

ชื่อ : นางสาวกมลรัตน์ ชินไธสง
ชื่อโครงการ : บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องระบบไหลเวียนโลหิต สารระการเรียนรู้สุขศึกษา สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
ที่ปรึกษาโครงการ : ผศ.ดร.กมลรัตน์ สมใจ
ปีการศึกษา : 2561

บทคัดย่อ

โครงการบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแอนิเมชัน 2 มิติ สารระการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา เรื่องระบบไหลเวียนโลหิต สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองกะทิง มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาและออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องระบบไหลเวียนโลหิต สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 2) เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องระบบไหลเวียนโลหิต สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 การจัดทำโครงการนี้มีขั้นตอนในการดำเนินงานเริ่มจากการใช้หลักการของ ADDIE MODEL ในการวิเคราะห์เนื้อหาและออกแบบบทเรียน พัฒนาเนื้อหาลงบนคอมพิวเตอร์โดยใช้โปรแกรม Adobe Captivate CS6 ในการสร้างองค์ประกอบของบทเรียนและใส่สคริปต์บทเรียน ใช้โปรแกรม Adobe Illustrator CS6 ในการตกแต่งภายในบทเรียน สร้างตัวละครแอนิเมชัน 2 มิติ และการทำฉากประกอบบทเรียนแอนิเมชัน 2 มิติ และใช้โปรแกรม Adobe After Effect CS6 ในการสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ จากนั้นนำบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแอนิเมชัน 2 มิติ สารระการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา เรื่องระบบไหลเวียนโลหิต สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองกะทิง ที่พัฒนาไปทดสอบใช้กับกลุ่มผู้ใช้งาน 30 คน

ผลการศึกษาพบว่า 1) การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องระบบไหลเวียนโลหิต สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองกะทิง มาใช้ในการเรียนการสอนเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพเพราะนอกจากจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความรู้ด้านวิชาสุขศึกษาแล้ว ยังสร้างความน่าสนใจและยังช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความต้องการในการเรียนรู้มากขึ้นอีกด้วย 2) ความพึงพอใจจากการใช้งานในส่วนของผู้เรียนที่ใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน อยู่ในระดับที่พึงพอใจ จึงสรุปผลได้ว่าบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนโดยมีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างเรียนและเกมเสริมทักษะ เพื่อให้ผู้เรียนสนุกกับการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น