

โครงการ	: สื่อการเรียนรู้เด็กฉลาด สุขภาพดี บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์
โดย	: นางสาวจุรีวรรณ โนมะยา
ภาควิชา	: คณิตศาสตร์ สถิติ และคอมพิวเตอร์
อาจารย์ที่ปรึกษา	: อาจารย์ อัสสร อินทิแสง
ระดับการศึกษา	: วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
ปีการศึกษา	: 2558
คำสำคัญ	: แอนดรอยด์ โภชนาการ อาหาร

บทคัดย่อ

โครงการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้เด็กฉลาด สุขภาพดี บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ในการจัดทำสื่อการเรียนรู้ เพื่อช่วยเสริมด้านการศึกษาของผู้เรียน ซึ่งช่วยให้การเรียนรู้ได้สะดวก โครงการนี้ ประกอบด้วยเนื้อหา จำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ 1) ธงโภชนาการและฉลากโภชนาการ และ 2) การเลือกซื้ออาหารและโทษของอาหารหวานมันเค็มจัด ทั้งนี้ในสื่อการเรียนรู้ยังประกอบไปด้วยเกมจำนวน 3 เกม ได้แก่ 1) เกมเผาผลาญแคลอรี 2) เกมนับแคลอรี และ 3) เกมลดหวานมันเค็ม เครื่องมือที่พัฒนา ได้แก่ โปรแกรม Adobe Flash CC สำหรับทำ แอนิเมชัน โปรแกรม Adobe Photoshop CC และโปรแกรม Adobe Illustrator CC สำหรับวาดรูปแอนิเมชัน โปรแกรม Adobe audition CS6 สำหรับตัดต่อเสียง

การทำโครงการนี้ ได้มีการนำไปให้กลุ่มตัวอย่างทดลองใช้ จำนวน 2 กลุ่ม ผลประเมินพบว่า ครูผู้สอน มีความพึงพอใจ ด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.56 เป็นอันดับแรก ด้านตัวอักษร ภาพและมัลติมีเดีย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 เป็นอันดับที่สอง และด้านภาษาและปฏิสัมพันธ์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.08 เป็นอันดับที่สาม และความพึงพอใจโดยรวม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.30 ซึ่งมีความพึงพอใจในระดับมาก และผลประเมินความพึงพอใจจากนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านค้อกุลลาด อ.เมือง จ.อุบลราชธานี จำนวน 10 คน พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจการออกแบบหน้าจอโดยภาพรวม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.90 เป็นอันดับที่หนึ่ง และมีความพึงพอใจในส่วนของเกมมีความน่าสนใจและง่ายต่อการใช้งาน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.70 เป็นอันดับที่สอง และมีความพึงพอใจในส่วนของรูปแบบของสี ขนาดตัวอักษรที่ใช้สวยงาม อ่านง่าย มีความเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 เป็นอันดับที่สาม และความพึงพอใจโดยรวม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 ซึ่งมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ผลจากการทำโครงการนี้ สามารถนำไปประกอบการเรียนการสอน และเป็นสื่อเสริม ช่วยให้นักเรียนสามารถทบทวนบทเรียน เป็นการเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอนมากยิ่งขึ้น