



การใช้สื่อมัลติมีเดียในการเรียนการสอนแบบร่วมมือกันในวิชาการแปล

ภาษาอังกฤษธุรกิจ 2

Implementing of multimedia in collaborative learning and teaching of the course Business English Translation 2

คณาพร แก้วแกมจันทร์*

Kanaporn Kaewkamjan*

บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อทดลองประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียที่กำหนด คือ โปรแกรม Acrobat Professional 8 และ Windows Movie Maker ในการเรียนการสอนแบบเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) และเพื่อส่งเสริมให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อวิชาการแปลภาษาอังกฤษธุรกิจ 2

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นกลุ่มเดียวกันคือ นักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ที่อยู่ในความรับผิดชอบของผู้วิจัยในปีการศึกษา 1/2555 จำนวน 32 คน ที่ลงทะเบียนรายวิชา 1554605 การแปลภาษาอังกฤษธุรกิจ 2 โดยใช้ซอฟต์แวร์ที่ใช้กับสื่อมัลติมีเดีย 2 โปรแกรม คือ Acrobat Professional 8 และ Windows Movie Maker ส่วนระเบียบวิธีการวิจัยเป็นการวิจัยเชิงปริมาณ โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบผลก่อนและหลังใช้สื่อมัลติมีเดียที่กำหนดในการเรียนการสอนแบบเรียนรู้ร่วมกัน และนำคำตอบจากแบบสอบถามมาคำนวณเป็นค่าร้อยละ และขั้นตอนสุดท้ายนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และสรุปผลการวิจัยของนักศึกษากลุ่มตัวอย่าง

ผลการวิจัยสรุปได้ว่า หลังจากใช้สื่อมัลติมีเดียที่กำหนด คือ โปรแกรม Acrobat Professional 8 และ Windows Movie Maker ในการเรียนการสอนวิชาการแปลภาษาอังกฤษธุรกิจ 2 แล้ว สื่อมัลติมีเดียดังกล่าวมีประสิทธิภาพในการช่วยให้การเรียนการสอนแบบเรียนรู้ร่วมกันลุล่วงไปได้เป็นอย่างดี และสื่อมัลติมีเดียที่ช่วยส่งเสริมให้นักศึกษาเกิดทัศนคติที่ดีต่อวิชาการแปลภาษาอังกฤษธุรกิจ 2 เพิ่มมากยิ่งขึ้น

คำสำคัญ: สื่อมัลติมีเดีย การเรียนการสอนแบบร่วมมือกัน การแปล

*อาจารย์ประจำหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาภาษาอังกฤษธุรกิจ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช



Abstract

The purposes of this research were to test the efficiency of specific multimedia namely Acrobat Professional 8 and Windows Movie Maker in the collaborative learning and teaching and to encourage the positive attitude in Business English Translation II course.

The population and the sample in this research were the same group. The sample was 32 students in the Business English Program of Nakhon Si Thammarat Rajabhat University who were been in charge of the researcher in the first semester of the academic year 2011 and studied the course of Business English Translation II. Two multimedia commercial softwares which were implemented in this study were Acrobat Professional 8 and Windows Movie Maker. The research methodology was the quantity research by using the questionnaire as the research tool to compare the result before and after using the specific multimedia in the collaborative learning and teaching, then the answers from the questionnaire were calculated in percentage, and finally the data was analyzed and summarized for the results from the sample students.

The results of this study were summarized that after using the specific softwares; Acrobat Professional 8 and Windows Movie Maker in the collaborative learning and teaching in the course of Business English Translation II, these specific multimedia could be effectively applied in the collaborative learning and teaching and could encourage the students for the positive attitude in the course of Business English Translation II more and more.

Keywords: multimedia, collaborative learning and teaching, Translation



1. บทนำ

โลกในยุคปัจจุบันถือเป็นโลกแห่งยุคโลกาภิวัตน์ (globalization) ซึ่งก็คือโลกที่ไร้พรมแดน โลกที่มีการติดต่อสื่อสารเชื่อมโยงถึงกันอย่างรวดเร็วแม้ว่าจะอยู่กันคนละมุมโลกหรือพูดกันคนละภาษาก็ตาม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในแวดวงธุรกิจที่ปัจจุบันมีการทำธุรกิจข้ามชาติ หรือการเข้ามาก่อตั้งบริษัทต่างชาติในประเทศกำลังพัฒนา ปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญในโลกยุคโลกาภิวัตน์และโลกแห่งธุรกิจ คือ การแปลและนักแปล เพราะเป็นตัวกลางในการส่งผ่านความหมายและวัฒนธรรมจากภาษาหนึ่งไปยังอีกภาษาหนึ่ง (Reiss, อ้างถึงใน วรรณ, 2545) เป็นตัวกลางที่ช่วยให้เกิดความเข้าใจอันดีและความสะดวกในการติดต่อประสานงานในการทำธุรกิจต่างๆ ส่วนอีกปัจจัยหนึ่งคือ เทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technologies) ที่นำมาใช้เป็นเครื่องมือในการทำงานเพื่อก่อให้เกิดประสิทธิผลสูงสุด

ผู้วิจัยเห็นว่านักศึกษาส่วนใหญ่มักมีทัศนคติเกี่ยวกับวิชาด้านการแปลว่า เป็นวิชาที่ยากและน่าเบื่อ ดังนั้นเพื่อให้เหมาะกับยุคของการเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศ ผู้วิจัยจึงได้กำหนดรูปแบบการสอนวิชาการแปลภาษาอังกฤษธุรกิจ 2 เป็นแบบการสอนด้วยสื่อมัลติมีเดีย และเป็นแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน (Collaborative Learning) เพื่อเน้นกระบวนการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเล็กเพื่อจุดหมายร่วมกัน (Gokhale, 1995) โดยประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์เชิงพาณิชย์เข้ากับตัวบทประเภทมัลติมีเดีย (Multi-media Text Type) ซึ่งเป็นตัวบทที่มีการนำเสนอควบคู่ไปกับ

สื่ออื่น เช่น มีภาพหรือเสียงประกอบ เป็นต้น (Reiss, อ้างถึงใน วรรณ, 2545) เพื่อให้เกิดการปฏิบัติงานและการเรียนรู้ร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ การทดลองศึกษานี้จึงน่าจะเป็นประโยชน์แก่วงการศึกษา ด้านการแปลภาษาอังกฤษธุรกิจและภาษาต่างประเทศอื่นๆ ทั้งยังเป็นการสนับสนุนแนวโน้มการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่ในยุคที่มีเทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้อง เนื่องจากมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราชได้จัดห้องเรียนให้เหมาะสมกับวิธีการสอนด้วยสื่อมัลติมีเดียโดยการติดตั้งชุดคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียไว้พร้อม จึงนับว่ามีสภาพแวดล้อมที่เอื้อให้เกิดการทดลองวิจัยเป็นอย่างยิ่ง

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อทดลองประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียที่กำหนด คือ โปรแกรม Acrobat Professional 8 และ Windows Movie Maker ในการเรียนการสอนแบบเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning)

2.2 เพื่อส่งเสริมให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อวิชาการแปลภาษาอังกฤษธุรกิจ 2

3. สมมติฐานของวิจัย

สมมติฐานของการวิจัย มีดังต่อไปนี้

3.1 สื่อมัลติมีเดียที่กำหนดมีประสิทธิภาพในการช่วยให้การเรียนการสอนแบบเรียนรู้ร่วมกันคล่องไปได้อย่างดีในวิชาการแปลภาษาอังกฤษธุรกิจ 2

3.2 สื่อมัลติมีเดียที่กำหนดสามารถช่วยส่งเสริมให้นักศึกษาเกิดทัศนคติที่ดีต่อวิชาการแปลภาษาอังกฤษธุรกิจ 2



4. ขอบเขตของโครงการวิจัย

4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นกลุ่มเดียวกันคือ นักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ที่อยู่ในความรับผิดชอบของผู้วิจัย ในปีการศึกษา 1/2555 จำนวน 32 คน ที่ลงทะเบียนรายวิชา 1554605 การแปลภาษาอังกฤษธุรกิจ 2

4.2 ซอฟต์แวร์ที่ใช้กับสื่อมัลติมีเดีย มี 2 โปรแกรม คือ Acrobat Professional 8 และ Windows Movie Maker

5. ขั้นตอนการศึกษาวิจัย

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัยมีดังต่อไปนี้

5.1 **ขั้นปฏิบัติการ** คือการวางแผน ได้ดำเนินการวางรูปแบบการเรียนการสอนเป็นแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน (Collaborative Learning) โดยวางแผนการสอน เตรียมเนื้อหา จัดหาเครื่องมือ คือ ซอฟต์แวร์เชิงพาณิชย์ที่จะนำมาทดลองใช้ พร้อมทั้งจัดเตรียมเครื่องมือมัลติมีเดียในห้องเรียน

5.2 **ขั้นการสอน** คือ ดำเนินการสอนตามแผนการสอนที่วางไว้ ในภาคต้น ปีการศึกษา 2555 ดำเนินการสอนตามเนื้อหา พร้อมทั้งทดลองใช้ซอฟต์แวร์เชิงพาณิชย์ แนะนำการใช้โปรแกรมต่างๆ ให้แก่ผู้เรียน แนะนำวิธีการใช้เครื่องมือมัลติมีเดียที่ประยุกต์ใช้ในการเรียน และจัดบรรยายภาคในชั้นเรียนให้เป็นแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน

5.3 **ขั้นสังเกตการณ์** ขั้นที่ 1 เก็บข้อมูลของผู้เรียน ด้วยแบบสอบถามชุดที่หนึ่งในชั่วโมงแรกก่อนการเรียนการสอน ขั้นที่ 2 สังเกตและบันทึกพฤติกรรมของผู้เรียนในชั่วโมงการเรียนการสอน และขั้นสุดท้ายเก็บข้อมูล ด้วยแบบสอบถามชุดที่สองหลังจบรายวิชา

5.4 **ขั้นวิเคราะห์สรุปผล** คือ สรุปผลจาก

การทดลองใช้สื่อมัลติมีเดียด้วยตัวเอง จากการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน และจากการวิเคราะห์ผลจากแบบสอบถาม ได้ผลสรุป และเขียนข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้

6.1 ได้ทราบถึงประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียที่กำหนดใช้ในการเรียนการสอนแบบเรียนรู้ร่วมกัน

6.2 เป็นแนวทางสำหรับผู้สอนวิชาการแปลภาษาต่างๆ ในการประยุกต์ใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนต่อไป

6.3 เป็นแนวทางให้แก่ตัวนักศึกษาเอง สำหรับการประยุกต์ใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อใช้ในการเรียนและการประกอบอาชีพต่อไปในอนาคต

7. นิยามศัพท์เฉพาะของการวิจัย

7.1 Acrobat Professional 8 [online] หมายถึง โปรแกรมจัดการเอกสารของบริษัท Adobe Systems Incorporated in the United States โปรแกรมดังกล่าวจะจัดการเอกสารที่มีนามสกุลเป็น pdf ในเวอร์ชัน Professional จะมีหลายโปรแกรมรวมในชุดเดียวกัน คือ เมื่อติดตั้งแล้วจะได้โปรแกรมหลักโปรแกรมแรก คือ Acrobat Professional 8 ไว้ใช้เพื่ออ่านและแก้ไข เดิมแต่งเอกสาร โปรแกรมที่สอง คือ Acrobat Distiller มีไว้เพื่อแปลงไฟล์ของโปรแกรม Word ให้เป็นไฟล์ pdf และโปรแกรมที่สามคือ Adobe Designer มีไว้เพื่อสร้างเอกสาร pdf ที่ active สามารถสร้างเป็น



แบบฟอร์มต่างๆที่สามารถกรอกข้อความออนไลน์ได้

7.2 Windows Movie Maker [online] หมายถึง โปรแกรมใช้งาน (Application Program) ที่แทรกมากับการติดตั้งโปรแกรมปฏิบัติการวินโดวส์ ผู้ใช้ต้องเรียก Shortcut ออกมา โดยคลิกที่ Local Drive C > C:\Program File\ Movie Maker โปรแกรมที่นำมาทดลองใช้ในงานนี้เป็น เวอร์ชัน Windows XP service pack 2 ซึ่งจะมีคุณสมบัติในการแทรกคำบรรยายลงบนวิดีโอคลิป ทำให้ใช้ประโยชน์ในการทำงานแปลได้

7.3 Collaborative Learning (CL) เป็นคำสำคัญทางการศึกษา มีผู้ให้คำนิยามไว้อย่างชัดเจนในหลายแง่มุม เช่น

ราชบัณฑิตยสถาน (2551) ให้ความหมายว่า การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากที่บุคคลรวมตัวกันทำงานอย่างมีเกียรติและศักดิ์ศรีเสมอกัน โดยเน้นการรวมพลังและกระบวนการทำงานที่ดี

Gokhale (1995) เห็นว่า CL คือวิธีการสอนที่มุ่งเน้นกระบวนการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเล็กๆเพื่อจุดมุ่งหมายร่วมกัน โดยผู้เรียนจะมีความรับผิดชอบซึ่งกันและกัน และทำงานเพื่อให้ได้ผลสำเร็จร่วมกัน

Panitz (1996) กล่าวว่า collaboration มีรากศัพท์มาจากภาษาละติน เน้นกระบวนการทำงานร่วมกัน ใช้กลวิธีเชิงคุณภาพ และเน้นคุณลักษณะของการทำงานร่วมกัน

ไพฑูริย์ และคนอื่นๆ (2551) ให้ความหมายของการเรียนแบบร่วมมือกันว่าเป็นวิธีการเรียนการสอนแบบทำงานที่รับผิดชอบร่วมกัน เน้นการมีความสนใจร่วมกันของสมาชิกมากกว่าระดับความสามารถ บทบาทของสมาชิกทุกคนมีความชัดเจนและทำงาน

ไปพร้อมๆกัน ศึกษาค้นคว้า ปฏิบัติงานและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน การเรียนแบบนี้เน้นการยอมรับในบทบาทหน้าที่ของกันและกัน รวมทั้งสามารถแลกเปลี่ยนความรู้ความคิดเห็นซึ่งกันและกันได้ตลอดเวลา

7.4 นักศึกษา หมายถึง นักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ จำนวน 32 คน ของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ที่ผู้วิจัยได้รับมอบหมายหน้าที่การสอนวิชาการแปลภาษาอังกฤษธุรกิจ 2 ซึ่งเป็นทั้งประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้

8. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง *การใช้สื่อมัลติมีเดีย*

ในการเรียนการสอนแบบร่วมมือกันในวิชาการแปลภาษาอังกฤษธุรกิจ 2 ผู้วิจัยจำเป็นต้องศึกษาเรื่องของสื่อมัลติมีเดียที่ใช้ในการวิจัย แนวคิดทางด้านการเรียนการสอนแบบร่วมมือกัน แนวคิดทางด้านการแปลและเอกสารอื่นๆที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมและสามารถค้นหากระบวนการที่ช่วยให้การวิจัยประสบผลสำเร็จ โดยสื่อมัลติมีเดีย แนวคิดและเอกสารที่เกี่ยวข้อง มีดังต่อไปนี้

8.1 สื่อมัลติมีเดีย

คำว่า มัลติมีเดีย มีนัยวิชาการทั้งในและต่างประเทศได้ให้คำนิยามไว้ ดังต่อไปนี้

Fluckiger (1995) กล่าวว่า มัลติมีเดีย คือ การนำคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้ในการควบคุมการทำงานโดยนำไปใช้กับข้อความ ภาพกราฟิก ภาพนิ่ง ภาพยนตร์ ภาพเคลื่อนไหว เสียง และสารสนเทศชนิดอื่นๆ ที่สามารถแสดงผ่านกระบวนการของคอมพิวเตอร์ได้



Jeffcoate (2007) ให้ความเห็นว่า มัลติมีเดีย คือ ระบบการสื่อสารข้อมูลข่าวสารหลายชนิด โดยผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ซึ่งประกอบด้วย ข้อความ ฐานข้อมูล ตัวเลข ภาพกราฟิก ภาพเสียง และวิดิทัศน์

Vaughan (2006) กล่าวว่า มัลติมีเดีย คือ การใช้คอมพิวเตอร์สื่อความหมายโดยการผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความ กราฟ ภาพศิลป์ (Graphic Art) เสียง ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และวิดิทัศน์ เป็นต้น ถ้าผู้ใช้สามารถควบคุมสื่อเหล่านี้ให้แสดงออกมาตามต้องการได้ ระบบนี้จะเรียกว่า มัลติมีเดีย ปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia)

Hall (1996) กล่าวว่า มัลติมีเดีย คือ โปรแกรมซอฟต์แวร์ที่อาศัยคอมพิวเตอร์เป็นสื่อในการนำเสนอโปรแกรมประยุกต์ซึ่งรวมถึงการนำเสนอ ข้อความ ภาพกราฟิก (Graphic images) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เสียง (Sound) และภาพยนตร์วิดิทัศน์ (Full motion Video) ส่วนมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia) จะเป็นโปรแกรมประยุกต์ที่รับการตอบสนองจากผู้ใช้คีย์บอร์ด (Key board) เมาส์ (Mouse) เป็นต้น

สำหรับนักวิชาการของไทยได้ให้คำนิยามไว้ เช่น กิดานันท์ มลิทอง (2543) กล่าวว่า มัลติมีเดีย หมายถึง สื่อประสมที่ใช้คอมพิวเตอร์เป็นฐานในการเสนอสารสนเทศ หรือการผลิตเพื่อเสนอข้อมูลประเภทต่างๆ เช่น ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ตัวอักษร และเสียงในลักษณะของสื่อหลายมิติ โดยที่ผู้ใช้มีการโต้ตอบกับสื่อโดยตรง

พรเทพ เมืองแมน (2544) กล่าวว่า มัลติมีเดีย หมายถึง การอาศัยศักยภาพของคอมพิวเตอร์ในการ

นำเสนอทั้งข้อความ กราฟิก ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว วิดิทัศน์และเสียง โดยผู้เรียนสามารถโต้ตอบหรือมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive) กับบทเรียน พร้อมทั้งได้รับผลย้อนกลับ (Feedback) อย่างทันทีทันใด รวมทั้งสามารถประเมินและตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียนได้ตลอดเวลา

สำอองค์ มั่งคั่ง (2545) กล่าวว่า มัลติมีเดีย หมายถึง การนำคอมพิวเตอร์มาควบคุมสื่อต่างๆ เพื่อให้ทำงานร่วมกัน เช่น การสร้างโปรแกรมให้มีการนำเสนอที่เป็นข้อความ มีภาพนิ่งและเคลื่อนไหว หรือมีเสียงบรรยายประกอบสลับกันไป มีการปฏิสัมพันธ์โต้ตอบระหว่างผู้ใช้กับคอมพิวเตอร์

จากความหมายของมัลติมีเดียที่นักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายไว้สามารถสรุปได้ว่า สื่อมัลติมีเดีย (Multimedia) หรือสื่อประสม ในอดีตจะหมายถึง การนำสื่อหลายๆ ประเภทมาใช้ร่วมกัน เช่น รูปภาพ เครื่องฉายแผ่นโปร่งใส เทปบันทึกเสียง วิดิโอ ฯลฯ เพื่อให้การเสนอผลงาน หรือการเรียนการสอนดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการเสนอเนื้อหาในรูปแบบต่างๆ มาจากการบรรยายเพียงอย่างเดียว โดยที่ผู้ฟังหรือผู้เรียนมิได้มีปฏิสัมพันธ์ต่อสื่อ นั้นโดยตรง แต่ในปัจจุบัน สื่อมัลติมีเดีย จะหมายถึง การผสมสื่อหลายชนิดเข้าด้วยกันและใช้คอมพิวเตอร์แสดงผล โดยเน้นเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เห็น ได้เลือก และรับฟังข้อมูลข่าวสารผ่านจอคอมพิวเตอร์ โดยข้อมูล และข่าวสารต่างๆ จะรวมรูปแบบของตัวอักษร รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียง และ วิดิโอ เพื่อให้ผู้ใช้สามารถตอบโต้ และมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อโดยตรงได้



สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้ซอฟต์แวร์ 2 โปรแกรม คือ โปรแกรม Acrobat Professional 8 และ โปรแกรม Windows Movie Maker โดยรายละเอียดของซอฟต์แวร์ทั้ง 2 โปรแกรมมีดังต่อไปนี้

8.1.1 โปรแกรม Acrobat Professional 8 [online] หมายถึง โปรแกรมจัดการเอกสารของบริษัท Adobe Systems Incorporated in the United States โปรแกรมดังกล่าวจะจัดการเอกสารที่มีนามสกุลเป็น pdf ในเวอร์ชัน Professional หรือโปรแกรมในการช่วยแปลงเอกสารต่างๆ ให้อยู่ในรูปแบบไฟล์ pdf ได้ นั่นเอง นอกจากนี้ยังมีระบบรักษาความปลอดภัยเอกสารด้วยคุณสมบัติ Comment, Digital Signature และ Security Lock เพื่อล็อกไฟล์ที่สำคัญ และยังสามารถใส่ข้อสรุปประกอบที่เป็นอินเตอร์แอคทีฟอย่างไฮเปอร์ลิงก์และคลิปเสียงลงในเอกสารด้วย โปรแกรม Acrobat Professional 7 จะมีหลายโปรแกรมรวมในชุดเดียวกัน คือ เมื่อติดตั้งแล้ว จะได้โปรแกรมหลักโปรแกรมแรก คือ Acrobat Professional 8 ไว้ใช้เพื่ออ่านและแก้ไข เดิมแต่งเอกสาร โปรแกรมที่สอง คือ Acrobat Distiller มีไว้เพื่อแปลงไฟล์ของโปรแกรม Word ให้เป็นไฟล์ pdf และโปรแกรมที่สามคือ Adobe Designer มีไว้เพื่อสร้างเอกสาร pdf ที่ active สามารถสร้างเป็นแบบฟอร์มต่างๆที่สามารถกรอกข้อความออนไลน์ได้

8.1.2 โปรแกรม Windows Movie Maker [online] หมายถึง โปรแกรมใช้งาน (Application Program) ที่แทรกมากับการติดตั้งโปรแกรมปฏิบัติการวินโดวส์ ผู้ใช้ต้องเรียก Shortcut ออกมาโดยคลิกที่ Local Drive C > C:\Program File\ Movie Maker โปรแกรมที่นำมาทดลองใช้ในงานนี้เป็น เวอร์ชัน Windows XP service pack 2 ซึ่งจะมีคุณสมบัติใน

การแทรกคำบรรยายลงบนวิดีโอคลิป ทำให้ใช้ประโยชน์ในการทำงานแปลได้

สำหรับไฟล์วิดีโอ และไฟล์มีเดียอื่นๆที่โปรแกรม **Windows Media Player** รองรับหรือสามารถนำเข้าไฟล์เหล่านี้ได้มีดังนี้

- ไฟล์วิดีโอที่สามารถนำเข้า คือ ไฟล์วิดีโอที่มีนามสกุลดังต่อไปนี้ ASF, AVI, WMV, MPEG, M1V, MP2, MPA, และ t MPE

- ไฟล์เสียงที่สามารถนำเข้า คือ ไฟล์เสียงที่มีนามสกุลดังต่อไปนี้ AU, AIF, AIFE, AIFF, MPM3 , SND, WAV และ t WMA

- ไฟล์ภาพกราฟฟิกที่สามารถนำเข้ามาในโปรแกรม คือ ไฟล์ที่มีนามสกุลดังต่อไปนี้ BMP, GIF, DIB, JPG, JPEG, JPE และ JIFF

8.2 แนวคิดทางด้านการเรียนการสอนแบบร่วมมือกัน

แนวคิดด้านการเรียนการสอนแบบร่วมมือกัน (Collaborative Learning: CL) มีพื้นฐานมาจากทฤษฎี 3 ทฤษฎีที่ขึ้นในการวิจัยการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน (Collaborative Learning) ดังที่ Johnson and Johnson (1986) ให้ความเห็นไว้ คือ

8.2.1 Cognitive-developmental Perspective โดยมีพื้นฐานมาจากทฤษฎีของ Piaget and Vygotsky ซึ่ง Piaget กล่าวถึง การเรียนรู้แบบร่วมมือรายบุคคล บนสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ส่วน Vygotsky กล่าวถึงองค์ความรู้ คือสังคม สร้างมาจากผลของการร่วมมือกันในการเรียนความเข้าใจ และการแก้ปัญหา

8.2.2 Behavioral Learning Theory Perspective ของ Skinner ซึ่งกล่าวถึงการเสริมแรง การให้รางวัล



8.2.3 Social Interdependence กล่าวถึงบุคคลหลาย ๆ คนที่มีเป้าหมายมีส่วนร่วมกัน และบุคคลที่ประสบความสำเร็จโดยมีกิจกรรมกับผู้อื่น

สำหรับความหมายของแนวคิดด้านการเรียนการสอนแบบร่วมมือกันหรือที่ราชบัณฑิตยสถาน (2551) ใช้คำว่า การร่วมกันเรียนรู้ หรือการเรียนรู้ร่วมกัน เป็นคำสำคัญทางการศึกษาคำหนึ่ง มีผู้ให้นิยามไว้อย่างชัดเจนในหลายแง่มุม เช่น

ราชบัณฑิตยสถาน (2551) ให้ความหมายว่าการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากที่บุคคลรวมตัวกันทำงานอย่างมีเกียรติและศักดิ์ศรีเสมอกัน โดยเน้นการรวมพลังและกระบวนการทำงานที่ดี

Gokhale (1995) เห็นว่า CL คือวิธีการสอนที่มุ่งเน้นกระบวนการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเล็กๆ เพื่อจุดมุ่งหมายร่วมกัน โดยผู้เรียนจะมีความรับผิดชอบซึ่งกันและกัน และทำงานเพื่อให้ได้ผลสำเร็จร่วมกัน

Panitz (1996) กล่าวว่า collaboration มีรากศัพท์มาจากภาษาละติน เน้นกระบวนการทำงานร่วมกัน ใช้กลวิธีเชิงคุณภาพ และเน้นคุณลักษณะของการทำงานร่วมกัน

ไพฑูริย์ และคนอื่นๆ (2550) ให้ความหมายของการเรียนแบบร่วมมือกันว่าเป็นวิธีการเรียนการสอนแบบทำงานที่รับผิดชอบร่วมกัน เน้นการมีส่วนร่วมใจร่วมกันของสมาชิกมากกว่าระดับความสามารถ บทบาทของสมาชิกทุกคนมีความชัดเจนและทำงานไปพร้อมๆ กัน ศึกษาค้นคว้า ปฏิบัติงานและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน การเรียนแบบนี้เน้นการยอมรับในบทบาทหน้าที่ของกันและกัน รวมทั้งสามารถแลกเปลี่ยนความรู้ความคิดเห็นซึ่งกันและกันได้ตลอดเวลา

จากแนวคิดที่ยกตัวอย่างข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่าการเรียนการสอนแบบร่วมมือกัน หมายถึง การจัดการเรียนการสอนที่เน้นกระบวนการทำงานเป็น

กลุ่มย่อย หรือตั้งแต่ผู้เรียน 2 คนขึ้นไป โดยผู้สอนส่งเสริมให้ผู้เรียนทำกิจกรรมร่วมกัน โดยสมาชิกในกลุ่มมีความรับผิดชอบร่วมกัน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น มีการช่วยเหลือพึ่งพากัน มีความรับผิดชอบร่วมกัน ทั้งในส่วนตัวและส่วนรวม เพื่อให้ตนเองและสมาชิกทุกคนในกลุ่มประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนด มีการยอมรับบทบาทหน้าที่หรือความสามารถที่แตกต่างกันของสมาชิกในกลุ่ม และสามารถแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ระหว่างสมาชิกด้วยกันได้

8.3 การแปลด้วยทประเภทมัลติมีเดีย (Multi-media Text Type)

ผังการใช้สัญลักษณ์ทางภาษาตามทฤษฎีของบือเลอร์ (Buhler) นักจิตวิทยาทางภาษาของเยอรมนีที่แบ่งหน้าที่ของภาษาเป็น 3 ลักษณะ คือ การใช้ภาษาในการบรรยาย การใช้ภาษาในการแสดงออก และการใช้ภาษาในการเรียกร้อง ได้รับการอ้างอิงถึงเพื่อใช้ในการสรุปประเภทและหน้าที่หลักๆ ของตัวบท โดยไรส์ (Reiss, อ้างถึงใน วรรณ, 2545) ดังนี้

8.3.1 จากหน้าที่ในการบรรยาย จะได้ตัวบทประเภทให้ข้อมูล (Informative Text Type) ซึ่งมีหน้าที่ในระดับการถ่ายทอดข้อมูล เช่น ตัวบทที่เป็น ‘คู่มือการใช้สินค้า’ จะให้ข้อมูลแก่ผู้อ่านในเรื่องของการใช้งานสินค้านั้นๆ ได้อย่างถูกต้อง เป็นต้น

8.3.2 จากหน้าที่ในการแสดงออก จะได้ตัวบทประเภทเน้นการแสดงออก (Expressive Text Type) ซึ่งมีหน้าที่ในระดับการถ่ายทอดข้อมูลและมีศิลปะในการจัดเรียงข้อมูล เช่น ตัวบทที่เป็น ‘นวนิยาย’ ที่มีการเรียบเรียงภาษาอย่างสวยงามก่อให้เกิดจินตภาพและสุนทรียภาพ นอกจากนี้ยังแฝงเนื้อหาสาระในด้านต่างๆ ให้แก่ผู้อ่านด้วย เป็นต้น



8.3.3 จากหน้าที่ในการเรียกร้อง จะได้ตัวบทประเภทปฏิบัติการ (Operative Text Type) ซึ่งมีหน้าที่ในระดับการถ่ายทอดข้อมูลและขณะเดียวกันก็ทำหน้าที่ชักจูงหรือโน้มน้าวจิตใจให้คล้อยตามด้วย เช่น ตัวบทที่เป็น ‘โฆษณา’ ซึ่งนอกจากจะให้ข้อมูลข่าวสารแล้ว ยังมีการจัดรูปแบบของตัวบทให้น่าสนใจเพื่อกระตุ้นและเชิญชวนผู้อ่านให้เกิดพฤติกรรมตามที่ผู้ส่งสารต้องการ เป็นต้น

ต่อมาไรส์ได้เพิ่มตัวบทอีกประเภทหนึ่ง (Reiss, อ้างถึงใน วรรณ, 2545) ได้แก่ ตัวบทประเภทมัลติมีเดีย (Multi-media Text Type) ซึ่งเป็นตัวบทที่มีการนำเสนอควบคู่ไปกับสื่ออื่น เช่น มีภาพหรือเสียงประกอบ เป็นต้น

จากประเภทของตัวบทดังกล่าวข้างต้น ไรส์ (Reiss, อ้างถึงใน วรรณ, 2545) ได้เสนอแนะกลวิธีในการแปล ดังนี้

(1) ตัวบทประเภทให้ข้อมูล (Informative Text Type) มีหน้าที่ให้ข้อมูล การแปลจึงควรรักษาเนื้อหาในต้นฉบับไว้ โดยใช้วิธีเรียบเรียงเป็นภาษาที่เรียบง่าย และสามารถเข้าใจได้อย่างชัดเจน

(2) ตัวบทประเภทเน้นการแสดงออก (Expressive Text Type) มีหน้าที่ให้ข้อมูลหรือบอกกล่าวอย่างมีศิลปะ จึงควรแปลแบบมีศิลปะให้เทียบเท่าต้นฉบับ โดยต้องคำนึงถึงจิตใจของผู้แต่งต้นฉบับ

(3) ตัวบทประเภทปฏิบัติการ (Operative Text Type) มีหน้าที่เชิญชวนให้ปฏิบัติ จึงควรแปลให้ตรงวัตถุประสงค์ในการเชิญชวนนั้น โดยใช้ภาษาจูงใจโน้มน้าว ในขณะเดียวกันก็ต้องคำนึงถึงภูมิหลังทางสังคมและวัฒนธรรม จิตใจ ความคิดและความรู้สึกต่างๆของผู้อ่านภาษาปลายทางด้วย

ส่วนตัวบทประเภทมัลติมีเดีย (Multi-media Text Type) ไรส์แนะนำว่าควรแปลโดยคำนึงถึงสื่อที่ใช้ควบคู่ไปกับตัวข้อความด้วย

นอกจากนี้ไรส์และแฟร์เมียร์ (Reiss, อ้างถึงใน วรรณ, 2545) ได้แบ่งประเภทของตัวบทเพื่อใช้ในการแปลออกเป็น 3 กลุ่มใหญ่ ดังนี้

(1) ตัวบทที่ซับซ้อน คือ ตัวบทที่รวบรวมตัวบทหลากหลายชนิดเข้าด้วยกัน ทำให้ผู้แปลต้องแปลตัวบทหลายชนิดในงานแปลชิ้นเดียว เช่น การแปลวรรณกรรม ที่อาจมีตัวบทชนิดบทความ ข่าว จดหมาย หรือบทกลอนรวมอยู่ในงานวรรณกรรมชิ้นเดียวกัน เป็นต้น

(2) ตัวบทเดี่ยว คือ ตัวบทที่ประกอบด้วยตัวบทเพียงชนิดเดียว เช่น ข่าวกีฬาในหนังสือพิมพ์ คู่มือการใช้เครื่องใช้ไฟฟ้า เป็นต้น

(3) ตัวบทเชิงซ้อน คือ ตัวบทที่ต้องอาศัยตัวบทปฐมภูมิ หรือแหล่งกำเนิดหรือแหล่งที่มาของตัวบทเชิงซ้อน เช่น เนื้อเรื่องย่อ บทวิจารณ์หนังสือ เป็นต้น ผู้แปลควรมีตัวบทปฐมภูมิต่อด้วย เพื่อช่วยในการสืบค้น ตรวจสอบและอ้างอิง

สำหรับการแปลภาษาอังกฤษธุรกิจในการวิจัยครั้งนี้ จะใช้ตัวบทที่หลากหลายที่ปรากฏอยู่ในงานทางด้านธุรกิจและนำมาผ่านกระบวนการของซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการวิจัยเพื่อให้ได้ตัวบทแบบมัลติมีเดียและใช้ในงานวิจัยต่อไป

8.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

8.4.1 การวิจัยต่างประเทศ

การวิจัยที่เกี่ยวกับการใช้สื่อมัลติมีเดียในการเรียนแบบร่วมมือกัน



M. Neo (2003) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนแบบร่วมมือกันผ่านการออกแบบเว็บไซต์: *Developing a collaborative learning environment using a web-based design* โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อใช้การออกแบบเว็บไซต์พัฒนาสร้างสรรค์รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ทักษะทางด้านการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน และเพิ่มทักษะในการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาให้แก่ผู้เรียน โครงการการออกแบบได้รับการสร้างสรรค์ขึ้นโดยใช้เครื่องมือทางมัลติมีเดีย เช่น โปรแกรม Dreamweaver และโปรแกรม Adobe-Photoshop โดยจะแบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มย่อยและให้ผู้เรียนรับผิดชอบกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่าผู้เรียนได้เรียนรู้การเรียนรู้แบบร่วมมือกันผ่านทักษะในการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา เรียนรู้ที่จะทำงานเป็นกลุ่มและมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากยิ่งขึ้น

8.4.2 การวิจัยในประเทศ

การวิจัยที่เกี่ยวกับการใช้สื่อมัลติมีเดียในการเรียนแบบร่วมมือกัน

จุฑามาศ นามสูงเนิน (2554). ได้ทำการวิจัยเพื่อศึกษาการใช้สื่อมัลติมีเดียในการเรียนแบบร่วมมือกันในวิชาการแปลภาษาเยอรมนี 2 โดยได้ทำการทดลองใช้สื่อมัลติมีเดียโปรแกรมหรือซอฟต์แวร์เชิงพาณิชย์ 3 โปรแกรม คือ Acrobat Professional 7 Windows Movie Maker และ Dreamweaver ในการเรียนการสอนวิชาการแปลภาษาเยอรมนี 2 กลุ่มเป้าหมายคือนักศึกษาชั้นปีที่ 4 คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ รูปแบบการเรียนการสอนเป็นลักษณะการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน (Collaborative Learning) จุดประสงค์ของการวิจัยครั้งนี้ คือ เพื่อ

พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนด้วยสื่อมัลติมีเดียที่เหมาะสมกับห้องเรียนในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ ผลการวิจัยพบว่า ซอฟต์แวร์ทั้ง 3 สามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอนวิชาการแปลภาษาเยอรมนี 2 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ รูปแบบการเรียนการสอนแบบร่วมมือกันด้วยสื่อมัลติมีเดียนี้ทำให้การเรียนวิชาการแปลมีความน่าสนใจและสะดวกยิ่งขึ้น ยิ่งกว่านั้นยังพบว่าผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน รับผิดชอบและสร้างความสำเร็จร่วมกันในกลุ่ม ผลการศึกษาชี้ชัดว่า จำนวนผู้เรียนทั้ง 100 % พอใจกับวิธีการเรียนการสอนเช่นนี้ โดยนักศึกษาทุกคนเปลี่ยนทัศนคติไปในทางที่ดีขึ้นต่อวิชาการแปล และยังได้พัฒนาความถนัดในการแปลเพิ่มขึ้นด้วย

นงคราญ ห่อไรสง (2555) ได้ศึกษาผลการใช้สื่อมัลติมีเดียตามรูปแบบการเรียนแบบมีส่วนร่วม วิชาคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนระหว่างการเรียน โดยใช้สื่อมัลติมีเดียตามรูปแบบการเรียนแบบมีส่วนร่วม การใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการบรรยายสรุป และการเรียนแบบปกติ ผลการศึกษาพบว่า สื่อมัลติมีเดียตามรูปแบบการเรียนแบบมีส่วนร่วม วิชาคณิตศาสตร์ ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของการเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียตามรูปแบบการเรียนแบบมีส่วนร่วมกับการเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการบรรยายสรุป ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แต่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของการเรียนโดยใช้สื่อ



มัลติมีเดียตามรูปแบบการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมสูงกว่าการเรียนรู้แบบปกติ ส่วนความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์โดยใช้สื่อมัลติมีเดียตามรูปแบบการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สูงกว่าการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการบรรยายและการเรียนแบบปกติ

จะเห็นได้ว่าความรู้เรื่องซอฟต์แวร์และสื่อมัลติมีเดีย แนวคิดทางด้านการเรียนการสอนแบบร่วมมือกัน แนวคิดการแปลตัวบทประเภทมัลติมีเดีย และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ล้วนมีความสำคัญยิ่งที่ช่วยให้ผู้วิจัยเข้าใจกระบวนการและสามารถวิจัยในสิ่งที่ต้องการทราบออกมาให้ถูกต้องได้มากที่สุด

9. วิธีการวิจัย

9.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นกลุ่มเดียวกันคือ นักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ที่อยู่ในความรับผิดชอบของผู้วิจัย ในปีการศึกษา 1/2555 จำนวน 32 คน ที่ลงทะเบียนรายวิชา 1554605 การแปลภาษาอังกฤษธุรกิจ 2

9.2 ซอฟต์แวร์ที่ใช้กับสื่อมัลติมีเดีย มี 2 โปรแกรม คือ Acrobat Professional 8 และ Windows Movie Maker

9.3 ระเบียบวิธีการวิจัยเป็นการวิจัยเชิงปริมาณโดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบผลก่อนและหลังใช้สื่อมัลติมีเดียที่กำหนดในการเรียนการสอนแบบเรียนรู้ร่วมกัน แบบสอบถามมี 2 ฉบับ คือ แบบสอบถามก่อนเรียนและแบบสอบถามหลังเรียน แบบสอบถามทั้งคู่ประกอบด้วยคำถาม 3 ด้าน คือ คำถามเกี่ยวกับการแปลเรื่องความชอบและความถนัด คำถามเกี่ยวกับทัศนคติของผู้เรียนต่อวิชาการแปลภาษาอังกฤษธุรกิจ

2 และคำถามเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจเรื่องซอฟต์แวร์ที่ใช้กับสื่อมัลติมีเดีย โดยแบบสอบถามทั้งสองชุดนำไปตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน หลังการนำไปใช้จริง

9.4 การเก็บรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

9.4.1 นำแบบสอบถามที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขแล้วทั้ง 2 ฉบับ ให้นักศึกษากลุ่มตัวอย่างตอบโดยผู้วิจัยและผู้ช่วยเก็บข้อมูลเป็นผู้ควบคุมและชี้แจงการตอบแบบสอบถาม โดยใช้เวลาในการตอบแบบสอบถามแต่ละฉบับเป็นเวลา 30 นาที

9.4.2 ผู้วิจัยนำคำตอบจากแบบสอบถาม มาคำนวณ และวิเคราะห์

9.4.3 นำข้อมูลที่ได้มาคำนวณเป็นค่าร้อยละ วิเคราะห์และสรุปการใช้สื่อมัลติมีเดียในการเรียนการสอนแบบร่วมมือกันในวิชาการแปลภาษาอังกฤษธุรกิจ 2

10. ผลการวิจัย

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

จากการเปรียบเทียบผลการวิจัยทั้งก่อนและหลังเรียนทำให้ผู้วิจัยทราบว่าสื่อมัลติมีเดียที่กำหนดคือ โปรแกรม Acrobat Professional 8 และ Windows Movie Maker มีประสิทธิภาพช่วยให้การเรียนการสอนแบบเรียนรู้ร่วมกันลุล่วงไปได้เป็นอย่างดี และช่วยส่งเสริมให้นักศึกษาเกิดทัศนคติที่ดีต่อวิชาการแปลภาษาอังกฤษธุรกิจ 2 เพิ่มมากขึ้น

โดยการวิจัยในส่วนที่ 1 เรื่องความชอบและความถนัดด้านการแปล สามารถสรุปผลการวิจัยได้ว่า หลังจากผู้เรียนได้เรียนรู้การใช้โปรแกรม Acrobat Professional 8 และ Windows Movie Maker และมี



การเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือกันแล้ว ผู้เรียนส่วนใหญ่มีทัศนคติที่ดีขึ้นต่อการแปล เห็นได้จากผู้เรียนชื่นชอบการแปลเพิ่มขึ้นถึงร้อยละ 81.82 เมื่อเปรียบเทียบกับก่อนเรียน ผู้เรียนส่วนใหญ่มีความถนัดด้านการแปลเพิ่มขึ้นจากผลการวิจัยก่อนเรียนถึงร้อยละ 72.73 ในทางกลับกัน หลังเรียนผู้เรียนส่วนใหญ่ที่คิดว่าการแปลเป็นเรื่องยากลดลงจากก่อนเรียนเหลือร้อยละ 45.45 นอกจากนี้ผู้เรียนยังให้ความสำคัญกับการแปลที่จะนำไปใช้ในการทำงานในอนาคตมากขึ้นอย่างเห็นได้ชัด โดยหลังเรียน ผู้เรียนทั้งร้อยละ 100 เห็นว่าการแปลจำเป็นต่อการทำงาน

การวิจัยในส่วนที่ 2 เรื่องทัศนคติของผู้เรียนต่อวิชาการแปลภาษาอังกฤษธุรกิจ 2 สามารถสรุปผลการวิจัยได้ว่า หลังจากผู้เรียนได้เรียนรู้การใช้โปรแกรม Acrobat Professional 8 และ Windows Movie Maker และมีการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือกันแล้ว ผู้เรียนส่วนใหญ่มีทัศนคติที่ดีขึ้นต่อวิชาการแปลภาษาอังกฤษธุรกิจ 2 อย่างเห็นได้ชัด โดยจำนวนร้อยละของผู้เรียนที่เห็นด้วยที่สุดว่า วิชาการแปลภาษาอังกฤษธุรกิจ 2 เป็นวิชาที่ยาก ลดน้อยลงเหลือเพียงร้อยละ 9.09 และไม่มีใครที่เห็นด้วยน้อยที่สุดและไม่เห็นด้วยเลย หลังเรียน ผู้เรียนเห็นด้วยที่สุดว่าวิชานี้น่าสนใจเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียนเป็นร้อยละ 50 ผู้เรียนเห็นความสำคัญของวิชานี้มากขึ้น หลังจากเรียน โดยผู้เรียนเห็นด้วยมากที่สุดเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 81.82 ว่าวิชาการแปลภาษาอังกฤษธุรกิจ 2 เป็นวิชาที่จำเป็นและมีประโยชน์ต่อการทำงานในอนาคต นอกจากนี้ผลการวิจัยยังชี้ให้เห็นว่าหลังเรียนผู้เรียนลดทัศนคติที่ว่าวิชานี้ต้องมีพรสวรรค์จึงจะสามารถเรียน

ได้ โดยมีผู้เรียนเห็นด้วยมากที่สุดแค่ร้อยละ 4.54 เท่ากับการทำวิจัยก่อนเรียน แต่จำนวนร้อยละที่ผู้เรียนเห็นด้วยมากที่สุดลดลงเหลือแค่ร้อยละ 36.36 ในการวิจัยหลังเรียน แต่หากผู้เรียนได้ฝึกฝนการแปลโดยใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยก็จะทำให้ทักษะด้านนี้เพิ่มสูงขึ้นได้ โดยหลังเรียนมี ผู้เรียนเห็นด้วยมากที่สุดไม่น้อยที่เพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 68.18

ในการวิจัยส่วนที่ 3 เรื่องความรู้ความเข้าใจเรื่องสื่อมัลติมีเดียและซอฟต์แวร์ที่กำหนด คือ โปรแกรม Acrobat Professional 8 และ Windows Movie Maker ที่ใช้ในวิชาการแปลภาษาอังกฤษธุรกิจ 2 สามารถสรุปผลการวิจัยได้ว่า หลังจากผู้เรียนได้เรียนรู้การใช้โปรแกรม Acrobat Professional 8 และ Windows Movie Maker และมีการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือกันแล้ว ผู้เรียนทั้งหมดมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโปรแกรมทั้งสองเพิ่มมากขึ้น และหลังการวิจัย ผู้เรียนสามารถใช้โปรแกรมดังกล่าวเพื่อช่วยในการแปลได้ นอกจากนี้ผู้เรียนส่วนใหญ่ยังมีความมั่นใจที่จะนำโปรแกรมทั้งสองไปประยุกต์ใช้ในการทำงานในอนาคตและผลการวิจัยหลังเรียนชี้ว่าผู้เรียนทั้งหมดเห็นด้วยว่าการนำโปรแกรมทั้งสองเข้ามาช่วยสอนในวิชาการแปลภาษาอังกฤษธุรกิจ 2 มีประโยชน์มาก โดยผู้เรียนทั้งหมดตอบว่ามีประโยชน์ทางด้านเพิ่มพูนทักษะทางด้านเทคโนโลยี นอกจากนี้ผู้เรียนส่วนใหญ่ยังตอบว่ามีประโยชน์ทางด้านช่วยให้การเรียนรู้สนุกสนานและน่าสนใจยิ่งขึ้น ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในสิ่งใหม่ๆ และได้เปิดโลกทัศน์ด้านเทคโนโลยีและการแปล



11. ข้อเสนอแนะ

สำหรับข้อเสนอแนะหลังจากได้ผลการวิจัยในครั้งนี้ คือ

11.1 การใช้สื่อมัลติมีเดียทั้งสองโปรแกรม คือ Acrobat Professional 8 และ Windows Movie Maker ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับทั้งสองโปรแกรมเพื่อช่วยในการแปลเท่านั้น หากผู้วิจัยเรียนรู้โปรแกรมทั้งสองอย่างละเอียดน่าจะช่วยให้ผู้วิจัยพบว่าโปรแกรมทั้งสองยังมีความน่าสนใจและมีประโยชน์ที่นำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนวิชาการแปลภาษาอังกฤษธุรกิจ 2 ต่อไปในอนาคตได้

11.2 สื่อมัลติมีเดียเป็นสื่อที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา นอกจากนี้ยังมีความก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว หลังจากผู้วิจัยทำการวิจัยเสร็จสิ้น ผู้วิจัยพบว่าโปรแกรมทั้งสอง คือ Acrobat Professional 8 และ Windows Movie Maker ต่างพัฒนารูปแบบที่มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้นจากโปรแกรมเดิมพอสมควร ดังนั้นผู้วิจัยควรทำการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและค้นหาว่าโปรแกรมที่มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้นดังกล่าวสามารถช่วยพัฒนาผู้เรียนและพัฒนาการแปลได้อย่างไรต่อไป และควรค้นหาเพิ่มเติมว่ามีโปรแกรมอื่นใดอีกบ้างที่สามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนแปลได้เช่นเดียวกัน

เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

กิดานันท์ มลิทอง. (2543). เทคโนโลยีทางการศึกษาและนวัตกรรม (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

11.3 การวิจัยที่ใช้สื่อมัลติมีเดียเข้ามาเกี่ยวข้อง จำเป็นที่ผู้วิจัยต้องมีความพร้อมในด้านอุปกรณ์ที่ใช้ในการวิจัย แต่สำหรับการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าคอมพิวเตอร์สำหรับใช้ในการลงโปรแกรมทั้งสองเพื่อการเรียนการสอนและการวิจัยนั้นยังขาดประสิทธิภาพ เกิดปัญหาในการลงโปรแกรมหรือบางครั้งไม่สามารถลงโปรแกรมดังกล่าวได้ ทำให้จำนวนคอมพิวเตอร์ที่ใช้มีจำนวนลดน้อยลงและเป็นอุปสรรคต่อความต่อเนื่องในการเรียนการสอน ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายและไม่อาจเข้าใจในสิ่งที่ผู้วิจัยต้องการสื่อสารให้ทราบได้อย่างครบถ้วน ดังนั้นในการวิจัยครั้งต่อไปผู้วิจัยจึงต้องจัดหาอุปกรณ์ที่มีความพร้อมและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นเพื่อให้บรรลุผลการวิจัยอย่างเต็มรูปแบบ

11.4 นอกจากการวิจัยเรื่องสื่อมัลติมีเดียที่กำหนด คือ โปรแกรม Acrobat Professional 8 และ Window Movie Maker ช่วยให้การเรียนการสอนแบบเรียนรู้ร่วมกันดูง่ายไปได้ด้วยดีแล้วนั้น ผู้ที่สนใจในการทำวิจัยเกี่ยวกับเรื่องนี้อาจลองค้นคว้าหรือวิจัยการใช้สื่อมัลติมีเดียที่กำหนดนี้ร่วมกับวิธีการเรียนรู้แบบอื่น นอกเหนือจากการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน เพื่อนำมาเปรียบเทียบหรือหาแนวทางการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพที่สุดในการเรียนร่วมกับสื่อมัลติมีเดียดังกล่าว



กิดานันท์ มลิทอง. (2543). **อธิบายศัพท์คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต มัลติมีเดีย**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จุฑามาศ นามสูงเนิน. (2550). **การใช้สื่อมัลติมีเดียในการเรียนแบบร่วมมือกันในวิชาการแปลภาษาเยอรมนี 2**. ค้นเมื่อ กรกฎาคม 30, 2554, จาก www.germanku.org/images/118_8469856/Chutamat_Artikel.pdf

ชัยวุฒิ โสภักย์. (2555). **การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book)**. ค้นเมื่อ พฤษภาคม, 2555, จาก liketoreadsk1.files.wordpress.com/

นงคราญ ห่อไธสง. (2553). **ผลการใช้สื่อมัลติมีเดียตามรูปแบบการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม วิชาคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2**. ค้นเมื่อ พฤษภาคม 30, 2555, จาก: <http://dcms.thailis.or.th/tdc/>

พรเทพ เมืองแมน. (2544). **การออกแบบและพัฒนา CAI MULTIMEDIA ด้วย Authorware**. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.

ไพฑูรย์ สินลารัตน์. (2551). **คู่มือการเปลี่ยนผ่านการศึกษาตามหลัก “สัตตศिला” (พิมพ์ครั้งที่ 2)**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วรรณฯ แสงอร่ามเรือง. (2545). **ทฤษฎีและหลักการแปล (พิมพ์ครั้งที่ 2)**. กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วิภา เพิ่มทรัพย์และคนอื่นๆ. (2006). **Windows XP ฉบับสมบูรณ์**. กรุงเทพฯ: Provision.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2551). **พจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์: อักษร A-L ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2551**. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.

ห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ (e-library). (2555). **Adobe Acrobat 8.0**. ค้นเมื่อ พฤษภาคม 21, 2555, จาก http://e-library.bangkok.go.th/index.php?option=com_flippingbook&view=book&id=8

Window Movie Maker. (2555). **Movie Maker**. ค้นเมื่อ พฤษภาคม 21, 2555, จาก <http://windows.microsoft.com/th-th/windows-live/movie-maker#t1=overview>

สำอากค์ มั่งคั่ง. (2545). **การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่องจำนวนสำหรับเด็กปฐมวัย (342)**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ภาษาอังกฤษ

Fluckiger, Francois. (1995). **Understanding networked multimedia: applications and technology**. London ; New York: Prentice Hall.

Gokhale, Anuradha A. (1995, Fall). Collaborative Learning Enhances Critical Thinking. **Journal of Technology Education**, 7(1).



Hall, D.W. (1996, summer) Multimedia in the entomology classroom. **American Entomologist** (Feature Article). 42, 92-98.

Jeffcoate. (2007). **Multimedia In Practice**. New Jersey/U.S.A.: Pearson Education.

Johnson, R. T. & Johnson, D. W. (1986). Action research: Cooperative learning in the science classroom. **Science and Children**. 24, 31-32.

Neo, M. (2003). **Journal of Computer Assisted Learning: Developing a collaborative learning environment using a web-based design**. Volume 19, Issue 4, pages 462–473, December 2003. Retrived 2012, May 15, from <http://onlineelibrary.wiley.com/doi/10.1046/j.0266-4909.2003.00050.x/>.

Panitz, Ted. (1996). **A Definition of Collaborative vs Cooperative Learning**. Retrived 2012, May 2, from <http://www.city.londonment.ac.uk/deliberations/collab.learning/panitz2.html>.
www.cs.usask.ca/grads/vsk719/academic/890/project2/node9.html.

Vaughan, Tay. (2006). **Multimedia: Making It Work**. OR/U.S.A.: McGraw-Hill Professional.