

ชื่อ	: นางสาวชลธาร แสงแดง
ชื่อโครงการ	: บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
สาขาวิชา	: เทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
ที่ปรึกษาโครงการ	: ผศ.ดร.กมลรัตน์ สมใจ
ปีการศึกษา	: 2561

### บทคัดย่อ

โครงการนี้นักศึกษาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อวิเคราะห์และออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 2) เพื่อสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยมีขั้นตอนการออกแบบตามแบบ ADDIE Model คือ นำเนื้อหาทำการวิเคราะห์ โดยใช้แผนภูมิระดมสมอง และแผนภูมิหัวเรื่องสัมพันธ์ในการตัดหรือเพิ่มหัวเรื่องตามความเหมาะสมในบทเรียน และใช้แผนภูมิโครงข่ายเนื้อหาในการวิเคราะห์ทำงานของบทเรียนแล้วออกแบบบทเรียน โดยใช้แผนภูมิการนำเสนอเนื้อหา ซึ่งในขั้นตอนการสร้างบทเรียนจะใช้โปรแกรม Adobe Flash CS6 ในการสร้างบทเรียน แล้วนำบทเรียนที่ได้ไปใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 แล้วทำการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

ผลของโครงการที่ได้ทำการออกแบบและสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เป็นบทเรียนที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง โดยมีเนื้อหาแบ่งออกเป็น 6 หน่วย ในส่วนของเนื้อหาจะมีกิจกรรมหลังเรียนให้ผู้เรียนได้ทำ ผลการศึกษาผู้เรียนมีความพึงพอใจในบทเรียนอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก โดยมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.36 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.69