

โครงการ	: สื่อเพื่อการเรียนรู้พฤติกรรมที่เหมาะสมในต่างแดน บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์
โดย	: นางสาวณัฐกานต์ ตั้งยศวิไล
ภาควิชา	: คณิตศาสตร์ สถิติและคอมพิวเตอร์
อาจารย์ที่ปรึกษา	: อาจารย์กุลธรา มหาติลกรัตน์
ระดับการศึกษา	: วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
ปีการศึกษา	: 2558
คำสำคัญ	: พฤติกรรม ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ แอนิเมชัน 2 มิติ

บทคัดย่อ

โครงการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสื่อเพื่อการเรียนรู้พฤติกรรมที่เหมาะสมในต่างแดน บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 เพื่อผู้เรียนสามารถเรียนรู้พฤติกรรมที่ควรทำ ไม่ควรทำในต่างแดน ผ่านอุปกรณ์ที่รองรับระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ การนำเสนอใช้รูปแบบ สมมุติเหตุการณ์จำลองที่มักพบการแสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมในต่างแดน จำนวน 10 สถานการณ์ นำเสนอเนื้อเรื่องเป็นภาษาอังกฤษ และสื่อแสดงผลจากที่ผู้เรียนเลือกแสดงพฤติกรรมในแต่ละหัวข้อ และมีแบบฝึกหัดเพื่อวัดความรู้ความสามารถของผู้เรียน เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาสื่อเพื่อการเรียนรู้ประกอบด้วยโปรแกรมอะโดบีแฟลช (Adobe Flash) และแอ็กชันสคริปต์ 3.0 (ActionScript 3.0) สื่อเพื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นได้ทำการประเมินความพึงพอใจผู้ใช้งานนี้จากคุณครูผู้สอนประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนยุวทูตศึกษา 2 จังหวัดอุบลราชธานี จำนวน 4 คน ผลการสำรวจพบว่าค่าเฉลี่ยความพึงพอใจอยู่ที่ 3.74 ดังนั้นจึงสามารถสรุปได้ว่าผู้ใช้งานมีความพึงพอใจในระดับมาก และจากการประเมินความพึงพอใจกับผู้เรียนซึ่งเป็นนักเรียนช่วงประถมศึกษาชั้นปีที่ 1-3 จำนวน 4 คน พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจในการใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้พฤติกรรมที่เหมาะสมในต่างแดน บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ โดยมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจเท่ากับ 3.62 ซึ่งอยู่ในระดับมาก และระบบสามารถทำงานได้ตามวัตถุประสงค์