

บทที่ 4

ผลการดำเนินโครงการ

บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องสุขบัญญัติแห่งชาติ 10 ประการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อวิเคราะห์และออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องสุขบัญญัติแห่งชาติ 10 ประการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 2) เพื่อสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องสุขบัญญัติแห่งชาติ 10 ประการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง สุขบัญญัติแห่งชาติ 10 ประการ ซึ่งมีผลการดำเนินโครงการ ดังนี้

4.1 ผลการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องสุขบัญญัติแห่งชาติ 10 ประการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ผลการดำเนินโครงการ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องสุขบัญญัติแห่งชาติ 10 ประการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งภายในบทเรียนจะประกอบไปด้วยแบบทดสอบก่อนเรียน แอนิเมชันซึ่งเป็นตัวการ์ตูนในการดำเนินเรื่อง เนื้อหาบทเรียน กิจกรรมท้ายบทเรียน และแบบทดสอบหลังเรียน ดังนี้

เมื่อผู้เรียนเปิดไฟล์งานขึ้นมา จะปรากฏหน้าจอ ดังภาพที่ 4.1



ภาพที่ 4.1 หน้าจอเริ่มโปรแกรม

ผู้เรียนต้องลงชื่อเข้าใช้งานก่อน จึงจะสามารถเข้าสู่บทเรียนได้ โดยพิมพ์ชื่อลงในช่องว่าง แล้วกดปุ่มเข้าสู่บทเรียน ดังภาพที่ 4.2



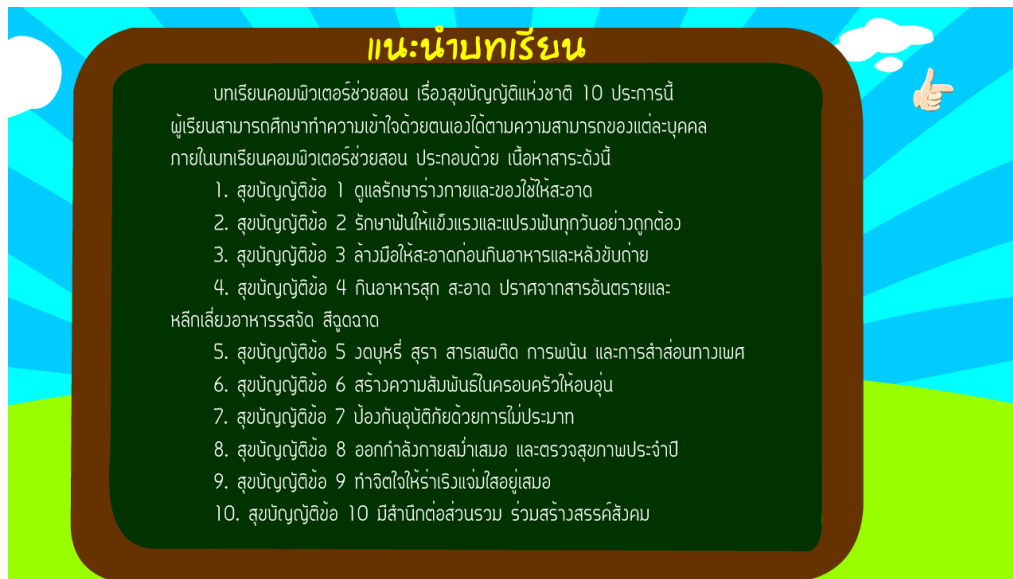
ภาพที่ 4.2 หน้าจอการลงชื่อเข้าสู่บทเรียน

เมื่อผู้เรียนลงชื่อเข้าสู่บทเรียนแล้ว จะเจอหน้าจอยินดีต้อนรับ ให้ผู้เรียนกดที่ปุ่มแนะนำบทเรียน ดังภาพที่ 4.3



ภาพที่ 4.3 หน้าจอยินดีต้อนรับเข้าสู่บทเรียน

ผู้เรียนจะต้องศึกษาคำแนะนำในการใช้บทเรียนก่อนเข้าสู่เมนูหลัก ดังภาพที่ 4.4



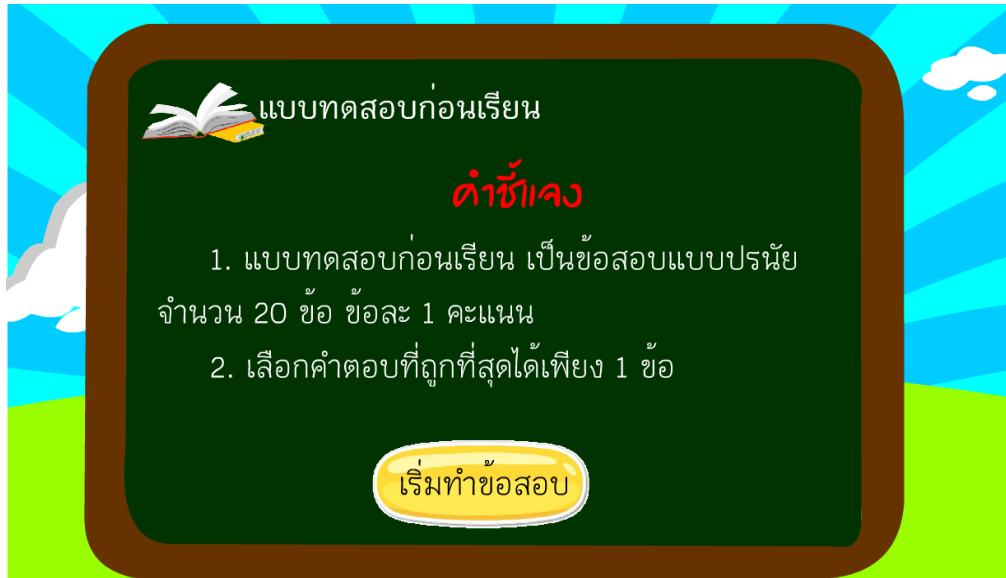
ภาพที่ 4.4 หน้าจอคำแนะนำบทเรียน

ผู้เรียนต้องทำแบบทดสอบก่อนเรียน จึงจะสามารถเข้าสู่เมนูอื่น ๆ ได้ ดังภาพที่ 4.5



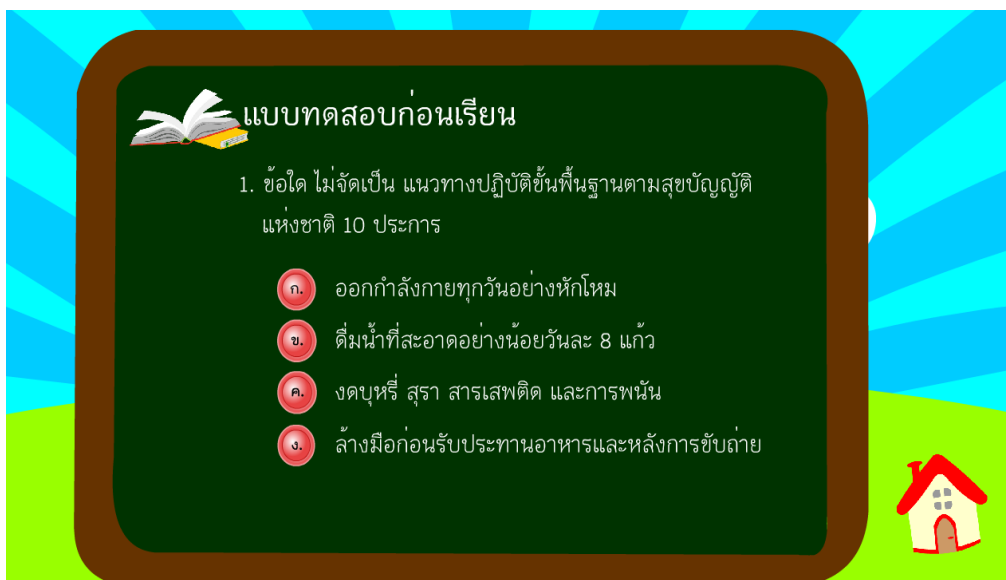
ภาพที่ 4.5 หน้าจอเมนูหลัก

ผู้เรียนเริ่มทำแบบทดสอบก่อนเรียน โดยกดที่ปุ่ม “เริ่มทำข้อสอบ” ดังภาพที่ 4.6



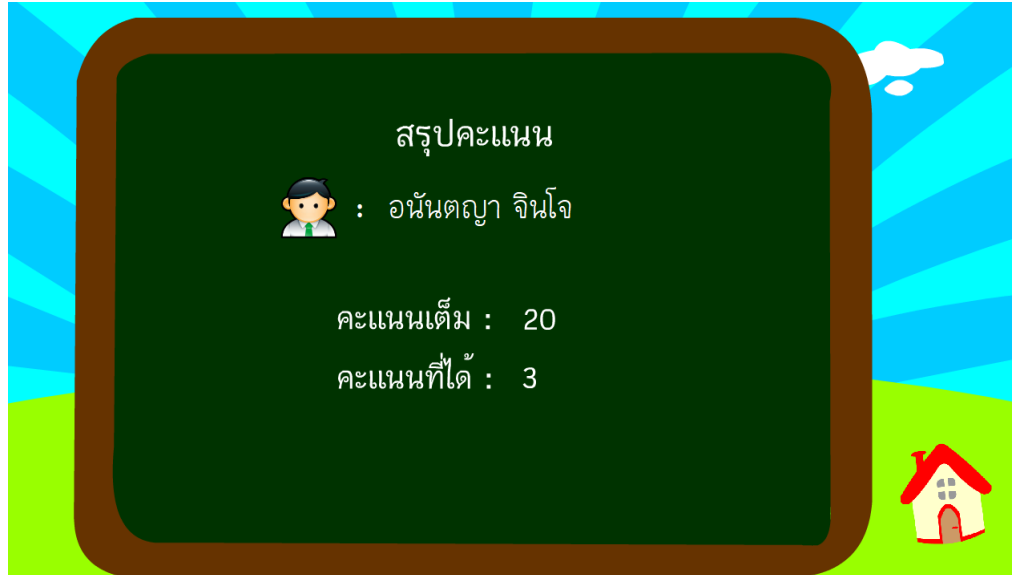
ภาพที่ 4.6 หน้าจอคำชี้แจงแบบทดสอบก่อนเรียน

ผู้เรียนต้องทำแบบทดสอบก่อนเรียน เป็นข้อสอบแบบปรนัย 20 ข้อ โดยเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดได้เพียงข้อเดียว ดังภาพที่ 4.7



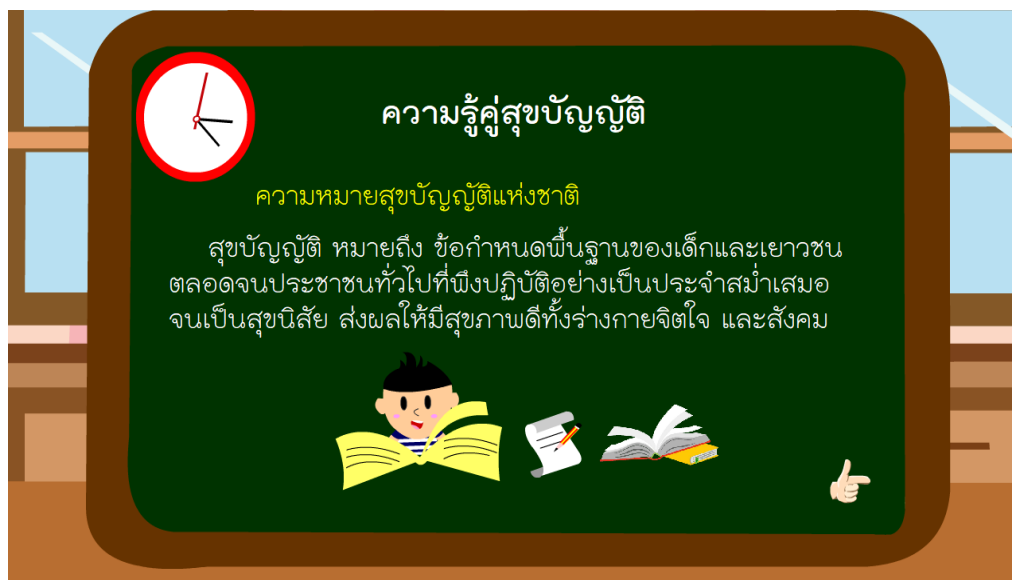
ภาพที่ 4.7 หน้าจอแบบทดสอบก่อนเรียน

เมื่อผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนครบทั้ง 20 ข้อ จะแสดงหน้าจอสรุปผลคะแนนการสอบ ดังภาพที่ 4.8



ภาพที่ 4.8 หน้าจอสรุปคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียน

ผู้เรียนสามารถศึกษาเนื้อหา โดยเริ่มจากความรู้คู่สุขบัญญัติ ดังภาพที่ 4.9



ภาพที่ 4.9 หน้าจอความรู้คู่สุขบัญญัติ

ผู้เรียนสามารถเข้าเรียนบทเรียน โดยคลิกที่ปุ่ม “บทเรียน” เพื่อเข้าสู่เมนูบทเรียน หน่วยที่ 1 – 10 โดยเลือกเรียนหน่วยใดก่อนก็ได้ ดังภาพที่ 4.10



ภาพที่ 4.10 หน้าจอเมนูบทเรียน

ผู้เรียนสามารถเข้าสู่เมนูบทเรียนหน่วยที่ 1 เรื่อง ดูแลรักษาร่างกายและของใช้ให้สะอาด โดยจะมีเมนูย่อย เนื้อหาบทเรียน กิจกรรมท้ายบท และปุ่มกลับเมนูบทเรียน ดังภาพที่ 4.11



ภาพที่ 4.11 หน้าจอเมนูหน่วยที่ 1

ผู้เรียนจะได้สัมผัสกับเรื่องราวต่าง ๆ ของแอนิเมชันหน่วยที่ 1 ดังภาพที่ 4.12



ภาพที่ 4.12 หน้าจอตัวการ์ตูนดำเนินเรื่องในเมนูเนื้อหาบทเรียน

ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาบทเรียนหน่วยที่ 1 ดังภาพที่ 4.13



ภาพที่ 4.13 หน้าจอแสดงเนื้อหาบทเรียน

เมื่อผู้เรียนศึกษาเนื้อหาบทเรียนแล้ว จะแสดงหน้าจอข้อคิด ดังภาพที่ 4.14



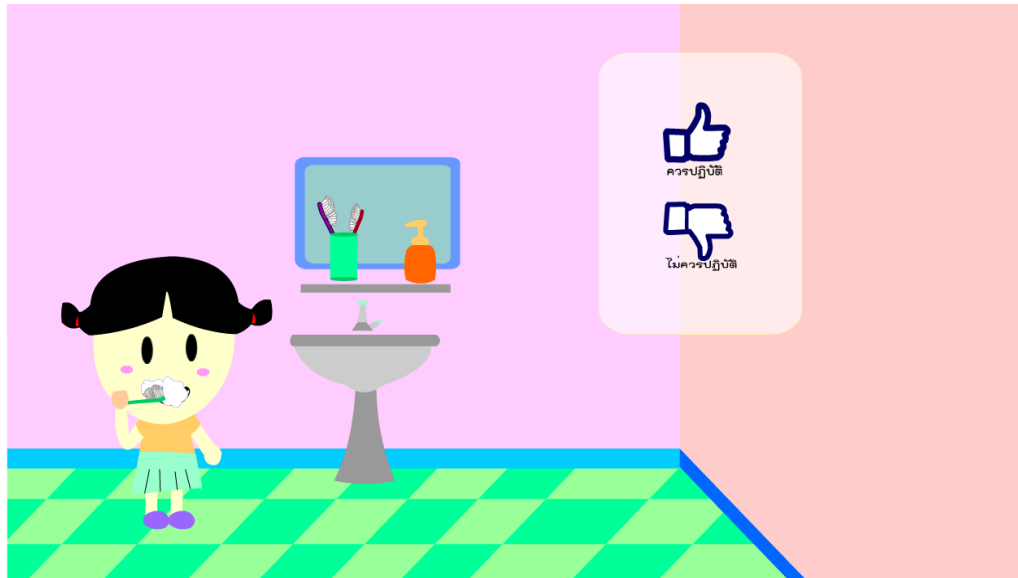
ภาพที่ 4.14 ข้อคิดหน่วยที่ 1

ผู้เรียนศึกษาคำชี้แจงก่อนทำกิจกรรมท้ายบทเรียน ดังภาพที่ 4.15



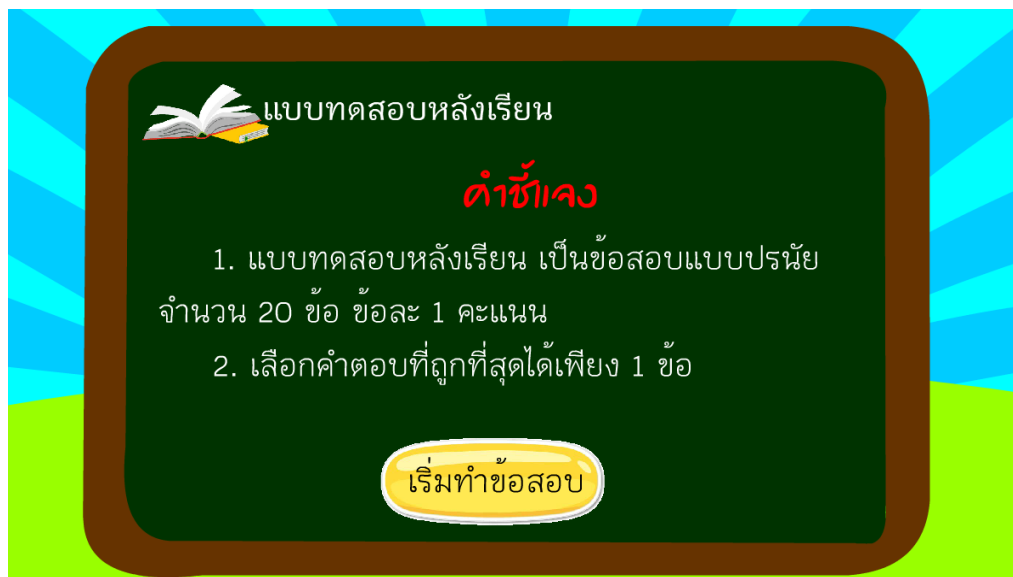
ภาพที่ 4.15 หน้าจอคำชี้แจงกิจกรรมท้ายบทเรียนหน่วยที่ 1

ผู้เรียนทำกิจกรรมท่ายบทเรียนหน่วยที่ 1 ดังภาพที่ 4.16



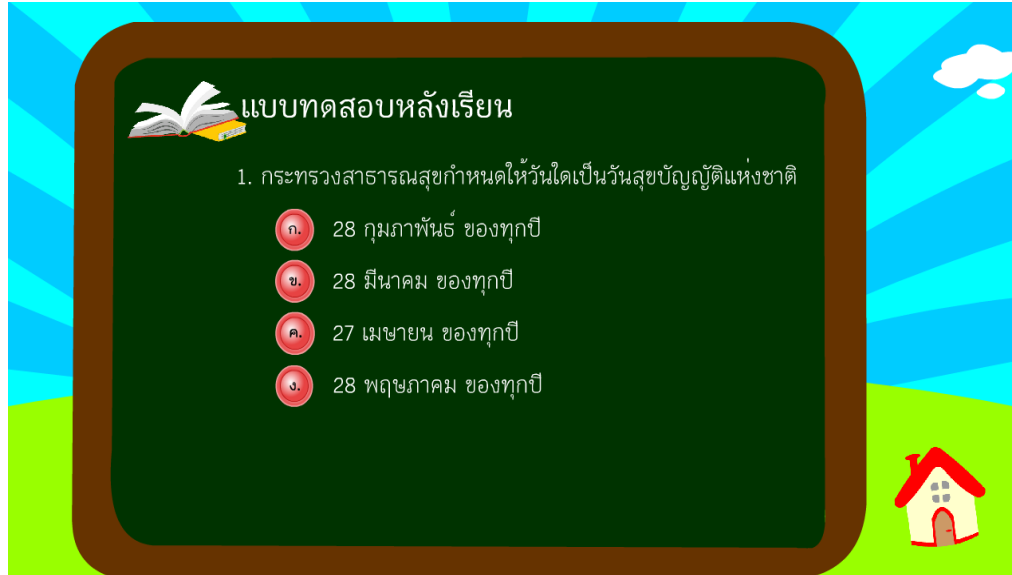
ภาพที่ 4.16 กิจกรรมท่ายบทเรียนหน่วยที่ 1

เมื่อผู้เรียนศึกษาเนื้อหาบทเรียนครบทั้ง 10 หน่วยแล้ว ผู้เรียนต้องทำแบบทดสอบหลังเรียน โดยกดที่ปุ่ม “เริ่มทำข้อสอบ” ดังภาพที่ 4.17



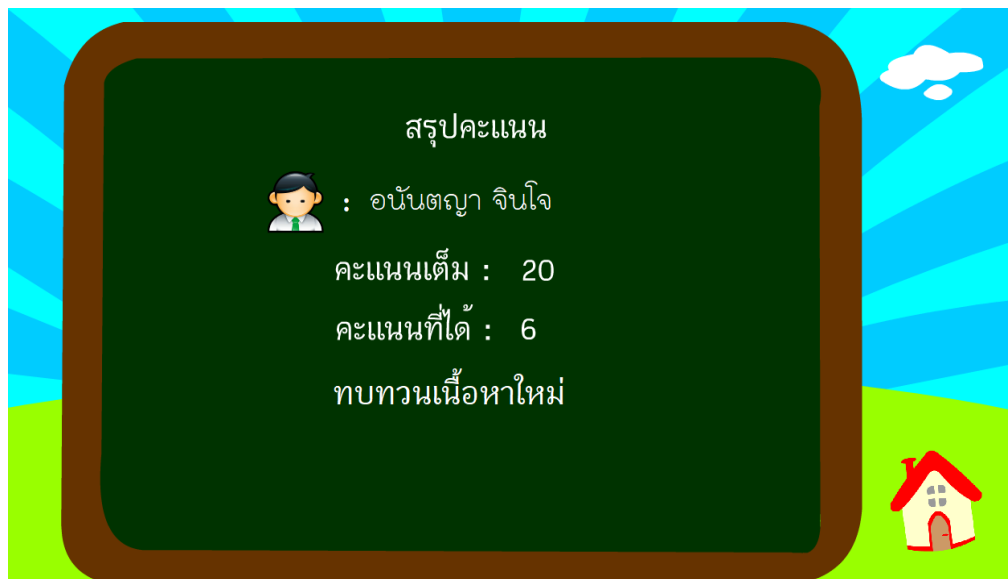
ภาพที่ 4.17 หน้าจอคำชี้แจงแบบทดสอบหลังเรียน

แบบทดสอบหลังเรียน เป็นข้อสอบแบบปรนัย 20 ข้อ โดยเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดได้เพียงข้อเดียว ดังภาพที่ 4.18



ภาพที่ 4.18 หน้าจอแบบทดสอบหลังเรียน

เมื่อผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนครบทั้ง 20 ข้อ จะแสดงหน้าจอสรุปคะแนนผลการสอบ ดังภาพที่ 4.19



ภาพที่ 4.19 หน้าจอสรุปคะแนนแบบทดสอบหลังเรียน

เมื่อผู้เรียนต้องการออกจากบทเรียนให้กดที่ปุ่มใช่หรือไม่ใช่ ดังภาพที่ 4.20



ภาพที่ 4.20 หน้าจอออกจากโปรแกรม

4.2 ผลการประเมินความพึงพอใจมีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนส่งเสริมทักษะชีวิต ด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องสุขบัญญัติแห่งชาติ 10 ประการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตาราง 4.1 แสดงข้อมูลของผู้ประเมินความพึงพอใจ (จำนวนผู้ประเมินความพึงพอใจ 34 คน)

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
1. เพศชาย	16	47.06
2. เพศหญิง	18	52.94
รวม	34	100

จากตารางที่ 4.1 พบว่าจำนวนผู้ประเมินความพึงพอใจ 34 คน แบ่งเป็นเพศชาย 16 คน คิดเป็นร้อยละ 47.06 และเพศหญิงจำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 52.94 โดยรวมจำนวนผู้ประเมินความพึงพอใจ 34 คน คิดเป็นร้อยละ 100

ตาราง 4.2 ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องสุขบัญญัติแห่งชาติ 10 ประการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

หัวข้อการประเมินความพึงพอใจ	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านการออกแบบ			
1.1 การนำเสนอบทเรียนเร้าความสนใจ	3.71	0.94	พอใจมาก
1.2 หน้าจอสวยงาม	3.85	0.86	พอใจมาก
1.3 ตัวหนังสืออ่านง่าย	3.82	0.46	พอใจมาก
1.4 มีภาพประกอบเสียงดนตรี	3.62	0.33	พอใจมาก
1.5 ปุ่มต่าง ๆ ใช้งานง่าย ไว้ในตำแหน่งที่เหมาะสม	3.85	0.36	พอใจมาก
1.6 มีอิสระในการเลือกเรียนได้ตามความเหมาะสม	3.71	0.29	พอใจมาก
2. ด้านตัวอักษร			
2.1 ขนาดของตัวอักษรที่ใช้ชัดเจนและอ่านง่าย	3.82	0.17	พอใจมาก
2.2 ความเหมาะสมของการจัดวางตัวอักษรหรือข้อความ	3.79	0.39	พอใจมาก
2.3 ความถูกต้องของข้อความตามหลักของภาษา	3.53	0.39	พอใจมาก
3. ด้านเนื้อหา			
3.1 เนื้อหาเข้าใจง่าย	3.56	0.36	พอใจมาก
3.2 เนื้อหาเหมาะสม	3.85	0.26	พอใจมาก
4. ด้านเสียง			
4.1 เสียงอธิบายถูกต้องและชัดเจน	3.59	0.24	พอใจมาก
4.2 ระดับความดังสม่ำเสมอของเสียง	3.88	0.32	พอใจมาก
4.3 ระดับความดังของเสียงดนตรีที่ใช้	3.94	0.33	พอใจมาก
รวมเฉลี่ย	3.75	0.41	พอใจมาก

จากตาราง 4.2 พบว่า ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องสุขบัญญัติแห่งชาติ 10 ประการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากจำนวนผู้ประเมินความพึงพอใจทั้งหมด 34 คน โดยรวมอยู่ในระดับพอใจมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.75 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.41