนอทั้งหมด	4.33	ดี
ค่าเฉลี่ย	4.67	ดีมาก
ระดับค่าเฉลี่ยรวม	4.81	ดีมาก

จากตารางที่ 3.1 ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิด้านเนื้อหา ได้ระดับค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 4.81 ระดับความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก มีเพียงเรื่องความเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน และความเหมาะสมของเวลาในการนำเสนอทั้งหมด ที่มีความคิดเห็นอยู่ในระดับดี

ตารางที่ 3.2 แสดงผลการประเมินระดับความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับคุณภาพสื่อ  
ด้านเทคนิคการผลิตสื่อ

เรื่องที่ประเมิน	$\bar{x}$	ระดับ ความคิดเห็น
1. เนื้อหาและการดำเนินเรื่อง		
- ความเหมาะสมในรูปแบบหรือวิธีการนำเสนอ	5.00	ดีมาก
- ความเหมาะสมในการสรุปเนื้อหาในแต่ละตอน	4.33	ดี
ค่าเฉลี่ย	4.67	ดีมาก

ตารางที่ 3.2 (ต่อ)

เรื่องที่ประเมิน	$\bar{x}$	ระดับ ความคิดเห็น
2. เสียง		
- ความเหมาะสมของเสียงดนตรีประกอบ	5.00	ดีมาก
- ความเหมาะสมของเสียงบรรยาย	5.00	ดีมาก
- ความเหมาะสมของระดับเสียงดนตรีกับคำบรรยาย	5.00	ดีมาก
- ความชัดเจนของเสียงบรรยาย	4.67	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย	4.92	ดีมาก
3. ภาษา		
- ความเหมาะสมของภาษา	5.00	ดีมาก
- ความถูกต้องของหลักภาษา	4.67	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย	4.83	ดีมาก
4. รูปภาพและภาษา		
- ความถูกต้องของรูปภาพ	4.67	ดีมาก
- ความถูกต้องของภาษา	5.00	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย	4.83	ดีมาก
5. รูปภาพ		
- ความชัดเจนของรูปภาพ	5.00	ดีมาก
- ความเหมาะสมของภาพในการสื่อความหมาย	5.00	ดีมาก
- ความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับคำบรรยาย	5.00	ดีมาก
- ความเหมาะสมของเทคนิคการถ่ายภาพ	5.00	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย	5.00	ดีมาก
ระดับค่าเฉลี่ยรวม	4.85	ดีมาก

ตารางที่ 3.2 ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิคุณภาพสื่อ ด้านการผลิตสื่อ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ได้ระดับค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 4.85 ระดับความคิดเห็น โดยรวมอยู่ในระดับดีมาก มีเพียงเรื่องความเหมาะสมในการสรุปรูปเนื้อหาในแต่ละตอน ที่มีความคิดเห็นอยู่ในระดับดี

3.2.3 การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้าง ดังนี้

3.2.3.1 ศึกษาหลักสูตร วิชาการ โฆษณา (กข. 204)

3.2.3.2 วิเคราะห์เนื้อหา และเขียนวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมของแต่ละเนื้อหา

ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ โมดูล

3.2.3.3 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบ แบบเลือกตอบจากตำราการวัดผล การศึกษา และปรึกษาผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อขอคำแนะนำในการสร้างข้อสอบ

3.2.3.4 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบเลือกตอบชนิด 4 ตัว เลือก โดยให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม จำนวน 80 ข้อ แล้วนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ และอาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม เพื่อปรับปรุงแก้ไข

3.2.3.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้ผ่านการแก้ไขแล้วไป ดำเนินการทดสอบกับนักเรียนที่เคยเรียน วิชาการ โฆษณา ผ่านมาแล้ว จำนวน 60 คน

3.2.3.6 นำผลคะแนนที่ได้จากการทดลองไปทำการวิเคราะห์แบบทดสอบวัดผล สัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นรายข้อ เพื่อหาค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนก โดยค่าความยากง่าย ควรอยู่ระหว่าง .20-.79 และค่าอำนาจจำแนกควรมีค่าตั้งแต่ .21 ขึ้นไป

3.2.3.7 คัดเลือกแบบทดสอบที่มีค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนกเหมาะสม ได้จำนวน 50 ข้อ โดยมีเนื้อหาครอบคลุมตามวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม เพื่อหาความเชื่อมั่นของ แบบทดสอบ

3.2.3.8 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สูตร KR-20 ของ Kuder Richardson ได้ค่าเท่ากับ 0.75 แสดงว่า แบบทดสอบควรอยู่ในเกณฑ์ค่าความ เชื่อมั่น .75 ขึ้นไป สามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยได้

### 3.3 การดำเนินการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัยในการทดลองหาประสิทธิภาพบทเรียน โมดูล เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรค์ งาน โฆษณา ดำเนินการใช้กับกลุ่มตัวอย่าง 3 กลุ่ม จำนวนกลุ่มละ 20 คน คือ นักเรียนระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการขาย โดยให้ผู้เรียนปฏิบัติตามบทเรียน โมดูล ดังนี้

1. จัดปฐมนิเทศ เพื่อให้ นักเรียน เข้าใจถึงวิธีการเรียนด้วยบทเรียน และขั้นตอนในการ ศึกษาบทเรียน
2. นักเรียนรับชุดหน่วยบทเรียน โมดูลจากผู้ควบคุม เริ่มต้นศึกษาวัตถุประสงค์ และ หน่วยบทเรียนจนเข้าใจ
3. ทำการประเมินผลตนเองก่อนเรียนจากแบบประเมินผลก่อนเรียน และตรวจสอบกับ เฉลยและประเมินผล
4. ศึกษาเนื้อหาจากกิจกรรมเลือกที่ 1 หรือ 2 เมื่อศึกษาจนจบในแต่ละตอนจะมีแบบ ทดสอบทบทวน แล้วทำการตรวจเฉลย และประเมินผล

5. หลังจากนักเรียนได้ศึกษากิจกรรมการเรียนรู้ และนำแบบทดสอบทบทวนแล้ว ถ้าผ่านเกณฑ์ก็จะทำการประเมินผลตนเองหลังเรียน จากแบบประเมินผลหลังการเรียนรู้ โดยมีการควบคุมอย่างใกล้ชิด

6. นำคะแนนจากการทำแบบทดสอบทบทวนเนื้อหา และคะแนนจากการประเมินผลหลังเรียนของทุกหน่วยบทเรียน โมดูลไปวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ

### 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้นำบทเรียน โมดูลที่สร้างขึ้นเพื่อหาประสิทธิภาพของบทเรียน โมดูล และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของบทเรียน โมดูลกับการสอนปกติ ได้ดำเนินการที่จะเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

3.4.1 ติดต่องานบัณฑิตศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง เพื่อออกหนังสือขออนุญาตเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย

3.4.2 นำหนังสือจากงานบัณฑิตศึกษา ติดต่อผู้อำนวยการ โรงเรียนจรัลสนิทวงศ์ บริหารธุรกิจ เพื่อขออนุญาต และประสานงานในการทดลองเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

3.4.3 การดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยได้แบ่งการทดลองเป็น 3 ขั้นตอน กับนักเรียน ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการขาย โรงเรียนจรัลสนิทวงศ์บริหารธุรกิจ

3.4.3.1 การทดลองเพื่อปรับปรุงบทเรียน โมดูลขั้นที่ 1 ทดลองกับนักเรียน จำนวน 3 คน (ที่มีระดับการเรียน เก่ง ปานกลาง และอ่อน) เพื่อศึกษาข้อบกพร่องของบทเรียน โมดูล และนำไปปรับปรุง

3.4.3.2 การทดลองกลุ่มย่อยขั้นที่ 2 ทดลองกับนักเรียน จำนวน 6 คน เพื่อศึกษาข้อบกพร่องแล้วนำมาแก้ไขปรับปรุง

3.4.3.3 การทดลองหาประสิทธิภาพของบทเรียน โมดูล กับนักเรียน จำนวน 20 คน ซึ่งเป็นนักเรียน ระดับชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการขาย โรงเรียนจรัลสนิทวงศ์บริหารธุรกิจ เพื่อหาประสิทธิภาพของบทเรียน โมดูลตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80

3.4.3.4 ทดลองหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของบทเรียน โมดูล กับนักเรียน จำนวน 20 คน 2 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 ทำแบบทดสอบหลังเรียน (post-test) ในกลุ่มทดลองที่เรียนด้วยบทเรียน โมดูลและจากนักศึกษาที่ทำแบบทดสอบหลังเรียน (post-test) ในกลุ่มควบคุมที่เรียนตามปกติ คำนวณหาค่า  $t - test$  และวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

### 3.5 สถิติที่ใช้ในการวิจัย

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้มีดังนี้

#### 3.5.1 ค่าระดับความยากง่าย และอำนาจจำแนก ของแบบทดสอบเป็นรายข้อ

(พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2538 : 129-130)

$$p = \frac{R}{N}$$

$p$	แทน	ระดับความยากของข้อสอบ
$R$	แทน	จำนวนผู้ตอบถูกในแต่ละข้อ
$N$	แทน	จำนวนผู้เข้าสอบทั้งหมด

ถ้า  $p$  มีค่ามาก (ตัวถูก) หมายถึง มีคนตอบถูกในข้อนั้นมาก ข้อสอบข้อนั้นก็ง่าย

ถ้า  $p$  มีค่าน้อย (ตัวถูก) หมายถึง มีคนตอบถูกในข้อนั้นน้อย ข้อสอบข้อนั้นก็ยาก

ค่า  $p$  จะมีค่าอยู่ระหว่าง 0 ถึง 1

เกณฑ์ความยากของข้อสอบ กำหนดไว้อยู่ระหว่าง .20 ถึง .80

ข้อสอบที่มีค่า	เท่ากับ .50	แสดงว่า	ข้อสอบนั้นมีความยากปานกลางพอดี
ข้อสอบที่มีค่า	ต่ำกว่า .50	แสดงว่า	ข้อสอบนั้นค่อนข้างยาก
ข้อสอบที่มีค่า	สูงกว่า .50	แสดงว่า	ข้อสอบนั้นค่อนข้างง่าย
ข้อสอบที่มีค่า	สูงกว่า .20	แสดงว่า	ข้อสอบนั้นยากเกินไป
ข้อสอบที่มีค่า	สูงกว่า .80	แสดงว่า	ข้อสอบนั้นง่ายเกินไป

ค่าอำนาจจำแนก ของแบบทดสอบ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2538 : 129-130)

$$r = \frac{R_u - R_l}{N}$$

เมื่อ	$r$	แทน	ค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบรายข้อ
	$R_u$	แทน	จำนวนผู้ที่ตอบถูกข้อนั้นในกลุ่มเก่ง
	$R_l$	แทน	จำนวนผู้ที่ตอบถูกข้อนั้นในกลุ่มอ่อน
	$N$	แทน	จำนวนผู้เข้าสอบทั้งหมด

ค่าอำนาจจำแนกจะมีค่าอยู่ระหว่าง -1 ถึง +1 ข้อสอบที่มีค่าอำนาจจำแนกเป็นบวก และเข้าใกล้ 1 แสดงว่า มีอำนาจจำแนกสูง ข้อสอบที่มีค่าอำนาจจำแนกเป็นลบ และเท่ากับ 0 แสดงว่า ข้อสอบนั้นไม่มีอำนาจจำแนก

ค่าอำนาจจำแนกตามเกณฑ์ที่กำหนด คือ มีค่าตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป

3.5.2 การหาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ (reliability of test) เนื่องจากข้อมูลมีค่าเป็น 0, 1 และข้อสอบมีความยากง่ายใกล้เคียงกัน จึงใช้สูตร KR-20 ของ Kuder Richardson (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2540 : 123)

$$r_{tt} = \frac{n}{n-1} \left[ 1 - \frac{\sum pq}{s_t^2} \right]$$

เมื่อ	$r_{tt}$	แทน	ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
	$n$	แทน	จำนวนของข้อสอบ
	$p$	แทน	สัดส่วนของผู้ตอบถูกในแต่ละข้อ
	$q$	แทน	สัดส่วนของผู้ตอบผิดในแต่ละข้อ = $1 - p$
	$s_t^2$	แทน	ความแปรปรวนของคะแนนทั้งหมด

3.5.3 หาค่าเฉลี่ยของคะแนน โดยใช้สูตร (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2538 : 145-152)

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

เมื่อ	$\bar{x}$	แทน	ค่าเฉลี่ยของคะแนน
-------	-----------	-----	-------------------

ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation) โดยใช้สูตร (ประกอบ. 2525 : 81)

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

เมื่อ	$S.D.$	แทน	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	$x$	แทน	คะแนนดิบของแต่ละคน
	$N$	แทน	จำนวนนักเรียน

3.5.4 การหาประสิทธิภาพของบทเรียนโมดูล (เสาวณี สิกขาบัณฑิต. 2525 : 53)

$$\text{สูตร } E_1 = \frac{\left( \frac{\sum x}{N} \right)}{A} \times 100$$

$$E_2 = \frac{\left(\frac{\sum F}{N}\right)}{B} \times 100$$

เมื่อ	$E_1$	=	ประสิทธิภาพของกระบวนการที่จัดไว้ในบทเรียนคิดเป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากกิจกรรมการเรียน
	$E_2$	=	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์คิดเป็นร้อยละจากการทำแบบประเมินผลหลังการเรียน
	$\sum x$	=	คะแนนรวมจากการทำกิจกรรมการเรียน
	$\sum F$	=	คะแนนรวมของแบบทดสอบหลังการเรียน
	$N$	=	จำนวนผู้เรียนทั้งหมด
	$A$	=	คะแนนเต็มของแบบฝึกหัดแต่ละบทเรียน โมดูล
	$B$	=	คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังการเรียน

การคำนวณหาประสิทธิภาพของบทเรียน โมดูล โดยใช้สูตรดังกล่าว ซึ่งคำนวณโดยการนำคะแนนจากในกิจกรรมการเรียน ( $E_1$ ) และคะแนนแบบทดสอบหลังการเรียน ( $E_2$ ) ในขณะผู้เรียนทำในแต่ละ โมดูลมาคำนวณหา  $E_1/E_2$  เพื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ 80/80

3.5.5 ทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยรายคู่ ของกลุ่มทดลองที่ 1 กับกลุ่มควบคุมจะทำการทดสอบความแปรปรวนก่อน โดยใช้การทดสอบค่าเอฟ ( $F - test$ )

$$\text{ถ้า } S_1^2 > S_2^2$$

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2} \quad df_1 = n_1 - 1, df_2 = n_2 - 2$$

นำค่าที่คำนวณได้ไปเปรียบเทียบกับค่า  $F$  ที่เปิดได้จากตาราง ถ้า  $F$  จำนวนน้อยกว่า  $F$  ตาราง แสดงว่า ความแปรปรวนของกลุ่มควบคุม และกลุ่มทดลองที่ 1 มีค่าเท่ากัน จะใช้สูตร  $t - test$  (dependent sample) (ชูศรี วงศ์รัตน์, 2534 : 138)

$$\text{สูตร } t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

เมื่อ	$\bar{x}_1$	แทน	คะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนของกลุ่มทดลอง
	$\bar{x}_2$	แทน	คะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนของกลุ่มควบคุม
	$S_1^2$	แทน	คะแนนของแต่ละคนจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนของกลุ่มทดลอง
	$S_2^2$	แทน	คะแนนของแต่ละคนจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนของกลุ่มควบคุม
	$n_1$	แทน	จำนวนนักเรียนของกลุ่มทดลอง
	$n_2$	แทน	จำนวนนักเรียนของกลุ่มควบคุม

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการสร้างและหาประสิทธิภาพของบทเรียน โมดูล เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรค์งานโฆษณา หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล แบ่งออกเป็นขั้นตอน ดังนี้

4.1 การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของบทเรียน โมดูล

4.2 การวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างการสอนด้วยบทเรียน โมดูลกับการสอนปกติ

#### 4.1 การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของบทเรียนโมดูล

ผู้วิจัยได้นำบทเรียนที่สร้างขึ้นและผ่านการแก้ไขจากการทดลองรายบุคคลครั้งที่ 1 และการทดลองกลุ่มย่อยแล้ว ได้ทำการทดลองภาคสนามกับนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการขาย โรงเรียนจรัลสนิทวงศ์บริหารธุรกิจ จำนวน 20 คน ที่ไม่เคยเรียนวิชานี้มาก่อน จากผลการทดลองในการหาประสิทธิภาพของบทเรียน โมดูล โดยใช้คะแนนจากการทำกิจกรรมระหว่างการเรียน และประเมินผลหลังการเรียน ดังแสดงในตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 แสดงการหาประสิทธิภาพของบทเรียน โมดูล เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรค์งานโฆษณา

รายการ	จำนวน (คน)	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	คิดเป็น ร้อยละ
กิจกรรมระหว่างการเรียน ( $E_1$ )	20	40	35.40	88.50
ประเมินผลหลังเรียน ( $E_2$ )	20	50	41.80	83.60

จากตารางที่ 4.1 แสดงการหาประสิทธิภาพบทเรียน โมดูล ซึ่งได้ค่าประสิทธิภาพของบทเรียน โมดูลเท่ากับ 88.50/83.60 โดยเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดในสมมติฐาน คือ 80/80

#### 4.2 การวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างการเรียนด้วยบทเรียน โมดูลกับการสอนปกติ

ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลองที่ศึกษาด้วยบทเรียน โมดูล กับกลุ่มควบคุมที่การสอนปกติ ดังตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลองที่เรียนด้วยบทเรียน  
โมดูลกับกลุ่มควบคุมการสอนปกติ

ลำดับขั้นตอนการทดสอบ	$N$	$\bar{x}$	$s$	$s^2$	$t$
การทดสอบหลังเรียน กลุ่มทดลอง ( $\bar{x}_1$ )	20 คน	42.30	1.38	1.91	5.12*
การทดสอบหลังเรียน กลุ่มควบคุม ( $\bar{x}_2$ )	20 คน	41.45	1.19	1.42	

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ  $\alpha = 0.05$   $df = 38$   $t = 1.684$

จากตารางที่ 4.2 แสดงให้เห็นว่า คะแนนเฉลี่ยของการทดสอบหลังเรียนของทั้งสองกลุ่มแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยผู้เรียนเรียนบทเรียนโมดูลมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการสอนปกติ ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย

## บทที่ 5

# สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (research & development) โดยมุ่งศึกษาและพัฒนาเทคโนโลยีทางการศึกษา เพื่อนำมาใช้ประกอบการเรียนการสอนรายวิชา การโฆษณา (กข. 204) หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2538 สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล ภาควงศึกษาศาสตร์

### 5.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้าง และหาประสิทธิภาพบทเรียนโมดูล เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรค์งานโฆษณา วิชาการโฆษณา (กข. 204) ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2538 สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล ภาควงศึกษาศาสตร์
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนจากบทเรียน โมดูลและจากการสอนปกติ

### 5.2 สมมติฐานของการวิจัย

1. บทเรียนโมดูลที่สร้างขึ้นนี้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบทเรียน โมดูลมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่าการสอนปกติ

### 5.3 วิธีการดำเนินการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัยในการทดลองหาประสิทธิภาพบทเรียน โมดูล เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรค์งานโฆษณา ดำเนินการใช้กับกลุ่มตัวอย่าง 3 กลุ่ม จำนวนกลุ่มละ 20 คน คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการขาย โดยให้ผู้เรียนเรียนตามบทเรียน โมดูล ดังนี้

1. จัดปฐมนิเทศ เพื่อให้นักเรียนเข้าใจถึงวิธีการเรียนด้วยบทเรียน และขั้นตอนในการศึกษาบทเรียน
2. นักเรียนรับชุดหน่วยบทเรียน โมดูลจากผู้ควบคุม เริ่มต้นศึกษาวัตถุประสงค์ และหน่วยบทเรียนจนเข้าใจ
3. ทำการประเมินผลตนเองก่อนเรียนจากแบบประเมินผลก่อนเรียน และตรวจสอบกับเฉลย และประเมินผลการผ่านเกณฑ์

4. ศึกษาเนื้อหาจากกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 หรือ 2 เมื่อศึกษาจนจบในแต่ละตอนจะมีแบบทดสอบทบทวน แล้วทำการตรวจเฉลย และประเมินผลการผ่านตามเกณฑ์
5. หลังจากนักเรียนได้ศึกษากิจกรรมการเรียนรู้ และนำแบบทดสอบทบทวนแล้ว ถ้าผ่านเกณฑ์ก็จะทำการประเมินผลตนเองหลังเรียน จากแบบประเมินผลหลังการเรียนรู้ โดยมีการควบคุมอย่างใกล้ชิด
6. นำคะแนนจากการทำแบบทดสอบทบทวนเนื้อหา และคะแนนจากการประเมินผลหลังเรียนของทุกหน่วยบทเรียน โมดูล ไปวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ

#### 5.4 สรุปผลการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของบทเรียนโมดูล เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรค์งานโฆษณา มีประสิทธิภาพ 88.50/83.60 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบทเรียนโมดูล เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรค์งานโฆษณา มีผลสัมฤทธิ์สูงกว่าการสอนปกติ

#### 5.5 การอภิปรายผล

จากการวิจัยพบว่า บทเรียนโมดูล เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรค์งานโฆษณา ผู้เรียนสามารถศึกษาได้ด้วยตนเอง มีวัตถุประสงค์ของการเรียนที่แน่นอน มีคำบรรยาย คำแนะนำต่าง ๆ และมีสื่อประกอบการเรียนรวมอยู่ด้วยอย่างสมบูรณ์ จากผลการวิจัยสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

5.5.1 ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของบทเรียนโมดูล ในการวิจัยเพื่อหาประสิทธิภาพของบทเรียนโมดูล เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรค์งานโฆษณา มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดคือ 80/80 จากการทดลองกับนักเรียนจำนวน 20 คน ได้ค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 88.50/83.60 แสดงว่าบทเรียนโมดูลเรื่องศิลปะการสร้างสรรค์งานโฆษณา สามารถใช้สอนกับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาวิชาการขายได้จริงและมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของบุญเลี้ยง อบแสงทอง (2544 : บทคัดย่อ) ซึ่งได้สร้างและหาประสิทธิภาพบทเรียนโมดูล เรื่อง การติดตั้งสายอากาศโทรทัศน์ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของวิทยาระบบโทรทัศน์ ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง กรมอาชีวศึกษา พุทธศักราช 2540 ผลการวิจัย บทเรียน โมดูลที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 89.60/84.90 สูงกว่าเกณฑ์ที่ได้กำหนด และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่เรียนด้วยบทเรียนโมดูลสูงกว่าการเรียนตามคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ โสภณ จันทร์โชติ (2544 : บทคัดย่อ) ได้สร้างและหาประสิทธิภาพบทเรียนโมดูลเรื่อง เครื่องมือและอุปกรณ์ในการผลิตรายการโทรทัศน์ ที่เป็นส่วนหนึ่งของวิชาโทรทัศน์เพื่อการศึกษา ตามหลักสูตร

ครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ซึ่งบทเรียนโมดูลมีประสิทธิภาพ 91/88 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 85/85

5.5.2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนโมดูล และการสอนปกติ ผู้วิจัยได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการโฆษณา เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรค์งานโฆษณา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 โดยใช้บทเรียนโมดูลกับการสอนปกติ จากการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนโมดูลมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยการสอนปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับ บุญเลี้ยง ออบแสงทอง (2544 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการระบบโทรทัศน์ เรื่อง การติดตั้งสายอากาศโทรทัศน์ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง แผนกอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคมินบุรี จำนวน 60 คน และจัดเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้บทเรียนโมดูลกับการเรียนตามคู่มือครู ผลปรากฏว่า นักศึกษาที่เรียนด้วยบทเรียนโมดูลมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักศึกษาที่เรียนตามคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ โสภณ จันทรโชติ (2544 : บทคัดย่อ) ได้สร้างและหาประสิทธิภาพบทเรียนโมดูล เรื่อง เครื่องมือและอุปกรณ์ในการผลิตรายการโทรทัศน์ ผลจากการวิจัยเปรียบเทียบผลการเรียนวิชาโทรทัศน์เพื่อการศึกษา โดยใช้บทเรียนโมดูลกับการสอนปกติ ผลปรากฏว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มที่เรียนด้วยบทเรียนโมดูล สูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มที่เรียนด้วยการสอนปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับบทเรียนโมดูลในด้านเนื้อหา และการผลิตสื่อ มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ ดีมาก และมีความคิดเห็นสอดคล้องกันมากที่สุด

## 5.6 ข้อเสนอแนะ

### 5.6.1 ข้อเสนอแนะทั่วไป

จากการสังเกตพฤติกรรมขณะเรียนของผู้เรียนพบว่า ผู้เรียนมีความสนใจที่จะเรียนด้วยบทเรียนโมดูล ซึ่งอาจจะเป็นสิ่งแปลกใหม่จากการเรียนของนักเรียน โดยที่นักเรียนจะเรียนด้วยความตั้งใจ เมื่อนักเรียนเรียนผ่านในแต่ละบทเรียนแล้ว นักเรียนจะทำแบบฝึกหัด และเฉลยไปพร้อมกัน ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นที่จะทำแบบทดสอบให้ได้คะแนนมาก ๆ และนักเรียนบางคนที่ได้คะแนนน้อยจะให้ความสนใจกับบทเรียนเพิ่มมากยิ่งขึ้น

1. บทเรียนโมดูลที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีกิจกรรมเพียง 2 อย่าง อาจจะสนองความถนัดและความต้องการทางการเรียนของผู้เรียนไม่ได้ทั้งหมด เช่นผู้เรียนบางคนถนัดในการอ่าน บางคนถนัดในการฟัง และการใช้อุปกรณ์โสต เช่น เครื่องฉายสไลด์ ซึ่งมีความคุ้นเคยน้อย หรืออาจจะไม่

มี ซึ่งก็น่าจะพัฒนาเป็น วิธีดี ดังนั้นถ้าหากจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพิ่มขึ้นอีก ก็อาจจะทำให้การเรียนรู้ด้วยบทเรียน โมดูลมีประสิทธิภาพสูงขึ้น

2. นักเรียนไม่คุ้นเคยกับการเรียนการสอนด้วยบทเรียน โมดูล แต่จะคุ้นเคยกับการสอนปกติ ดังนั้นในการอ่านคำแนะนำ และรายละเอียดเนื้อหาบางอย่างอาจเข้าใจไม่ดีพอ ถ้าหากมีการศึกษา หรือฝึกให้คุ้นเคยกับการเรียนรู้ด้วยตนเองมาก่อน อาจทำให้มีประสิทธิภาพของบทเรียน โมดูลนี้สูงขึ้น

3. นักเรียนกลุ่มทดลองบางคน ไม่ปฏิบัติตามคำแนะนำในการเรียน โดยใช้บทเรียน โมดูล ขณะเรียนนักเรียนบางคนตื่นเต้นกลัวไม่ทันเวลา รีบทำแบบฝึกหัดและแบบทดสอบ โดยไม่อ่านคำแนะนำ และรายละเอียด จึงทำให้ผลการเรียนไม่ดีเท่าที่ควร

### 5.6.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการสร้าง และวิจัยหาประสิทธิภาพของบทเรียน โมดูลในรายวิชาอื่น ๆ ให้กว้างขวางยิ่งขึ้น

2. ควรมีการสร้างบทเรียน โมดูลในเรื่องเดียวกัน โดยให้มีกิจกรรมเลือกเพิ่มมากขึ้น เช่น วัสดุสิ้น ในรูปแบบ วิธีดี เพื่อให้ได้ภาพ เสียงที่คมชัด และสามารถบันทึกได้หลายภาษา

3. ควรจะได้มีการสร้าง และหาประสิทธิภาพบทเรียน โมดูล ในเนื้อหาวิชาการโฆษณา ต่อไปจนครบหลักสูตร

## บรรณานุกรม

- กิดานันท์ มลิทอง. 2535. เทคโนโลยีการศึกษาร่วมสมัย. กรุงเทพฯ : เอ็ดดิส เพรส โปรดักส์ จำกัด.
- กานดา พูนลาภทวี. 2526. การวัดและประเมินผลทางการศึกษา. ภาควิชาครุศาสตร์เทคโนโลยี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและวิทยาศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- จิรวรรณ สุวีรังค์ และภาวดี จิตธรรมมา. 2526. การโฆษณา. กรุงเทพฯ : พิมพ์พับลิชซิ่ง.
- ชมพันธ์ุ กุญชร ณ อุษยา. 2519. หน่วยการเรียนรู้การสอน. เอกสารประกอบการเรียน วิชาทฤษฎีการปฏิบัติการหลักสูตร.
- บุญเกื้อ คอรรหาเวช. 2542. นวัตกรรมการศึกษา. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- บุญมี ก้อนทอง. 2518. “บทเรียนโมดูลเพื่อสร้างเสริมความรู้.” วารสารวิทยาลัย. 28 (1) : 21-23.
- บุญเลี้ยง อบแสงทอง. 2544. “บทเรียน โมดูล เรื่อง การติดตั้งสายอากาศโทรทัศน์.” วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- เบ็ญจา โสตรโยม. 2520. “การทดลองเปรียบเทียบผลการสอนสมการเชิงซ้อน หนึ่งตัวแปร โดยใช้ หน่วยการเรียนรู้กับการสอนแบบปกติ.” วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ประคอง วรรณสุต. 2520. สถิติศาสตร์ประยุกต์สำหรับครู. พระนคร : ไทยวัฒนาพานิช.
- ปลีก น้ำแก้ว. 2527. “การเปรียบเทียบผลการเรียนวิชาฟิสิกส์ เรื่องประจุไฟฟ้าและกฎของคูลอมบ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้บทเรียน โมดูลกับการสอนปกติ.” ปริญญาวิทยานิพนธ์ กศ.ม., มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- พรรณี ศิริวัฒนานุกูล. 2522. “การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการสอน วิทยาศาสตร์ เรื่องเทคนิคการตั้งคำถาม โดยใช้บทเรียน โมดูลกับการสอนปกติ.” วิทยานิพนธ์ปริญญาโท มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2538. วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ไพบุลย์ ไสยวงศ์ และคณะ. 2537. การโฆษณา. กรุงเทพฯ : ศูนย์ตำราอาจารย์นิมิตร.
- มนูญ แสงหิรัญ และคณะ. สื่อการโฆษณา. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ร่วมศักดิ์ แก้วปลั่ง. 2524. เครื่องสอนและการสอนแบบโปรแกรม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ลัดดา สุขปรีดี. 2522. เทคโนโลยีการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์พิมพ์เนศ.

- ลัดดา สุขพานิช. 2526. **หลักการโฆษณา**. กรุงเทพฯ : สยามออฟเซ็ท.
- วสันต์ อดิศักดิ์. 2524. **นวัตกรรมการศึกษา**. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี.
- วารินทร์ รัศมีพรหม. 2531. **สื่อการสอนเทคโนโลยีทางการศึกษาและการสอนร่วมสมัย**. กรุงเทพฯ : ชวนพิมพ์.
- สุภาลักษณ์ พงษ์สุวรรณ. 2523. “การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องเมตริกซ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้หน่วยการเรียนรู้การสอนกับการสอนตามปกติ” ปรียญานิพนธ์ กศ.ม., มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- โสภณ จันทโรจิติ. 2544. **บทเรียนโมดูลเรื่อง เครื่องมือและอุปกรณ์ในการผลิตโทรทัศน์**. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- เสรี วงษ์มณฑา และวสิน เตชะธิตติ. 2526. **เอกสารประกอบสอน วิชาการบริหารการตลาด มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช**. กรุงเทพฯ : ชวนพิมพ์.
- เสาวณีย์ สิกขาบัณฑิต. 2525. **การเรียนการสอนรายบุคคล**. กรุงเทพฯ : สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า พระนครเหนือ.
- อัจฉรา สืบสินธุ์สกุลไชย. 2542. “การวัดและการประเมินผลการศึกษา.” กรุงเทพฯ : สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง. เอกสารอัดสำเนา.
- APEID Regionl Planning Workshop, an. 1975. **Module on the Construction of Modules**.
- Arends Robert L. and others. 1973. **Handbook for the Development of Instructional Module of Competency-based Teacher Education Program**. 2nd ed., New York : State University College at Buffalo.
- Creager, Joan G., and others. 1971. **The Use of Modules in College Biology Teaching**. Commission on Undergraduate Education in the Biological Sciences.
- Eiji, Pierre Van. 1976. “A Concise Building Scheme for Instructional Modules.” *Educaitional Technology*.
- Houston, Fobert W. and Others. 1972. **Developing Instructional Modules : A Modular System for Writing Modules**. Texas, College of Education, University of Houston.
- Lawrence, Gordon. 1973. **Florida Modules on Generic Teaching Competencies**. Gainesville, Florida : University of Florida.
- Musgrove, Phyllis Poague. 1977. “Effect of the Use of Modular Instruction on Pre-Service Achievement in Secondary Education Method Classes.” *Dissertation Abstracts International*. 40 : 4297-A Michigan, Ann Arbor.

- Parsons, Jerry and Others. 1976. "Criteria for Selecting, Evaluating or Development Learning Modules." Educational Technology.
- Pool, Lydia Bray. 1979. "Individualized Staff Development Utilizing Modular Instructional Development and Field Testing of Classroom Management Modules for Individualizing Instruction in Reading." Dissertation Abstracts International.
- Robertson, Joseph Revert. 1976. "An Experiment Evaluation of the Comparision of Mathematics Modules with and Individualized Giude and Textbook for Mathematics." Dissertation Abstracts International. 36 : 5112-A Michigan, Ann Arbor.
- Todo, Peggy Smith. 1973. "The Development and Evaluation of a Module for Individualed Self-Directed Instructional at the College Level." Dissertation Abstracts International.

## ภาคผนวก

- ภาคผนวก ก หนังสือราชการ
- ภาคผนวก ข รายงานผู้ทรงคุณวุฒิประเมินเครื่องมือการวิจัย
- ภาคผนวก ค เอกสารประกอบการเรียนเนื้อหาวิชาการโฆษณา  
(กข.204) เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรค์งานโฆษณา
- ภาคผนวก ง แบบประเมินคุณภาพบทเรียนโมดูล
- ภาคผนวก จ การวิเคราะห์ข้อมูล
- ภาคผนวก ฉ ตัวอย่างบทเรียนโมดูล

## ภาคผนวก ก

### หนังสือราชการ

- หนังสือแต่งตั้งคณะกรรมการควบคุม และคณะกรรมการพิจารณา  
หัวข้อ และเค้าโครงวิทยานิพนธ์
- ประกาศบัณฑิตวิทยาลัย เรื่อง ผลการพิจารณาหัวข้อ และ  
เค้าโครง วิทยานิพนธ์
- หนังสือขอความร่วมมือให้นักศึกษาเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัย
- หนังสือขอความร่วมมือให้นักศึกษาทดลองเครื่องมือเพื่อการวิจัย



คำสั่งคณะกรรมการคุศศาสตร์อุตสาหกรรม  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ที่ ๗ / 2542

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการควบคุมและคณะกรรมการพิจารณาหัวข้อ  
และเค้าโครงวิทยานิพนธ์ของ นางสาวราตรี เขียวมณี

เพื่อให้การเรียบเรียงวิทยานิพนธ์ของ นางสาวราตรี เขียวมณี เป็นไปด้วยความเรียบร้อย  
และมีประสิทธิภาพ จึงแต่งตั้งคณะกรรมการเพื่อควบคุมและพิจารณาหัวข้อและเค้าโครงวิทยานิพนธ์  
ดังต่อไปนี้

1. คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์

อาจารย์โอวาท	พูลศิริ	ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์
อาจารย์อัจจรา	สีบสินธุ์สกุลไชย	ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ร่วม
อาจารย์อรรถพร	ฤทธิเกิด	ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ร่วม

2. คณะกรรมการพิจารณาหัวข้อและเค้าโครงวิทยานิพนธ์

รศ.ดร.สุพิทย์	กาญจนพันธุ์	ประธานกรรมการ
อาจารย์โอวาท	พูลศิริ	กรรมการประจำสาขาวิชา
อาจารย์อรรถพร	ฤทธิเกิด	กรรมการประจำสาขาวิชา
อาจารย์อัจจรา	สีบสินธุ์สกุลไชย	กรรมการ
ผศ.ดร. สมพร	ไชยะ	กรรมการ

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ ๑๐ พฤษภาคม พ.ศ. 2542

(นายอุดมศักดิ์ สาริบุตร)

รองคณบดีฝ่ายบริหาร  
รักษาราชการแทนคณบดี

๑๐ ๖๑ ๔๒

๑๐ ๖๑ ๔๒



ประกาศบัณฑิตวิทยาลัย  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
เรื่อง ผลการพิจารณาหัวข้อและเค้าโครงวิทยานิพนธ์

บัณฑิตวิทยาลัย โดยความเห็นชอบของคณะกรรมการพิจารณาหัวข้อและเค้าโครงวิทยานิพนธ์ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม ขอประกาศรายชื่อหัวข้อและเค้าโครงวิทยานิพนธ์ หลักสูตรครุศาสตร์ อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาทางการอาชีวะและเทคนิคศึกษา ที่ได้รับอนุมัติ ให้ดำเนินการดังนี้

ได้รับอนุมัติเมื่อวันที่ 23 พฤษภาคม 2543

1. นางสาวราตรี เขียวมณี ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง "บทเรียนโมดูลเรื่อง ศิลปะการสร้างสรรค์งานโฆษณา" โดยมี อาจารย์ไอวาท พูลศิริ เป็นอาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ อาจารย์อัจฉรา สืบสินธุ์สกุลไชย และ อาจารย์อรรถพร ฤทธิเกิด เป็นอาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ร่วม

ทั้งนี้ให้นักศึกษาค้นคว้าและเขียนวิทยานิพนธ์ โดยปรึกษากับอาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ให้เสร็จสิ้นภายในเวลาที่กำหนดในระเบียบของบัณฑิตวิทยาลัย

ประกาศ ณ วันที่ 6 มิถุนายน พ.ศ.2543

(รศ.ดร.มนัส สัจวรศิลป์)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



ที่ ทม 1504 / 3836

คณะกรรมการอุดมศึกษา

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ถนนฉลองกรุง เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

๕ กันยายน 2544

เรื่อง ขอความร่วมมือให้นักศึกษาเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการ โรงเรียนจรัสสินทวงศ์บริหารธุรกิจ

- สิ่งที่ส่งมาด้วย
1. คำโครงการวิทยานิพนธ์ จำนวน 1 เล่ม
  2. ประกาศผลการพิจารณาหัวข้อและคำโครงการวิทยานิพนธ์ จำนวน 1 ฉบับ

ด้วย นางราตรี เขียวฉนิ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาทางการอาชีพและเทคนิคศึกษา จะทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง " บทเรียนโมดูล เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรค์งานโฆษณา " และได้รับอนุมัติหัวข้อและคำโครงการวิทยานิพนธ์แล้วเมื่อวันที่ 23 พฤษภาคม 2543 ในการทำวิจัยเรื่องนี้ นักศึกษาจำเป็นต้องเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัยโดยใช้แบบสอบถาม แบบทดสอบ และทำการทดลองสอน ภายในสถานศึกษาของ คณะครุศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดอนุญาตให้นักศึกษาทำการเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัยโดยใช้แบบสอบถาม แบบทดสอบ และทำการทดลองสอน ภายในสถานศึกษาของท่านได้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุญาตและขอขอบคุณในความอนุเคราะห์ของท่าน มา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

( นายณรงค์ พิมสาร )

รองคณบดีฝ่ายบัณฑิตศึกษา

ปฏิบัติราชการแทนคณบดี

หน่วยบัณฑิตศึกษา

โทร. 327-1199 , 737-3000 ต่อ 3692

โทรสาร. 3269040



ที่ ทม 1504/ 3835

คณะกรรมการอุตสาหกรรม

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ถนนฉลองกรุง เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

๕ กันยายน 2544

เรื่อง ขอความร่วมมือให้นักศึกษาทดลองเครื่องมือเพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการ โรงเรียนจรัสสินทวงศ์บริหารธุรกิจ

ด้วย นางสาวราตรี เขียวมณี นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยี การศึกษาทางการอาชีพและเทคโนโลยี จะทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ บทเรียนโมดูล เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรค์งานโฆษณา ” คณะกรรมการอุตสาหกรรม จึงขอความอนุเคราะห์ท่าน ได้โปรดอนุญาตให้นักศึกษาได้ใช้แบบสอบถาม แบบทดสอบ และทำการทดลองสอนภายใน สถานศึกษาของท่านได้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุญาตและขอขอบคุณในความอนุเคราะห์ของท่าน  
มา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(นายณรงค์ พิมสาร)

รองคณบดีฝ่ายบัณฑิตศึกษา

ปฏิบัติราชการแทนคณบดี

หน่วยบัณฑิตศึกษา

โทร. 3271199, 7373000 ต่อ 3692

โทรสาร 3269040

## ภาคผนวก ข

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิประเมินเครื่องมือการวิจัย

- ด้านเนื้อหา
- ด้านเทคนิคการผลิตสื่อ

## รายนามผู้ทรงคุณวุฒิประเมินเครื่องมือการวิจัย (ด้านเนื้อหา)

1. รศ.พิบูล ทีปะपाल
 

ตำแหน่ง	รองศาสตราจารย์ ระดับ 9 ประธานโครงการ MBA (บริหารธุรกิจ) มหาวิทยาลัยเซนต์จอห์น
---------	--
  
2. ผศ.สมปอง คงชัย
 

การศึกษา	การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
ตำแหน่ง	ที่ปรึกษาแผนกการตลาด โรงเรียนจรัลสนิทวงศ์บริหารธุรกิจ เขตบางกอกน้อย กทม. 10700
  
3. อาจารย์ศิริรัตน์ วรรณสิทธิ์
 

การศึกษา	ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ตำแหน่ง	อาจารย์ประจำแผนกการขาย โรงเรียนจรัลสนิทวงศ์บริหารธุรกิจ เขตบางกอกน้อย กทม. 10700

## รายนามผู้ทรงคุณวุฒิประเมินเครื่องมือการวิจัย (ด้านเทคนิคการผลิตสื่อ)

1. ผศ.ดร. พัลลภ พิริยะสุวรรณศ์
 

การศึกษา	การศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ สาขาเทคโนโลยีการศึกษา
ตำแหน่ง	หัวหน้าภาควิชาครุศาสตร์เทคโนโลยี สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
  
2. อาจารย์สุรเชษฐ์ ศิลลา
 

การศึกษา	การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
ตำแหน่ง	อาจารย์ 2 ระดับ 6 ฝ่ายโสตทัศนศึกษา โรงเรียนยานนาวาศึกษา กรุงเทพมหานคร 10200
  
3. อาจารย์สุรียา นุบผา
 

การศึกษา	การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
ตำแหน่ง	อาจารย์ 2 ระดับ 6 หัวหน้างานโสตทัศนศึกษา โรงเรียนศึกษานารี กรุงเทพมหานคร

## ภาคผนวก ก

เอกสารประกอบการเรียนเนื้อหาวิชาการโฆษณา (กข.204)

เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรค์งานโฆษณา

- วัตถุประสงค์
- เนื้อหาของรายวิชา
- ตารางวิเคราะห์หลักสูตร

## เอกสารประกอบเรียนเนื้อหาวิชาการโฆษณา (กข. 204)

### เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรค์งานโฆษณา

#### 1. วัตถุประสงค์

จากลักษณะรายวิชา ได้กำหนดวัตถุประสงค์ทั่วไป ดังนี้คือ

- 1.1 เข้าใจถึงภาพประกอบงานโฆษณา
- 1.2 รู้จักการวางผังงาน หรือการจัดหน้าโฆษณา
- 1.3 รู้จักเรื่องสีที่ใช้ในงานโฆษณา
- 1.4 เข้าใจถึงเครื่องหมายการค้าที่ใช้ในงานโฆษณา

#### 2. เนื้อหาของรายวิชา

จากการวิเคราะห์เนื้อหาของบทเรียน ผู้วิจัยได้แบ่งเนื้อหาออกเป็นหน่วยย่อย 4 ตอน เพื่อนำมาสร้างเป็นบทเรียนโมดูล 1 หน่วยบทเรียน และกำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม ดังนี้

##### วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

##### ตอนที่ 1 ภาพประกอบการโฆษณา (visualizing)

1. บอกความหมายของภาพประกอบโฆษณาได้
2. บอกลักษณะและหน้าที่ของภาพประกอบโฆษณาได้
3. ระบุประเภทของการใช้ภาพประกอบโฆษณาได้

##### ตอนที่ 2 สี (color)

1. อธิบายความสำคัญและอิทธิพลของสีที่มีต่องานโฆษณาได้
2. เพื่อให้วิเคราะห์การเลือกใช้สีสำหรับงานโฆษณาได้เหมาะสมกับ สินค้า
3. เพื่อเปรียบเทียบลักษณะบางอย่างของสินค้าที่ไม่สามารถบอกได้ด้วยคำพูด

##### ตอนที่ 3 เครื่องหมายการค้า (trademark)

1. บอกความหมายของเครื่องหมายการค้าได้
2. ระบุเครื่องหมายที่ทางราชการห้ามนำมาใช้เป็นเครื่องหมายการค้าได้
3. บอกถึงประโยชน์และความจำเป็นของการใช้เครื่องหมายการค้าได้

##### ตอนที่ 4 การวางผังโฆษณา หรือการจัดหน้าโฆษณา (layout)

1. อธิบายความหมายของการวางผังโฆษณาได้
2. อธิบายขั้นตอนการจัดทำ layout
3. สามารถจัดทำ layout ในสื่อสิ่งพิมพ์ได้

ตารางที่ 6.1 ตารางวิเคราะห์หลักสูตร เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรค์งานโฆษณา

พฤติกรรม	ความรู้ ความจำ	ความเข้าใจ	การนำไปใช้	การวิเคราะห์	การสังเคราะห์	การประเมินค่า	รวม
เนื้อหา	10	10	10	10	10	10	
ภาพประกอบการโฆษณา	21	41	1, 4, 5, 19, 24	-	6, 22	2, 7, 20, 22	13
การวางผังโฆษณา	9	10, 29, 30, 33	31, 32	8, 20	40	-	10
สีสันทัน	26	13, 17, 27	18, 43	11, 12, 25, 45	-	-	10
เครื่องหมายการค้า	42, 16, 17	14, 15, 35, 48, 14	36, 38, 45, 46	39, 49	3, 34	37	17
รวม	6	13	12	8	6	5	50

ในบทเรียนที่ผ่านมา เป็นการเขียนข้อความโฆษณา หรืองานส่วนที่เป็นคำพูด (verbal part) ซึ่งเป็นการเขียนข้อความโฆษณาเกี่ยวกับรายละเอียดข้อมูลของสินค้า แล้วกระตุ้นความสนใจแก่ผู้บริโภคแต่งงาน โฆษณานั้นจะอาศัยเฉพาะส่วนที่เป็นงานเขียน หรือส่วนที่เป็นคำพูดเพียงอย่างเดียวไม่ได้ เพราะจะทำให้ชิ้นงานโฆษณาไม่สมบูรณ์ชัดเจน หรือสร้างแรงกระตุ้นได้ไม่มากพอ จึงจำเป็นต้องมีส่วนงานงานสร้างสรรค์ด้านศิลป์ หรืองานส่วนที่ไม่เป็นคำพูด (non-verbal part) เข้ามาช่วยเพื่อสื่อความหมายของชิ้นงานโฆษณาให้ชัดเจนมากขึ้น ซึ่งจะประกอบไปด้วยส่วนสำคัญ ๆ คือ

1. ภาพประกอบการโฆษณา (visualizing)
2. สีสันทัน (color)
3. เครื่องหมายการค้า (trademark)
4. การวางผังโฆษณา หรือการจัดหน้างานโฆษณา (layout)

### 1. ภาพประกอบ (visualizing)

ภาพประกอบงานโฆษณา มีความสำคัญมาก ส่วนใหญ่ใช้กับสื่อสิ่งพิมพ์ เนื่องจากสามารถเรียกร้องความสนใจให้เกิดขึ้นได้และเป็นการนำเอาภาพพจน์ที่เกิดจากความรู้สึกนึกคิดออกมาแล้ว

ถ่ายทอดเป็นรูปภาพนำมาใช้ประกอบข้อความที่ต้องการโฆษณา ดังนั้น นักสร้างสรรค์งานโฆษณา ควรเลือกภาพประกอบโฆษณาให้เหมาะสมกับองค์ประกอบต่าง ๆ

#### ลักษณะของภาพประกอบโฆษณา

1. ภาพความสมจริงมากที่สุด หรือให้มีชีวิตชีวาน่ามอง
2. ภาพต้องกลมกลืนกับส่วนประกอบอื่น ๆ ในงานโฆษณาไม่ว่าจะเป็นข้อความโฆษณา พาดหัว คำขวัญ

3. ภาพต้องสร้างความสนใจแก่ผู้บริโภค ทำให้เกิดความรู้สึกอยากอ่านข้อความโฆษณาต่อไป

4. ภาพต้องสื่อสารข้อความที่เราต้องการสื่อสารได้รวดเร็ว ตั้งแต่ช่วงแรกที่มองเห็นภาพ
5. ภาพนั้นต้องเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

#### หน้าที่ของภาพประกอบ

1. จูงใจให้เกิดการอยากอ่านข้อความโฆษณาต่อไป
2. ดึงดูดความสนใจผู้บริโภคได้ดี
3. เป็นตัวแทนของสิ่งที่เสนอได้ชัดเจนที่สุด
4. ต้องพยายามชี้ให้ผู้บริโภคเห็นประโยชน์ที่จะได้รับเป็นสิ่งสำคัญ

#### ประเภทของภาพประกอบโฆษณา

1. ภาพสินค้าอย่างเดียว (product alone) เป็นการถ่ายภาพของสินค้าที่โฆษณาเพียงอย่างเดียว ไม่มีองค์ประกอบอื่น ๆ ปรากฏอยู่ในภาพ ทั้งนี้เพื่อนำให้เห็นถึงความสวยงาม รูปทรง สีสัน ความแปลกใหม่ของตัวสินค้านั้น ภาพประเภทนี้จะนิยมใช้กับสินค้าใหม่ที่เพิ่งเข้าสู่ตลาดหรือมีการปรับปรุงสินค้าใหม่ เพื่อแนะนำให้ผู้บริโภคจดจำสินค้าได้

2. การใช้ภาพโดยมีภาพอื่น ๆ ประกอบอยู่ด้วย (product in setting) เป็นการนำสิ่งตกแต่งอื่นเข้ามาประกอบตัวสินค้า โดยจัดเป็นฉากเพื่อเพิ่มความสวยงามให้กับตัวสินค้าเพิ่มมากขึ้น

3. การใช้ภาพสินค้าขณะถูกใช้งาน (product in use) เป็นการถ่ายภาพที่ต้องการแสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพของสินค้า และสร้างความมั่นใจให้แก่ผู้พบเห็น บางครั้งภาพนี้อาจสื่อความรู้สึกด้านอารมณ์ให้เกิดความต้องการอยากใช้สินค้า กับผู้อ่านหรือผู้ดูได้ดี

4. การใช้ภาพแสดงการทดลองสินค้า (product in test) เป็นการถ่ายภาพที่เกี่ยวกับทดลองหรือทดสอบให้เห็นชัดเจนเพิ่มพูนคุณค่ากล่าวอ้างอิงคุณภาพสินค้า ทำให้ผู้อ่านเกิดความเชื่อมั่นในตัวสินค้านั้น

5. ภาพบางส่วนของสินค้า (product feature) เป็นการเน้นเฉพาะบางส่วนของสินค้าที่มีความดีเด่นเป็นพิเศษ เป็นจุดขายที่สำคัญของสินค้า

6. ภาพบุคคลรับรองคุณภาพของสินค้า หรือแนะนำให้ใช้สินค้า (testimonial) เป็นการนำภาพบุคคลที่อาจเป็นลูกค้าที่เคยใช้สินค้าได้ผลมาแล้ว หรือใช้ภาพบุคคลที่มีความรู้ความชำนาญ

ในงาน...เกี่ยวกับสินค้า หรือใช้ภาพบุคคลที่มีชื่อเสียงเป็นที่ชื่นชอบของประชาชน เช่น ดารา นักร้อง นักกีฬา โดยให้บุคคลเหล่านี้แสดงการใช้สินค้า หรือทดสอบคุณภาพ หรือรับรองคุณภาพ หรือเสนอแนะให้ใช้สินค้านั้น ๆ เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความเชื่อมั่นในคุณภาพสินค้า

7. ภาพแสดงประโยชน์ที่ได้รับจากการใช้สินค้า (a benefit from use of product) เป็นการ ใช้ภาพที่ต้องการให้ผู้อ่านเห็นถึงความได้เปรียบ-เสียเปรียบจากการที่ได้ใช้สินค้า และการที่ไม่ได้ ใช้สินค้านั้นว่าแตกต่างกันอย่างไร และปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นจะแก้ไขได้ด้วยการใช้สินค้าที่กำลัง โฆษณานั้นเอง

8. ภาพแสดงการเปรียบเทียบ (comparison) แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะดังนี้

8.1 การใช้ภาพเปรียบเทียบเชิงอุปมาอุปมัย คือ การเปรียบเทียบส่วนดีของสินค้าว่ามีคุณสมบัติเหมือนกับบางสิ่งบางอย่างที่ผู้อ่านรู้จักเป็นอย่างดี ทำให้เกิดความเข้าใจ และสร้างจินตนาการตามได้ เช่น เปรียบเหมือนขนนก กลิ่นหอมเหมือนดอกไม้ สวยเหมือนนางฟ้า ฯลฯ

8.2 การใช้ภาพเปรียบเทียบความแตกต่างของสินค้า เป็นการเปรียบเทียบให้เห็นความแตกต่างในลักษณะต่าง ๆ กัน เช่น ความแตกต่างกันตามกาลเวลา ความแตกต่างกันระหว่างสินค้ารุ่นเก่า-รุ่นใหม่ ความแตกต่างของสินค้าที่ใช้แทนกันได้ ความแตกต่างของสินค้าประเภทเดียวกันแต่คนละยี่ห้อ เป็นต้น

9. การใช้ภาพแสดงรายละเอียดของส่วนประกอบสินค้าที่ไม่สามารถมองเห็นได้จากภายนอก (ghost diagram) มักนิยมใช้กับสินค้าประเภทเครื่องจักร เครื่องยนต์กลไก โดยใช้ภาพตัด ซึ่งอาจเป็นภาพวาด หรือภาพจริงของสินค้าที่แสดงให้เห็นถึงชิ้นส่วนประกอบหรืออุปกรณ์การทำงานอย่างมีประสิทธิภาพของสินค้าที่ซ่อนอยู่ภายในคล้าย ๆ กับภาพเอกซเรย์อวัยวะภายในของมนุษย์นั่นเอง

10. การใช้ภาพแสดงรายละเอียดของสินค้า (dramazing a detail) เป็นการ ใช้ภาพอธิบายประกอบกับข้อความโฆษณาที่เป็นเนื้อเรื่อง โดยนำเอาสาระสำคัญตอนใดตอนหนึ่งมาถ่ายทอดออกมาเป็นภาพ ซึ่งเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการทำงานของสินค้า วิธีการใช้ การดูแลรักษา ขั้นตอนการผลิต ส่วนประกอบต่าง ๆ ของสินค้า วัสดุที่นำมาผลิต โดยอาจใช้ภาพเดียวหรือหลาย ๆ ภาพแสดงเรื่องราวอย่างต่อเนื่องก็ได้เมื่อผู้อ่านอ่านข้อความโฆษณา และดูภาพประกอบตามไปด้วย จะทำให้เข้าใจและประทับใจในสินค้านั้นมากขึ้น

11. การใช้ภาพรางวัลรับรองคุณภาพ (guarantee) เป็นภาพของรางวัลต่าง ๆ ที่สินค้าได้รับการรับรองจากสถาบันต่าง ๆ เพื่อเน้นให้ผู้อ่านมีความมั่นใจในคุณภาพสินค้านั้น เช่น การใช้เครื่องหมายคุณภาพแห่งชีวิต จากกระทรวงอุตสาหกรรม เป็นต้น

12. การใช้ภาพประกอบพาดหัว (dramatizing the headline) ข้อความส่วนพาดหัว เป็นส่วนแรกที่สุดดึงดูดความสนใจ แต่ถ้าหากไม่มีภาพประกอบแล้วจะทำให้พาดหัวไม่ชัดเจน ฉะนั้นการมีภาพเข้ามาประกอบทำให้โฆษณามีน้ำหนัก ชัดเจน และสะดุดตา โดยบางครั้งภาพประกอบโฆษณา

จะทำหน้าที่แทนพาดหัวก็ได้ โดยใช้ภาพขนาดใหญ่ที่สามารถเร้าอารมณ์ หรือกระทบความนึกคิดของผู้อ่านและจะมีข้อความอธิบายสั้น ๆ 2-3 ประโยค เท่านั้น

13. การใช้ภาพสินค้าที่อยู่ในสภาพเตรียมพร้อมจะถูกใช้งาน (the product ready to be used) สินค้าบางชนิด เมื่ออยู่ในบรรจุภัณฑ์อาจดูไม่น่าสนใจ ดังนั้นจึงต้องให้ตัวสินค้านั้นเผยโฉมตัวเองออกมาอวดสายตาผู้อ่านเพื่อเร้าให้เกิดความต้องการได้ด้วยการใช้ภาพสินค้าที่เตรียมพร้อมจะถูกใช้งานในรูปแบบต่าง ๆ เช่น รูปกาแฟที่ชงเสร็จ หรือรูปลิปสติกที่เปิดเห็นสีส้นภายใน

14. การใช้ภาพแสดงเรื่องราวต่อเนื่อง (continuous) เป็นการใช้ภาพหลาย ๆ ภาพแสดงเรื่องราวต่อเนื่องกันไป เมื่ออ่านข้อความและดูภาพประกอบแล้วผู้อ่านจะเกิดความเข้าใจมากขึ้น ซึ่งถือเป็นลักษณะหนึ่งของการใช้ภาพขยายข้อความโฆษณา

15. ภาพการ์ตูน (cartoon) ภาพการ์ตูนสามารถแสดงเรื่องราวต่อเนื่องกันได้ โดยให้ทั้งเนื้อหาสาระ และความขบขันเป็นการคลายเครียดให้กับผู้อ่าน และเป็นภาพที่คนทั่วไปชอบดูไม่ว่าเด็กหรือผู้ใหญ่

16. การใช้ภาพประกอบการโฆษณาด้วยแผนภูมิและแผนภาพทางสถิติ (chart and diagram) การใช้แผนภูมิและแผนภาพสถิติตัวเลขเข้ามาประกอบการโฆษณาแทนการใช้ข้อความโฆษณาที่ยาวเกินไปนั้น ทำให้ผู้อ่านเข้าใจในเนื้อหาของสาระของสินค้าได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น การโฆษณาแบบนี้เป็นการยืนยันข้อเท็จจริงให้เห็นคุณภาพอย่างเด่นชัด

17. การใช้ภาพประดิษฐ์ ภาพตกแต่ง หรือภาพวาดแปลก ๆ (abstract design, decoration and ornament) อาจเป็นภาพที่เกี่ยวข้องหรือไม่เกี่ยวข้องกับสินค้าเลขก็ได้ การใช้ภาพเหล่านี้เข้ามาเพื่อต้องการเน้นความแปลกใหม่ของภาพให้เป็นจุดเรียกร้องความสนใจให้กับผู้อ่านให้สนใจในตัวสินค้าพร้อมกับอ่านข้อความโฆษณา

18. การใช้ภาพสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายต่าง ๆ (symbolism) ส่วนใหญ่จะเป็นภาพสัญลักษณ์ทั่วไปที่เป็นที่รู้จักกันดี และสามารถสื่อความหมายในเรื่องใดเรื่องหนึ่งได้ เช่น กุหลาบสีแดง คือ ความรัก, ต้นโพธิ์ คือ ความร่วมเย็น, ภาพตาชั่ง คือ ความยุติธรรม ฯลฯ

19. การใช้ภาพเครื่องหมายการค้าหรือสัญลักษณ์ของธุรกิจ (trade character) สัญลักษณ์ทางการค้าของธุรกิจ อาจเป็นเครื่องหมายการค้า (trademark) สัญลักษณ์ของบริษัท (logo) หรือตราชี้ห้อยสินค้าที่เป็นที่รู้จักของคนทั่วไปว่าเป็นสินค้าอะไรหรือเป็นของใคร จึงนำสัญลักษณ์เหล่านี้มาเป็นภาพโฆษณาเพื่อต้องการย้ำเตือนความทรงจำกับผู้บริโภคให้จดจำสินค้าได้เสมอ เช่น รูปดาวของปีมตราดาว รูปเสื่อ ของปีมเอสโซ่ ฯลฯ

20. การใช้ภาพแสดงคุณลักษณะพิเศษของสินค้า (dramatizing the evidence) เป็นการใช้ภาพโดยเน้นส่วนสำคัญที่เป็นจุดเด่นของสินค้าที่อยู่เหนือคู่แข่งอื่น หรือมีความแตกต่างจากคู่แข่งอื่นอย่างไร

สรุป ภาพประกอบโฆษณาทั้งหมดที่กล่าวมา ผู้สร้างสรรค์โฆษณาจะต้องพิจารณาว่าภาพที่เขาเลือกใช้นั้นเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายหรือไม่ สร้างความสนใจให้กับผู้อ่านมากน้อยเพียงใด และเป็นภาพที่ชัดเจนดีพอที่จะถ่ายทอดสาระสำคัญของโฆษณาให้ผู้อ่านเข้าใจ นอกจากนี้ผู้สร้างสรรค์โฆษณาจะต้องดูองค์ประกอบอื่น ๆ เกี่ยวกับการจัดภาพ ช่องว่าง ขนาด สี สัน ฯลฯ ให้เหมาะสมด้วยจึงจะทำให้งานโฆษณาน่าสนใจ

## 2. สี (color)

ส่วนของสีในการโฆษณา เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของงานโฆษณาที่เสนอผ่านสื่อต่าง ๆ ได้แทบทุกชนิด ยกเว้นสื่อทางวิทยุ เนื่องจากสร้างความสนใจให้กับงานโฆษณา ช่วยสร้างอารมณ์ความรู้สึกและบุคลิกให้กับสินค้าหรืองานโฆษณาได้ ดังนั้นผู้ที่ทำชิ้นงานโฆษณาจะต้องเลือกใช้สีให้เหมาะสมกับสินค้า และกลุ่มเป้าหมายและต้องรู้อิทธิพลของสีแต่ละสีด้วยว่า ก่อให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ อย่างไร

1. ช่วยสร้างความน่าสนใจให้กับงานโฆษณาทั้งหมด หรือเฉพาะส่วนที่สำคัญของ ข่าวสารหรือสินค้า โดยใช้สีเป็นตัวช่วยเน้น
2. สามารถแสดง หรือให้ข้อมูลเกี่ยวกับคุณภาพ หรือลักษณะบางอย่างของสินค้าที่ไม่สามารถอธิบาย หรือบอกได้ด้วยคำพูด เช่น สีของอาหารบ่งบอกได้ถึงความน่ากินน่าอร่อย สีของเสื้อผ้าสื่อได้ถึงความหรูหรา ความทันสมัย หรือความเรียบง่าย
3. สีช่วยสร้างอารมณ์ ความรู้สึก และบุคลิกภาพให้กับสินค้าหรืองานโฆษณาได้ สีบางสีให้ความรู้สึกเยือกเย็น สง่า เป็นผู้ดี บางสีให้ความรู้สึกร้อนแรงเจิดจ้า ก่อให้เกิดอารมณ์สนุกสนานร่าเริง บางสีดูน่ารัก อ่อนหวาน ฯลฯ ดังนั้น ในการเลือกใช้สีสำหรับงานโฆษณาจึงต้องเลือกให้เหมาะสมกับสินค้า และกลุ่มลูกค้าเป้าหมาย รวมทั้งต้องรู้อิทธิพลของสีแต่ละสีในการก่อให้เกิดอารมณ์หรือความรู้สึกต่าง ๆ

### ประสิทธิภาพของสี

จากการที่สีมีอิทธิพลต่อจิตใจของมนุษย์ การเลือกใช้สีจึงควรถึงประสิทธิภาพของสำคัญ ๆ บางประการ ดังนี้

1. สีเหลืองจตุรัสสีขาวบนพื้นดำ จะดูโตกว่า สีเหลืองจตุรัสสีดำบนพื้นขาว
2. สีเหลืองจตุรัสสีเทาอ่อนบนพื้นขาว จะดูเข้มกว่าสีเหลืองจตุรัสสีเทาอ่อนบนพื้นดำ
3. สีเหลืองจตุรัสสีแดงบนพื้นขาว จะดูเข้ม เด่น และสดใสมาก
4. สีเหลืองจตุรัสสีขาวบนพื้นดำ จะดูเรืองแสงและอบอุ่น
5. สีเหลืองจตุรัสสีเทาบนพื้นสีฟ้า สีเทาจะรู้สึกเหมือนมีสีแดงปนอยู่เรื่อย ๆ
6. สีเหลืองจตุรัสสีเทาบนพื้นสีส้ม สีเทาจะรู้สึกเหมือนมีสีน้ำเงินปนอยู่เรื่อย ๆ
7. แม้สีทั้ง 3 คือ สีเหลือง สีแดง สีน้ำเงิน เมื่ออยู่ติดกัน จะตัดกันอย่างรุนแรง

8. สีสว่างกับสีมืด จะตัดกันอย่างรุนแรง เช่น สีเหลืองกับสีน้ำเงิน
9. สีร้อนกับสีเย็น จะตัดกันอย่างรุนแรง เช่น สีเขียวกับสีแดง
10. สีร้อน จะทำให้วัตถุแลดูใหญ่กว่า และกว่าความเป็นจริง
11. สีเย็น จะทำให้วัตถุแลดูไกล และเล็กกว่าความเป็นจริง
12. สีสดใส จะทำให้วัตถุแลดูใกล้เข้ามา
13. สีหม่น จะทำให้วัตถุแลดูถอยห่างออกไป

### ทฤษฎีสี

สีขั้นที่ 1 สีแท้ หรือสีแม่สี (primary colors) มี 3 สี คือ น้ำเงิน แดง เหลือง

(blue red yellow)

สีขั้นที่ 2 (secondary colors) เกิดจากการนำเอาแม่สี 2 สี มาผสมเข้าด้วยกันในปริมาณที่เท่า ๆ กัน จะเกิดเป็นสีใหม่ขึ้นอีก 3 สี คือ

สีแดง ผสม สีน้ำเงิน เป็น สีม่วง (violet)

สีแดง ผสม สีเหลือง เป็น สีส้ม (orange)

สีน้ำเงิน ผสม สีเหลือง เป็น สีเขียว (green)

สีขั้นที่ 3 (tertiary colors) เกิดจากการนำเอาสีขั้นที่ 2 ผสมกับแม่สี ก็จะได้สีใหม่เพิ่มขึ้นอีก 6 สีด้วยกัน คือ แดงส้ม แดงม่วง เหลืองส้ม น้ำเงินม่วง เหลืองเขียว น้ำเงินเขียว

จากการผสมของสีขั้นที่ 1 สีขั้นที่ 2 และสีขั้นที่ 3 จะได้สีรวมทั้งหมด 12 สี และถ้าทำ ผังผสมสีเป็นวงกลมก็จะได้เรียงจากอ่อนไปหาแก่ เรียกว่า วงล้อสี (color wheel)

ในวงล้อสี (color wheel) หรือเรียกกันว่า “สีธรรมชาติ” (natural order of color) จะมีสีที่อ่อนที่สุด คือ สีเหลือง และสีที่แก่ที่สุด คือ สีม่วง

อิทธิพลทางด้านจิตวิทยาของสี สัมพันธ์ต่อด้านจิตใจของคนทั่วไป ซึ่งแต่ละสีอาจวัด จิตใจ และอารมณ์ของคนที่ชอบสีนั้น ๆ เป็นอย่างดี

- สีขาว ให้ความรู้สึก บริสุทธิ์ สะอาด เบิกบาน
- สีแดง ให้ความรู้สึก เจิดจ้า ร้อนแรง ตื่นเต้น เร้าใจ อันตราย
- สีน้ำตาล ให้ความรู้สึก อบอุ่น สบาย สุขุม สงบ
- สีเหลือง ให้ความรู้สึก สว่าง สดใส ยิ่งใหญ่
- สีม่วง ให้ความรู้สึก ภาควุฒิ อำนาจ หนัก สงบ
- สีเขียว ให้ความรู้สึก สดชื่น สงบ แจ่มใส มีชีวิตชีวา
- สีดำ ให้ความรู้สึก ลึกลับ ทนสมัย ทำทวย เสรี ทัณฑ์
- สีส้ม ให้ความรู้สึก สว่าง เร้าร้อน อบอุ่น
- สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึก สง่า หนักแน่น จริงจัง

- สีชมพู      ให้ความรู้สึก      นุ่มนวล อ่อนหวาน น่ารัก
- สีฟ้า        ให้ความรู้สึก      สะอาด กว้างใหญ่ เว้งว้าง
- สีเทา        ให้ความรู้สึก      สงบ หดหู่ หม่นหมอง

### 3. เครื่องหมายการค้า (trademark)

การสร้างสรรคงานโฆษณานั้น นอกจากจะสร้างสรรค์ถ้อยคำทั้งที่ใช้เป็นหัวเรื่อง สารระยละเอียดต่าง ๆ รวมทั้งคำขวัญ และภาพประกอบการโฆษณาแล้ว ก็ควรจะมีการใช้สัญลักษณ์ทางการค้ามาประกอบด้วยเพื่อให้ลูกค้ามองเห็นความแตกต่างของสินค้าในท้องตลาดได้อย่างชัดเจน ทำให้ลูกค้าจดจำและระลึกถึงสินค้าได้ง่าย รวมทั้งสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการคุ้มครองสิทธิในทางกฎหมายได้ด้วย

เครื่องหมายการค้า (trademark) หมายถึง เครื่องหมายซึ่งใช้หรือจะใช้เป็นที่หมาย หรือเกี่ยวข้องกับสินค้า เพื่อสำแดงว่าสินค้านั้น ๆ เป็นสินค้าของเจ้าของเครื่องหมายการค้าโดยได้ทำขึ้น โดยการเลือกโดยการให้คำรับรอง โดยทำการค้าขายสินค้านั้น หรือโดยเป็นผู้เสนอขาย (เครื่องหมายให้กินความถึงภาพอันคิดขึ้น ตรา คำจำหน้า ใบสลาก ตัว นาม ลายมือชื่อ คำ ตัวหนังสือ ตัวเลข หรือ ชุมนุมนแห่งสิ่งเหล่านี้) จาก พ.ร.บ. เครื่องหมายการค้าและลิขสิทธิ์ ทะเบียนพาณิชย์และการบัญชี มาตรา 3

ตราชี้หือ (brands) หมายถึง ชื่อ ถ้อยคำ สัญลักษณ์ หรือแบบ อย่างใดอย่างหนึ่ง หรือทั้งหมดรวมกัน เพื่อที่จะชี้เฉพาะถึงสินค้าหรือบริการของผู้ขายและแสดงลักษณะอันแตกต่างจากสินค้าของผู้อื่น

ชื่อชี้หือ (brands name) อาจประกอบด้วยคำ อักษร หรือจำนวนเลข ซึ่งอ่านออกเสียงได้ เช่น โตโยต้า บริส เป๊ปซี่ เป็นต้น ส่วนเครื่องหมายของตราชี้หือนั้นเป็นส่วนหนึ่งของตราชี้หือ ซึ่งปรากฏในรูปของสัญลักษณ์ รูปแบบ สี หรือตัวอักษร ซึ่งแสดงลักษณะพิเศษ เช่น รูปบัวหลวง ของธนาคารกรุงเทพ รูปสิงห์ ของสินค้าจากบริษัทบุญรอดบริวเวอรี่ หรือ รูปสามเหลี่ยม ของสินค้า มิตรชุบิชิ เป็นต้น

คำว่า ตราชี้หือ (brands) กับเครื่องหมายการค้า (trademark) มีความหมายเหมือนกันมาก จะแตกต่างกันเล็กน้อยตรงที่ว่า ความหมายของตราชี้หือนั้นเป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์กับสินค้าในคล เค จะจดทะเบียนหรือไม่จดทะเบียนก็ได้ กล่าวคือ บริษัทผู้ผลิตซึ่งเป็นเจ้าของสินค้า จะป้องกันตราชี้หือไม่ให้คู่แข่งขั่นมาเลียนแบบได้ โดยการจดทะเบียนตามกฎหมาย ให้เป็นเครื่องหมายการค้าของบริษัท จึงจะได้รับการคุ้มครอง

หลักเกณฑ์เครื่องหมายการค้าที่จดทะเบียนได้ มีดังนี้

1. ต้องเป็นเครื่องหมายการค้าอันมีลักษณะบ่งเฉพาะ

2. เป็นเครื่องหมายการค้าที่เข้าเกณฑ์สามัญ แต่ได้มีการประดิษฐ์ทำเพิ่มเติมให้มีลักษณะบ่งเฉพาะจะเป็นด้วยวิธีใดก็ตาม

3. เป็นเครื่องหมายการค้าอันมีลักษณะสามัญ แต่มีลักษณะบ่งเฉพาะรวมอยู่ด้วย ตั้งแต่หนึ่งสิ่งขึ้นไป ทั้งนี้โดยสละสิทธิ์เครื่องหมายอันมีลักษณะสามัญที่มีอยู่เสียทั้งหมด

#### เครื่องหมายการค้าอันมีลักษณะบ่งเฉพาะ

พ.ร.บ. เครื่องหมายการค้าฯ มาตรา 4 ระบุไว้ว่า “ลักษณะบ่งเฉพาะ” หมายความว่า นำมาทำให้เหมาะ เพื่อจะชี้ให้เห็นว่าสินค้าของเจ้าของเครื่องหมายการค้าผิดกับสินค้าของผู้อื่น

ดังนั้น เครื่องหมายการค้าอันมีลักษณะบ่งเฉพาะ จึงหมายถึง เครื่องหมายที่มีลักษณะแตกต่างไปจากของผู้อื่น ซึ่งเจ้าของต้องการจะสงวนสิทธิ์ไว้ใช้แต่เพียงผู้เดียวสำหรับสินค้าที่ได้ร้องขอจดทะเบียนไว้ผู้อื่นจะมาใช้เครื่องหมายแบบเดียวกันหรือเลียนแบบ จนทำให้ผู้ซื้อเกิดความเข้าใจผิดไม่ได้ เครื่องหมายที่ว่านี้จะต้องมีลักษณะที่แตกต่างจากผู้อื่นอย่างเด่นชัด อย่างน้อยหนึ่งสิ่ง เพื่อให้เป็นที่หมายชัดเจน พอจำได้ว่าสินค้าที่ใช้เครื่องหมายดังกล่าวแตกต่างจากผู้อื่น และใช้เป็นที่หมายได้ว่าสินค้าเป็นของผู้ใด

#### เครื่องหมายการค้าอันมีลักษณะสามัญ

เป็นเครื่องหมายธรรมดา ๆ ทั้งไปซึ่งใช้กันแพร่หลายในหมู่พ่อค้าอยู่แล้ว และทุกคนมีสิทธิที่จะใช้ มักมีส่วนที่คล้ายคลึงกันมาก ยากแก่การจดจำ ทำให้สับสนได้ง่าย เจ้าหน้าที่จะไม่รับจดทะเบียนแก่เครื่องหมายการค้าที่มีลักษณะสามัญ ซึ่งมีลักษณะดังนี้

1. เครื่องหมายที่นิยมใช้กันทั่วไปในสินค้าประเภทเดียวกัน เช่น สินค้าประเภทเชื้อเพลิง มักนิยมใช้รูปเปลวไฟ จดทะเบียนไม่ได้
2. เครื่องหมายที่ง่ายต่อการประดิษฐ์ เช่น รูปวงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม ฯลฯ เป็นที่ยากแก่การจดจำและไม่มีสาระสำคัญที่เกี่ยวกับสินค้า
3. ตัวอักษรและตัวเลข ถือว่าไม่มีสาระสำคัญ ไม่รับจดทะเบียน
4. คำบางคำใช้เป็นเครื่องหมายการค้ามานาน แต่เจ้าของมิได้นำไปจดทะเบียนไว้จนคำนั้นกลายเป็นคำสามัญไป ภายหลังจะมาจดทะเบียนไม่ได้ เช่น คำว่า “แอสไพริน” แต่เดิมเป็นชื่อยี่ห้อของยาแก้ปวดคนานหนึ่ง ซึ่งเจ้าของมิได้จดทะเบียนไว้ ต่อมาเป็นที่นิยมใช้กันมากจนคนทั่วไปเข้าใจว่าเป็นยาแก้ปวดประเภทหนึ่ง ซึ่งกลายเป็นคำสามัญไป จึงจดทะเบียนไม่ได้
5. ภาพประดิษฐ์คิดขึ้นเพื่อแสดงให้เห็นลักษณะหรือคุณสมบัติของสินค้าโดยตรง หรือแสดงว่าสินค้าใช้ทำอะไร เช่น เครื่องหมายรูปนาฬิกา ใช้กับสินค้านาฬิกาไม่ได้ หรือเครื่องหมายรูปเด็กถือขวดยาใช้กับยาสำหรับเด็กไม่ได้ เครื่องหมายคำว่า ขาวสะอาดหรือรูปฟองสบู่ ใช้กับสินค้าผงซักฟอกไม่ได้ เป็นต้น ในทำนองเดียวกันเครื่องหมายที่แสดงชื่อหรือรูปทรงภูมิศาสตร์ เช่น แผนที่หรือชื่อประเทศต่าง ๆ ก็ถือเป็นคำสามัญ เพราะผู้ซื้อยอมรับได้ทันทีว่าเป็นรูปอะไร

6. รูปภาพของบุคคลผู้ประดิษฐ์ หรือคิดค้นเผยแพร่สินค้าหรือสิ่งประดิษฐ์นั้น เช่น รูปภาพ ไร้มัส เอคิสัน เป็นผู้ประดิษฐ์หลอดไฟฟ้า ใครจะเอารูปของไร้มัส เอคิสัน ไปจดทะเบียนเป็นเครื่องหมายการค้าสำหรับหลอดไฟของตนไม่ได้ แต่ถ้านำไปใช้กับสินค้าอื่น ๆ ที่ ไร้มัส เอคิสัน ไม่ได้คิดค้นขึ้น ก็ถือว่าเป็นเครื่องหมายอันมีลักษณะบ่งเฉพาะ จดทะเบียนได้

แต่ในขณะเดียวกันถ้าสิ่งประดิษฐ์นั้นยังไม่แพร่หลาย บุคคลผู้เป็นเจ้าของย่อมสามารถใช้ภาพของตนเองเป็นเครื่องหมายการค้าได้ หรือมอบกรรมสิทธิ์ให้ผู้อื่นใช้รูปตน เป็นเครื่องหมายการค้าสำหรับสิ่งประดิษฐ์นั้นได้

7. เครื่องหมายอื่น ๆ ที่ถือว่าไม่มีสาระสำคัญ ได้แก่สิ่งต่อไปนี้

ก) ชื่อไม่เต็ม เช่น แม่พลอย แม่ทองใบ แม่ประนอม ฯลฯ ถ้าใช้ลอย ๆ เช่นนี้ถือว่าเป็นสิ่งสามัญ เพราะผู้ใช้ชื่อนี้มีได้หลายคน ไม่มีลักษณะบ่งเฉพาะ

ข) คำเดียวหรือหลายคำ อันแสดงคุณลักษณะ หรือคุณสมบัติของสินค้าโดยตรง แสดงถึงชื่อทางภูมิศาสตร์ นามสกุล ถือเป็นคำสามัญทั้งสิ้น

- คำที่แสดงลักษณะสินค้าโดยตรง เช่น ลำไยกระป๋อง ใช้เครื่องหมาย “ลำไย” ไม่ได้

- คำที่แสดงถึงคุณสมบัติของสินค้าโดยตรง เช่น ยาแก้ปวด ใช้เครื่องหมาย “ปวดหาย” หรือ “ทันใจ” ไม่ได้

- ชื่อทางภูมิศาสตร์ เช่น ซอสศรีราชา น้ำปลาระยอง ถือเป็นคำสามัญ

- นามสกุล ก็มีลักษณะเดียวกับชื่อ เพราะแต่ละนามสกุลก็มีผู้ใช้หลายคนจะไปจำกัดสิทธิของผู้อื่นไม่ได้

8. เครื่องหมายสามัญหลายสิ่งที่มีได้มีการประดิษฐ์ให้ผิดแผกแตกต่าง หรือทำให้มีลักษณะเป็นพิเศษ เช่น หมายเลข 1 ในรูปวงกลม หรือ น้ำพริกแม่ประนอม ซึ่งมีลักษณะสามัญทั้ง 2 อย่าง จดทะเบียนไม่ได้

อย่างไรก็ตาม เครื่องหมายที่มีลักษณะสามัญสำหรับสินค้าประเภทหนึ่งอาจจะใช้เป็นเครื่องหมายอันมีลักษณะบ่งเฉพาะสำหรับสินค้าประเภทอื่น ๆ ได้ เช่น เครื่องหมาย “ลำไย” ใช้กับลำไยกระป๋องไม่ได้ แต่เอาไปใช้เป็นเครื่องหมายของสินค้าประเภทอื่น ๆ ได้ เช่น อาจเป็นเครื่องหมายของยาสีฟัน หรือผงซักฟอกได้ เป็นต้น

เครื่องหมายที่มีลักษณะสามัญนั้นจะจดทะเบียนไม่ได้ แต่ถ้าไม่มีการประดิษฐ์ทำเพิ่มให้มีลักษณะบ่งเฉพาะรวมอยู่ด้วย โดยสละสิทธิ์เครื่องหมายอันมีลักษณะสามัญ นั่นคือ ไม่ขอถือสิทธิเครื่องหมายสามัญนั้นเป็นของตนแต่ผู้เดียว เจ้าหน้าที่ก็จะรับจดทะเบียนในส่วนที่เป็นเครื่องหมายอันมีลักษณะบ่งเฉพาะนั้น เช่น “โคคา-โคลา” คำว่า “โคลา” เป็นคำสามัญที่แสดงลักษณะสินค้า เครื่องดื่มของผู้อื่นสามารถใช้คำว่า “โคลา” ได้ เช่น เป๊ปซี่โคลา อาร์ซีโคลา เป็นต้น

## เครื่องหมายการค้าที่ห้ามใช้เป็นเครื่องหมายการค้า

พ.ร.บ. เครื่องหมายการค้าฯ มาตรา 5 ระบุไว้ชัดเจนว่า ในเครื่องหมายการค้าหรือส่วนแห่งเครื่องหมายการค้า นั้น ท่านห้ามมิให้ใช้

1. ตราหลวง หรือตราราชการ ธงหลวง ธงราชการ หรือธงชาติ
2. พระปรมาภิไธย และตัวอักษรย่อพระปรมาภิไธย
3. พระรูปพระเจ้าแผ่นดิน พระมหากษัตริย์ พระบรมวงศานุวงศ์ฝ่ายหน้า ฝ่ายใน ในพระราชวงศ์ปัจจุบัน
4. พระราชลัญจกร และลัญจกรในราชการ
5. เครื่องหมายกาชาด หรือชื่อกาชาด หรือกาเยเนวา
6. ตราเครื่องหมายอิสริยาภรณ์
7. เครื่องหมายใด ๆ อันขัดต่อรัฐประศาสนนโยบาย หรือศีลธรรม
8. ภาพอันคิดขึ้นให้เป็นอย่างเดียวกับ หรือคล้ายคลึงกับเหรียญ ใบสำคัญ คู่มือ หรือประกาศนียบัตร อันได้ให้เป็นรางวัลในการแสดงพิพธิภัณฑ์ ซึ่งรัฐบาลสยามหรือรัฐบาลต่างประเทศ หรือประชาชนบางได้จัดตั้งให้มีขึ้น นอกจากจะได้รับเหรียญ ใบสำคัญ คู่มือ หรือประกาศนียบัตรเช่นนั้น เป็นรางวัลสำหรับสินค้าที่ใช้เครื่องหมายนั้น
9. รูปคนที่ยังมีชีวิตอยู่โดยเขาไม่ได้ให้อนุญาต หรือรูปคนที่ตายโดยไม่ได้ได้รับความยินยอมของบุพการี ผู้สืบสันดาน สามีและภรรยา

## ประโยชน์และความจำเป็นของเครื่องหมายการค้า

ในสภาพธุรกิจ และการตลาดที่มีการแข่งขันอย่างมากในปัจจุบัน เครื่องหมายการค้าจะมีประโยชน์ และความจำเป็นอย่างมากสำหรับผู้ผลิตสินค้า และขณะเดียวกันก็มีความสำคัญกับฝ่ายผู้ซื้อสินค้าด้วยเช่น กล่าวคือ

1. ประโยชน์ทางด้านผู้ผลิต หรือผู้ขายสินค้า
  - ใช้เครื่องหมายการค้าแสดงความเป็นเจ้าของสินค้าที่ตนผลิตหรือสั่งมาขาย
  - ใช้เป็นเครื่องมือป้องกันการลอกเลียนแบบ
  - ใช้แสดงความแตกต่างจากสินค้าของผู้ผลิตรายอื่น ๆ
  - ใช้ประโยชน์ในด้านการตั้งราคา เปรียบเทียบราคาสินค้า
  - ใช้เป็นส่วนประกอบสำคัญของการโฆษณา ประชาสัมพันธ์
2. ประโยชน์ทางด้านลูกค้า ผู้ซื้อสินค้า
  - ใช้เป็นเครื่องช่วยในการจดจำสินค้าตัวที่ต้องการ
  - ใช้แยกความแตกต่างของสินค้าที่ต้องการใช้
  - ช่วยให้ได้ใช้ของดีมีคุณภาพ เนื่องจากเจ้าของสินค้าแต่ละตราจะแข่งขันกัน เพื่อ

ให้ตรา เครื่องหมายการค้าของตนได้รับการยอมรับ

### การออกแบบเครื่องหมายการค้า

เครื่องหมายการค้า เป็นสัญลักษณ์เพื่อการโฆษณาที่จำเป็นอย่างหนึ่งเพื่อแสดงให้รู้ว่าเป็นสินค้าของใคร บริษัทใดเป็นผู้ผลิต ผู้โฆษณาจะพยายามทำให้ลูกค้าจดจำตราหือ หรือเครื่องหมายการค้าของงานให้ได้ ดังนั้น การออกแบบเครื่องหมายการค้าจึงเป็นเรื่องลึกซึ้ง ละเอียดอ่อน และต้องใช้ความรู้เฉพาะทางด้านศิลปะกรรมมากพอสมควร ในต่างประเทศ เช่น ญี่ปุ่น หรือประเทศในแถบยุโรป อเมริกา เขาให้ความสำคัญกับเครื่องหมายการค้ามาก ค่าออกแบบเครื่องหมายการค้าจะแพงกว่าการออกแบบโฆษณาธรรมดา ๆ หลายสิบเท่า เครื่องหมายการค้า “ดอกจันปี” ของการบินไทยที่ไปจ้างบริษัทโฆษณาต่างประเทศแห่งหนึ่งให้ออกแบบให้ ต้องเสียค่าใช้จ่ายเป็นเงินมากถึงหลายล้านบาท เพื่อเป็นค่าออกแบบเครื่องหมายดังกล่าว

การออกแบบเครื่องหมายการค้า ควรคำนึงถึงหลักเกณฑ์ดังต่อไปนี้

1. เครื่องหมายที่ออกแบบมานั้น ควรมีเส้นของภาพให้น้อยที่สุด
2. รูปแบบของการออกแบบต้องเรียบง่าย สวยงาม สะอาดตา และจดจำได้ง่าย
3. ต้องมีความหมายที่ดีแฝงอยู่ในเครื่องหมายที่ออกแบบ
4. อ่านออกเสียงได้ง่าย โดยเฉพาะถ้าหากเป็นภาษาต่างประเทศ และต้องระวังการถูก

ล้อเลียนเสียง ซึ่งทำให้ความหมายเปลี่ยนไป คำพวนต่าง ๆ หรือเมื่อออกเสียงเป็นภาษาต่างประเทศ ต้องรู้ว่าจะมีความหมายดีหรือไม่อย่างไรในภาษาของประเทศนั้น ๆ

5. มีลักษณะพิเศษเฉพาะตัวที่สามารถบ่งบอกได้ว่าเป็นสินค้าประเภทใด และเหมาะสมกับบุคลิกของสินค้า เช่น มีความเป็นเด็ก เป็นผู้ใหญ่ เป็นหญิง เป็นชาย เป็นต้น

6. มีลักษณะแตกต่างไม่ซ้ำแบบกับผู้อื่น และไม่ใช้ลักษณะสามัญธรรมดา

เครื่องหมายการค้า เป็นส่วนหนึ่งของงานโฆษณาด้านศิลป์ ที่นำมาประกอบชิ้นงานโฆษณาได้ รวมทั้งสัญลักษณ์บริษัทด้วย โดยปกติชิ้นงานโฆษณา ควรจะต้องมีเครื่องหมายการค้าอยู่ด้วยเสมอ เพื่อแสดงความเป็นเอกลักษณ์ สร้างความจดจำ หรือสร้างภาพพจน์ที่ดีแก่ร้านค้า แต่จะต้องมีการพิจารณานำมาใช้ที่เหมาะสม เพื่อประสิทธิภาพของงานโฆษณา

ดังนั้น การออกแบบของเครื่องหมายการค้าที่ดี เหมาะสม สวยงาม และสื่อความหมายชัดเจนจะมีส่วนช่วยให้งานโฆษณาดีขึ้น น่าสนใจมากขึ้น หรือเป็นจุดเด่นในงานโฆษณาได้

### 4. การวางผังหรือการจัดหน้าโฆษณา (layout)

การวางผังหรือการจัดหน้าโฆษณา เป็นงานส่วนหนึ่งของการสร้างสรรค์งานโฆษณา จะดำเนินการจัดทำก็ต่อเมื่อมีการเขียนข้อความโฆษณา และเลือกใช้ภาพโฆษณาให้เหมาะสมกับสินค้าที่ต้องโฆษณาเรียบร้อยแล้ว

## ความหมายของการวางผังโฆษณา (layout)

คือ การนำองค์ประกอบต่าง ๆ ที่เตรียมไว้ทั้งหมดมารวมกันเป็นชิ้นงานโฆษณาที่จะนำออกเผยแพร่ต่อสาธารณชน ซึ่งองค์ประกอบที่เตรียมไว้อาจมี ภาพ พาดหัว เนื้อเรื่อง คำขวัญ เครื่องหมายการค้าต่าง ๆ ฯลฯ โดยผู้จัดทำหน้าโฆษณาจะเป็นผู้กำหนดตำแหน่งภาพและข้อความว่าควรวางอยู่ในตำแหน่งใด จะใช้แบบขนาดตัวอักษรอย่างไร ให้มีสีสรรอย่างไรเพื่อให้ชิ้นงานโฆษณานี้เกิดความสวยงามและสะดุดตาผู้อ่าน

ในทางปฏิบัติ คำว่า layout หมายถึง แบบร่างของโฆษณาที่บริษัทนำไปเสนอให้เจ้าของสินค้า(ลูกค้า) พิจารณาความเหมาะสมก่อนผลิตออกมาเป็นชิ้นงานจริง

### 1. ขั้นตอนของการจัดทำ layout

1. thumbnail sketch คือ การร่างภาพโฆษณาอย่างคร่าว ๆ ขึ้นมาหลาย ๆ แบบ เพื่อพิจารณาตำแหน่งขององค์ประกอบต่าง ๆ อย่างคร่าว ๆ เพื่อให้เกิดไอเดียหรือความคิดที่ดีสำหรับการวางผังโฆษณาต่อไป โดยจะเลือกแบบร่างที่ดีที่สุดที่เหมาะสมที่สุดไว้

2. rough layout คือ ภาพร่างอย่างหยาบ ๆ ที่คัดเลือกมาจาก thumbnail sketch ที่เห็นว่าเหมาะสม โดยนำมาร่างใหม่ในเนื้อที่ขนาดเท่าของจริงของชิ้นงานโฆษณา องค์ประกอบแต่ละส่วนมีความชัดเจนมากขึ้นแต่ก็ยังมีความหยาบอยู่มาก

3. finished layout เป็นขั้นที่นำเอา rough layout มาแต่งเติมรายละเอียดให้มีความสมบูรณ์ขึ้น มีความชัดเจนพอที่จะนำไปให้ลูกค้าพิจารณาได้แล้วในกรณีที่จำเป็นหรือเร่งด่วน

4. comprehensive layout คือ layout ที่เสร็จสมบูรณ์แบบจนใกล้เคียงกับชิ้นงานโฆษณาที่จะนำไปเผยแพร่ มีภาพและรายละเอียดต่าง ๆ ที่สมบูรณ์ สี สันสวยงาม พร้อมทั้งจะนำไปให้ลูกค้าพิจารณานุมัติและนำไปดำเนินการผลิตชิ้นโฆษณาจริงต่อไป

5. artwork คือ แบบสำเร็จของชิ้นงานโฆษณาที่จะนำไปใช้เป็นตัวต้นแบบสำหรับงานพิมพ์ (artwork ไม่ใช่ layout แต่เป็นตัวต้นฉบับสำหรับการแยกสี การทำแผ่นเพลทที่ใช้ในงานพิมพ์ต่าง ๆ) ผู้โฆษณาจะทำ artwork เมื่อลูกค้าอนุมัติ comprehensive layout แล้ว

### 2. หลักการจัดทำ layout ที่ดี หรือองค์ประกอบส่วนที่ไม่เป็นคำพูด (non verbal part)

หลังจากที่ผู้จัดทำโฆษณาเลือกภาพประกอบโฆษณาแล้ว จะต้องจัดทำ layout ซึ่งผู้จัดทำโฆษณาจะต้องคำนึงถึง

1. ความสมดุล (balance) หรือดุลยภาพ คือ การจัดตำแหน่งขององค์ประกอบต่าง ๆ ให้สมดุลกัน ซึ่งการจัดหน้าโฆษณาจะต้องพิจารณาน้ำหนักของภาพ และข้อความโฆษณา ตลอดจนองค์ประกอบต่าง ๆ ในชิ้นงานโฆษณาให้มีความสมดุลกันทั้งด้านซ้าย ด้านขวา ด้านบน ด้านล่าง โดยดูจากจุดถึงกลางที่สายตาของผู้อ่านมองภาพครั้งแรก (optical center)

optical center คือ จุดที่อยู่เหนือขึ้นไปจากจุดกึ่งกลางของหน้ากระดาษประมาณ 5-8 นิ้ว  
ลักษณะของความสมดุลในการจัดหน้าโฆษณา แบ่ง 2 ลักษณะคือ

1.1 ความดุลอย่างมีระบบ (formal balance) คือ การวางภาพหรือข้อความโฆษณา  
ให้ไปทางซ้าย-ขวา เท่า ๆ กัน รวมทั้งความหนักเบาทั้งด้านบน-ล่าง ของจุดกึ่งกลางที่ตาจับให้มี  
น้ำหนักสมดุลกัน

1.2 ความสมดุลไม่มีระบบ (informal balance) คือ การวางองค์ประกอบต่าง ๆ  
อย่างกระจัดกระจาย แต่ให้มีน้ำหนักของทั้ง 2 ด้านสมดุลกัน โดยน้ำหนักที่เกิดจากขนาดและแบบ  
ตัวอักษร ภาพประกอบโฆษณา น้ำหนักของสีและการแรเงาต่าง ๆ มาถ่วงให้เกิดน้ำหนักที่สมดุลกัน

2. การจัดภาพ (composition) การออกแบบโฆษณาแต่ละครั้งจะต้องอาศัยหลักของการจัด  
ภาพ ถือเป็นเรื่องสำคัญมาก เพราะจะทำให้งานโฆษณาน่าสนใจ

หลักง่าย ๆ ที่ใช้สำหรับการออกแบบโฆษณาจัดภาพ ที่พบเห็นกันทั่วไป 4 วิธี ดังนี้

2.1 ให้ใช้วิธีแบ่งเนื้อที่ออกเป็น 3 ส่วนเท่า ๆ กัน ในแนวนอน เพื่อกำหนดเนื้อที่แต่ละ  
ส่วนให้เป็นส่วนของข้อความหรือภาพโฆษณาตามความเหมาะสม

2.2 วิธีแบ่งเนื้อที่ออกเป็น 3 ส่วนเท่า ๆ กันในแนวตั้ง แล้วกำหนดเนื้อที่ในแต่ละ  
ส่วนสำหรับองค์ประกอบต่างๆ

2.3 ใช้วิธีแบ่งเนื้อที่ออกเป็น 3 ส่วนเท่า ๆ กัน แต่ให้แนวตั้ง 2 ส่วน และแนว  
นอน 1 ส่วน

2.4 ใช้วิธีแบ่งเนื้อที่ออกเป็น 4 ส่วนเท่า ๆ กัน ในลักษณะตารางหมากรุก

## ภาคผนวก ง

### แบบประเมินคุณภาพบทเรียนโมดูล

- ตัวอย่างแบบประเมินคุณภาพบทเรียนโมดูล
- ผลการวิเคราะห์แบบประเมินคุณภาพสื่อ ด้านเนื้อหาวิชา  
และด้านเทคนิคการผลิตสื่อ

## แบบประเมินสื่อการสอน (ด้านเนื้อหา)

ประเภทสื่อ บทเรียนโมดูล

เวลาฉาย 27 นาที

วิชาการโฆษณา รหัสวิชา (กข. 204)

เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรค้งานโฆษณา

แบบประเมินสื่อสื่อการสอนที่ท่านกำลังประเมินนี้ มีคุณภาพอยู่ในเกณฑ์ใด โปรด  
กาเครื่องหมาย (/) ลงในช่องประเมินตามความคิดเห็นของท่าน

- วัตถุประสงค์
1. บอกความหมายของภาพประกอบการโฆษณาได้
  2. อธิบายขั้นตอนการจัดทำผังโฆษณาได้
  3. อธิบายความสำคัญและอิทธิพลของสีที่มีต่องานโฆษณาได้
  4. ระบุเครื่องหมายที่ทางการห้ามนำมาใช้เป็นเครื่องหมายการค้าได้

งานโฆษณาบางครั้งไม่สามารถสื่อความหมายได้อย่างสมบูรณ์ ชัดเจน หรือสร้างแรงจูงใจ  
ได้มากพอ จำเป็นต้องอาศัยส่วนประกอบอย่างอื่น เพื่อช่วยสร้างจุดเด่น เสริมแรงกระตุ้นเร่งเร้า และ  
ช่วยสื่อความคิด สื่อความหมายของงานโฆษณานั้นเพิ่มเติมให้แจ่มแจ้ง สมบูรณ์ยิ่งขึ้น องค์ประกอบ  
ส่วนนี้ ก็คือ ศิลปะการสร้างสรรค้งานโฆษณา (creative art)

เรื่องที่ประเมิน	ความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. เนื้อหาและการดำเนินเรื่อง <ul style="list-style-type: none"> <li>- เนื้อหา มีความหมายสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม</li> <li>- ความเหมาะสมในการนำเข้าสู่บทเรียน</li> <li>- ความถูกต้องในการลำดับเนื้อหาตามขั้นตอน</li> <li>- ความสอดคล้องของเนื้อหาแต่ละตอน</li> <li>- ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา</li> <li>- ความถูกต้องของเนื้อหา</li> <li>- ความเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน</li> <li>- ความเหมาะสมของการสรุปเนื้อหาในแต่ละตอน</li> </ul>					
2. รูปภาพและภาษา <ul style="list-style-type: none"> <li>- ความถูกต้องของรูปภาพ</li> <li>- ความถูกต้องของภาษา</li> <li>- ความสอดคล้องระหว่างรูปภาพกับคำบรรยาย</li> </ul>					

เรื่องที่ประเมิน	ความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
3. เวลาในการนำเสนอ - ความเหมาะสมของเวลาในการนำเสนอ - ความเหมาะสมของเวลาในการนำเสนอเกี่ยวกับบรรยาย - ความเหมาะสมของเวลาในการนำเสนอทั้งหมด					

จุดอ่อน .....

จุดเด่น .....

ข้อเสนอแนะ .....

ลงชื่อ ..... ผู้ประเมิน

(.....)

..... / ..... / .....

#### ระดับความคิดเห็น

5 = ดีมาก

4 = ดี

3 = ปานกลาง

2 = พอใช้

1 = ควรปรับปรุง

(เกณฑ์ที่กำหนดไว้ ตั้งแต่ระดับ 3.50 ขึ้นไป)

## แบบประเมินสื่อการสอน (ด้านเทคนิคการผลิตสื่อ)

ประเภทสื่อ บทเรียน โมดูล

เวลาฉาย 27 นาที

วิชาการโฆษณา รหัสวิชา (กข. 204)

เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรค์งานโฆษณา

แบบประเมินสื่อการสอนที่ท่านกำลังประเมินนี้ มีคุณภาพอยู่ในเกณฑ์ใด โปรด  
กาเครื่องหมาย ( / ) ลงในช่องประเมินตามความคิดเห็นของท่าน

- วัตถุประสงค์
1. บอกความหมายของภาพประกอบการโฆษณาได้
  2. อธิบายขั้นตอนการจัดทำผังโฆษณาได้
  3. อธิบายความสำคัญและอิทธิพลของสีที่มีต่องานโฆษณาได้
  4. ระบุเครื่องหมายที่ทางการห้ามนำมาใช้เป็นเครื่องหมายการค้าได้

งานโฆษณาบางครั้งไม่สามารถสื่อความหมายได้อย่างสมบูรณ์ ชัดเจน หรือสร้างแรงจูงใจ  
ได้มากพอ จำเป็นต้องอาศัยส่วนประกอบอย่างอื่น เพื่อช่วยสร้างจุดเด่น เสริมแรงกระตุ้นเร่งเร้า และ  
ช่วยสื่อความคิด สื่อความหมายของงานโฆษณานั้นเพิ่มเติมให้แจ่มแจ้ง สมบูรณ์ยิ่งขึ้น องค์ประกอบ  
ส่วนนี้ ก็คือ ศิลปะการสร้างสรรค์งานโฆษณา (creative art)

เรื่องที่ประเมิน	ความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. เนื้อหาและการดำเนินเรื่อง - ความเหมาะสมในรูปแบบหรือวิธีการนำเสนอ - ความเหมาะสมในการสรุปเนื้อหาในแต่ละตอน					
2. เสียง - ความเหมาะสมของเสียงดนตรีประกอบ - ความเหมาะสมของเสียงบรรยาย - ความเหมาะสมของระดับเสียงดนตรีกับคำบรรยาย - ความชัดเจนของเสียงบรรยาย					
3. ภาษา - ความเหมาะสมของภาษา - ความถูกต้องของหลักภาษา					
4. รูปภาพและภาษา - ความถูกต้องของรูปภาพ - ความถูกต้องของภาษา					

เรื่องที่ประเมิน	ความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
5. รูปภาพ - ความชัดเจนของรูปภาพ - ความเหมาะสมของภาพในการสื่อความหมาย - ความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับคำบรรยาย - ความเหมาะสมของเทคนิคการถ่ายภาพ					

จุดอ่อน .....

จุดเด่น .....

ข้อเสนอแนะ .....

ลงชื่อ ..... ผู้ประเมิน

(.....)

..... / ..... / .....

#### ระดับความคิดเห็น

5 = ดีมาก

4 = ดี

3 = ปานกลาง

2 = พอใช้

1 = ควรปรับปรุง

(เกณฑ์ที่กำหนดไว้ ตั้งแต่ระดับ 3.50 ขึ้นไป)

ตารางที่ 6.2 แสดงผลการประเมินสื่อการสอน ด้านเนื้อหา จากผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน

เรื่องที่ประเมิน	ระดับความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ						ความหมาย
	คนที่1	คนที่2	คนที่3	รวม	$\bar{x}$	<i>S.D</i>	
1. เนื้อหาและการดำเนินเรื่อง							
- เนื้อหามีความหมายสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม	5	5	5	15	5.00	0	ดีมาก
- ความเหมาะสมในการนำเข้าสู่บทเรียน	5	5	5	15	5.00	0	ดีมาก
- ความถูกต้องในการลำดับเนื้อหาตามขั้นตอน	5	5	5	15	5.00	0	ดีมาก
- ความสอดคล้องของเนื้อหาแต่ละตอน	5	4	5	14	4.67	0.58	ดีมาก
- ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา	5	5	5	15	5.00	0	ดีมาก
- ความถูกต้องของเนื้อหา	5	5	5	15	5.00	0	ดีมาก
- ความเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	4	5	4	14	4.33	0.58	ดี
- ความเหมาะสมของการสรุปเนื้อหาในแต่ละตอน	5	5	4	14	4.67	0.58	ดีมาก
รวม	39	39	38	117	38.67	1.74	
ค่าเฉลี่ย	4.88	4.88	4.75	14.63	4.83	0.21	ดีมาก
2. รูปภาพและภาษา							
- ความถูกต้องของรูปภาพ	4	5	5	14	4.67	0.58	ดีมาก
- ความถูกต้องของภาษา	5	5	5	15	5.00	0	ดีมาก
- ความสอดคล้องระหว่างรูปภาพกับคำบรรยาย	5	5	5	15	5.00	0	ดีมาก
รวม	14	15	15	44	14.67	0.58	
ค่าเฉลี่ย	4.67	5	5	14.67	4.89	0.19	ดีมาก
3. เวลาในการนำเสนอ							
- ความเหมาะสมของเวลาในการนำเสนอ.	5	5	5	15	5.00	0	ดีมาก
- ความเหมาะสมของเวลาในการนำเสนอกับคำบรรยาย	5	4	5	14	4.67	0.58	ดีมาก
- ความเหมาะสมของเวลาในการนำเสนอทั้งหมด	4	5	4	13	4.33	0.58	ดี
รวม	14	14	14	42	14	1.16	
ค่าเฉลี่ย	4.67	4.67	4.67	14	4.67	0.39	ดีมาก
รวมทั้งหมด	67	68	67	203	67.34	0.79	
ระดับคะแนนเฉลี่ยรวม	4.79	4.86	4.79	14.50	4.81	0.26	ดีมาก

ผลการประเมินสื่อการสอนด้านเนื้อหาจากผู้ทรงคุณวุฒิ ทั้ง 3 ท่าน มีค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 4.81 ซึ่งจัดอยู่ในเกณฑ์ดีมาก ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน มีค่าเท่ากับ 0.26 ดังตารางที่ 6.2

ตารางที่ 6.3 แสดงผลการประเมินสื่อ ด้านเทคนิคการผลิตสื่อ จากผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน

เรื่องที่จะประเมิน	ระดับความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ						ความหมาย
	คนที่1	คนที่2	คนที่3	รวม	$\bar{x}$	S.D	
1. เนื้อหาและการดำเนินเรื่อง							
- ความเหมาะสมในรูปแบบหรือวิธีการนำเสนอ	5	5	5	15	5.00	0	ดีมาก
- ความเหมาะสมในการสรุปเนื้อหาในแต่ละตอน	4	4	5	13	4.33	0.58	ดี
รวม	9	9	10	28	9.33	0.58	
ค่าเฉลี่ย	4.5	4.5	5	14	4.67	0.29	ดีมาก
2. เสียง							
- ความเหมาะสมของเสียงดนตรีประกอบ	5	5	5	15	5.00	0	ดีมาก
- ความเหมาะสมของเสียงบรรยาย	5	5	5	15	5.00	0	ดีมาก
- ความเหมาะสมของระดับเสียงดนตรีกับคำบรรยาย	5	5	5	15	5.00	0	ดีมาก
- ความชัดเจนของเสียงบรรยาย	4	5	5	14	4.67	0.58	ดีมาก
รวม	19	20	20	59	19.67	0.58	
ค่าเฉลี่ย	4.75	5	5	14.75	4.92	0.15	ดีมาก
3. ภาษา							
- ความเหมาะสมของภาษา	5	5	5	15	5.00	0	ดีมาก
- ความถูกต้องของหลักภาษา	4	5	5	14	4.67	0.58	ดีมาก
รวม	9	10	10	29	9.67	0.58	
ค่าเฉลี่ย	4.5	5	5	14.5	4.83	0.29	ดีมาก
4. รูปภาพและภาษา							
- ความถูกต้องของรูปภาพ	5	5	4	14	4.67	0.58	ดีมาก
- ความถูกต้องของภาษา	5	5	5	15	5.00	0	ดีมาก
รวม	10	10	9	29	9.67	0.58	
ค่าเฉลี่ย	5	5	4.5	14.5	4.83	0.29	ดีมาก
5. รูปภาพ							
- ความชัดเจนของรูปภาพ	5	5	5	15	5.00	0	ดีมาก
- ความเหมาะสมของภาพในการสื่อความหมาย	5	5	5	15	5.00	0	ดีมาก
- ความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับคำบรรยาย	5	5	5	15	5.00	0	ดีมาก
- ความเหมาะสมของเทคนิคการถ่ายภาพ	5	5	5	15	5.00	0	ดีมาก
รวม	20	20	20	60	20	0	
ค่าเฉลี่ย	20	5	5	15	5	0	ดีมาก
รวมทั้งหมด	67	69	69	205	68.34	2.32	
ระดับค่าเฉลี่ยรวม	4.78	4.93	4.93	14.64	4.85	0.20	ดีมาก

ผลการประเมินสื่อการสอนด้านการผลิตสื่อ จากผู้ทรงคุณวุฒิ ทั้ง 3 ท่าน มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.85 ซึ่งจัดอยู่ในเกณฑ์ดีมาก ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน มีค่าเท่ากับ 0.20 ดังตารางที่ 6.3

## ภาคผนวก จ

### การวิเคราะห์ข้อมูล

- ค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
- ค่าคะแนนแบบทดสอบหลังเรียน
- การคำนวณหาประสิทธิภาพของบทเรียนโมดูล
- การคำนวณทางสถิติในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ตารางที่ 6.4 แสดงระดับความยาก ( $p$ ) และค่าอำนาจจำแนก ( $r$ ) ของข้อสอบจำนวน 50 ข้อ  
 ที่นำไปทดลองใช้กับผู้ที่เคยผ่านการเรียนวิชานี้มาแล้ว จำนวน 34 คน

ข้อที่	$R_u$	$R_l$	$R$	$R_u - R_l$	$r$	$p$	$q$	$pq$
1	15	8	23	7	0.41	0.68	0.32	0.22
2	14	10	24	4	0.24	0.71	0.29	0.21
3	7	3	10	4	0.24	0.29	0.71	0.21
4	13	5	18	8	0.47	0.53	0.47	0.25
5	16	11	27	5	0.29	0.79	0.21	0.16
6	6	2	8	4	0.24	0.24	0.77	0.18
7	16	11	27	5	0.29	0.79	0.21	0.16
8	7	3	10	4	0.24	0.29	0.71	0.21
9	6	3	9	5	0.29	0.26	0.74	0.19
10	8	3	11	5	0.29	0.32	0.68	0.22
11	15	1	16	14	0.82	0.47	0.53	0.25
12	16	11	27	5	0.29	0.79	0.21	0.16
13	8	3	11	5	0.29	0.32	0.68	0.22
14	9	4	13	5	0.29	0.38	0.62	0.24
15	12	6	18	6	0.35	0.53	0.47	0.25
16	10	4	14	6	0.35	0.41	0.59	0.24
17	15	10	25	5	0.29	0.74	0.26	0.19
18	13	7	20	6	0.35	0.59	0.41	0.24
19	14	7	21	7	0.41	0.62	0.38	0.24
20	17	9	26	8	0.47	0.76	0.24	0.18
21	16	8	24	8	0.47	0.71	0.29	0.21
22	16	11	27	5	0.29	0.79	0.21	0.16
23	16	10	26	6	0.35	0.76	0.24	0.18
24	12	5	17	7	0.41	0.50	0.50	0.25
25	16	9	25	7	0.41	0.74	0.26	0.19

ตารางที่ 6.4 (ต่อ)

ข้อที่	$R_u$	$R_l$	$R$	$R_u - R_l$	$r$	$p$	$q$	$pq$
26	15	10	25	5	0.29	0.74	0.26	0.19
27	11	3	14	8	0.47	0.41	0.59	0.24
28	10	5	15	5	0.29	0.44	0.56	0.25
29	7	3	10	4	0.24	0.29	0.71	0.21
30	6	1	7	5	0.29	0.21	0.79	0.16
31	6	1	7	5	0.29	0.21	0.79	0.16
32	11	4	15	7	0.41	0.44	0.56	0.25
33	10	6	16	4	0.24	0.47	0.53	0.25
34	13	7	20	6	0.43	0.59	0.41	0.24
35	6	3	9	3	0.21	0.26	0.74	0.19
36	7	3	10	4	0.29	0.29	0.71	0.21
37	12	8	20	4	0.29	0.59	0.41	0.24
38	8	4	12	4	0.29	0.35	0.65	0.23
39	5	2	7	3	0.21	0.21	0.79	0.17
40	7	3	10	4	0.29	0.29	0.71	0.21
41	9	6	15	3	0.21	0.44	0.56	0.25
42	15	8	23	7	0.50	0.68	0.32	0.22
43	8	4	12	4	0.29	0.35	0.65	0.23
44	10	6	16	4	0.29	0.47	0.53	0.25
45	14	7	21	7	0.50	0.62	0.38	0.24
46	8	3	11	5	0.36	0.32	0.68	0.22
47	11	8	19	3	0.21	0.56	0.44	0.25
48	6	3	9	3	0.21	0.26	0.74	0.19
49	13	5	18	8	0.57	0.53	0.47	0.25
50	16	8	24	8	0.57	0.71	0.29	0.21
รวม					18.25	24.95	25.05	10.71

ตารางที่ 6.5 แสดงการหาความเชื่อมั่นแบบทดสอบบทเรียนโมดูล

คะแนนเต็ม 50 คะแนน ( $x$ )	ความถี่ ( $f$ )	$fx$	$fx^2$
27	4	108	2916
26	2	52	1352
25	4	100	2500
24	3	72	1728
23	2	46	1058
22	0	0	0
21	2	42	882
20	4	80	1600
19	1	19	361
18	3	54	972
17	1	17	289
16	2	32	512
15	3	45	675
14	2	28	392
13	1	13	169
12	2	24	288
11	3	33	363
10	4	40	400
9	3	27	243
8	1	8	64
7	3	21	147
รวม	50	861	16911

$$\begin{aligned}
 S &= \sqrt{\frac{n\sum fx^2 - (\sum fx)^2}{n(n-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{50(16911) - (861)^2}{50(50-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{104229}{2450}} \\
 &= \sqrt{42.54}
 \end{aligned}$$

$$S = 6.52$$

$$\begin{aligned}
 r_{tt} &= \frac{n}{n-1} \left[ 1 - \frac{\sum pq}{s^2} \right] \\
 &= \frac{50}{50-1} \left[ 1 - \frac{10.71}{6.52^2} \right] \\
 &= \frac{50}{49} \times 0.75 \\
 &= 0.77
 \end{aligned}$$

ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบบทเรียนโมดูล = 0.77

ตารางที่ 6.6 แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลองระหว่างกลุ่มที่เรียนด้วยบทเรียนโมดูล และกลุ่มการสอนปกติ

คนที่	กลุ่มที่เรียนด้วยบทเรียน โมดูล (คะแนนเต็ม 50 คะแนน)	กลุ่มการสอนปกติ (คะแนนเต็ม 50 คะแนน)
1	44	40
2	43	41
3	41	42
4	44	44
5	41	41
6	42	43
7	40	43
8	43	40
9	41	41
10	42	42
11	43	43
12	45	41
13	43	40
14	43	42
15	42	42
16	44	43
17	42	43
18	42	40
19	40	40
20	41	42
$N$	20	20
$\sum fx$	846	833
$\bar{x}$	42.30	41.45

ตารางที่ 6.7 วิเคราะห์คะแนนทดสอบหลังเรียนด้วยบทเรียนโมดูล

คะแนน ( $x$ )	ความถี่ ( $f$ )	$fx$	$fx^2$
45	1	45	2025
44	3	132	5808
43	5	215	9245
42	5	210	8820
41	4	164	6724
40	2	80	3200
$N = 20$		$\sum fx = 846$	$\sum fx^2 = 35822$

$$s^2 = \frac{n\sum fx^2 - (\sum fx)^2}{n(n-1)}$$

$$= \frac{20(35822) - (846)^2}{20(20-1)}$$

$$= \frac{716440 - 715716}{380}$$

$$= \frac{724}{380}$$

$$s^2 = 1.91$$

$$s = 1.38$$

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

$$= \frac{846}{20}$$

$$\bar{x} = 42.3$$

ตารางที่ 6.8 วิเคราะห์คะแนนทดสอบหลังเรียนด้วยการสอนปกติ

คะแนน ( $x$ )	ความถี่ ( $f$ )	$fx$	$fx^2$
44	1	44	1936
43	3	129	5547
42	5	210	8820
41	6	246	10086
40	5	200	8000
$N = 20$		$\sum fx = 829$	$\sum fx^2 = 34389$

$$s^2 = \frac{n\sum fx^2 - (\sum fx)^2}{n(n-1)}$$

$$= \frac{20(34389) - (829)^2}{20(20-1)}$$

$$= \frac{687780 - 687241}{380}$$

$$s^2 = 1.42$$

$$s = 1.19$$

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

$$= \frac{829}{20}$$

$$\bar{x} = 41.45$$

ตารางที่ 6.9 แสดงประสิทธิภาพของบทเรียน โมดูล

โมดูลตอนที่	จำนวน(คน)	คะแนนกิจกรรมการเรียน	$E_1$	คะแนนประเมินหลังเรียน	$E_2$
1	20	185	92.50	163	81.50
2	20	170	85.00	170	85.00
3	20	168	84.00	162	81.00
4	20	185	92.50	341	85.20
รวม		708	88.50	836	83.60

สถิติการคำนวณหาค่าประสิทธิภาพของบทเรียน โมดูล

$$\text{สูตร} \quad E_1 = \frac{\left(\frac{\sum x}{N}\right)}{A} \times 100$$

$$= \frac{\left(\frac{708}{20}\right)}{40} \times 100$$

$$= 88.50$$

$$E_2 = \frac{\left(\frac{\sum F}{N}\right)}{B} \times 100$$

$$= \frac{\left(\frac{836}{20}\right)}{50} \times 100$$

$$= 83.60$$

## ภาคผนวก ฉ

### บทเรียนโมดูล

- สไลด์ประกอบเสียง
- บทวิดีโอทัศน์ประกอบเสียงบรรยาย
- แบบประเมินผลการเรียน
- คู่มือประกอบการเรียนบทเรียนโมดูล เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรค์งานโฆษณา

## บทสไลด์ประกอบเสียง (ตอนที่ 1)

เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรค์งานโฆษณา

วิชา การโฆษณา (กข. 204)

จำนวนภาพ

44 ภาพ

เวลาฉาย 8 นาที 23 วินาที

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ลำดับที่	ภาพ	เสียง	หมายเหตุ
1	MS  <b>FOCUS</b>	ดนตรี	
2	MS  ตราสถาบัน	ดนตรี	
3	LS  ภาควิชาครุศาสตร์ อุตสาหกรรม สถาบัน เทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้า คุณทหารลาดกระบัง  เสนอ	ดนตรี	

ลำดับที่	ภาพ	เสียง	หมายเหตุ
4	LS	ดนตรี สไลด์ประกอบเสียง เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรค์งานโฆษณา	
5	MS ภาพโฆษณา	ดนตรี การสร้างสรรค์งานโฆษณา (creative) เป็น กระบวนการของการใช้ความคิดที่จะพยายาม ถ่ายทอดออกมาในรูปของข้อความ ภาพ แสง สีที่จะนำออกสู่สายตาของสาธารณชน	
6	MS ภาพโฆษณา	การทำงานโฆษณาจะประสบความสำเร็จได้นั้น ไม่ใช่เรื่องบังเอิญ จึงต้องมีส่วนงานสร้างสรรค์ ด้านศิลปะ หรือ	
7	MS ภาพโฆษณา	งานส่วนที่ไม่เป็นคำพูด (non verbal part) เข้า มาช่วย ดังนั้นศิลปะการสร้างสรรค์งาน โฆษณามีส่วนประกอบดังนี้	

ลำดับที่	ภาพ	เสียง	หมายเหตุ
8	MS ตอนที่ 1 ภาพประกอบการโฆษณา	ดนตรี	
9	MLS ภาพประกอบการโฆษณา	ดนตรี ภาพประกอบการโฆษณา (illustration) มีความสำคัญมากส่วนใหญ่ใช้กับสื่อสิ่งพิมพ์เนื่องจาก	
10	MLS ภาพประกอบการโฆษณา	ดนตรี สามารถเรียกร้องความสนใจให้เกิดขึ้นได้ภาพที่ผู้ทำโฆษณาควรคำนึงและนำมาเลือกใช้สร้างสรรค์งานโฆษณา มีหลายลักษณะซึ่งที่พบเห็นกันทั่วไปมีดังนี้	
11	MS ภาพสินค้าอย่างเดียว	ดนตรี ภาพสินค้าอย่างเดียว (product alone) เป็นการใชภาพของสินค้าที่โฆษณาเพียงอย่างเดียวไม่มีองค์ประกอบอื่น ๆ ปรากฏอยู่ในภาพทั้งนี้เพื่เน้นให้เห็นถึงความสวยงาม	

ลำดับที่	ภาพ	เสียง	หมายเหตุ
12	MS ภาพสินค้าอย่างเดี่ยว	ดนตรี รูปทรง สี สัน ความแปลกใหม่ของตัวสินค้า นั้นภาพประเภทนี้จะนิยมใช้กับสินค้าใหม่ที่ เพิ่งเข้าสู่ตลาดหรือมีการปรับปรุงสินค้าใหม่ เพื่อแนะนำให้ผู้บริโภคจดจำสินค้านั้นได้	
13	MS การใช้ภาพโดยมีภาพอื่น ๆ ประกอบอยู่ด้วย	ดนตรี การใช้ภาพโดยมีภาพอื่น ๆ ประกอบอยู่ ด้วย (product in setting) เป็นการนำสิ่งตกแต่ง อื่นเข้ามาประกอบตัวสินค้าโดยจัดเป็นฉาก เพื่อเพิ่มความสวยงามให้กับตัวสินค้าเพิ่มมาก ขึ้น	
14	LS การใช้ภาพสินค้าขณะถูก ใช้งาน	ดนตรี การใช้ภาพสินค้าขณะถูกใช้งาน (product in use) เป็นการใช้ภาพที่ต้องแสดงให้เห็นถึง ประสิทธิภาพของสินค้าและสร้างความมั่นใจ ให้แก่ผู้พบเห็น บางครั้งภาพนี้อาจสื่อความรู้ สึกด้านอารมณ์ให้เกิดความต้องการอยากใช้ สินค้านั้นกับผู้อ่านหรือผู้ดูได้ดี	
15	MS ภาพแสดงการทดสอบ	ดนตรี การใช้ภาพแสดงการทดสอบสินค้า (product in test) เป็นการใช้ภาพที่เกี่ยวกับการ ทดลองหรือทดสอบให้เห็นชัดเจนเพื่อพิสูจน์ คำกล่าวอ้างถึงคุณภาพสินค้าทำให้ผู้อ่านเกิด ความเชื่อมั่นในตัวสินค้านั้น	

ลำดับที่	ภาพ	เสียง	หมายเหตุ
16	MS ภาพบางส่วนของสินค้า	ดนตรี ภาพบางส่วนของสินค้า (product feature) เป็นการเน้นเฉพาะบางส่วนของสินค้าที่มีความดีเด่นเป็นพิเศษเป็นจุดขายที่สำคัญของสินค้า	
17	MS ภาพรับรองคุณภาพของสินค้าหรือแนะนำให้ใช้สินค้า	ดนตรี ภาพบุคคลรับรองคุณภาพของสินค้าหรือแนะนำให้ใช้สินค้า (testimonail) เป็นการใช้ภาพบุคคลที่อาจเป็นลูกค้าที่เคยใช้สินค้าได้ผลมาแล้วหรือใช้ภาพบุคคลที่มีความรู้ความชำนาญในงาน...เกี่ยวกับ	
18	MS ภาพรับรองคุณภาพของสินค้าหรือแนะนำให้ใช้สินค้า	ดนตรี สินค้าหรือใช้ภาพบุคคลที่มีชื่อเสียงเป็นที่ชื่นชอบของประชาชน เช่น ดารา นักร้อง นักกีฬา โดยให้บุคคลเหล่านี้แสดงการทดลองใช้สินค้าหรือทดสอบคุณภาพหรือรับคุณภาพหรือเสนอแนะให้ใช้สินค้านั้น เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความเชื่อมั่นในคุณภาพสินค้า	
19	MS ภาพแสดงประโยชน์ที่ได้รับจากการใช้สินค้า	ดนตรี ภาพแสดงประโยชน์ที่ได้รับจากการใช้สินค้า ( a benefit from use of product)เป็นการใช้ภาพที่ต้องการให้ผู้อ่านเห็นถึงความได้เปรียบ-เสียเปรียบจากการที่ได้ใช้สินค้าและการที่ไม่ได้ใช้สินค้านั้นว่าแตกต่างกันอย่างไร และปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นจะแก้ไขได้ด้วยการใช้สินค้าที่กำลังโฆษณานั้นเอง	

ลำดับที่	ภาพ	เสียง	หมายเหตุ
20	MS ภาพแสดงการเปรียบเทียบ	ดนตรี ภาพแสดงการเปรียบเทียบ (comparison) แบ่งเป็น 2 ลักษณะ	
21	MS การใช้ภาพเปรียบเทียบเชิงอุปมาอุปมัย	ดนตรี การใช้ภาพเปรียบเทียบเชิงอุปมาอุปมัย คือ การเปรียบเทียบส่วนดีของสินค้าว่ามีคุณสมบัติเหมือนกับบางสิ่งบางอย่างที่ผู้อ่าน	
22	MS การใช้ภาพเปรียบเทียบเชิงอุปมาอุปมัย	ดนตรี รู้จักเป็นอย่างดีทำให้เกิดความเข้าใจและสร้างจินตนาการตามได้ เช่น เบบเหมือนขนนก กลิ่นหอมเหมือนดอกไม้สวยเหมือนนางฟ้า ฯลฯ	
23	MS การใช้ภาพเปรียบเทียบความแตกต่างของสินค้า	ดนตรี การใช้ภาพเปรียบเทียบความแตกต่างของสินค้าเป็นการเปรียบเทียบให้เห็นความแตกต่างในลักษณะต่าง ๆ กัน เช่น ความแตกต่างกันตามกาลเวลา ความแตกต่างกันระหว่างสินค้าน่าเก่า-รุ่นใหม่ ความแตกต่างของสินค้าที่ชี้แทนกัน ได้ความแตกต่างของสินค้าประเภทเดียวกันแต่คนละยี่ห้อ เป็นต้น	

ลำดับที่	ภาพ	เสียง	หมายเหตุ
24	MS การใช้ภาพแสดงรายละเอียดของส่วนประกอบสินค้าที่ไม่สามารถเห็นได้จากภายนอก	ดนตรี การใช้ภาพแสดงรายละเอียดของส่วนประกอบสินค้าที่ไม่สามารถมองเห็นได้จากภายนอก (ghost diagram) มักนิยมใช้กับ สินค้าประเภทเครื่องจักร เครื่องยนต์กลไก โดยใช้ภาพตัด	
25	MS การใช้ภาพแสดงรายละเอียดของส่วนประกอบสินค้าที่ไม่สามารถเห็นได้จากภายนอก	ดนตรี ซึ่งอาจเป็นภาพวาดหรือภาพจริงของสินค้าที่แสดงให้เห็นถึงชิ้นส่วนประกอบหรืออุปกรณ์การทำงานอย่างมีประสิทธิภาพของสินค้าที่ซ่อนอยู่ภายในคล้าย ๆ กับภาพเอกซเรย์อวัยวะภายในของมนุษย์นั่นเอง	
26	MS การใช้ภาพแสดงรายละเอียดของสินค้า	ดนตรี การใช้ภาพแสดงรายละเอียดของสินค้า (dramazing a detail) เป็นการใช้ภาพอธิบายประกอบกับข้อความโฆษณาที่เป็นเนื้อเรื่อง โดยนำเอาสาระสำคัญตอนใดตอนหนึ่งมาถ่ายทอดมาเป็นภาพซึ่งเป็นเรื่องราว	
27	MS การใช้ภาพแสดงรายละเอียดของสินค้า	ดนตรี เกี่ยวกับการทำงานของสินค้า วิธีการใช้ การดูแลรักษา ขั้นตอนการผลิต ส่วนประกอบต่าง ๆ ของสินค้า วัสดุที่นำมาผลิต โดยอาจใช้ภาพเดี่ยว	

ลำดับที่	ภาพ	เสียง	หมายเหตุ
28	MS การใช้ภาพแสดงรายละเอียดของสินค้า	ดนตรี หรือหลาย ๆ ภาพแสดงเรื่องราวอย่างต่อเนื่องก็ได้ เมื่อผู้อ่านอ่านข้อความโฆษณาและดูภาพประกอบตามไปด้วยจะทำให้เข้าใจและประทับใจในสินค้ามากขึ้น	
29	MS การใช้ภาพรางวัลรับรองคุณภาพ	ดนตรี การใช้ภาพรางวัลรับรองคุณภาพ (quarantee) เป็นภาพของรางวัลต่าง ๆ ที่สินค้าได้รับการรับรองจากสถาบันต่าง ๆ เพื่อเน้นให้ผู้อ่านมีความมั่นใจในคุณภาพสินค้านั้น เช่น การใช้เครื่องหมาย คุณภาพแห่งชีวิต จากกระทรวงอุตสาหกรรม เป็นต้น	
30	MS การใช้ภาพประกอบพาดหัว	ดนตรี การใช้ภาพประกอบพาดหัว (dramatizing the headline) ส่วนพาดหัวเป็นส่วนแรกที่ตั้งใจดึงดูดความสนใจแต่ถ้าหากไม่มีภาพประกอบแล้วจะทำให้พาดหัวไม่ชัดเจน	
31	MS การใช้ภาพประกอบพาดหัว	ดนตรี ฉะนั้นการมีภาพเข้ามาประกอบทำให้โฆษณามีน้ำหนัก ชัดเจนและสะดุดตา โดยบางครั้งภาพประกอบโฆษณาจะทำหน้าที่แทนพาดหัวก็ได้ โดยใช้ภาพขนาดใหญ่ที่สามารถเรียกรวมณ์หรือกระทบความนึกคิดของผู้อ่านและจะมีข้อความอธิบายสั้น 2-3 ประโยคเท่านั้น	

ลำดับที่	ภาพ	เสียง	หมายเหตุ
32	MS การใช้ภาพสินค้าที่อยู่ใน สภาพเตรียมพร้อมจะถูกใช้ งาน	ดนตรี การใช้ภาพสินค้าที่อยู่ในสภาพเตรียม พร้อมจะถูกใช้งาน (the product ready to be used) สินค้าบางชนิดเมื่ออยู่ในบรรจุภัณฑ์อาจ ดูไม่น่าสนใจ	
33	MS การใช้ภาพสินค้าที่อยู่ใน สภาพเตรียมพร้อมจะถูกใช้ งาน	ดนตรี ดังนั้นจึงต้องให้ตัวสินค้านั้นเผยโฉมตัวเอง ออกมาอวดสายตาผู้อ่านเพื่อเร่งเร้าให้เกิดความ ต้องการด้วยการใช้สินค้าที่เตรียมพร้อมจะถูก ใช้งานในรูปแบบต่าง ๆ เช่น รูปกาแฟที่ชง เสร็จหรือรูปลิปสติกที่เปิดเห็นสีสันทภายใน	
34	MS การใช้ภาพแสดงเรื่อง ราวต่อเนื่อง	ดนตรี การใช้ภาพแสดงเรื่องราวต่อเนื่อง (continuous) เป็นการถ่ายภาพหลาย ๆ ภาพ แสดงเรื่องราวต่อเนื่องกันไปเมื่ออ่านข้อความ และคุณภาพประกอบแล้วผู้อ่านจะเกิดความเข้า ใจมากขึ้น ซึ่งถือเป็นลักษณะหนึ่งของการใช้ ภาพขยายข้อความโฆษณา	
35	MS ภาพการ์ตูน	ดนตรี ภาพการ์ตูน (cartoon) ภาพการ์ตูนสามารถ แสดงเรื่องราวต่อเนื่องกันได้โดยให้ทั้งเนื้อหา สาระและความขบขันเป็นการคลายเครียดให้ กับผู้อ่านและเป็นภาพที่คนทั่วไปชอบดูไม่ว่า เด็กหรือผู้ใหญ่	

ลำดับที่	ภาพ	เสียง	หมายเหตุ
36	MS การใช้ภาพประกอบการ โฆษณาด้วยแผนภูมิและแผน ภาพทางสถิติ	ดนตรี  การใช้ภาพประกอบการ โฆษณาด้วยแผน ภูมิและแผนภาพทางสถิติ (chart and diagram) การใช้แผนภูมิและแผนภาพสถิติตัวเลขเข้ามา ประกอบการ โฆษณาแทนการใช้ข้อความ โฆษณาที่ยาวเกินไปนั้นทำให้ผู้อ่านเข้าใจใน เนื้อหาของสินค้าได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น การ โฆษณาแบบนี้เป็นการยืนยันข้อเท็จจริงให้ เห็นคุณภาพอย่างเด่นชัด	
37	MS การใช้ภาพประดิษฐ์ ภาพตกแต่ง หรือภาพวาด แปลก ๆ	ดนตรี  การใช้ภาพประดิษฐ์ ภาพตกแต่งหรือภาพ วาดแปลก ๆ (abstract design, decoration and ornament) อาจเป็นภาพที่เกี่ยวข้องหรือไม่ เกี่ยวข้องกับสินค้าเลยก็ได้ การใช้ภาพเหล่านี้ เข้ามาต้องการเน้นความแปลกใหม่ของภาพให้ เป็นจุดเรียกร้องความสนใจให้กับผู้อ่านให้สนใจ ในตัวสินค้าพร้อมกับอ่านข้อความโฆษณา	
38	MS การใช้ภาพสัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายต่าง ๆ	ดนตรี  การใช้ภาพสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายต่าง ๆ (symbolism) ส่วนใหญ่จะเป็นภาพ สัญลักษณ์ทั่วไปที่เป็นที่รู้จักกันดีและสามารถ สื่อความหมายในเรื่องใดเรื่องหนึ่งได้ เช่น กุหลาบสีแดง คือ ความรัก ต้นโพธิ์ คือ ความ ร่มเย็น, ภาพตาชั่งคือ ความยุติธรรม ฯลฯ	
39	MS การใช้ภาพเครื่องหมาย การค้าหรือสัญลักษณ์ของ ธุรกิจ	ดนตรี  การใช้ภาพเครื่องหมายการค้าหรือ สัญลักษณ์ของธุรกิจ (trade character) สัญลักษณ์ทางการค้าของธุรกิจอาจเป็นเครื่อง หมายการค้า สัญลักษณ์เป็นของบริษัท หรือ ตราหือสินค้าที่เป็นที่รู้จักของคนทั่วไป	

ลำดับที่	ภาพ	เสียง	หมายเหตุ
40	MS การใช้ภาพเครื่องหมาย การค้าหรือสัญลักษณ์ของ ธุรกิจ	ดนตรี ว่าเป็นสินค้าอะไรหรือเป็นของใครจึงนำ สัญลักษณ์เหล่านี้มาเป็นภาพโฆษณาเพื่อ ต้องการย้ำเตือนความทรงจำกับผู้บริโภคให้จด จำสินค้าได้	
41	MS การใช้ภาพแสดงคุณ ลักษณะพิเศษของสินค้า	ดนตรี การใช้ภาพแสดงคุณลักษณะพิเศษของสิน ค้า (dramatizing the evidence)เป็นการใช้ภาพ โดยเน้นส่วนสำคัญที่เป็นจุดเด่นของสินค้าที่ อยู่เหนือคู่แข่งขึ้นหรือมีความแตกต่างจากคู่แข่ง อย่างไร	
42	LS ภาพโฆษณาจำนวน หลาย ๆ ภาพ	ดนตรี สรุป ภาพประกอบโฆษณาทั้งหมดที่กล่าว มา ผู้สร้างสรรค์โฆษณาจะต้องพิจารณาว่าภาพ ที่เขาเลือกใช้นั้นเหมาะสมกับกลุ่มกลุ่มเป้าหมาย หรือไม่ สร้างความสนใจให้กับผู้อ่าน มากน้อยเพียงใดและเป็นภาพที่	
43	LS ภาพโฆษณาจำนวน หลาย ๆ ภาพ	ดนตรี ชัดเจนดีพอที่จะถ่ายทอดสาระสำคัญของ โฆษณาให้ผู้อ่านเข้าใจนอกจากนี้ผู้สร้างสรรค์ โฆษณาจะต้องดูองค์ประกอบอื่น ๆ เกี่ยวกับ การจัดภาพ ช่องว่าง ขนาด สี สัน ฯลฯ ให้เหมาะ สมด้วยจึงจะทำให้งาน โฆษณาน่าสนใจ	

ลำดับที่	ภาพ	เสียง	หมายเหตุ
44	CU จบตอนที่ 1	ดนตรี จบเนื้อหาตอนที่ 1 ให้ผู้เรียนหยุดเทปแล้ว ทำแบบทดสอบ และตรวจคำตอบจากเอกสาร ที่เตรียมไว้ หลังจากทำเสร็จให้เล่นเทปศึกษา เนื้อตอนต่อไป	

บทวีดิทัศน์ประกอบเสียงบรรยาย หน่วยการเรียนรู้โมดูล

วิชา การโฆษณา (กข. 204)

เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรค์งานโฆษณา

ลำดับที่	ภาพ	เสียง	เวลา
1	MS  <b>FOCUS</b>	ดนตรี	10 วินาที
2	MS  ตราสถาบัน	ดนตรี	10 วินาที
3	LS  ภาควิชาครุศาสตร์ อุตสาหกรรม สถาบัน เทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้า คุณทหารลาดกระบัง  เสนอ	ดนตรี	10 วินาที

ลำดับที่	ภาพ	เสียง	เวลา
4	LS	ดนตรี สไลด์ประกอบเสียง เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรค้งานโฆษณา	12 วินาที
5	MS ภาพโฆษณา	ดนตรี การสร้างสรรค้งานโฆษณา (creative) เป็น กระบวนการของการใช้ความคิดที่จะพยายาม ถ่ายทอดออกมาในรูปของข้อความ ภาพ แสง สีที่จะนำออกสู่สายตาของสาธารณชน	12 วินาที
6	MS ภาพโฆษณา	การทำงานโฆษณาจะประสบความสำเร็จได้นั้น ไม่ใช่เรื่องบังเอิญ จึงต้องมีส่วนงานสร้างสรรค์ ด้านศิลปะ หรือ	10 วินาที
7	MS ภาพโฆษณา	งานส่วนที่ไม่เป็นคำพูด (non verbal part) เข้า มาช่วย ดังนั้นศิลปะการสร้างสรรค้งาน โฆษณามีส่วนประกอบดังนี้	10 วินาที

ลำดับที่	ภาพ	เสียง	เวลา
8	MS ตอนที่ 1 ภาพประกอบการโฆษณา	ดนตรี	12 วินาที
9	MLS ภาพประกอบการ โฆษณา	ดนตรี ภาพประกอบการโฆษณา (illustration) มีความสำคัญมากส่วนใหญ่ใช้กับสื่อสิ่งพิมพ์ เนื่องจาก	12 วินาที
10	MLS ภาพประกอบการ โฆษณา	ดนตรี สามารถเรียกร้องความสนใจให้เกิดขึ้นได้ ภาพที่ผู้ทำโฆษณาควรคำนึงและนำมาเลือกใช้ สร้างสรรค์งานโฆษณา มีหลายลักษณะซึ่งที่ พบเห็นกันทั่วไปมีดังนี้	12 วินาที
11	MS ภาพสินค้าอย่างเดียว	ดนตรี ภาพสินค้าอย่างเดียว (product alone) เป็น การใช้ภาพของสินค้าที่โฆษณาเพียงอย่างเดียว ไม่มีองค์ประกอบอื่น ๆ ปรากฏอยู่ในภาพทั้งนี้ เพื่อเน้นให้เห็นถึงความสวยงาม	12 วินาที

ลำดับที่	ภาพ	เสียง	เวลา
12	MS ภาพสินค้าอย่างเดียว	ดนตรี รูปทรง สี สัน ความแปลกใหม่ของตัวสินค้า นั้นภาพประเภทนี้จะนิยมใช้กับสินค้าใหม่ที่ เพิ่งเข้าสู่ตลาดหรือมีการปรับปรุงสินค้าใหม่ เพื่อแนะนำให้ผู้บริโภคจดจำสินค้านั้นได้	12 วินาที
13	MS การใช้ภาพโดยมีภาพอื่น ๆ ประกอบอยู่ด้วย	ดนตรี การใช้ภาพโดยมีภาพอื่น ๆ ประกอบอยู่ ด้วย (product in setting) เป็นการใช้อย่างต่าง อื่นเข้ามาประกอบตัวสินค้าโดยจัดเป็นฉาก เพื่อเพิ่มความสวยงามให้กับตัวสินค้าเพิ่มมา ขึ้น	12 วินาที
14	LS การใช้ภาพสินค้าขณะถูก ใช้งาน	ดนตรี การใช้ภาพสินค้าขณะถูกใช้งาน (product in use) เป็นการใช้ภาพที่ต้องแสดงให้เห็นถึง ประสิทธิภาพของสินค้าและสร้างความมั่นใจ ให้แก่ผู้พบเห็น บางครั้งภาพนี้อาจสื่อความรู้ สึกด้านอารมณ์ให้เกิดความต้องการอยากใช้ สินค้านั้นกับผู้อ่านหรือผู้ดูได้ดี	13 วินาที
15	MS ภาพแสดงการทดสอบ	ดนตรี การใช้ภาพแสดงการทดสอบสินค้า (product in test) เป็นการใช้ภาพที่เกี่ยวกับการ ทดลองหรือทดสอบให้เห็นชัดเจนเพื่อพิสูจน์ คำกล่าวอ้างอิงคุณภาพสินค้าทำให้ผู้อ่านเกิด ความเชื่อมั่นในตัวสินค้านั้น	12 วินาที

ลำดับที่	ภาพ	เสียง	เวลา
16	MS ภาพบางส่วนของสินค้า	ดนตรี ภาพบางส่วนของสินค้า (product feature) เป็นการเน้นเฉพาะบางส่วนของสินค้าที่มีความดีเด่นเป็นพิเศษเป็นจุดขายที่สำคัญของสินค้า	10 วินาที
17	MS ภาพรับรองคุณภาพของสินค้าหรือแนะนำให้ใช้สินค้า	ดนตรี ภาพบุคคลรับรองคุณภาพของสินค้าหรือแนะนำให้ใช้สินค้า (testimonial) เป็นการใช้ภาพบุคคลที่อาจเป็นลูกค้าที่เคยใช้สินค้าได้ผลมาแล้วหรือใช้ภาพบุคคลที่มีความรู้ความชำนาญในงาน...เกี่ยวกับ	12 วินาที
18	MS ภาพรับรองคุณภาพของสินค้าหรือแนะนำให้ใช้สินค้า	ดนตรี สินค้าหรือใช้ภาพบุคคลที่มีชื่อเสียงเป็นที่ชื่นชอบของประชาชน เช่น ดารา นักร้อง นักกีฬา โดยให้บุคคลเหล่านั้นแสดงการทดลองใช้สินค้าหรือทดสอบคุณภาพหรือรับคุณภาพหรือเสนอแนะให้ใช้สินค้านั้น เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความเชื่อมั่นในคุณภาพสินค้า	12 วินาที
19	MS ภาพแสดงประโยชน์ที่ได้รับจากการใช้สินค้า	ดนตรี ภาพแสดงประโยชน์ที่ได้รับจากการใช้สินค้า ( a benefit from use of product)เป็นการใช้ภาพที่ต้องการให้ผู้อ่านเห็นถึงความได้เปรียบ-เสียเปรียบจากการที่ได้ใช้สินค้าและการที่ไม่ได้ใช้สินค้านั้นว่าแตกต่างกันอย่างไร และปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นจะแก้ไขได้ด้วยการใช้สินค้าที่กำลังโฆษณานั้นเอง	15 วินาที

ลำดับที่	ภาพ	เสียง	เวลา
20	MS ภาพแสดงการเปรียบเทียบ	ดนตรี ภาพแสดงการเปรียบเทียบ (comparison) แบ่งเป็น 2 ลักษณะ	10 วินาที
21	MS การใช้ภาพเปรียบเทียบ เชิงอุปมาอุปมัย	ดนตรี การใช้ภาพเปรียบเทียบเชิงอุปมาอุปมัย คือ การเปรียบเทียบส่วนดีของสินค้าว่ามีคุณสมบัติเหมือนกับบางสิ่งบางอย่างที่ผู้อ่าน	10 วินาที
22	MS การใช้ภาพเปรียบเทียบ เชิงอุปมาอุปมัย	ดนตรี รู้จักเป็นอย่างดีทำให้เกิดความเข้าใจและสร้างจินตนาการตามได้ เช่น เบบเหมือนขนนก กลิ่นหอมเหมือนดอกไม้สวยเหมือนนางฟ้า ฯลฯ	10 วินาที
23	MS การใช้ภาพเปรียบเทียบ ความแตกต่างของสินค้า	ดนตรี การใช้ภาพเปรียบเทียบความแตกต่างของสินค้าเป็นการเปรียบเทียบให้เห็นความแตกต่างในลักษณะต่างๆ กัน เช่น ความแตกต่างกันตามกาลเวลา ความแตกต่างกันระหว่างสินค้าน่าเก่า-รุ่นใหม่ ความแตกต่างของสินค้าที่ใช้แทนกัน ได้ความแตกต่างของสินค้าประเภทเดียวกันแต่คนละยี่ห้อ เป็นต้น	15 วินาที

ลำดับที่	ภาพ	เสียง	เวลา
24	MS การใช้ภาพแสดงรายละเอียดของส่วนประกอบสินค้าที่ไม่สามารถเห็นได้จากภายนอก	ดนตรี การใช้ภาพแสดงรายละเอียดของส่วนประกอบสินค้าที่ไม่สามารถมองเห็นได้จากภายนอก (ghost diagram) มักนิยมใช้กับ สินค้าประเภทเครื่องจักร เครื่องยนต์กลไก โดยใช้ภาพตัด	10 วินาที
25	MS การใช้ภาพแสดงรายละเอียดของส่วนประกอบสินค้าที่ไม่สามารถเห็นได้จากภายนอก	ดนตรี ซึ่งอาจเป็นภาพวาดหรือภาพจริงของสินค้าที่แสดงให้เห็นถึงชิ้นส่วนประกอบหรืออุปกรณ์การทำงานอย่างมีประสิทธิภาพของสินค้าที่ซ่อนอยู่ภายในคล้าย ๆ กับภาพเอกซเรย์อวัยวะภายในของมนุษย์นั่นเอง	12 วินาที
26	MS การใช้ภาพแสดงรายละเอียดของสินค้า	ดนตรี การใช้ภาพแสดงรายละเอียดของสินค้า (dramazing a detail) เป็นการใช้ภาพอธิบายประกอบกับข้อความโฆษณาที่เป็นเนื้อเรื่อง โดยนำเอาสาระสำคัญตอนใดตอนหนึ่งมาถ่ายทอดมาเป็นภาพซึ่งเป็นเรื่องราว	12 วินาที
27	MS การใช้ภาพแสดงรายละเอียดของสินค้า	ดนตรี เกี่ยวกับการทำงานของสินค้า วิธีการใช้ การดูแลรักษา ขั้นตอนการผลิต ส่วนประกอบต่างๆ ของสินค้า วัสดุที่นำมาผลิต โดยอาจใช้ภาพเดี่ยว	9 วินาที

ลำดับที่	ภาพ	เสียง	เวลา
28	MS การใช้ภาพแสดงรายละเอียดของสินค้า	ดนตรี หรือหลาย ๆ ภาพแสดงเรื่องราวอย่างต่อเนื่องก็ได้ เมื่อผู้อ่านอ่านข้อความโฆษณาและดูภาพประกอบตามไปด้วยจะทำให้เข้าใจและประทับใจในสินค้ามากขึ้น	10 วินาที
29	MS การใช้ภาพรางวัลรับรองคุณภาพ	ดนตรี การใช้ภาพรางวัลรับรองคุณภาพ (quarantee) เป็นภาพของรางวัลต่าง ๆ ที่สินค้าได้รับการรับรองจากสถาบันต่าง ๆ เพื่อเน้นให้ผู้อ่านมีความมั่นใจในคุณภาพสินค้านั้น เช่น การใช้เครื่องหมาย คุณภาพแห่งชีวิต จากกระทรวงอุตสาหกรรม เป็นต้น	12 วินาที
30	MS การใช้ภาพประกอบพาดหัว	ดนตรี การใช้ภาพประกอบพาดหัว (dramatizing the headline) ส่วนพาดหัวเป็นส่วนแรกที่ดึงดูดความสนใจแต่ถ้าหากไม่มีภาพประกอบแล้วจะทำให้พาดหัวไม่ชัดเจน	10 วินาที
31	MS การใช้ภาพประกอบพาดหัว	ดนตรี ฉะนั้นการมีภาพเข้ามาประกอบทำให้โฆษณามีน้ำหนัก ชัดเจนและสะดุดตา โดยบางครั้งภาพประกอบโฆษณาจะทำหน้าที่แทนพาดหัวก็ได้ โดยใช้ภาพขนาดใหญ่ที่สามารถเรียกรวมณ์หรือกระทบความนึกคิดของผู้อ่านและจะมีข้อความอธิบายสั้น 2-3 ประโยคเท่านั้น	12 วินาที

ลำดับที่	ภาพ	เสียง	เวลา
32	MS การใช้ภาพสินค้าที่อยู่ใน สภาพเตรียมพร้อมจะถูกใช้ งาน	ดนตรี การใช้ภาพสินค้าที่อยู่ในสภาพเตรียม พร้อมจะถูกใช้งาน (the product ready to by used) สินค้าบางชนิดเมื่ออยู่ในบรรจุภัณฑ์อาจ ดูไม่น่าสนใจ	10 วินาที
33	MS การใช้ภาพสินค้าที่อยู่ใน สภาพเตรียมพร้อมจะถูกใช้ งาน	ดนตรี ดังนั้นจึงต้องให้ตัวสินค้านั้นเผยโฉมตัวเอง ออกมาอวดสายตาผู้อ่านเพื่อเร่งเร้าให้เกิดความ ต้องการด้วยการใช้สินค้าที่เตรียมพร้อมจะถูก ใช้งานในรูปแบบต่าง ๆ เช่น รูปกาแฟที่ชง เสร็จหรือรูปลิปสติกที่เปิดเห็นสีสันทภายใน	10 วินาที
34	MS การใช้ภาพแสดงเรื่อง ราวต่อเนื่อง	ดนตรี การใช้ภาพแสดงเรื่องราวต่อเนื่อง (continuous) เป็นการถ่ายภาพหลาย ๆ ภาพ แสดงเรื่องราวต่อเนื่องกันไปเมื่ออ่านข้อความ และดูภาพประกอบแล้วผู้อ่านจะเกิดความเข้าใจ ใจมากขึ้น ซึ่งถือเป็นลักษณะหนึ่งของการใช้ ภาพขยายข้อความโฆษณา	12 วินาที
35	MS ภาพการ์ตูน	ดนตรี ภาพการ์ตูน (cartoon) ภาพการ์ตูนสามารถ แสดงเรื่องราวต่อเนื่องกันได้โดยให้ทั้งเนื้อหา สาระและความขบขันเป็นการคลายเครียดให้ กับผู้อ่านและเป็นภาพที่คนทั่วไปชอบดูไม่ว่า เด็กหรือผู้ใหญ่	10 วินาที

ลำดับที่	ภาพ	เสียง	เวลา
36	MS การใช้ภาพประกอบการ โฆษณาด้วยแผนภูมิและแผน ภาพทางสถิติ	ดนตรี การใช้ภาพประกอบการโฆษณาด้วยแผน ภูมิและแผนภาพทางสถิติ (chart and diagram) การใช้แผนภูมิและแผนภาพสถิติตัวเลขเข้ามา ประกอบการโฆษณาแทนการใช้ข้อความ โฆษณาที่ยาวเกินไปนั้นทำให้ผู้อ่านเข้าใจใน เนื้อหาสาระของสินค้าได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น การโฆษณาแบบนี้เป็นการยืนยันข้อเท็จจริงให้ เห็นคุณภาพอย่างเด่นชัด	15 วินาที
37	MS การใช้ภาพประดิษฐ์ ภาพตกแต่ง หรือภาพวาด แปลก ๆ	ดนตรี การใช้ภาพประดิษฐ์ ภาพตกแต่งหรือภาพ วาดแปลก ๆ (abstract design, decoration and ornament) อาจเป็นภาพที่เกี่ยวข้องหรือไม่ เกี่ยวข้องกับสินค้าเลขก็ได้ การใช้ภาพเหล่านี้ เข้ามาต้องการเน้นความแปลกใหม่ของภาพให้ เป็นจุดเรียกร้องความสนใจให้กับผู้อ่านให้สนใจ ในตัวสินค้าพร้อมกับอ่านข้อความโฆษณา	15 วินาที
38	MS การใช้ภาพสัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายต่าง ๆ	ดนตรี การใช้ภาพสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายต่าง ๆ (symbolism) ส่วนใหญ่จะเป็นภาพ สัญลักษณ์ทั่วไปที่เป็นที่รู้จักกันดีและสามารถ สื่อความหมายในเรื่องใดเรื่องหนึ่งได้ เช่น กุหลาบสีแดง คือ ความรัก ดัน โป๊ะ คือ ความ รุ่มเย็น, ภาพตาชั่งคือ ความยุติธรรม ฯลฯ	12 วินาที
39	MS การใช้ภาพเครื่องหมาย การค้าหรือสัญลักษณ์ของ ธุรกิจ	ดนตรี การใช้ภาพเครื่องหมายการค้าหรือ สัญลักษณ์ของธุรกิจ (trade character) สัญลักษณ์ทางการค้าของธุรกิจอาจเป็นเครื่อง หมายการค้า สัญลักษณ์เป็นของบริษัท หรือ ตราสัญลักษณ์ที่เป็นที่รู้จักของคนทั่วไป	8 วินาที

ลำดับที่	ภาพ	เสียง	เวลา
40	MS การใช้ภาพเครื่องหมายการค้าหรือสัญลักษณ์ของธุรกิจ	ดนตรี ว่าเป็นสินค้าอะไรหรือเป็นของใครจึงนำสัญลักษณ์เหล่านี้มาเป็นภาพโฆษณาเพื่อต้องการย้ำเตือนความทรงจำกับผู้บริโภคให้จดจำสินค้าได้	10 วินาที
41	MS การใช้ภาพแสดงคุณลักษณะพิเศษของสินค้า	ดนตรี การใช้ภาพแสดงคุณลักษณะพิเศษของสินค้า (dramatizing the evidence)เป็นการใช้ภาพโดยเน้นส่วนสำคัญที่เป็นจุดเด่นของสินค้าที่อยู่เหนือคู่แข่งหรือมีความแตกต่างจากคู่แข่งอย่างไร	10 วินาที
42	LS ภาพโฆษณาจำนวนหลาย ๆ ภาพ	ดนตรี สรุปภาพประกอบโฆษณาทั้งหมดที่กล่าวมา ผู้สร้างสรรค์โฆษณาจะต้องพิจารณาว่าภาพที่เขาเลือกใช้นั้นเหมาะสมกับกลุ่มกลุ่มเป้าหมายหรือไม่ สร้างความสนใจให้กับผู้อ่านมากน้อยเพียงใดและเป็นภาพที่	10 วินาที
43	LS ภาพโฆษณาจำนวนหลาย ๆ ภาพ	ดนตรี ชัดเจนดีพอที่จะถ่ายทอดสาระสำคัญของโฆษณาให้ผู้อ่านเข้าใจนอกจากนี้ผู้สร้างสรรค์โฆษณาจะต้องดูองค์ประกอบอื่น ๆ เกี่ยวกับการจัดภาพ ช่องว่าง ขนาด สี สัน ฯลฯ ให้เหมาะสมด้วยจึงจะทำให้งานโฆษณาน่าสนใจ	10 วินาที

ลำดับที่	ภาพ	เสียง	เวลา
44	CU จบตอนที่ 1	ดนตรี จบเนื้อหาตอนที่ 1 ให้ผู้เรียนหยุดเทปแล้ว ทำแบบทดสอบ และตรวจคำตอบจากเอกสาร ที่เตรียมไว้ หลังจากทำเสร็จให้เล่นเทปศึกษา เนื้อคอนต่อไป	10 วินาที

## แบบประเมินผลการเรียน

บทเรียนโมดูลที่ .....

วิชาการโฆษณา (กข.204)

เรื่อง ศิลปะการสร้างสรรค์งานโฆษณา

ระดับชั้น ปวช.

## คำชี้แจง

1. แบบทดสอบนี้เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 50 ข้อ
2. ให้เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว แล้วให้เขียนหมาย X ลงบนกระดาษคำตอบที่เตรียมไว้ให้ ดังตัวอย่าง

ข้อ	ก	ข	ค	ง
		X		

3. เมื่อต้องการเปลี่ยนคำตอบให้ลบ หรือขีดฆ่าคำตอบเดิม แล้วขีดคำตอบใหม่ให้ชัดเจน เช่น การเปลี่ยนคำตอบจากข้อ ข เป็นข้อ ค

ข้อ	ก	ข	ค	ง
		<del>X</del>	X	

4. ห้ามขีดเขียน หรือทำเครื่องหมายใด ๆ ลงในแบบทดสอบโดยเด็ดขาด

## หมายเหตุ

“ความซื่อสัตย์ต่อตนเอง เป็นรากฐานที่จะทำให้ท่านไปสู่ความสำเร็จ”

## คำสั่ง

อ่านคำถามต่อไปนี้ให้เข้าใจ แล้วเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว โดยกาเครื่องหมาย X ลงในกระดาษคำตอบ

1. ส่วนประกอบด้านศิลป์ของงานโฆษณาที่สามารถดึงดูดความสนใจได้ก่อนส่วนอื่น
 

ก. ภาพประกอบ	ข. เครื่องหมายการค้า
ค. การออกแบบ	ง. ลักษณะตัวอักษร
2. ข้อใดมิใช่หน้าที่ของภาพประกอบ
 

ก. ชักจูงให้เกิดการอ่านพาดหัวและข้อความ	ข. ดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย
ค. สร้างความน่าเชื่อถือของข่าวสารโฆษณา	ง. ไม่สามารถสื่อความหมาย หรือแนวความคิดในการโฆษณาได้
3. สินค้าที่ขายมานานมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักกันดีทั่วไป ควรใช้ภาพแบบใดโฆษณา
 

ก. ภาพแสดงปัญหาที่จะแก้ไขได้ด้วยสินค้า	ข. ภาพเครื่องหมายการค้า
ค. ภาพแสดงการทดสอบ	ง. ภาพแสดงผลของการใช้สินค้า
4. ถ้าจะโฆษณารายสินค้าประเภทลูกกวาด ทอฟฟี่ ควรใช้ภาพแบบใด
 

ก. ภาพสินค้าอย่างเดียว	ข. ภาพแสดงการทดสอบ
ค. ภาพแสดงการเปรียบเทียบ	ง. ภาพการ์ตูน
5. เสื้อผ้าสำเร็จรูปสุภาพสตรี ควรใช้ภาพโฆษณาแบบใด
 

ก. ภาพประติมากรรม	ข. ภาพจินตนาการ
ค. ภาพสินค้ากำลังถูกใช้	ง. ภาพประกอบพาดหัว
6. ถ้าจุดเด่นของรถยนต์ คือ รูปร่างที่สวยงามโฉบเฉี่ยว ควรใช้ภาพโฆษณาแบบใด
 

ก. ภาพสินค้ากำลังถูกใช้	ข. ภาพแสดงบางส่วนของสินค้า
ค. ภาพสินค้าอย่างเดียว	ง. ภาพสินค้าพร้อมที่จะใช้ได้
7. ภาพแสดงการเปรียบเทียบความแตกต่างของสินค้าจากสินค้านี่ห้ออื่น ควรใช้ในขั้นตอนใดของการโฆษณา
 

ก. ขั้นบุกเบิกตลาด	ข. ขั้นการแข่งขัน
ค. ขั้นรักษาสถาปนา	ง. ขั้นตลาดอิ่มตัว
8. การวางผังที่ดีควรคำนึงถึง.....ที่เหมาะสมด้วย เพื่อให้งานโฆษณานั้นน่าดู น่าอ่าน และสื่อความหมายบางอย่าง เช่น ความกว้างใหญ่ไพศาลได้
 

ก. ความสมดุล	ข. สัดส่วน
ค. การเคลื่อนไหวของสายตา	ง. ช่องว่าง





28. ข้อใดมิใช่ลักษณะที่ดีของ layout
- ก. balance  
ข. Proportion  
ค. ไม่เป็นเอกภาพ  
ง. Contrast
29. ชั้น thumbnail sketch เป็นชั้นใดของการจัดทำ layout
- ก. ชั้นที่ 1  
ข. ชั้นที่ 2  
ค. ชั้นที่ 3  
ง. ชั้นที่ 4
30. rough layout หมายถึง
- ก. การร่างภาพโฆษณาอย่างคร่าว ๆ  
ข. ภาพร่างอย่างหยาบ ๆ  
ค. แต่งเติมรายละเอียดให้สมบูรณ์  
ง. เสร็จสมบูรณ์
31. ผู้โฆษณาจะทำ artwork เมื่อลูกค้าอนุมัติข้อใด
- ก. rough layout  
ข. Thumbnail sketch  
ค. finished layout  
ง. Comprehensive layout
32. layout ที่เสร็จสมบูรณ์แบบจนใกล้เคียงกับชิ้นงาน โฆษณาที่จะนำไปเผยแพร่ คือ
- ก. thumbnail sketch  
ข. Rough layout  
ค. finished layout  
ง. Comprehensive
33. บทภาพยนตร์โฆษณาทางโทรทัศน์ที่ไม่มีภาพชุดมาประกอบ เรียกว่า
- ก. dummy  
ข. Layout  
ค. storyboard  
ง. Script
34. เครื่องดื่มน้ำอัดลม แพนด้า ที่มีตัว R อยู่ในวงกลม ปรากฏเหนือแพนด้า R ที่อยู่ในวงกลม หมายถึง
- ก. เครื่องหมายการค้าที่จดทะเบียนถูกต้องตามกฎหมาย  
ข. brand  
ค. logo  
ง. trade name
35. รูปวงกลม สามเหลี่ยม เป็นเครื่องหมายการค้าอันมีลักษณะสามัญลักษณะใด ที่ไม่รับจดทะเบียน
- ก. เครื่องหมายที่นิยมใช้กันทั่วไป  
ข. เครื่องหมายที่ง่ายต่อการประดิษฐ์  
ค. เครื่องหมายสามัญ  
ง. คำเดียว
36. เครื่องหมายข้อใดที่มีห้ามใช้เป็นเครื่องหมายการค้า
- ก. ธงชาติ  
ข. เครื่องหมายกาชาด  
ค. พระราชลัญจกร  
ง. รูปคนที่ยังมีชีวิตอยู่ โดยให้อนุญาต

37. ประโยชน์ของเครื่องหมายการค้าสำหรับผู้ผลิต
- แสดงความเป็นเจ้าของสินค้าที่คนผลิต
  - แยกความแตกต่างของสินค้า
  - ช่วยให้ได้ใช้ของดีมีคุณภาพ
  - ช่วยให้จำสินค้าที่ต้องการได้
38. ผลิตภัณฑ์นมข้นหวาน ตราหมี ตัวอักษรเข้ม หมายถึงสิ่งใด
- trade name
  - คำขวัญ
  - trade make
  - ชื่อยี่ห้อ
39. ข้อใดหมายถึง หลักเกณฑ์การออกแบบเครื่องหมายการค้า
- อ่านออกเสียงได้ง่าย
  - ไม่ควรมีเส้นของภาพ
  - ไม่มีลักษณะแตกต่างซ้ำแบบกับผู้อื่น
  - รูปแบบของการออกแบบไม่ต้องสวยงามและจดจำได้ง่าย
40. การจำลองวัสดุที่ใช้ในการโฆษณาให้เหมือนจริง เรียกว่า
- layout
  - Dummy
  - storyboard
  - Artwork
41. ภาพสินค้าที่กำลังถูกใช้งาน หมายถึงข้อใด
- product in test
  - Production process
  - product in use
  - Ingredient
42. เครื่องหมายการค้าใดที่จดทะเบียนไม่ได้
- เครื่องหมายน้ำอัดลม แพนด้า
  - ตัวเลข และตัวอักษร
  - ผลิตภัณฑ์ผงซักฟอก บริส
  - รถยนต์ ฮอนด้า
43. ประสิทธิภาพของสีใดที่อยู่บนพื้นสีฟ้า จะรู้สึกเหมือนมีสีแดงปนอยู่เรื่อย ๆ
- สีส้ม
  - สีแดง
  - สีเทา
  - สีฟ้า
44. ประสิทธิภาพของสีเขียว จะทำให้วัตถุเป็นอย่างไร
- ตัดกันอย่างรุนแรง
  - ทำให้แลดูไกลและเล็กลงกว่าความเป็นจริง
  - ทำให้วัตถุแลดูใกล้เข้ามา
  - ทำให้วัตถุแลดูถอยห่างออกไป

45. สีเขียว เกิดจากสีใดผสมกับสีใด
- ก. สีแดง ผสมกับ สีน้ำเงิน  
ข. สีแดง ผสมกับ สีเหลือง  
ค. สีน้ำเงิน ผสมกับ สีเหลือง  
ง. สีแดง ผสมกับ สีม่วง
46. ชื่อยี่ห้อ
- ก. ส่วนที่ออกเสียงได้  
ข. รูปภาพ หรือสัญลักษณ์  
ค. ส่วนที่ออกเสียงได้ และรูปภาพ หรือสัญลักษณ์  
ง. ส่วนที่ออกเสียงได้ หรือรูปภาพก็ได้
47. trademark หมายถึง
- ก. ตราสัญลักษณ์  
ข. ชื่อยี่ห้อ  
ค. เครื่องหมายการค้า  
ง. ชื่อของบริษัท
48. “เบียร์ ตราสิงห์” คำที่ขีดเส้นใต้ หมายถึงข้อใด
- ก. brand name  
ข. graphic design  
ค. trade character  
ง. Trademark
49. ข้อใดไม่ใช่หน้าที่ของตราสินค้า
- ก. ทำให้เกิดการเลือกซื้อ  
ข. ทำให้เกิดการพัฒนาปรับปรุงสินค้า  
ค. ให้รายละเอียดเกี่ยวกับสินค้า  
ง. สร้างความแตกต่างในตัวสินค้า
50. ความหมายข้อใดที่เป็นส่วนเกี่ยวข้องกับกฎหมาย
- ก. เครื่องหมายการค้า  
ข. ชื่อยี่ห้อ  
ค. ชื่อบริษัท  
ง. ตราสัญลักษณ์

กระดาษคำตอบการประเมินผล

ก่อนการเรียน

หลังการเรียน

ชื่อ ..... ระดับชั้น .....

รหัสประจำตัว ..... วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....

ข้อ	ก	ข	ค	ง	ข้อ	ก	ข	ค	ง	ข้อ	ก	ข	ค	ง
1					21					41				
2					22					42				
3					23					43				
4					24					44				
5					25					45				
6					26					46				
7					27					47				
8					28					48				
9					29					49				
10					30					50				
11					31					51				
12					32					52				
13					33					53				
14					34					54				
15					35					55				
16					36					56				
17					37					57				
18					38					58				
19					39					59				
20					40					60				

## คำชี้แจง

แบบทดสอบนี้ จะใช้ต่อเมื่อผู้เรียนได้คู่มือประกอบคำบรรยาย และบทเรียนวีดิทัศน์ ประกอบเสียงบรรยาย ในบทเรียนจบลงในแต่ละตอน ซึ่งที่จ้อจะปรากฏข้อความว่า “จบเนื้อหา ตอนที่ ....” ให้ผู้เรียนหยุดเทป แล้วทำแบบทดสอบ และตรวจคำตอบจากเอกสารที่เตรียมไว้ หลังจากทำเสร็จให้เล่นเทปศึกษาเนื้อหาตอนต่อไป

แบบฝึกหัดทบทวนความรู้เนื้อหาการเรียน หน่วยบทเรียนโมดูล เรื่อง ศิลปะการสร้าง สรรค์งานโฆษณา ประกอบด้วย

### 1. แบบทดสอบ จำนวน 4 ตอน

ตอนที่ 1 แบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ

ตอนที่ 2 ข้อความถูก-ผิด จำนวน 10 ข้อ

ตอนที่ 3 จับคู่ จำนวน 10 ข้อ

ตอนที่ 4 ข้อความถูก-ผิด จำนวน 10 ข้อ

2. ให้เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว แล้วให้เขียนเครื่องหมาย X ลงใน กระดาษคำตอบที่เตรียมไว้ให้

3. เมื่อต้องการเปลี่ยนคำตอบให้ลบ หรือขีดฆ่าคำตอบเดิม แล้วขีดคำตอบใหม่ให้ชัดเจน

4. ถ้าผลของการทดสอบผู้เรียนได้คะแนนตั้งแต่ 80 % ขึ้นไป ให้ผ่านเกณฑ์ไปศึกษาต่อ จากสื่อของหน่วยโมดูลนี้

5. ถ้าผลของการทดสอบผู้เรียนได้คะแนนต่ำกว่า 80 % ให้ผู้เรียนศึกษาบทเรียนโมดูลนี้ ใหม่อีกครั้ง

6. โปรดปฏิบัติตามคำแนะนำโดยเคร่งครัด

### ข้อเตือนใจ

กรุณาย่ำขีดเขียนข้อความใด ๆ ลงในแบบทดสอบ

## กระดาษคำตอบ

แบบทดสอบ ตอนที่ ..... หน่วยบทเรียนโมดูลที่ .....

ชื่อ ..... รหัสประจำตัว .....

ระดับชั้น ..... วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....

ข้อที่	ก	ข	ค	ง
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

## แบบทดสอบ ตอนที่ 1

### คำชี้แจง

จงเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว กาเครื่องหมาย X ลงในกระดาษคำตอบ

1. เป็นภาพที่มีแต่งเพียงสินค้าอย่างเดียว ใช้สินค้าเป็นจุดเด่นในการชักจูงใจกระตุ้นความสนใจ หมายถึง
 

ก. ภาพสินค้าอย่างเดียว	ข. ภาพการ์ตูน
ค. ภาพบางส่วนของสินค้า	ง. ภาพสินค้าพร้อมการตกแต่งประกอบ
2. “เบาเหมือนขนนก” เป็นภาพแสดงการเปรียบเทียบรูปแบบใด
 

ก. ภาพแสดงสินค้ากำลังถูกใช้	ข. ภาพต่อเนื่อง
ค. ภาพประดิษฐ์	ง. ภาพเปรียบเทียบความเหมือน
3. ภาพโฆษณาที่มีการใช้แผนภูมิแสดงตัวเลขทางสถิติ เป็นภาพประกอบประเภทใด
 

ก. ภาพประดิษฐ์	ข. ภาพสัญลักษณ์การค้า
ค. ภาพต่อเนื่อง	ง. ภาพแผนภูมิ
4. ภาพประกอบประเภทใดที่นำภาพบุคคลที่มีชื่อเสียง เช่น ดาราภาพยนตร์ มาเป็นผู้โฆษณาสินค้า
 

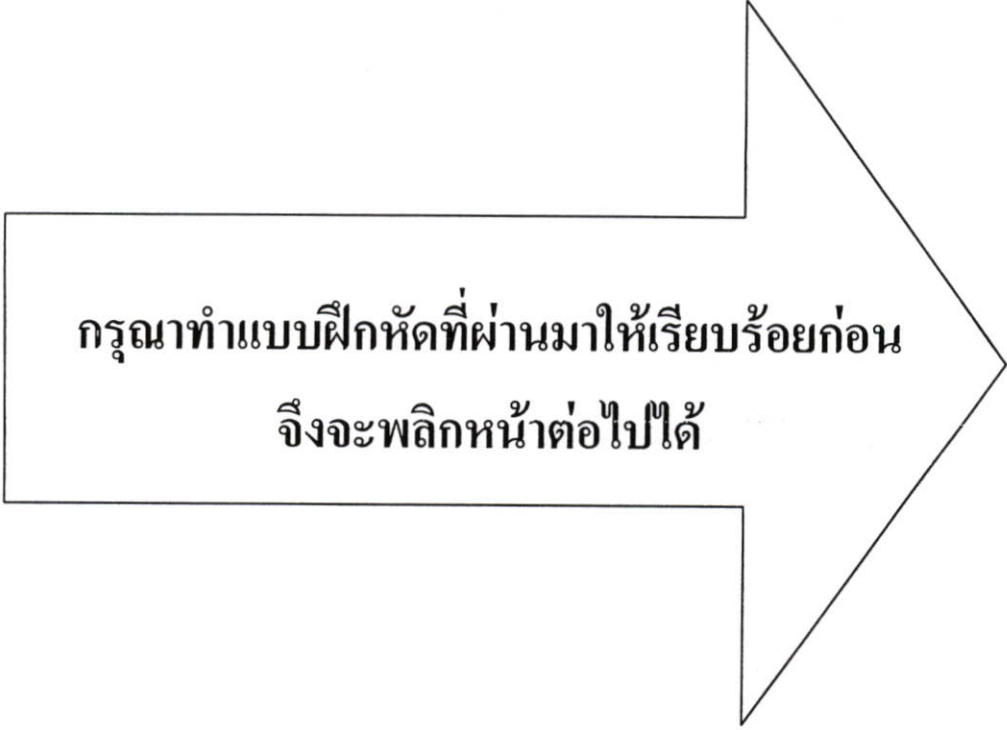
ก. ภาพยืนยันคุณภาพของสินค้า	ข. ภาพแสดงผลของการใช้สินค้า
ค. ภาพเพื่อฝัน	ง. ภาพบางส่วนของสินค้า
5. ข้อใดหมายถึงภาพต่อเนื่อง
 

ก. ภาพที่เน้นเฉพาะบางส่วนของสินค้า	
ข. ภาพที่มีสินค้าเพียงอย่างเดียว	
ค. ภาพที่แสดงถึงสินค้ากำลังถูกทดสอบ	
ง. การนำข้อความโฆษณามาถ่ายทอดเป็นภาพหลายๆ ภาพ	
6. ข้อใดหมายถึงภาพที่แสดงถึงสินค้าที่กำลังถูกทดสอบ
 

ก. น้ำมันพืชเก็บไว้ในตู้เย็นไม่เป็นไข	
ข. เด็กกำลังคั้มเครื่องคั้มไมโกล	
ค. เครื่องสำอางที่เปิดดลับ	
ง. ฟันที่เหลืองเพราะคาบบุหรี	
7. ส่วนประกอบด้านศิลป์ของงานโฆษณาที่สามารถดึงดูดความสนใจได้ก่อนส่วนอื่น
 

ก. เครื่องหมายการค้า	ข. ภาพประกอบ
ค. ลักษณะตัวอักษร	ง. การออกแบบ

8. ถ้าจะโฆษณาขายสินค้าประเภทลูกกวาด ที่ออฟฟี่ ควรใช้ภาพแบบใด
- ก. ภาพสินค้าอย่างเดียว
  - ข. ภาพการ์ตูน
  - ค. ภาพแสดงการทดสอบ
  - ง. ภาพแสดงการเปรียบเทียบ
9. เสื้อผ้าสำเร็จรูปสตรี ควรใช้ภาพโฆษณาแบบใด
- ก. ภาพประดิษฐ์
  - ข. ภาพจินตนาการ
  - ค. ภาพสินค้ากำลังถูกใช้
  - ง. ภาพประกอบพาดหัว
10. ถ้าจุดเด่นของรถยนต์ คือ รูปร่างที่สวยงามโฉบเฉี่ยว ควรใช้ภาพโฆษณาแบบใด
- ก. ภาพสินค้ากำลังถูกใช้
  - ข. ภาพแสดงบางส่วนของสินค้า
  - ค. ภาพสินค้าพร้อมที่จะใช้ได้
  - ง. ภาพสินค้าอย่างเดียว



กรุณาทำแบบฝึกหัดที่ผ่านมาให้เรียบร้อยก่อน  
จึงจะพลิกหน้าต่อไปได้

**เฉลย**  
**แบบทดสอบ ตอนที่ 1**

ข้อที่	ก	ข	ค	ง
1	X			
2			X	
3			X	
4	X			
5				X
6	X			
7		X		
8		X		
9			X	
10				X

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวราตรี เขียวมณี
วัน เดือน ปีเกิด	วันที่ 18 กรกฎาคม พ.ศ.2504
สถานที่เกิด	จังหวัดนนทบุรี
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 9 หมู่ 2 ตำบลเสาธงหิน อำเภอบางใหญ่ จังหวัดนนทบุรี 11140
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนในกลุ่มจรัลสนิทวงศ์ 538 ซอยจรัลสนิทวงศ์ 41 ถนนจรัลสนิทวงศ์ แขวงบางขุนนนท์ เขตบางกอกน้อย กท.10700
ตำแหน่ง	เจ้าหน้าที่ฝ่ายโสตทัศนูปกรณ์
ประวัติการศึกษา	ปีการศึกษา 2530 สำเร็จการศึกษา ครุศาสตร์บัณฑิต (เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรมทางการศึกษา) จากสถาบันวิทยาลัยครูบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ปีการศึกษา 2544 สำเร็จการศึกษา ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาทางการอาชีวะและเทคโนโลยีศึกษา จากสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง