

ชื่อเรื่องนวัตกรรม	การพัฒนาวิดีโอสื่อการเรียนรู้เชิงบันเทิง (Edutainment) เรื่องการสนทนาภาษาอังกฤษสำหรับการขายสินค้าในร้านสะดวกซื้อของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2/3 วิทยาลัยเทคโนโลยีปัญญาภิวัฒน์
ชื่อผู้พัฒนา	นางสาวสรินญา เต่นสุมิตร
ตำแหน่ง	ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ
วุฒิการศึกษา	ปริญญาโท หลักสูตร MHSC in Mass Communication
สถานที่ติดต่อ	วิทยาลัยเทคโนโลยีปัญญาภิวัฒน์ อ.เมืองนนทบุรี จ.นนทบุรี Email- <a href="mailto:srinyaden@panyapiwat.ac.th">srinyaden@panyapiwat.ac.th</a> เบอร์โทร. 083-2614492
ปีที่ทำนวัตกรรมเสร็จ	ปีการศึกษา 2560
ประเภทสื่อการสอน	4. สื่อชิ้นงาน

---

#### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาสื่อวิดีโอการเรียนรู้เชิงบันเทิง (Edutainment) เรื่องการสนทนาภาษาอังกฤษสำหรับการขายสินค้าในร้านสะดวกซื้อ 2) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหัวข้อเรื่องการสนทนาภาษาอังกฤษสำหรับการขายสินค้าในร้านสะดวกซื้อของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2/3 วิทยาลัยเทคโนโลยี ปัญญาภิวัฒน์และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อสื่อการสอนเชิงบันเทิง (Edutainment) เรื่องการสนทนาภาษาอังกฤษสำหรับการขายสินค้าในร้านสะดวกซื้อของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2/3 วิทยาลัยเทคโนโลยีปัญญาภิวัฒน์โดยใช้กลุ่มตัวอย่างแบบการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 จำนวน 250 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือสื่อวิดีโอการเรียนรู้เชิงบันเทิง (Edutainment) หัวข้อเรื่องการสนทนาภาษาอังกฤษสำหรับการขายสินค้าในร้านสะดวกซื้อ แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียนและแบบวัดระดับความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลวิจัยพบว่า 1) การพัฒนาสื่อวิดีโอการเรียนรู้เชิงบันเทิง (Edutainment) หัวข้อเรื่องการสนทนาภาษาอังกฤษสำหรับการขายสินค้าในร้านสะดวกซื้อมีค่าความสอดคล้อง (IOC) อยู่ที่ 1-1 ซึ่งแสดงว่าสามารถนำไปใช้ได้ในการเก็บข้อมูล 2) ผลจากศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหัวข้อเรื่องการสนทนาภาษาอังกฤษสำหรับการขายสินค้าในร้านสะดวกซื้อของนักเรียนพบว่าการพัฒนาด้านการสนทนาภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นร้อยละ 42.71 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อการสอนเชิงบันเทิง (Edutainment) เรื่องการสนทนาภาษาอังกฤษสำหรับการขายสินค้าในร้านสะดวกซื้ออยู่ในระดับ มากที่สุด ร้อยละ 96.23

## ความสำคัญและความเป็นมาของปัญหา

ปัจจุบันการศึกษาอยู่ในยุค 4.0 โดยผู้เรียนสามารถแสวงหาความรู้ด้วยตนเองจากสื่อการสอนทุกรูปแบบ ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อดิจิทัล โดยเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะในการสืบค้นและใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เนื่องจากข้อมูลในปัจจุบันมีจำนวนมาก ผู้เรียนจึงต้องมีความสามารถในการค้นหาและตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา มุ่งเน้นที่จะให้นักเรียนก้าวเข้าสู่อาเซียน โดยหนึ่งในแนวทางการบริหารจัดการนั้นคือการให้ครูเตรียมสื่อการเรียนการสอนที่ทันสมัย เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ E-Learning, Social Media

วิทยาลัยเทคโนโลยีปัญญาภิวัฒน์ โดยบริษัท ซีพี ออลล์ จำกัด (มหาชน) เป็นหนึ่งในสถานศึกษาที่ได้รับการคัดเลือกจากสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ให้เป็นสถานศึกษาต้นแบบ “Excellent Model” สาขาวิชาธุรกิจค้าปลีก เพื่อพัฒนาและยกระดับสถานศึกษาสู่ความเป็นเลิศ มุ่งเน้นการพัฒนาหลักสูตร การจัดการเรียนการสอน การฝึกอาชีพ การพัฒนานวัตกรรม โดยมีเป้าหมายให้ได้ผู้สำเร็จการศึกษาตรงตามกรอบแนวคิด Education 4.0

ดังนั้นวิทยาลัยเทคโนโลยีปัญญาภิวัฒน์ โดยจัดการเรียนการสอนในรูปแบบทวิภาคีซึ่งเป็นการเรียนการสอนโดยความร่วมมือระหว่างสถานศึกษากับสถานประกอบการเรียนทฤษฎีควบคู่กับการปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการ หลักสูตรมุ่งเน้นให้นักเรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษในการบริการลูกค้าได้จริงได้ลงฝึกปฏิบัติจริงในสถานประกอบการได้พบว่า ในรายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับการขายระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 ซึ่งมีจุดประสงค์หลักให้นักเรียนสามารถฟังและพูดภาษาอังกฤษเพื่อได้สื่อสารภาษาอังกฤษกับลูกค้าในงานอาชีพ นักเรียนเกิดปัญหาในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษและการสื่อสารกับชาวต่างชาติ เมื่อลงฝึกปฏิบัติ ณ สถานประกอบการ จากการสำรวจพบว่านักเรียนมีปัญหาในทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ จึงเป็นปัญหาเมื่อเข้าเรียนวิชาภาษาอังกฤษและในการนำภาษาอังกฤษไปฝึกใช้ในการทำงานจริง ส่งผลกระทบทำให้นักเรียนไม่มีแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ทำให้นักเรียนไม่เข้าใจและเบื่อในการเรียนรู้และขาดเรียน ไม่ส่งใบงาน ไม่ทำแบบฝึกหัด ทักษะไม่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ จึงส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำในที่สุด และไม่สามารถนำภาษาอังกฤษไปใช้ได้จริงในงานอาชีพ

ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้พัฒนาวิดีโอสื่อการเรียนรู้เชิงบันเทิง (Edutainment) เรื่องการสนทนาภาษาอังกฤษสำหรับการขายสินค้าในร้านสะดวกซื้อของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 โดยพัฒนาสื่อการเรียนรู้ให้แตกต่างจากเดิมโดยสอดแทรกความสนุกสนาน ความบันเทิง ได้บทเรียนในนำหน่วยการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง Sale & Service มาผลิตสื่อ รวมทั้งหมด 3 ตอน แต่ละตอน มีเวลาประมาณ 5 นาที มีสถานการณ์จำลอง

ทั้งในรูปแบบไม่ถูกต้องและรูปแบบถูกต้องให้นักเรียนเรียนรู้ ได้เห็นภาพชัดเจนและมีคำบรรยายภาษาอังกฤษ และภาษาไทยควบคู่ในทุกตอน ซึ่งจะมีหัวข้อแต่ละตอนดังต่อไปนี้

1. การกล่าวต้อนรับลูกค้าและบอกตำแหน่งสินค้าเมื่อลูกค้าสอบถาม
2. การอุ้มน้ำมาให้ลูกค้า
3. การแนะนำโปรโมชั่น-คิดเงิน

มาสร้างเป็นสื่อการเรียนรู้วิดีโอเชิงบันเทิง (Edutainment) เพื่อช่วยให้นักเรียนได้มีความเข้าใจอย่างถูกต้อง และมีตัวอย่างจากสถานการณ์จำลองผ่านสื่อวิดีโอในขณะเดียวกันนักเรียนได้รับความบันเทิงไปด้วย จึงเป็นแรงจูงใจให้นักเรียนมีความสนใจและตั้งใจในบทเรียนมากขึ้นส่งผลให้เกิดความเข้าใจที่ถูกต้อง เกิดความคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆ จากนั้นโดยครูให้นักเรียนแบ่งเป็นกลุ่มละ 3 คน เป็นกิจกรรมบูรณาการโดยให้ร่วมกันแสดงสถานการณ์จำลองในการใช้ภาษาอังกฤษตามแบบสื่อที่ได้เรียนรู้แต่มีหัวข้อที่แตกต่างกันไป เมื่อ นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงและนักเรียนได้ฝึกภาษาอังกฤษและใช้สามารถนำมาปฏิบัติต่อยอดด้านความคิดที่สร้างสรรค์ ชิ้นงานที่มีคุณภาพทั้งในสถานการณ์จำลองและใช้งานได้จริงในภาคธุรกิจ

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาสื่อการสอนเชิงบันเทิง (Edutainment) หัวข้อเรื่องการสนทนาภาษาอังกฤษสำหรับการขายสินค้าในร้านสะดวกซื้อ
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหัวข้อเรื่องการสนทนาภาษาอังกฤษสำหรับการขายสินค้าในร้านสะดวกซื้อ
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อสื่อการเรียนรู้เชิงบันเทิง(Edutainment) หัวข้อเรื่องการสนทนาภาษาอังกฤษสำหรับการขายสินค้าในร้านสะดวกซื้อ

### แนวคิด ทฤษฎี หลักการที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรม

ผู้วิจัยศึกษาจัดทำสื่อการเรียนรู้รูปแบบวิดีโอเชิงบันเทิง(Edutainment) โดยนำการบทเรียนภาษาอังกฤษมารวมกับความบันเทิงโดยนำแนวคิดของจอห์น ดิวอี้ ทฤษฎีของไทเลอร์(Tylor) และวิธีการจัดกระบวนการเรียนรู้แบบ Learning by doing มาประยุกต์ใช้ในการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ เน้นให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้สถานการณ์ที่เป็นจริง ตามทฤษฎีแนวคิดและหลักการดังนี้

**แนวคิด Edutainment** คือ แนวคิดที่ทำให้เกิดนวัตกรรมทางการศึกษาที่มาซึ่งการเปลี่ยนแปลงวิธีการเรียนการสอนแบบเดิมๆ ที่คุ้นเคย ที่ดูจะน่าเบื่อสำหรับนักเรียนมาเป็นการสอนแบบนำเอาสิ่งที่ทำให้เกิดความสุขสนุกในการเรียนรู้มาใช้เป็นเครื่องมือแทนเช่น เกมส์หรือวิดีโอ โดยดัดแปลงเนื้อหา บทเรียนมาทำเป็นให้สนุก กระตุ้นนักเรียนให้มีความสุขในการเรียนรู้พร้อมให้ความรู้จากเนื้อหาไปพร้อมๆกัน

### แนวคิดของจอห์น ดิวอี้ (John Dewey)

จอห์น ดิวอี้ แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ **ประสบการณ์ปฐมภูมิ (Primary experience)** คือ ประสบการณ์ที่ยังไม่เป็นความรู้ หรือยังไม่ได้มีการคิดไตร่ตรอง เป็นเพียงกระบวนการของการกระทำ และการเกิดความเปลี่ยนแปลงระหว่างอินทรีย์และสภาพแวดล้อมและ **ประสบการณ์ทุติยภูมิ (Secondary experience)** เป็นประสบการณ์ประเภทที่เป็นความรู้ คือได้ผ่านกระบวนการคิดไตร่ตรอง เน้นให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ในสถานการณ์ที่เป็นจริง เพื่อให้เกิดการเรียนรู้จากการกระทำ ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง ฝึกคิด ฝึกลงมือทำ ฝึกทักษะกระบวนการต่าง ๆ ฝึกการแก้ปัญหาด้วยตนเองและฝึกทักษะการเสาะแสวงหาความรู้ร่วมกันเป็นกลุ่ม ผู้เรียนได้เรียนรู้ทั้งทางทฤษฎีและการปฏิบัติตามแนวประชาธิปไตย กระบวนการเรียนรู้แบบแก้ปัญหา เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อให้ผู้เรียนคิดเป็นและแก้ปัญหา ผลการเรียนรู้ ตามแนวทฤษฎีประสบการณ์ของจอห์น ดิวอี้ มีดังนี้

1. ผู้เรียนมีความสุขกับการเรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนานโดยผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย และสื่อที่เร้าสนใจ
2. ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามความสนใจ ตามความถนัดและศักยภาพด้วยการศึกษา ค้นคว้า ฝึกปฏิบัติฝึกทักษะ จนถึงการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทำให้เกิดความเชื่อมั่นเป็นแรงจูงใจให้เกิดการใฝ่รู้และใฝ่เรียน
3. กิจกรรมกลุ่มช่วยเสริมสร้างลักษณะนิสัยที่พึงประสงค์ เกิดกระบวนการทำงาน เช่น มีการวางแผนการทำงาน มีความรับผิดชอบ เสียสละ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ มีวินัยในตนเอง มีพฤติกรรมที่เป็นประชาธิปไตย เป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี รู้จักรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ผู้เรียนที่เรียนรู้จะเรียนรู้ด้วยความสุข มีชีวิตชีวา ได้รับกำลังใจและได้รับความช่วยเหลือจากเพื่อน ทำให้เกิดความมั่นใจ ผู้เรียนที่เรียนดีจะได้แสดงความสามารถของตนเอง มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ และแบ่งปันสิ่งที่ดีให้แก่มิตร
4. ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดจากการร่วมกิจกรรมและการค้นหาคำตอบจากประเด็นคำถามของผู้สอนและเพื่อน ๆ สามารถค้นหาคำตอบและวิธีการได้ด้วยตนเอง สามารถแสดงออกได้ชัดเจนมีเหตุผล
5. ทุกขั้นตอนการจัดกิจกรรม จะสอดแทรกคุณธรรมและจริยธรรม เพื่อให้ผู้เรียนได้ซึมซับสิ่งที่ดีงามไว้ในตนเองอยู่ตลอดเวลา

6. คำนี้ถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลในการเรียนรู้และการปฏิบัติงาน โดยให้แต่ละคนเรียนรู้เต็มตามศักยภาพของตน ไม่นำผลงานของผู้เรียนมาเปรียบเทียบกับกัน มุ่งให้ผู้เรียนแข่งขันกับตนเองและไม่ถึงผลเลิศจนเกินไป
7. ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน คือ ผู้เรียนเรียนอย่างมีความสุข เกิดการพัฒนารอบด้าน มีอิสระที่จะเลือกวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเองและนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม (manitrub,2014)

### ทฤษฎีการเรียนรู้ตามทฤษฎีของไทเลอร์ (Tylor)

- มีความต่อเนื่อง (continuity) หมายถึง ในวิชาทักษะ ต้องเปิดโอกาสให้มีการฝึกทักษะในกิจกรรม และประสบการณ์บ่อยๆ และต่อเนื่องกัน
- การจัดช่วงลำดับ (sequence) หมายถึง หรือการจัดสิ่งที่มีความง่าย ไปสู่สิ่งที่มีความยาก ดังนั้นการจัดกิจกรรมและประสบการณ์ ให้มีการเรียงลำดับก่อนหลัง เพื่อให้ได้เรียนเนื้อหาที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น
- บูรณาการ (integration) หมายถึง การจัดประสบการณ์จึงควรเป็นในลักษณะที่ช่วยให้ ผู้เรียน ได้เพิ่มพูนความคิดเห็นและได้แสดงพฤติกรรมที่สอดคล้องกัน เนื้อหาที่เรียนเป็นการเพิ่มความ สามารถทั้งหมด ของผู้เรียนที่จะได้ใช้ประสบการณ์ได้ในสถานการณ์ต่างๆ กัน ประสบการณ์การเรียนรู้ จึงเป็นแบบแผนของปฏิสัมพันธ์ (interaction) ระหว่างผู้เรียนกับสถานการณ์ที่แวดล้อม(บุญเลิศ อรุณพิบูลย์, 2555: 3)

**แนวคิด Active Learning** คือกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไป (Bonwell, 1991) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้สมมติฐานพื้นฐาน 2 ประการคือ 1) การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์, และ 2) แต่ละบุคคลมีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน (Meyers and Jones, 1993) โดยผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้(receive) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้(co-creators)( Fedler and Brent, 1996) เป็นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ หรือ การลงมือทำซึ่ง ” ความรู้ “ ที่เกิดขึ้นก็เป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ กระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว ต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้การเรียนรู้โดยการอ่าน, การเขียน, การโต้ตอบ, และการวิเคราะห์ปัญหา อีกทั้งให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์, การสังเคราะห์, และการประเมินค่า

## งานวิจัย/วิทยานิพนธ์ ที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

ยุพิน บุญตันตล, สุธิดา สุนทรวิภาต(2560:1-9) การใช้วิดีโอภาษาอังกฤษจากยูทูปพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียนอาชีวศึกษา วิทยาลัยศึกษาสิงห์บุรีของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 1 พบว่าผลคะแนนการทดสอบการก่อนใช้วิดีโอภาษาอังกฤษกับหลังการเรียนรู้ภาษาอังกฤษจากยูทูป สูงขึ้นร้อยละ 59.60 ถึง 75.40

สิตา สิทธิรณฤทธิ์ (2551:69) ได้สร้างสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ที่พัฒนาด้วยการ์ตูน animation เรื่อง Pod the Movie สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร จำนวน 40 คน พบว่ามีค่าประสิทธิภาพ 96.67/91.92 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 75/75 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันของนักเรียนก่อนและหลังการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.50 ซึ่งสูงกว่าก่อนการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้

จรัสศรี ดอนชัย (2556:1) ได้วิจัยเรื่องการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้น ปวช.ปีที่ 2 สาขาการบัญชีวิทยาลัยอาชีวศึกษาพนิชยการเชียงราย ปีการศึกษา2556 พบว่านักเรียนแสดงให้เห็นว่า คะแนนเฉลี่ยของแบบสอบถามทั้ง 15 ข้อ เกี่ยวกับวิชาภาษาอังกฤษ ทั้งข้อคำถามประเภททางบวกและทางลบ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.35 ซึ่งแปลความได้ว่า การมีส่วนร่วม ในกิจกรรมการเรียน รายวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระดับชั้นปวช.ปีที่ 2 สาขาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาพนิชยการเชียงราย ปี การศึกษา 2556 อยู่ในระดับ ปานกลาง

จากการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษพบว่าการใช้สื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในรูปแบบต่างๆทั้งสื่อการ์ตูน ภาพยนต์ คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียและการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ปฏิบัติจริง ฝึกฝนจริง สามารถพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในเรื่องของคำศัพท์ ทักษะการฟังและพูดภาษาอังกฤษที่สำคัญต่อการสื่อสารภาษาอังกฤษอย่างมากและมีผลต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ดีขึ้นได้

### ส่วนประกอบนวัตกรรม ประกอบด้วย

1. เนื้อหา บทเรียนกำหนดหัวข้อ บทสนทนาที่จะนำมาใช้ในการทำสื่อการเรียนรู้
  - ตอน 1. เมื่อลูกค้าชาวต่างชาติถามหาสินค้า
  - ตอน 2. เมื่อลูกค้าชาวต่างชาติขอรุ่นอาหาร
  - ตอน 3. การแนะนำโปรโมชั่นและคิดเงิน

2. นักแสดงและ การถ่ายทำวิดีโอการผลิตวิดีโอ
3. สถานที่ในการถ่ายทำวิดีโอ ร้านขายสินค้าสะดวกซื้อ 7-11

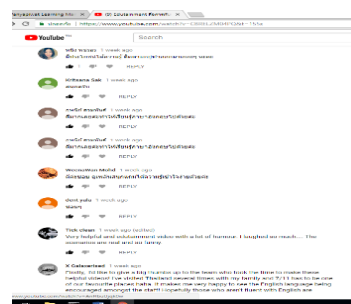
### รูปชุดที่ 1. ผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ในร้าน 7-11



### ขั้นตอนการพัฒนาสื่อ

1. ศึกษาเนื้อหาบทเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่จะมาพัฒนาสื่อการเรียนรู้
2. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ สมรรถนะที่นักเรียนจะได้รับหลังจากได้เรียนรู้บทนี้
3. ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง แนวคิด ทฤษฎีและหลักการสอน หลักการปฏิบัติต่างๆ
4. ศึกษาและเรียนรู้ การเขียนสตอรี่บอร์ด เขียนสคริป การถ่ายทำวิดีโอและละครแนวตลก สร้างสรรค์
5. ออกแบบและเขียน สตอรี่บอร์ด พร้อมสคริปในการผลิตสื่อการเรียนรู้
6. จัดทำวิดีโอ ผลิต ถ่ายทำละครและตัดต่อ
7. ประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน
8. ปรับปรุงสื่อการเรียนรู้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน
9. ครุ่นำสื่อการเรียนรู้เผยแพร่ลงในเว็บไซต์ยูทูปเพื่อให้ นักเรียนและผู้สนใจฝึกฝนภาษาอังกฤษทั่วไปได้เรียนรู้ประกอบด้วย 3 ตอน ทางช่อง เฟลีนอิงลิช บนเว็บไซต์ยูทูป

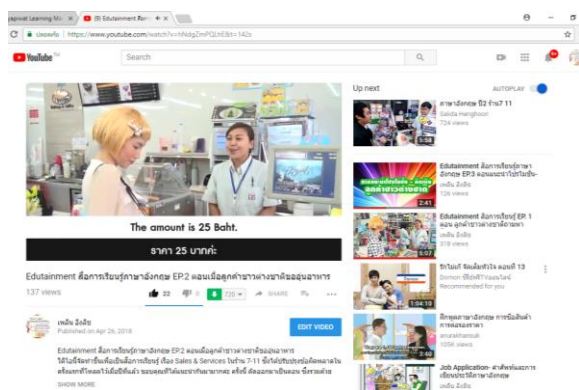
### รูปที่ชุด 2. การเผยแพร่สื่อการเรียนรู้ Edutainment EP. 1 ตอนลูกค้าชาวต่างชาติถามหาสินค้าที่เว็บไซต์ยูทูป



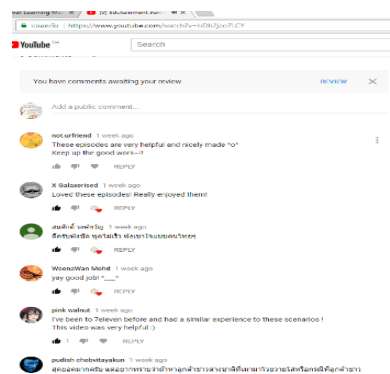
<https://www.youtube.com/watch?v=CBRELZM04PO&t=155s>

ข้อเสนอแนะจากผู้เข้าชมสื่อตอน 1

### รูปชุดที่ 3. สื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ Edutainment EP 2. ตอนเมื่อลูกค้าชาวต่างชาติขอรุ่นอาหารที่เว็บไซต์ยูทูป

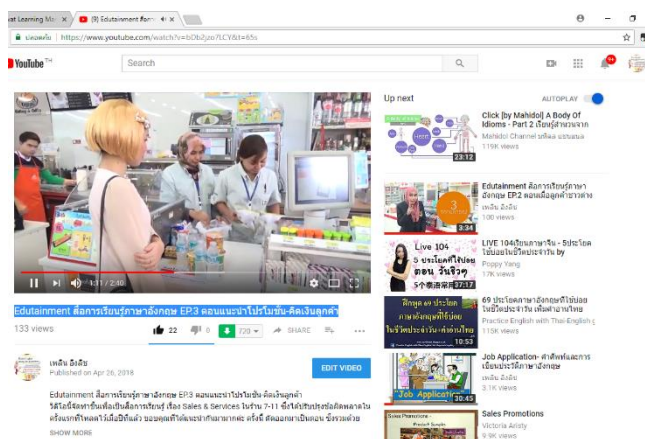


<https://www.youtube.com/watch?v=hNdgZmPQLhE>

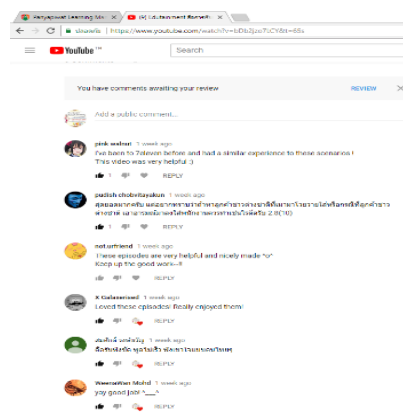


ข้อเสนอแนะจากผู้เข้าชมสื่อตอน 2

### รูปชุดที่ 4. สื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ Edutainment EP 3. ตอน แนะนำโปรโมชั่นลูกค้า-คิดเงิน



<https://www.youtube.com/watch?v=bDb2jzo7LCY&t=65s>



ข้อเสนอแนะจากผู้เข้าชมสื่อ ตอน 3

#### ขั้นตอนการใช้สื่อ

1. นักเรียนกลุ่มตัวอย่างฟังคำชี้แจงจากครูผู้สอน เรื่องวัตถุประสงค์ของสื่อการเรียนรู้เชิงบันเทิง (Edutainment)
2. นักเรียนทำแบบทดสอบ Pre-test บทสนทนาภาษาอังกฤษสำหรับการขายในร้านสะดวกซื้อ 7-11
3. นักเรียนเรียนรู้สถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นจากสื่อการเรียนรู้ ฟังฟังและพูดตามเป็นภาษาอังกฤษตามวิดีโอสื่อการเรียนรู้เชิงบันเทิง
4. ครูสั่งงานให้นักเรียนทำกิจกรรมบูรณาการ กลุ่มละ 3 คน ให้ร่วมกันผลิตวิดีโอ จำลองสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในร้านขายสินค้าสะดวกซื้อ โดยให้บูรณาการกับรายวิชาค้ำปลีกและICT ด้วยการจัดทำ เขียน



สคริป ร่วมกันคิดรูปแบบการนำเสนอในวิดีโออย่างสร้างสรรค์พร้อมสอดแทรกความบันเทิง สนุกสนาน โดยกำหนดให้ส่งในสัปดาห์ที่ 8 ของการเรียนและนำเสนอผลงานแต่ละกลุ่มในสัปดาห์ที่ 9

รูปชุดที่ 5. ตัวอย่างผลงานนักเรียนที่ผลิตวิดีโอสถานการณ์จำลอง บทสนทนาจำลองในร้านสะดวกซื้อ

<https://www.youtube.com/watch?v=Z81nflo1oBM>



5. ครูและเพื่อนๆ ร่วมกันประเมินให้คะแนนต่อผลงานของแต่ละกลุ่มที่นำหน้าชั้นเรียน
6. นักเรียนทำแบบทดสอบ Post Test บทสนทนาภาษาอังกฤษสำหรับการขาย ในร้านสะดวกซื้อ
7. นักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนรู้เชิงบันเทิง (Edutainment)

**กลุ่มที่ใช้ในการทดลอง** นักเรียนระดับชั้น ปวช.2/3 รายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับการขาย กลุ่ม B วิทยาลัยเทคโนโลยีปัญญาภิวัฒน์ อ.เมืองนนทบุรี จ. นนทบุรี สาขาวิชาธุรกิจค้าปลีกร้านสะดวกซื้อ ปีการศึกษา 2560 จำนวน 35 ซึ่งได้มาจากวิธีการสุ่มแบบอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

### เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินสื่อ

ลักษณะของเครื่องมือวิจัย เป็นวิดีโอสื่อการสอนเชิงบันเทิง (Edutainment) เรื่องการสนทนาภาษาอังกฤษ สำหรับการขายสินค้าในร้านสะดวกซื้อลงเผยแพร่ในยูทูป โดยผ่านการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือและประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

- |                               |  |
|-------------------------------|--|
| 1. นายวัชร เกษสำลี            | ตำแหน่ง ผู้อำนวยการสำนักการตลาดสื่อสาร       |
| 2. นางสาวสหภัศ ชัยพฤกษ์ไพรวิน | ตำแหน่ง หัวหน้าฝ่ายบริการวิชาการ             |
| 3. นายภสิทธิ์ เมตตพันธ์       | ตำแหน่ง เจ้าหน้าที่สารสนเทศเทคโนโลยีการศึกษา |
| 4. นางสาวสุภาวดี ด้วงหมุ่น    | ตำแหน่ง หัวหน้าแผนกภาษาต่างประเทศ            |
| 5. นางสาวฟาติมา แก้วโกมินทร์  | ตำแหน่ง หัวหน้างานประกันคุณภาพการศึกษา       |

### ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

1. ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องและทฤษฎีต่างๆ รูปแบบของสื่อและเทคโนโลยีการเรียนรู้ เนื้อหาในบทเรียนที่เหมาะสมกับปัญหาที่เกิดขึ้น
2. รวบรวมเนื้อหาสาระสำคัญจากตำรา เอกสารที่เกี่ยวข้องแล้วสรุปเนื้อหาโดยแบ่งบทสนทนาในสถานการณ์ต่างๆ ออกเป็นตอน รวมทั้งกิจกรรมให้นักเรียนปฏิบัติและแบบทดสอบให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ที่กำหนดไว้
3. ออกแบบ เขียนสตอรี่บอร์ด สคริปบทสนทนาคัดเลือกตัวละครและนักแสดง โดยมีรายละเอียดประกอบไปด้วย บทนำ คำชี้แจงจุดประสงค์ของสื่อการเรียนรู้ เนื้อหาสาระ วิดีโอสำหรับการฝึกฝน
4. ผลิตวิดีโอสื่อการเรียนรู้เชิงบันเทิงประกอบการเรียนรู้เชิงบันเทิง (Edutainment) เรื่องการสนทนาภาษาอังกฤษสำหรับการขายสินค้าในร้านสะดวกซื้อ
5. จัดทำแบบทดสอบก่อนเรียน แบบทดสอบหลังเรียน แบบวัดระดับความพึงพอใจ
6. จัดทำแบบทดสอบประสิทธิภาพสื่อโดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of item Objective Congruency: IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่านประเมินความคิดเห็นต่อวิดีโอสื่อการเรียนรู้เชิงบันเทิง

### เครื่องมือที่ใช้ประเมินสื่อ

1. แบบทดสอบประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้โดยการหาค่า IOC
2. แบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน
3. แบบประเมินความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้ของนักเรียน ปวช.2/3

### การรวบรวมข้อมูล มีขั้นตอนดังนี้

กลุ่มตัวอย่างของนักเรียนระดับชั้นปวช.2 สาขางานธุรกิจค้าปลีกร้านสะดวกซื้อ วิทยาลัยเทคโนโลยีปัญญาภิวัฒน์ ห้องปวช.2/3 จำนวน 35 คนได้ใช้สื่อการเรียนรู้นอกเวลาเรียนในเดือนธันวาคม พ.ศ.2560 ใช้เวลาเก็บรวบรวมประมาณ 2 เดือน ผู้วิจัยนำแบบทดสอบพร้อมบันทึกผลคะแนนทดสอบและแบบสอบถามมาสรุปรวบรวมและเปรียบเทียบผล ตามขั้นตอนดังนี้

1. ทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)
2. ทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test)
3. แบบประเมินความพึงพอใจต่อวิดีโอสื่อการเรียนรู้เชิงบันเทิง (Edutainment) เรื่องการสนทนาภาษาอังกฤษการขายสินค้าในร้านสะดวกซื้อ
4. รวบรวมข้อมูลทั้งหมด ตรวจสอบความถูกต้องของแบบสอบถามและนำมาวิเคราะห์โดยวิธีทางสถิติ

### สถิติที่ใช้ในการวิจัย

1. การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง(Index of item Objective Congruency : IOC )
2. ร้อยละ(Percent)
3. ค่าเฉลี่ย (mean)
4. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D)

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตารางที่ 1. ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อวิดีโอสื่อการเรียนรู้เชิงบันเทิง (Edutainment) เรื่องการสนทนาภาษาอังกฤษสำหรับการขายในร้านสะดวกซื้อ

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ค่า IOC	การแปลผล
	1	2	3	4	5		
1. ความสอดคล้องเหมาะสมกับการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงบันเทิง	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2. ความสอดคล้องเหมาะสมกับธรรมชาติวิชา	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
3. ความสอดคล้องเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
4. ความสอดคล้องเหมาะสมกับสภาพปัจจุบันและปัญหา	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
5. ความเหมาะสมต่อกระบวนการพัฒนาผู้เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
6. ความเหมาะสมและสะดวกในการใช้สื่อ	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
7. ความเหมาะสมของเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
8. ความเหมาะสมของความยาวของสื่อการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
9. ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
10. ความเหมาะสมของการใช้ภาษาในการสื่อสาร	+1	0	+1	+1	0	0.6	ใช้ได้

จากตารางที่ 1. พบว่ารายการประเมินทุกรายการมีค่า IOC มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ที่ระหว่าง 1-1 (IOC มีค่า 0.50 ขึ้นไป) แสดงว่าสามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลได้ทุกรายการ

ตารางที่ 2. วิเคราะห์ผลคะแนนก่อนเรียน-หลังเรียน (Pretest-Posttest)

คะแนน	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	ความก้าวหน้า
คะแนนเต็ม	20	20	
ค่าเฉลี่ย	4.86	13.40	+8.54
ร้อยละ	24.29	67.29	+42.71

จากตารางที่ 2. ผลวิเคราะห์คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน 35 คน ในหน่วยการเรียนรู้ Sales & Service มีผลคะแนนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 4.56 และคะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 13.40 พบว่านักเรียนมีผลการเรียนรู้ก้าวหน้ามากขึ้นโดยมีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 8.54 ซึ่งมีความก้าวหน้าด้านผลการเรียนเพิ่มขึ้น ร้อยละ 42.71

ตารางที่ 3. แสดงความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้เชิงบันเทิง (Edutainment) เรื่องการสนทนาภาษาอังกฤษสำหรับการขายสินค้าในร้านสะดวกซื้อหน่วยการเรียนรู้ Sales & Service ของนักเรียนระดับชั้น ปวช. 2/3 วิทยาลัยเทคโนโลยีปัญญาภิวัฒน์

ลำดับ	รายละเอียด	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ	แปลผล
<b>1. ด้านการเนื้อหา</b>					
1.1	การนำเสนอเนื้อหาบทเรียนเหมาะสม น่าสนใจ เพลิดเพลิน	4.77	0.43	95.43	มากที่สุด
1.2	ความยากง่ายของเนื้อหาที่มีความเหมาะสม	4.91	0.28	98.29	มากที่สุด
1.3	โดยภาพรวมมีการเรียงลำดับเนื้อหาได้เหมาะสม	4.74	0.44	94.86	มากที่สุด
	<b>ค่าเฉลี่ยรวม</b>	<b>4.81</b>	<b>0.38</b>	<b>96.19</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>2. ด้านการใช้ภาษา</b>					
2.1	ใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษในการสื่อความหมายได้ ถูกต้อง	4.74	0.44	94.86	มากที่สุด
2.2	ใช้ทักษะการพูดสนทนาภาษาอังกฤษได้ดี	4.86	0.36	97.14	มากที่สุด
2.3	ใช้ภาษาได้เหมาะสมกับเนื้อหาในบทเรียน	4.69	0.47	93.71	มากที่สุด
	<b>ค่าเฉลี่ยรวม</b>	<b>4.76</b>	<b>0.40</b>	<b>95.24</b>	<b>มากที่สุด</b>

<b>3. ด้านการนำเสนออย่างสร้างสรรค์</b>					
3.1	วิดีโอมีภาพสวยงามเหมาะสมกับเนื้อหา	4.89	0.32	97.71	มากที่สุด
3.2	องค์ประกอบ สมบูรณ์ครบถ้วน	4.80	0.41	96.00	มากที่สุด
3.3	สามารถเข้าถึงสื่อวิดีโอได้ง่าย รวดเร็ว สนุก และ เพลิดเพลินต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ	4.71	0.46	94.29	มากที่สุด
	<b>ค่าเฉลี่ยรวม</b>	<b>4.80</b>	<b>0.40</b>	<b>96.00</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>4. ด้านคุณค่าและประโยชน์ที่จะได้รับ</b>					
4.1	มีทัศนคติด้านการเรียนรู้และใช้ภาษาอังกฤษเปลี่ยนไป ในทางที่ดี	4.94	0.24	98.86	มากที่สุด
4.2	ได้นำความรู้ที่ฝึกฝนในบทเรียนประยุกต์ใช้ในการ ทำงานได้จริง	4.69	0.47	93.71	มากที่สุด
4.3	มีความมั่นใจในการฟังและพูดภาษาอังกฤษกับ ชาวต่างชาติมากขึ้น	4.94	0.24	98.86	มากที่สุด
4.4	การเรียนรู้และฝึกภาษาอังกฤษด้วยตนเองนอกเวลาเรียน ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในห้องเรียนอย่างมี ประสิทธิภาพ	4.86	0.36	97.14	มากที่สุด
4.5	ช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ	4.94	0.24	98.86	มากที่สุด
	<b>ค่าเฉลี่ยรวม</b>	<b>4.87</b>	<b>0.37</b>	<b>97.49</b>	<b>มากที่สุด</b>
	<b>ค่าเฉลี่ยรวมทั้ง 4 ด้าน</b>	<b>4.81</b>	<b>0.39</b>	<b>96.23</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตารางที่ 3. พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้เชิงบันเทิง (Edutainment) เรื่องการสนทนาภาษาอังกฤษสำหรับการขายในร้านสะดวกซื้อโดยมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจรวมทั้ง 4 ด้านค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.81 เท่ากับร้อยละ 96.23 มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด โดยแบ่งออกเป็นด้านที่ 1) เนื้อหา มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.81 คิดเป็นร้อยละ 96.19 2) ด้านการใช้ภาษา มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.76 คิดเป็นร้อยละ 95.24 3) ด้านการนำเสนออย่างสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.80 คิดเป็นร้อยละ 96.00 และ 4) ด้านคุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับ มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.87 คิดเป็นร้อยละ 97.49

### สรุปผลการใช้นวัตกรรม - ผลการใช้นวัตกรรมกับผู้เรียนสรุปได้ดังนี้

1. จากการพัฒนาสื่อการเรียนรู้พบว่ามีความเหมาะสมซึ่งมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 1.00-1.00 จึงสามารถนำเครื่องมือไปใช้ได้
2. จากการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงบันเทิง (Edutainment) เมื่อนำมาใช้กับนักเรียนระดับประกาศนียบัตร ชั้นปีที่ 2 ห้อง 2/3 จำนวน 35 คน พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในหน่วยการเรียนรู้ Sale & Service at 7 eleven เรื่องการสนทนาภาษาอังกฤษในร้านสะดวกซื้อเพิ่มขึ้น ร้อยละ 42.71
3. ผลจากการวัดระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้เชิงบันเทิง (Edutainment) สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรชั้นปีที่ 2 ห้อง 2/3 พบว่ามีระดับความพึงพอใจรวมทั้ง 4 ด้านอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.81 ค่า S.D. เท่ากับ 0.39 และค่าร้อยละเท่ากับ 96.23

### แนวความคิดการพัฒนาต่อยอดนวัตกรรมให้ดีขึ้น

#### 1. ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

- 1.1 นักเรียนและบุคคลทั่วไปที่ทำงานด้านค้าปลีกสามารถนำไปฝึกฝนอย่างต่อเนื่องเพื่อให้เกิดความคล่องแคล่วในการสนทนาภาษาอังกฤษและนำไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานจริง

#### 2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

- 2.1 เพิ่มเติมเนื้อหาแต่ละตอนให้ครบถ้วนตามสถานการณ์จริงที่เกิดขึ้นในการปฏิบัติงานของนักเรียน เมื่อลงฝึกปฏิบัติจริง
- 2.2 สื่อการเรียนรู้สามารถนำไปต่อยอดในการพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษและปรับใช้กับรายวิชาอื่นๆได้และบุคคลทั่วไปที่มีความสนใจในการสื่อสารภาษาอังกฤษ
- 2.3 ควรนำไปใช้แก้ปัญหาให้กับกลุ่มตัวอย่างที่มีปัญหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษต่ำ สำหรับผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพในทุกชั้นปีของวิทยาลัยเทคโนโลยีปัญญาภิวัฒน์

### บรรณานุกรม

- ทีมข่าวสยามรัฐออนไลน์. (2559, 21 ธันวาคม). **อาชีพะรูกสอนเข้ามภาษาอังกฤษ**. สยามรัฐออนไลน์. สืบค้น  
จาก <https://siamrath.co.th/n/6719>
- Manitrub. (2014). **ทฤษฎีการศึกษา (Educational Theory)**. สืบค้นวันที่ 25 มิถุนายน 2560, จาก  
<https://manitrub.wordpress.com/>
- เยาวเรศ ภัคดีจิตร. (2557). **Active Learning** กับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะ  
ครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- Boonlert Aroonpiboon. (2012). **การเรียนรู้**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก:  
<http://www.thailibrary.in.th/2012/09/15/learning/> [2559, 1 ตุลาคม].
- ธีรารัตน์ รัตนวิสุทธิอมร. (2553-2554). **Edutainment** มิติใหม่แห่งการศึกษา. FEU ACADEMIC REVIEW,  
4(2), 44-50. วันที่สืบค้น 25 มิถุนายน 2560, จาก <http://journal.feu.ac.th/pdf/v4i2t2a7.pdf>
- จรัสศรี ดอนชัย. (2556) “การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระดับชั้น  
ปวช. ปีที่ 2 สาขาการบัญชีวิทยาลัยอาชีวศึกษาพณิชยการเชียงราย ปีการศึกษา 2556” วิจัยชั้นเรียน.  
[ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก [http://www.cvc.ac.th/main/vijai2/vijai\\_jarasse.pdf](http://www.cvc.ac.th/main/vijai2/vijai_jarasse.pdf)
- สิตา สิทธิธรรณฤทธิ. (2551). **การพัฒนาสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันด้วย  
การ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3**. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ยุพิน บุญตันดล,&สุจิตาสุนทรวิภาต. (2560). **การใช้วิดีโอภาษาอังกฤษจากยูทูปพัฒนาทักษะการพูด ของ  
นักเรียนอาชีวศึกษา วิทยาลัยอาชีวศึกษา**. วารสารศิลปศาสตร์ปริทัศน์ 1, 12(23),1-9