

แอนิเมชันตัวอักษรฮิระงานะ

Hiragana Animation

พรศิลป์ บัวงาม อุทุมพร ศรีโยม

คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช e-mail: pornsin_bua@nstru.ac.th

บทคัดย่อ

บทความนี้กล่าวถึง การพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชันตัวอักษรฮิระงานะของภาษาญี่ปุ่น โดยใช้โปรแกรม Adobe Flash CS6 สำหรับวาดตัวการ์ตูนและพื้นหลังรวมถึงส่วนประกอบอื่น ๆ ที่ใช้สำหรับสร้างสื่อแอนิเมชัน รวมถึงใช้กำหนดการเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูนในแต่ละส่วน และใช้สมาร์ตโฟนสำหรับการบันทึกเสียงของตัวการ์ตูน ในส่วนของแอนิเมชันนั้นประกอบด้วย 3 ส่วน คือ 1) แบบทดสอบก่อนเรียน 2) เนื้อหาแสดงตัวอักษรฮิระงานะ จำนวน 46 ตัวอักษร และแสดงวิธีการเขียนและการอ่านออกเสียง 3) แบบทดสอบหลังเรียน และเมื่อนำแอนิเมชันตัวอักษรฮิระงานะที่พัฒนาเสร็จเรียบร้อยแล้วไปให้กับผู้ที่สนใจเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่น จำนวน 40 คน ทำแบบประเมินความพึงพอใจและทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเพื่อวัดประสิทธิผลของแอนิเมชันตัวอักษรฮิระงานะ ซึ่งผลการประเมินและการทำแบบทดสอบนั้น พบว่า คะแนนการทดสอบหลังเรียนเพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละ 83.05 และผลประเมินความพึงพอใจของสื่อการ์ตูนแอนิเมชันในทุกด้าน ผู้ใช้มีความพอใจอยู่ในระดับพอใจมากที่สุด

คำสำคัญ:

ตัวอักษรญี่ปุ่น, ตัวอักษรฮิระงานะ, การเรียนโดยแอนิเมชัน

Abstract

This study aims to develop an animation of Japanese Hiragana using Adobe Flash CS6 for drawing cartoon characters and backgrounds as well as other components that are used for creating animation. A smartphone was used to record sound. The media consists of three parts: 1) pretest 2) how to write and read 46 characters of Hiragana alphabets and 3) posttest. The animation was tested by 40 people who were interested in learning Japanese. The result showed that the post-test score was increased up to 83.05% and satisfaction rating of the animation Hiragana was at a good level.

Keyword:

Japanese Characters, Hiragana Characters, Learning by Animation

บทนำ

อิระระนะ หรือ อีรารานะ เป็นตัวอักษรภาษาญี่ปุ่น ประกอบด้วยตัวอักษรทั้งสิ้น จำนวน 46 ตัว ซึ่งแต่ละตัวนั้นจะมีเสียงอ่านเฉพาะตัว หากนำตัวอักษรอิระระนะมาเรียงต่อกันเป็นคำ ก็จะออกเสียงตามตัวอักษรนั้น ๆ ซึ่งจะแตกต่างกับตัวอักษรของภาษาไทย หรือตัวอักษรภาษาอังกฤษ ซึ่งมีพยัญชนะและสระ หากนำมาเรียงต่อกันก็จะได้คำ ซึ่งจะออกเสียงตามวิธีผสมอักษรนั้น ๆ ในส่วนของตัวอักษรอิระระนะนั้น มีหลักการออกเสียง 5 เสียง และแถวซึ่งเป็นต้นเสียง จำนวน 10 แถว ดังภาพที่ 1

	เสียง อะ	เสียง อิ	เสียง อุ	เสียง เอะ	เสียง โอะ
แถว あ	あ	い	う	え	お
	a อะ	i อิ	u อุ	e เอะ	o โอะ
แถว か	か	き	く	け	こ
	ka คะ	ki คิ	ku คุ	ke เคะ	ko โคะ
แถว さ	さ	し	す	せ	そ
	sa สะ	shi ชิ	su สุ	se เซะ	so โสะ
แถว た	た	ち	つ	て	と
	ta ทะ	chi จิ	tsu ชี	te เทะ	to โต
แถว な	な	に	ぬ	ね	の
	na นะ	ni นิ	nu นุ	ne เนะ	no โนะ
แถว は	は	ひ	ふ	へ	ほ
	ha ฮะ	hi ฮิ	fu ฟุ	he เฮะ	ho โฮะ
แถว ま	ま	み	む	め	も
	ma มะ	mi มิ	mu มุ	me เมะ	mo โมะ
แถว や	や		ゆ		よ
	ya ยะ		yu ยู		yo โยะ
แถว ら	ら	り	る	れ	ろ
	ra ละ	ri ริ	ru รุ	re เละ	ro โละ
แถว わ	わ				を
	wa วะ				o โอะ
ん	ん				
	n ตัวสะกดเสียง 'ง', 'น', 'ม'				

ภาพที่ 1 การออกเสียงตัวอักษรอิระระนะ

ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศที่เข้ามามีบทบาทต่อการใช้ชีวิตประจำวันมากยิ่งขึ้น จึงทำให้การเรียนรู้ในปัจจุบันก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว ดังนั้นการเรียนรู้ทางด้านภาษาก็เช่นกันสามารถเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งภาษาเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนรู้ได้ด้วยตัวเองผ่านทางเทคโนโลยี และยังมีการสนับสนุนทักษะทางด้านภาษาอย่างน้อย 2 ภาษาเพิ่มมากขึ้นโดยหากบุคคลใดมีความสามารถในภาษาที่สามจะมีโอกาสในการทำงานและการติดต่อสื่อสารมากยิ่งขึ้น ซึ่งภาษาญี่ปุ่นเป็นอีกภาษาที่เป็นที่นิยมในสังคมไทย เนื่องจากการมีอิทธิพลมาจากหนัง ละคร เกมโชว์ หรือซีรียจากประเทศญี่ปุ่นได้รับความสนใจจากวัยรุ่นไทย รวมไปถึงวัยทำงาน และยังมีการร่วมทุน ลงทุนกับนักลงทุนชาวญี่ปุ่นจึงทำให้มีบริษัทที่มีการใช้ภาษาญี่ปุ่นในการสื่อสารอยู่ในประเทศไทยเป็นจำนวนมาก ดังนั้นภาษาญี่ปุ่นจึงเป็น

ภาษาที่จำเป็นในการเรียนรู้เพื่อขยายโอกาสในการสื่อสารและการทำงาน ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะพัฒนาแอนิเมชันภาษาญี่ปุ่น สอนพื้นฐานเกี่ยวกับตัวอักษรฮิระงานะ สอนวิธีการเขียน การอ่าน และการออกเสียง เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้สำหรับผู้เริ่มต้นหรือผู้ที่สนใจในภาษาญี่ปุ่นต่อไป

วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนาสื่อแอนิเมชันตัวอักษรฮิระงานะของภาษาญี่ปุ่น

ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน

ขั้นตอนการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน โดยใช้ตัวอักษรฮิระงานะของภาษาญี่ปุ่นเป็นข้อมูลประกอบการออกแบบเนื้อเรื่อง ออกแบบตัวละคร ฉากโดยเน้นสีสันสดใส จัดทำสตอรี่บอร์ด วาดการ์ตูน สร้างการเคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรม Adobe Flash CS6 ในการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน เมื่อดำเนินการสร้างเสร็จเรียบร้อยแล้ว จึงทดสอบการใช้งานโดยให้ผู้สนใจ เข้าร่วมการทดสอบ และนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไขเพื่อให้แอนิเมชันออกมาตรงกับความต้องการและสามารถใช้งานให้เกิดประโยชน์มากที่สุด ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 ขั้นตอนการสร้างสื่อการสอนด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน

ผลการศึกษา และอภิปรายผล

ภาพรวมของแอนิเมชัน ตัวอักษรฮิระงานะ ประกอบด้วย 1) แบบทดสอบก่อนเรียน ซึ่งบังคับให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนก่อนเข้าสู่เนื้อ เมื่อผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนเสร็จเรียบร้อยแล้ว จึงกดปุ่มเพื่อเข้าสู่ 2) บทเรียนตัวอักษรฮิระงานะ โดยในบทเรียนนั้น จะสอนวิธีการเขียนตัวอักษร คำอ่าน และอ่านออกเสียง ผู้เรียนจะต้องเรียนให้ครบทั้ง 46 ตัวอักษร เมื่อเรียนครบหมดทุกตัวอักษรแล้ว จึงจะสามารถทำขั้นตอนต่อไปได้ 3) แบบทดสอบหลังเรียนเพื่อวัดความรู้ความเข้าใจที่ได้จากการเรียนรู้จากสื่อแอนิเมชัน และ 4) สรุปผลคะแนน

1. วอย่างแบบทดสอบก่อนเรียน



ภาพที่ 3 ตัวอย่างแบบทดสอบก่อนเรียนข้อที่ 1



ภาพที่ 4 ตัวอย่างแบบทดสอบก่อนเรียนข้อที่ 2

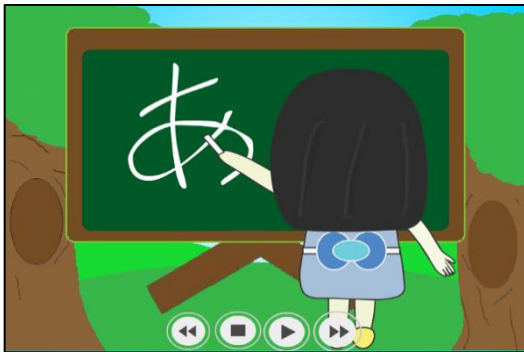
2. เข้าสู่บทเรียน



ภาพที่ 5 เมนูหลักเข้าสู่บทเรียนตัวอักษรฮิระงานะ



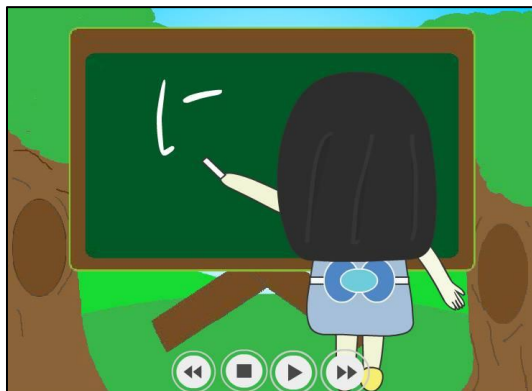
ภาพที่ 6 เมนูหลักแสดงจำนวนตัวอักษรฮิระงานะ



ภาพที่ 7 แสดงวิธีการเขียนตัวอะ



ภาพที่ 8 ตัวอักษร อะ



ภาพที่ 9 แสดงวิธีการเขียนตัวเคะ



ภาพที่ 10 ตัวอักษรเคะ

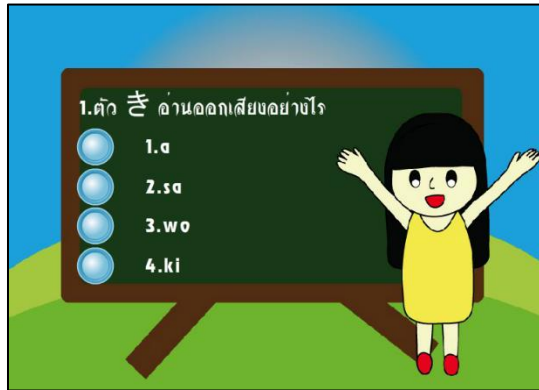


ภาพที่ 11 แสดงวิธีการเขียนตัวโอะ



ภาพที่ 12 ตัวอักษร โอะ

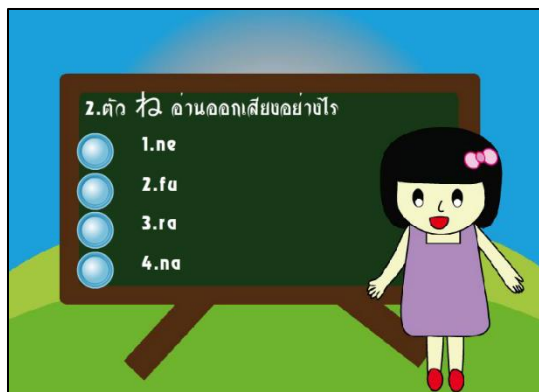
3. แบบทดสอบหลังเรียน



ภาพที่ 11 แบบทดสอบหลังเรียนข้อที่ 1



ภาพที่ 12 แสดงผลลัพธ์พร้อมเฉลยแบบทดสอบ



ภาพที่ 13 แบบทดสอบหลังเรียนข้อที่ 2



ภาพที่ 14 แสดงจำนวนคะแนนเมื่อตอบคำถามถูกต้อง

4. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษา

ผู้วิจัยได้นำสื่อแอนิเมชันตัวอักษรฮิรางานะ ซึ่งมีทั้งหมด 46 ตัว รวมถึงแบบทดสอบก่อนเรียน - หลังเรียน ให้ผู้ที่สนใจภาษาญี่ปุ่น เรียนรู้จากแอนิเมชัน และทำแบบประเมินความพึงพอใจสื่อแอนิเมชัน โดยประเมิน 6 ด้าน ได้แก่ ด้านความสนุก ด้านความรู้ ด้านการออกแบบตัวละครและฉากด้านความน่าสนใจ ด้านการใช้งานและภาพรวมของแอนิเมชัน โดยให้ระดับคะแนน 5 ระดับ ดังนี้ (5) มากที่สุด (4) มาก (3) ปานกลาง (2) น้อย และ (1) น้อยที่สุด แสดงผลดังตารางที่ 1 และผลคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียน - หลังเรียน แสดงผลดังตารางที่ 2

ตารางที่ 1 ผลการประเมินความพึงพอใจการใช้งานแอนิเมชัน

ความพึงพอใจในแต่ละด้าน	ค่าเฉลี่ย	SD	แปลผล
ด้านความสนุก	4.45	0.50	มาก
ด้านความรู้	4.73	0.45	มากที่สุด
ด้านการออกแบบตัวละครและฉาก	4.53	0.51	มากที่สุด
ด้านความน่าสนใจ	4.53	0.51	มากที่สุด
ด้านการใช้งาน	4.60	0.50	มากที่สุด
ภาพรวม	4.43	0.50	มาก
คะแนนเฉลี่ยรวม	4.54	0.49	มากที่สุด

ตารางที่ 2 ผลคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียน – หลังเรียน (คะแนนเต็ม 10)

แบบทดสอบ	ค่าเฉลี่ย
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	1.48
คะแนนทดสอบหลังเรียน	2.70
คะแนนเพิ่มขึ้น	1.23
คะแนนเพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละ	83.05

สรุปผล

การพัฒนาสื่อแอนิเมชันภาษาญี่ปุ่น ตัวอักษรฮิระงานะ พบว่า ประสิทธิภาพของการใช้งานสื่อแอนิเมชัน ตัวอักษรฮิระงานะโดยวัดจากการเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับคะแนนทดสอบหลังเรียน ซึ่งทำให้ทราบว่า ผลการทำแบบทดสอบหลังเรียนมีค่าคะแนนเพิ่มขึ้นจากเดิมเฉลี่ย 1.23 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83.05 และผลการประเมินความพึงพอใจการใช้งานแอนิเมชันทั้ง 6 ด้านคือผู้ใช้มีระดับความพึงพอใจโดยรวมคิดเป็นร้อยละ 4.54 อยู่ในระดับพอใจมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ควรเพิ่มเนื้อหาภาษาญี่ปุ่นในระดับการเรียนรู้ที่สูงขึ้น และให้ครอบคลุมเนื้อหามากยิ่งขึ้น อาทิเช่น เนื้อหาของสี ตัวเลข คำทักทาย บทสนทนา ศัพท์ต่างๆ เป็นต้น เพื่อใช้เป็นสื่อแอนิเมชันสำหรับผู้ต้องการเสริมทักษะภาษาญี่ปุ่นในระดับการสนทนาได้
2. ควรนำเทคนิคด้าน IT มาใช้ในการลงทะเบียนเรียนเป็นรายบุคคล เพื่อให้ผู้เรียนสามารถประมวลผลและเก็บประวัติการเรียนรู้ของตนเองได้อย่างต่อเนื่อง ทำให้การฝึกฝนและเรียนรู้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

การนำไปใช้ประโยชน์

แอนิเมชันตัวอักษรฮิระงานะ ที่พัฒนาขึ้นมาโดยใช้โปรแกรม Adobe flash CS6 เป็นหลักได้นำไปทดลองใช้กับผู้ที่ไม่เคยเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่นมาก่อน จำนวน 40 คน เพื่อทดสอบประสิทธิภาพของแอนิเมชันตัวอักษรฮิระงานะว่า หลังจากดูแอนิเมชันที่พัฒนาขึ้นมาสามารถทำให้รู้จักตัวอักษรฮิระงานะ อ่านออก และรู้วิธีเขียน มากขึ้นจากเดิมที่ไม่

เคยเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่นมาก่อน โดยในแอนิเมชันให้เรียนรู้เฉพาะตัวอักษรฮิระงานะเป็นพื้นฐานก่อนเพื่อช่วยในการเสริมทักษะด้านภาษาญี่ปุ่นต่อไป

รายการอ้างอิง

- Michiko Wada. (2552). ภาษาญี่ปุ่น “ดึ้น” ได้” แปลจาก 『漢字で意味が変わるビミョウ～な日本語』 สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี (ไทย-ญี่ปุ่น).
- วัชรรา สุยะรา. (2016). การศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีคิดเชื่อมโยงเพื่อส่งเสริมการจดจำตัวอักษรฮิระงานะ สำหรับผู้เรียนภาษาญี่ปุ่น. *Journal of Education Naresuan University*, 29-39.
- สุณีย์รัตน์ เนียรเจริญสุข. (2557). การสอนตัวอักษรฮิรางานะด้วยวิธีคิดเชื่อมโยง. วารสารเจแปนฟาวนด์ชั่น กรุงเทพฯ 11, 101-110.