

โครงการ	: มัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ศีล 5 กับการใช้ชีวิตประจำวันสำหรับเด็กประถม
โดย	: พิบูลย์ แวนแคว้น
ภาควิชา	: คณิตศาสตร์ สถิติ และคอมพิวเตอร์
อาจารย์ที่ปรึกษา	: อาจารย์อัปสร อินทิแสง
ระดับการศึกษา	: วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
ปีการศึกษา	: 2558
คำสำคัญ	: มัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ศีล5 ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์

บทคัดย่อ

โครงการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนา มัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ศีล 5 กับการใช้ชีวิตประจำวันสำหรับเด็กประถม โครงการที่พัฒนาขึ้นรองรับการใช้งานบนแท็บเล็ตที่ใช้ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ 4.0 ขึ้นไป เนื้อหาทั้งหมด 5 เรื่อง อธิบายเนื้อหาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ มีเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ 5 เกม ตามศีลแต่ละข้อ มัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้พัฒนาด้วย โปรแกรม Adobe Flash CC และใช้ภาษา Action Script 3.0 ในการควบคุมการเล่น

การทำโครงการนี้ได้นำไปให้กลุ่มตัวอย่างทดลองใช้ จำนวน 2 กลุ่ม คือครูผู้สอนและนักเรียน ผลการประเมินกลุ่มครูผู้สอน มีความพึงพอใจ ด้านการปฏิสัมพันธ์ มีค่าเฉลี่ย 4.75 เป็นลำดับแรก ด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ย 4.67 เป็นลำดับที่สอง และ ด้านการออกแบบมัลติมีเดีย มีค่าเฉลี่ย 4.50 เป็นลำดับที่สาม และความพึงพอใจโดยรวม มีค่าเฉลี่ย 4.64 ซึ่งมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด และผลประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนจำนวน 20 คน พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจ มีความพึงพอใจในส่วน ของ รูปแบบของสี ขนาดตัวอักษรที่ใช้สวยงาม อ่านง่าย มีความเหมาะสม เป็นอันดับหนึ่ง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.75 และมีความพึงพอใจในส่วน ของ เกมมีความน่าสนใจ สนุกสนานเพลิดเพลิน เป็นอันดับสอง และ มีความพึงพอใจในส่วนของการออกแบบหน้าจอโดยภาพรวม โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.70 ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.52$, S.D. = 0.09) ผลการการพัฒนาโครงการ ทำให้ได้สื่อมัลติมีเดียที่สามารถนำไปใช้เสริมสร้างความรู้เข้าใจ และเป็นสื่อเสริมประกอบการเรียนการสอนได้ ช่วยในการศึกษาเรียนรู้ได้สะดวกและสามารถทบทวนซ้ำได้หลายๆ ครั้ง ตามความต้องการของผู้เรียนและครูผู้สอน

