เอกสารเชิงแนวคิดผลงานนวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์ และงานสร้างสรรค์
ในการประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ ครบรอบ 15 ปี มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
วันศุกร์ที่ 26 พฤศจิกายน 2564

การ์ตูนมัลติมิเดีย 2 มิติ เรื่อง 10 วิธีประหยัดพลังงานในบ้านแบบเห็นผลจริงในรายวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ระดับ ปวช. ชั้นปีที่ 1

ปณิตา รุ่งเรืองกุล, ลัดดาวรรณ คงพูล, จำเริญ ติ่งต้อย
วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมลบริหารธุรกิจ
panita@wbac.ac.th

ที่มาของชิ้นงาน การ์ตูนมัลติมีเดีย 2 มิติ ที่เน้นในเรื่องการปลูกฝังจิตสำนึกของนักเรียน ในการประหยัดพลังงานต่าง ๆ เช่น พลังงานน้ำ พลังงานไฟฟ้า เป็นต้น เพราะแหล่งทรัพยากรดังกล่าวเป็นสิ่งมีค่าและจำเป็นต่อการดำรงชีวิตของทุกคนบนโลกใบนี้

วัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนการสอนให้นักเรียนโดยสอดแทรกการปลูกฝัง ข้อคิดต่าง ๆ และการนำไปใช้ประโยชน์ได้ในชิวิตจริง เนื่องจากบางครั้งสื่อการเรียนการสอนโดยทั่วไปมีความน่าเบื่อและไม่สามารถจูงใจนักเรียน ทำให้ผู้ประดิษฐ์ผลงานชิ้นนี้คิดวิธีการพัฒนาสื่อโดยใช้การ์ตูนมัลติมีเดียที่มีความสดใส และสนุกสนานเข้ามาสอดแทรกในการเรียนการสอนเพื่อให้บทเรียนมีความน่าสนใจและจูงใจให้นักเรียนเกิดความตระหนักรู้และจดจำนำไปปฏิบัติในการดำเนินชีวิตประจำวันและการทำงานได้ในอนาคต

ลักษณะชิ้นงานและวิธีการขั้นตอนในการสร้างชิ้นงาน เป็นการ์ตูนมัลติมีเดีย 2 มิติ ความยาว 8.26 นาที ที่เน้นในเรื่องการปลูกฝังจิตสำนึกของนักเรียน ในการประหยัดพลังงานต่าง ๆ เช่น พลังงานน้ำ พลังงานไฟฟ้า เป็นต้น โดยมีขั้นตอนการสร้างชิ้นงาน โดยเขียน สคลิปต์และสตอรี่บอร์ดเพื่อวางโครงร่างของเนื้อหาในการ์ตูน จากนั้นทำการเก็บรวบรวมรูปถ่ายสถานที่และอุปกรณ์ไฟฟ้าต่าง ๆ ภายในบ้าน และรูปถ่ายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง หลังจากนั้นจึงดำเนินการจัดทำการ์ตูน (โดยไม่มีค่าใช้จ่าย)

ภาพที่ 1 แสดงตัวอย่างภาพการ์ตูนมัลติมีเดีย 2 มิติ
Link แสดงผลงาน: https://youtu.be/bt-7hevwdcQ

ประโยชน์และคุณค่าของชิ้นงาน เป็นสื่อการเรียนการสอนเพื่อตระหนักรู้และปลูกฝังจิตสำนึก โดยสามารถนำไปใช้กับรายวิชา วิชาวิทยาศาสตร์ วิชาพลังงานและสิ่งแวดล้อม วิชาเศรษฐกิจพอเพียง และวิชาหน้าที่พลเมือง ของภาคเรียนที่ 2/2563 และภาคเรียนที่ 1/2564 และนำไปเผยแพร่ให้บุคคลภายนอกผ่านระบบออนไลน์ เช่น กลุ่มไลน์ผู้สูงอายุ และผ่านโซเชียลมีเดีย ได้รับข้อคิดเห็นเพื่อนำมาต่อยอดในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนในลักษณะการ์ตูนมัลติมีเดียที่มีคุณภาพต่อไป ทั้งนี้ชิ้นงานได้ผ่านการวัดและประเมินประสิทธิภาพ โดยมีผลจากงานวิจัยในหัวข้อ การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อการ์ตูนมัลติมีเดีย 2 มิติ เรื่อง การอนุรักษ์พลังงาน ผ่านเครือข่ายอินเตอร์เน็ต