

ภาคผนวก

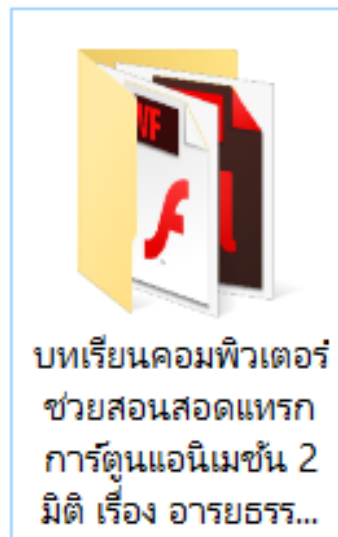
ภาคผนวก ก

คู่มือการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ  
เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม  
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

### คู่มือการใช้โปรแกรม

การจัดทำบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ได้ดำเนินการตั้งแต่การจัดขอบเขตโครงงานทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องการวิเคราะห์และออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ประกอบไปด้วย 6 หน่วยการเรียนรู้ แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน กิจกรรมและเกม ดังนั้นจึงได้มีการจัดทำคู่มือการใช้งาน เพื่อให้ผู้ใช้เข้ามาใช้ได้อย่างสะดวกถูกต้องและรวดเร็วยิ่งขึ้น

1. เริ่มต้นการเปิดไฟล์บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6



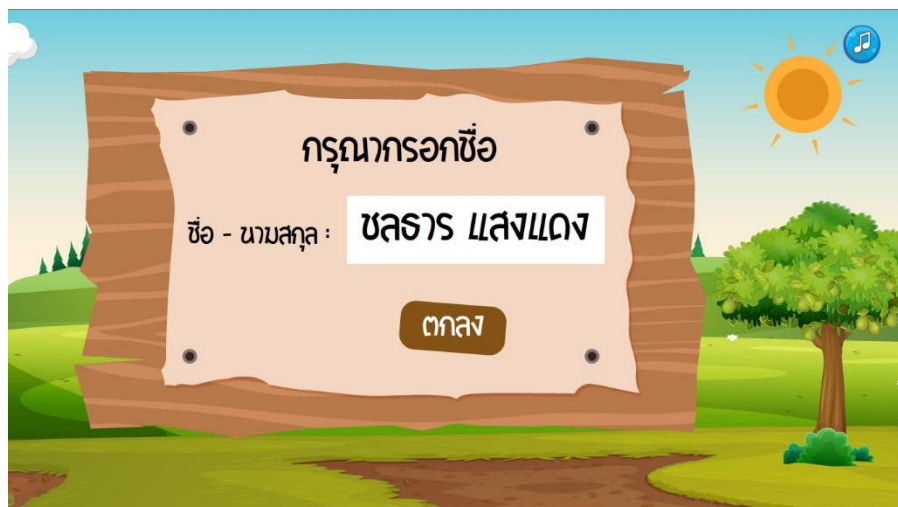
ภาพที่ ก.1 ไฟล์บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

2. เมื่อเข้าสู่หน้าโปรแกรมแล้วหน้าแรกจะแสดงตราสัญลักษณ์มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ และโลโก้สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ ผู้เรียนสามารถเข้าสู่บทเรียนได้โดยคลิกที่ปุ่มเข้าสู่บทเรียน



ภาพที่ ก.2 หน้า Intro บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

3. แสดงผลหน้า Login ผู้เรียนสามารถกรอกข้อมูลเพื่อเข้าสู่บทเรียน



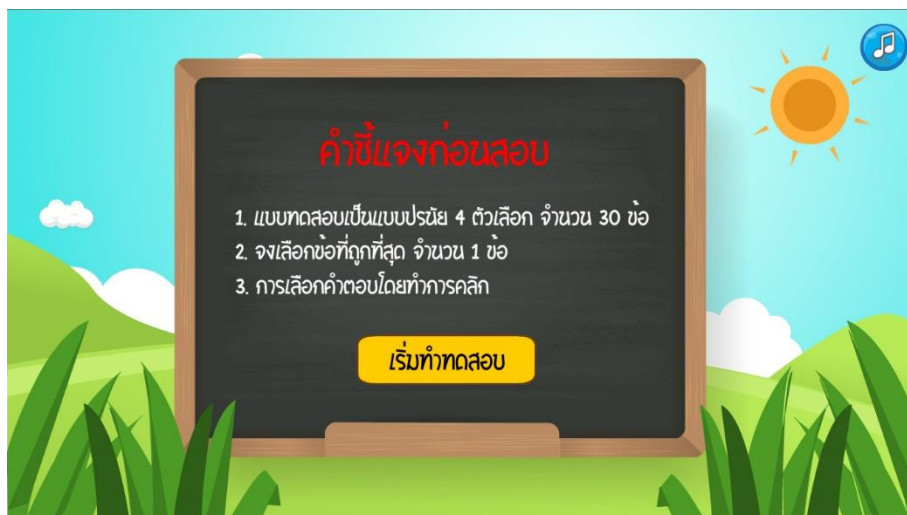
ภาพที่ ก.3 การกรอกข้อมูลเพื่อเข้าสู่บทเรียน

4. แสดงผลเมื่อผู้เรียนกรอกชื่อจะปรากฏหน้ายินดีต้อนรับ



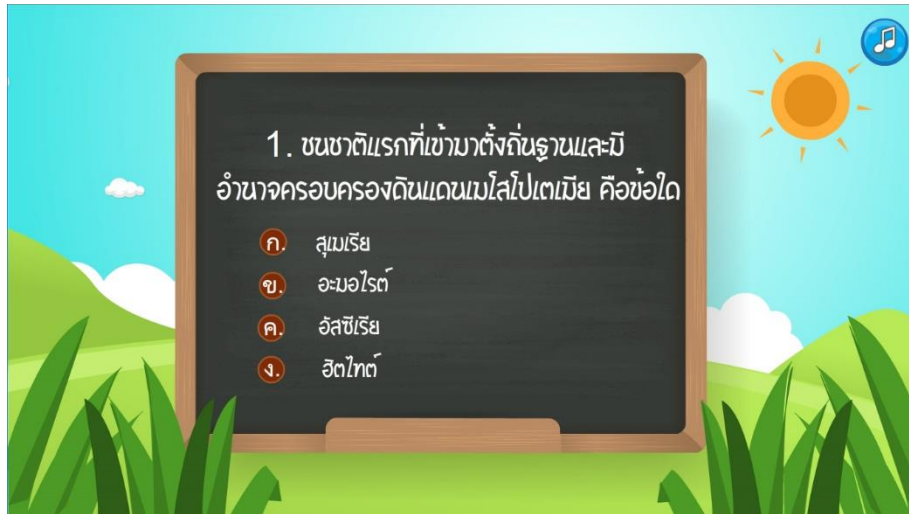
ภาพที่ ก.4 ยินดีต้อนรับเข้าสู่บทเรียน

5. หน้าคำชี้แจงก่อนสอบ ผู้เรียนต้องอ่านคำชี้แจงก่อนเข้าทำแบบทดสอบ



ภาพที่ ก.5 คำชี้แจงก่อนสอบ

6. ผู้เรียนต้องทำแบบทดสอบก่อนเข้าเนื้อหาบทเรียน



ภาพที่ ก.6 แบบทดสอบก่อนเรียน

7. หน้าสรุปคะแนน นักเรียนทำข้อสอบก่อนเรียนเสร็จแล้วจะรู้ผลทันที



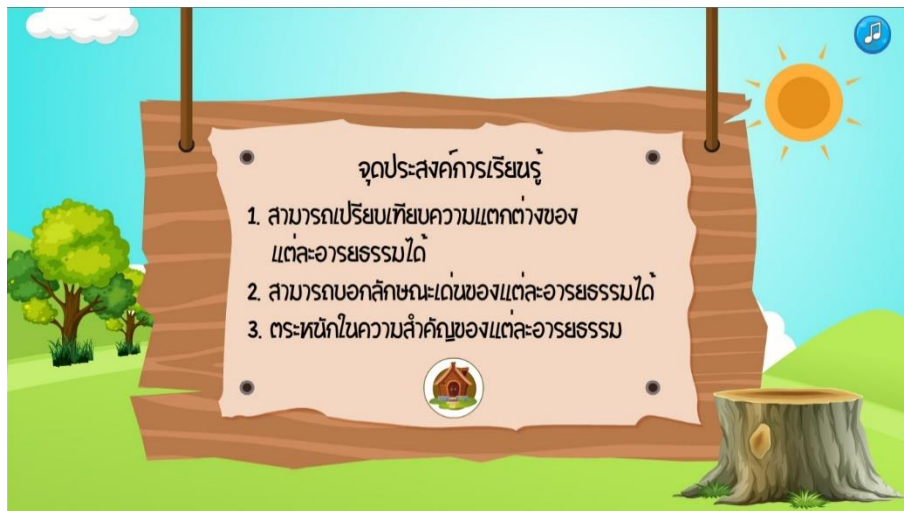
ภาพที่ ก.7 สรุปผลคะแนนหลังทำแบบทดสอบก่อนเรียน

8. หน้าเมนูหลัก จะมีหน่วยการเรียนรู้ออกเป็น 6 บทเรียน มีปุ่มวัตถุประสงค์ แบบทดสอบ ผู้จัดทำ เกม ออกจากบทเรียน



ภาพที่ ก.8 หน้าเมนูหลัก

9. หน้าจุดประสงค์การเรียนรู้



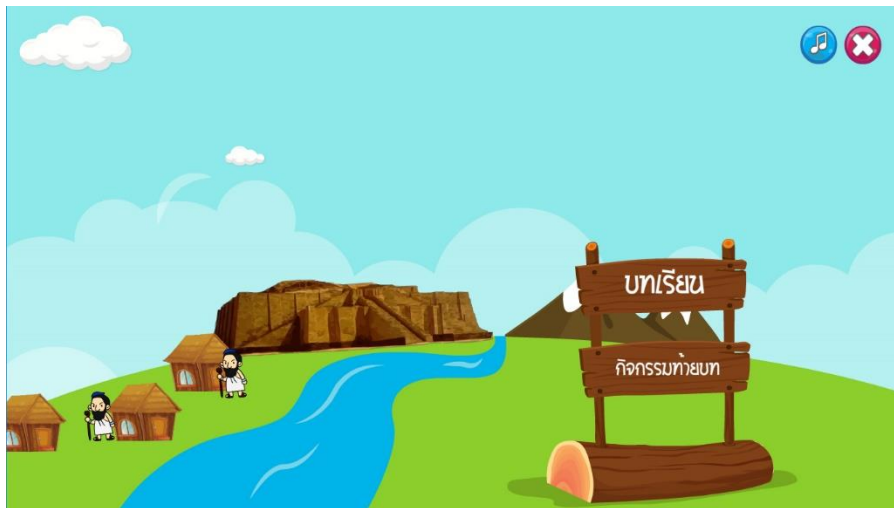
ภาพที่ ก.9 หน้าจุดประสงค์

## 10. หน้าผู้จัดทำ



ภาพที่ ก.10 หน้าผู้จัดทำ

## 11. เมนูบทเรียนที่ 1 จะมีปุ่มบทเรียน และกิจกรรมท้ายบท



ภาพที่ ก.11 หน้าเมนูของบทเรียนที่ 1

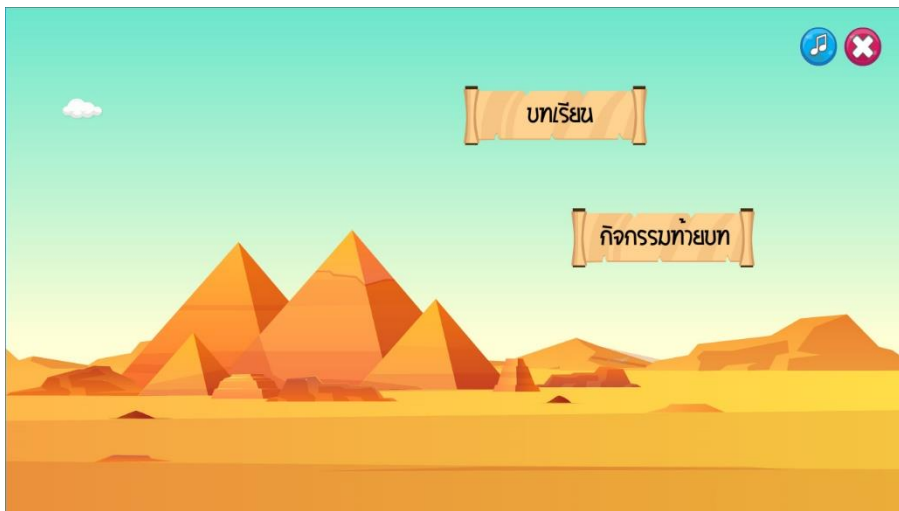


## 12. เนื้อหาบทเรียนที่ 1



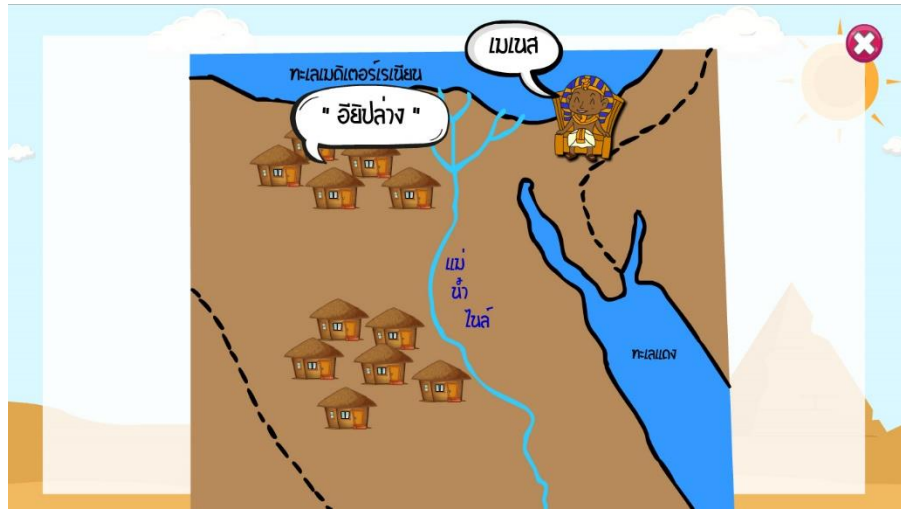
ภาพที่ ก.12 หน้าเนื้อหาของบทเรียนที่ 1

## 13. เมนูบทเรียนที่ 2 จะมีปุ่มบทเรียน และกิจกรรมท้ายบท



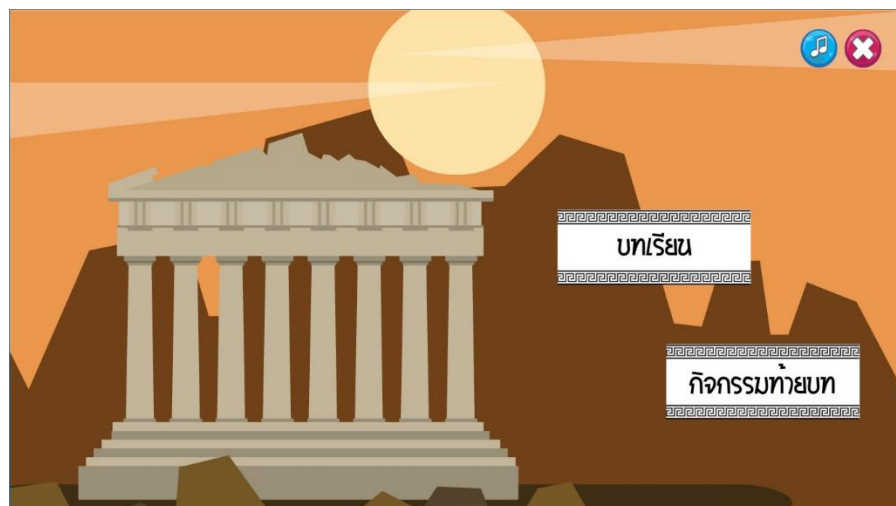
ภาพที่ ก.13 หน้าเมนูของบทเรียนที่ 2

## 14. เนื้อหาบทเรียนที่ 2



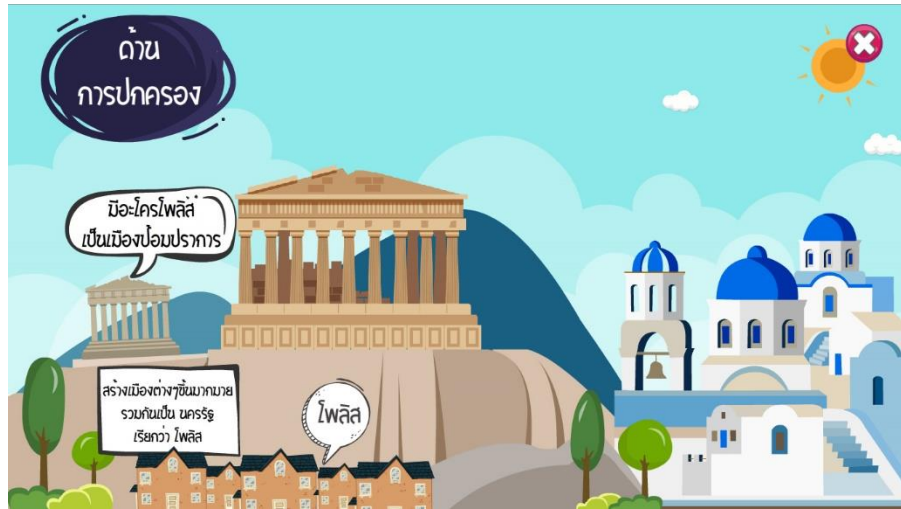
ภาพที่ ก.14 หน้าเนื้อหาของบทเรียนที่ 2

## 15. เมนูบทเรียนที่ 3 จะมีปุ่มบทเรียน และกิจกรรมท้ายบท



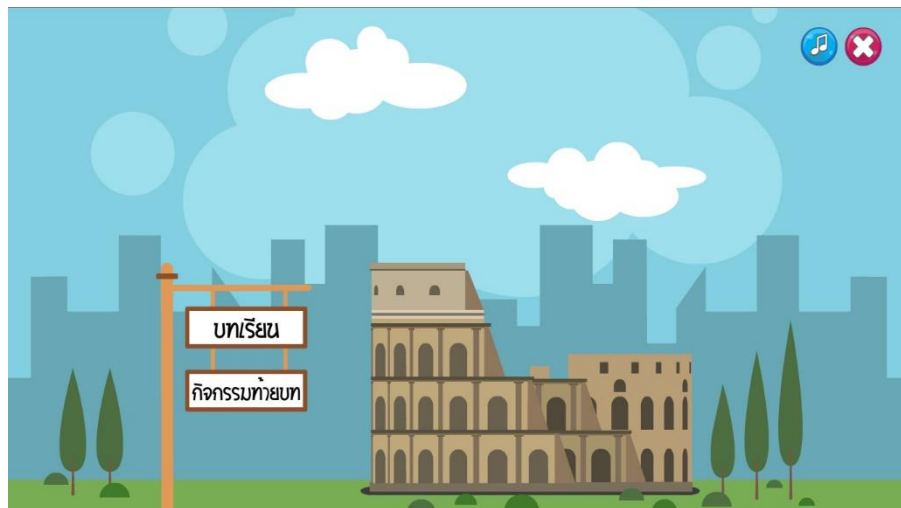
ภาพที่ ก.15 หน้าเมนูของบทเรียนที่ 3

## 16. เนื้อหาบทเรียนที่ 3



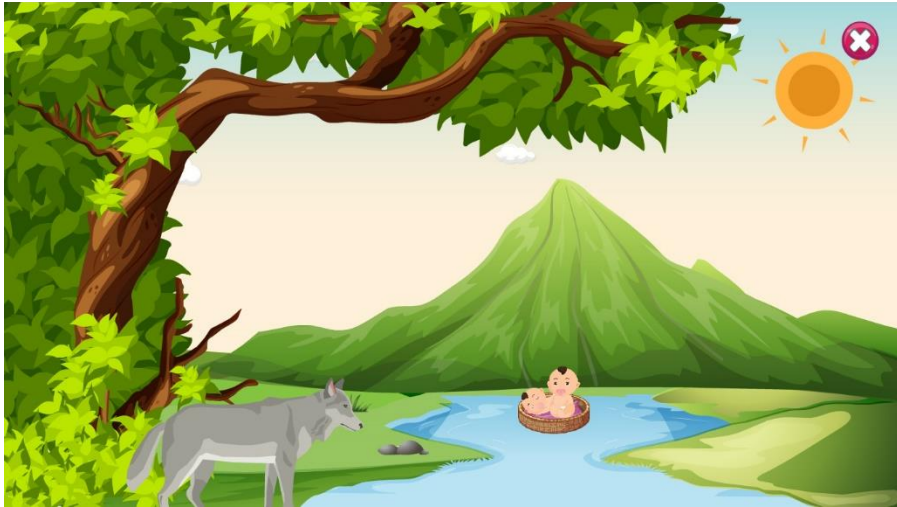
ภาพที่ ก.16 หน้าเนื้อหาของบทเรียนที่ 3

## 17. เมนูบทเรียนที่ 4 จะมีปุ่มบทเรียน และกิจกรรมท้ายบท



ภาพที่ ก.17 หน้าเมนูของบทเรียนที่ 4

## 18. เนื้อหาบทเรียนที่ 4



ภาพที่ ก.18 หน้าเนื้อหาของบทเรียนที่ 4

## 19. เมนูบทเรียนที่ 5 จะมีปุ่มบทเรียน และกิจกรรมท้ายบท



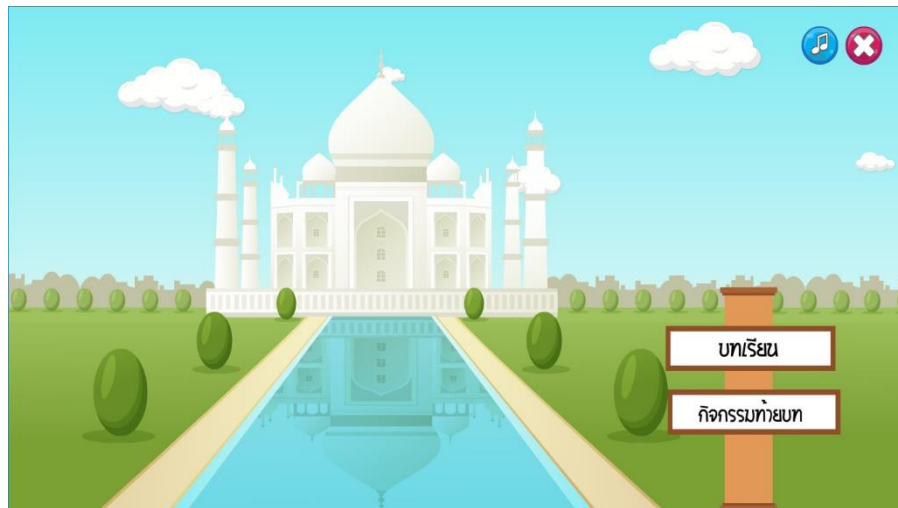
ภาพที่ ก.19 หน้าเมนูของบทเรียนที่ 5

## 20. เนื้อหาบทเรียนที่ 5



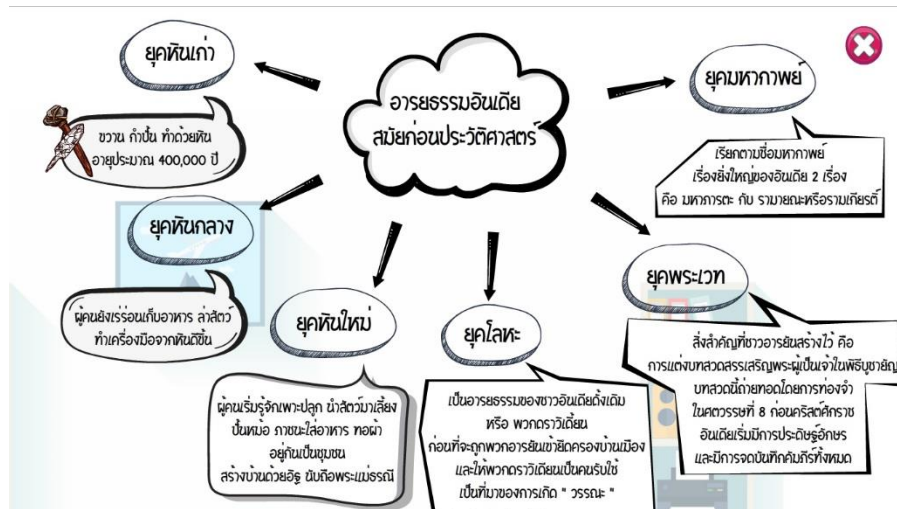
ภาพที่ ก.20 หน้าเนื้อหาของบทเรียนที่ 5

## 21. เมนูบทเรียนที่ 6 จะมีปุ่มบทเรียน และกิจกรรมท้ายบท



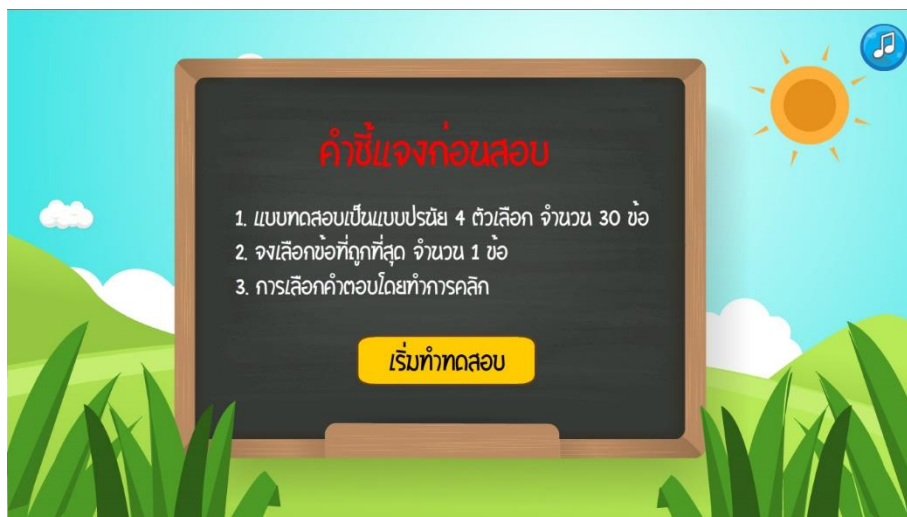
ภาพที่ ก.21 หน้าเมนูของบทเรียนที่ 6

## 22. เนื้อหาบทเรียนที่ 6



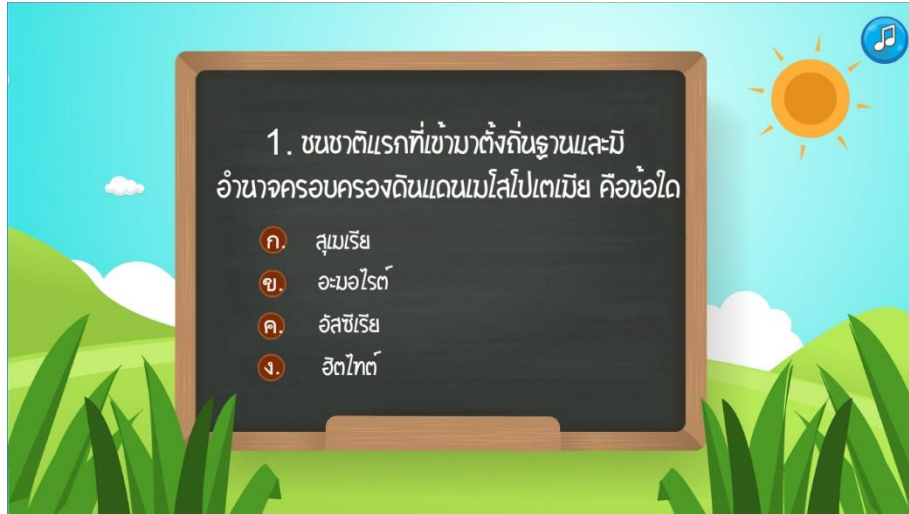
ภาพที่ ก.22 หน้าเนื้อหาของบทเรียนที่ 6

## 23. ผู้เรียนต้องอ่านคำชี้แจงแบบทดสอบก่อนเข้าทำแบบทดสอบ



ภาพที่ ก.23 คำชี้แจงก่อนสอบ

24. ผู้เรียนต้องทำแบบทดสอบก่อนเข้าเนื้อหาบทเรียน



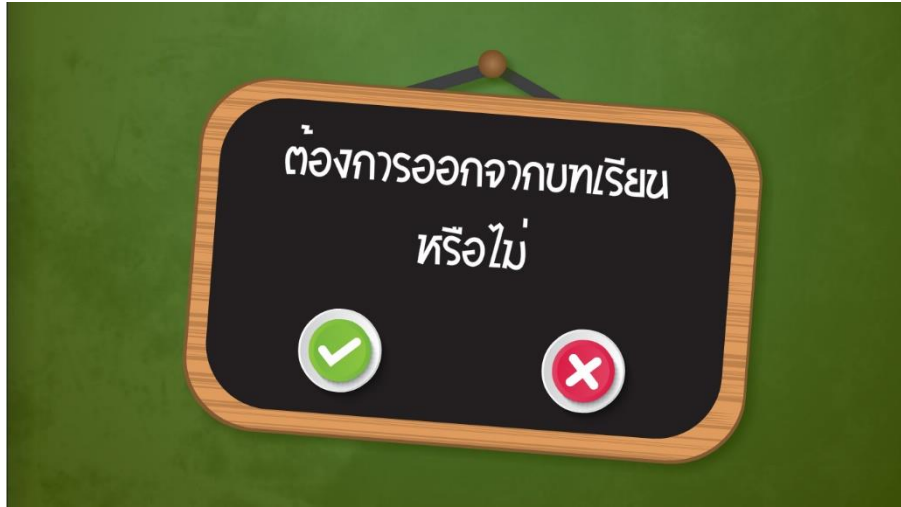
ภาพที่ ก.24 แบบทดสอบหลัง

25. หน้าสรุปคะแนน นักเรียนทำข้อสอบก่อนเรียนเสร็จแล้วจะรู้ผลทันที



ภาพที่ ก.25 สรุปผลคะแนนหลังทำแบบทดสอบหลังเรียน

## 26. ออกจากบทเรียน



ภาพที่ ก.26 หน้าออกจากบทเรียน



ภาคผนวก ข

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน  
สอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ  
วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

### แบบสอบถามความพึงพอใจ

การใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

#### ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัว

เพศ  ชาย  หญิง

ระดับชั้น  ม.6  อื่น ๆ ระบุ.....

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ให้ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียน

ระดับ 5 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก

ระดับ 3 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย

ระดับ 1 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

| ข้อที่ | รายการ   | ระดับความพึงพอใจ |   |   |   |   |
|--------|--|------------------|---|---|---|---|
|        |  | 5                | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1      | บทเรียนคอมพิวเตอร์ที่ช่วยเร้าความสนใจ                        |                  |   |   |   |   |
| 2      | บทเรียนคอมพิวเตอร์ที่ทำให้ให้นักเรียนเข้าใจง่าย              |                  |   |   |   |   |
| 3      | บทเรียนคอมพิวเตอร์ที่ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์              |                  |   |   |   |   |
| 4      | บทเรียนคอมพิวเตอร์เป็นการเรียนรู้ที่อิสระ                    |                  |   |   |   |   |
| 5      | บทเรียนคอมพิวเตอร์มีคำชี้แจงในบทเรียนชัดเจน                  |                  |   |   |   |   |
| 6      | บทเรียนคอมพิวเตอร์ที่มีความต่อเนื่องในการนำเสนอเนื้อหา       |                  |   |   |   |   |
| 7      | บทเรียนคอมพิวเตอร์ที่มีความเหมาะสมและวิธีการโต้ตอบในบทเรียน  |                  |   |   |   |   |
| 8      | บทเรียนคอมพิวเตอร์ที่มีความชัดเจนของเสียงบรรยายประกอบบทเรียน |                  |   |   |   |   |
| 9      | ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และวีดิทัศน์ ชัดเจน สอดคล้องกับเนื้อหา |                  |   |   |   |   |
| 10     | ภาษาที่ใช้ในบทเรียนทำให้นักเรียนมีความเข้าใจง่าย             |                  |   |   |   |   |
| 11     | ปุ่มควบคุมบทเรียนใช้งานง่ายและสื่อความหมายได้ชัดเจน          |                  |   |   |   |   |
| 12     | การเชื่อมโยงบทเรียนไปยังส่วนต่าง ๆ ถูกต้องและเหมาะสม         |                  |   |   |   |   |

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....