

ชื่อ : นางสาวสายธาร แก้วกล้า  
ชื่อโครงการ : บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง พืชใกล้ตัวเราและสัตว์โลกน่ารัก กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4  
สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์  
ที่ปรึกษาโครงการ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กมลรัตน์ สมใจ  
ที่ปรึกษาร่วมโครงการ : คุณครู สมพร ปริรัมย์  
ปีการศึกษา : 2561

### บทคัดย่อ

โครงการนี้นักศึกษาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง พืชใกล้ตัวเราและสัตว์โลกน่ารัก กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 วัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง พืชใกล้ตัวเราและสัตว์โลกน่ารัก กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 2) เพื่อประเมินความพึงพอใจของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง พืชใกล้ตัวเราและสัตว์โลกน่ารัก กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในการจัดทำโครงการมีขั้นตอนในการดำเนินงานเริ่มจากการวิเคราะห์เนื้อหา และออกแบบ พัฒนาเนื้อหาลงบนคอมพิวเตอร์โดยใช้โปรแกรม Adobe Flash CS6 ในการวาด องค์ประกอบของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ และใส่สคริปต์ ของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ที่พัฒนาขึ้นเพื่อที่จะนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองค่าย อ.เมือง จ.บุรีรัมย์ จำนวน 25 คน โดยใช้แบบสอบถามที่ผ่านการประเมินความพึงพอใจระหว่างข้อคำถาม และวัตถุประสงค์ โดยรวมอยู่ในระดับการพิจารณานำไปใช้ได้

ผลของโครงการที่ทำการวิเคราะห์และสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง พืชใกล้ตัวเราและสัตว์โลกน่ารัก กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 1) เป็นบทเรียนประเภทบรรยายเนื้อหาความรู้ เด็กจะสามารถเรียนรู้ด้วยตัวเอง โดยเนื้อหาแบ่งออกเป็น 2 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ หน่วยที่ 1 พืชใกล้ตัวเรา หน่วยที่ 2 สัตว์โลกน่ารัก ในส่วนของเนื้อหาจะมีกิจกรรมหลังเรียนให้นักเรียนได้ทำเพื่อจะไดรรู้ว่านักเรียนเข้าใจเนื้อหานั้น ๆ มากน้อยเพียงใดและช่วยพัฒนาด้านการค้นหาความรู้เกี่ยวกับพืชและสัตว์ ได้อย่างรวดเร็ว สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ ด้วยแอนิเมชัน สีสดใส สวยงาม ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ 2) นักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนบทเรียนอยู่ในระดับมาก