

โครงการงาน	: สื่อการเรียนรู้ มวยไทยท่องสูตรคูณ ในรูปแบบแอนิเมชัน สองมิติบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์
โดย	: นางสาวประกายแก้ว นิยมคุณ นางสาวมนต์นภา ไชยสัตย์
ภาควิชา	: คณิตศาสตร์ สถิติ และคอมพิวเตอร์
อาจารย์ที่ปรึกษา	: อาจารย์อัปสร อินทิแสง
ระดับการศึกษา	: วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
ปีการศึกษา	: 2558
คำสำคัญ	: สื่อการเรียนรู้ แอนิเมชัน ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์

บทคัดย่อ

โครงการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและออกแบบสื่อการเรียนรู้ มวยไทยท่องสูตรคูณ ในรูปแบบแอนิเมชันสองมิติ พัฒนาขึ้นบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์เวอร์ชัน 4.0 ขึ้นไป เครื่องมือที่พัฒนาจะใช้โปรแกรม Adobe Flash CS6 ในการจัดทำแอนิเมชันสองมิติและโปรแกรม WavePad Sound Editor สำหรับตัดต่อเสียง เนื้อหาของสื่อประกอบด้วยสูตรคูณแม่ 2 ถึงแม่ 12 ท่าแม่ไม้มวยไทย 11 ท่า มีเกมทดสอบความรู้ จำนวน 3 เกม และมีแบบทดสอบ เพื่อวัดความรู้ความเข้าใจของผู้เรียนจากการทำโครงการในครั้งนี้ ได้มีการนำไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง โดยมีการประเมินความพึงพอใจและประเมินประสิทธิภาพของบทเรียน โดยประเมินความพึงพอใจจำนวน 2 กลุ่ม คือ ครูผู้สอนและนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนฮั้วเฉียววงษ์ จำนวน 20 คน ปรากฏว่า ผลการประเมินประสิทธิภาพของสื่อ $E1/E2 = 71.25/90$ และมีการประเมินความพึงพอใจของการใช้สื่อจากนักเรียน ปรากฏผลดังนี้ นักเรียน ค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.49 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.63 ระดับคุณภาพอยู่ในเกณฑ์ดี และมีการประเมินผลความพึงพอใจจากครูผู้สอนจำนวน 3 ท่าน ค่าเฉลี่ยรวม 4.75 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.29 ระดับคุณภาพอยู่ในเกณฑ์ดีมาก และผลจากการทำสื่อการเรียนการสอนโครงการนี้ สามารถนำไปใช้งานได้ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้และสามารถนำไปใช้เพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้ประกอบการเรียนการสอนได้