

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

ในบทนี้ผู้จัดทำโครงการ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องสุขบัญญัติแห่งชาติ 10 ประการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้ทำการสรุปผลการดำเนินงานของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยกำหนดหัวข้อสำคัญอันประกอบไปด้วย บทสรุป ปัญหาและอุปสรรค และข้อเสนอแนะ โดยมีรายละเอียดดังนี้

5.1 บทสรุป

บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องสุขบัญญัติแห่งชาติ 10 ประการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สามารถสรุปผลการดำเนินงานได้ดังนี้

5.1.1 การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องสุขบัญญัติแห่งชาติ 10 ประการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยมีขั้นตอนการดำเนินงานตาม ADDIE Model เริ่มจากการวิเคราะห์เนื้อหา การออกแบบตัวละคร การออกแบบการนำเสนอเนื้อหาบทเรียน การสร้างและการพัฒนาบทเรียนโดยใช้โปรแกรม Adobe Flash CS6 การนำไปใช้โดยทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง และการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน พบว่าการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เป็นไปตามขั้นตอนการดำเนินโครงการ คือ ได้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องสุขบัญญัติแห่งชาติ 10 ประการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งประกอบไปด้วย บทเรียนทั้งหมด 10 หน่วย โดยในส่วนของการใช้งานบทเรียน ผู้เรียนต้องลงชื่อเข้าสู่บทเรียน ถ้าไม่ลงชื่อผู้เรียน จะไม่สามารถเข้าสู่บทเรียนได้ เมื่อเข้าสู่บทเรียน จะมีคำแนะนำบทเรียน และผู้เรียนต้องทำแบบทดสอบก่อนเรียน ซึ่งถ้าไม่ทำแบบทดสอบก่อนเรียนจะไม่สามารถเข้าสู่เนื้อหาบทเรียนได้ จากนั้นเริ่มเข้าสู่เนื้อหาบทเรียนในแต่ละหน่วย และทำกิจกรรมท้ายบทเรียนซึ่งจะมีในทุก ๆ หน่วย แต่ละหน่วยก็จะมีกิจกรรมท้ายบท เมื่อศึกษาเนื้อหาและทำกิจกรรมท้ายบทแล้ว ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลัง ซึ่งผู้เรียนสามารถดูผลคะแนนสอบของผู้เรียนได้หลังจากทำแบบทดสอบครบทุกข้อแล้ว

5.1.2 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนส่งเสริมทักษะชีวิต ด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องสุขบัญญัติแห่งชาติ 10 ประการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยกลุ่มตัวอย่าง 34 คน พบว่าความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับพหุพอใจมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.75 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.41

5.2 ปัญหาและอุปสรรค

5.2.1 ปัญหาด้านการใช้งานโปรแกรม Adobe Flash CS6 ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ไม่ทันสมัย จึงทำให้ตัวโปรแกรมกระตุก และค้างออก ซึ่งบางครั้งผู้จัดทำไม่ได้ Save งานไว้ จึงต้องเริ่มทำงานใหม่ทั้งหมด จึงทำให้เกิดความล่าช้า

5.2.2 ปัญหาด้านการสร้างภาพเคลื่อนไหว ซึ่งการจะทำให้ตัวละครเคลื่อนไหวได้นั้น ต้องแยกชิ้นส่วนของตัวละครออกจากกันทุกชิ้น จึงจะทำให้ภาพเคลื่อนไหวได้ จึงทำให้เสียเวลาไปกับการทำให้ตัวละครเคลื่อนไหวเป็นอย่างมาก

5.2.3 ปัญหาด้านการใช้ ActionScript 2.0 ด้วยสภาพแวดล้อมที่ไม่สามารถไปนั่งทำงานกับเพื่อน ๆ และไม่สามารถปรึกษาเข้าไปปรึกษาอาจารย์ได้ จึงทำให้เสียเวลาไปกับการลองผิดลองถูกในการเขียน ActionScript 2.0 ซึ่งผู้จัดทำได้ทำการศึกษาตามอินเทอร์เน็ตแทน

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

5.3.1.1 บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนี้พัฒนาขึ้นมาจากโปรแกรม Adobe Flash CS6 สามารถใช้งานได้บนเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ติดตั้งโปรแกรม Flash Player แล้วเท่านั้น

5.3.1.2 ก่อนการนำไปใช้คุณครูผู้สอนควรศึกษาคู่มือการใช้งานให้เข้าใจเสียก่อน และอธิบายวิธีการใช้งานบทเรียนอย่างชัดเจน เพื่อให้นักเรียนเกิดความเข้าใจ และสามารถนำบทเรียนไปใช้ในการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5.3.1.3 ผู้เรียนควรมีทักษะพื้นฐานทางคอมพิวเตอร์เบื้องต้น เพื่อไม่ให้เกิดปัญหาระหว่างการเรียนการสอนและเพื่อการง่ายต่อการใช้งานบทเรียน

5.3.2 ข้อเสนอแนะในการนำบทเรียนไปพัฒนาต่อ

5.3.2.1 การสร้างสื่อการเรียนการสอนไม่จำเป็นต้องเน้นการเคลื่อนไหวด้วยภาพอย่างเดียว เราสามารถนำไฟล์วิดีโอเข้ามาใช้งานแล้วตกแต่งให้สวยงามได้เช่นกัน

5.3.2.2 ก่อนจะทำสื่อการเรียนการสอน ไม่ว่าจะเป็นโปรแกรมอะไร ควรศึกษาตัวโปรแกรมให้เข้าใจก่อน เพื่อไม่ให้เกิดข้อผิดพลาด และเสียเวลาทำให้เกิดความล่าช้าในการทำบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนหรือสื่อการสอนอื่น ๆ