

บทที่ 4 ผลการดำเนินโครงการ

บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องการสร้างสรรค์ทัศนธาตุด้วยสีไม้ กรณีศึกษาโรงเรียนชุมชนบ้านหัววัว(ราชภัฏรำไพพรรณี) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 1 มีวัตถุประสงค์การดำเนินโครงการ 1) เพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องการสร้างสรรค์ทัศนธาตุด้วยสีไม้ 2) เพื่อประเมินความพึงพอใจ ของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การสร้างสรรค์ทัศนธาตุด้วยสีไม้ มีผลดำเนินโครงการดังนี้

4.1 ผลการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องการสร้างสรรค์ทัศนธาตุด้วยสีไม้ กรณีศึกษาโรงเรียนชุมชนบ้านหัววัว(ราชภัฏรำไพพรรณี)

4.2 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องการสร้างสรรค์ทัศนธาตุด้วยสีไม้ กรณีศึกษาโรงเรียนชุมชนบ้านหัววัว(ราชภัฏรำไพพรรณี)

4.1 ผลการพัฒนา

บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องการสร้างสรรค์ทัศนธาตุด้วยสีไม้ กรณีศึกษาโรงเรียนชุมชนบ้านหัววัว(ราชภัฏรำไพพรรณี) เป็นบทเรียนประเภทบรรยายเนื้อหา ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง ซึ่งจะช่วยให้เข้าใจบทเรียนมากยิ่งขึ้นดังภาพต่อไปนี้



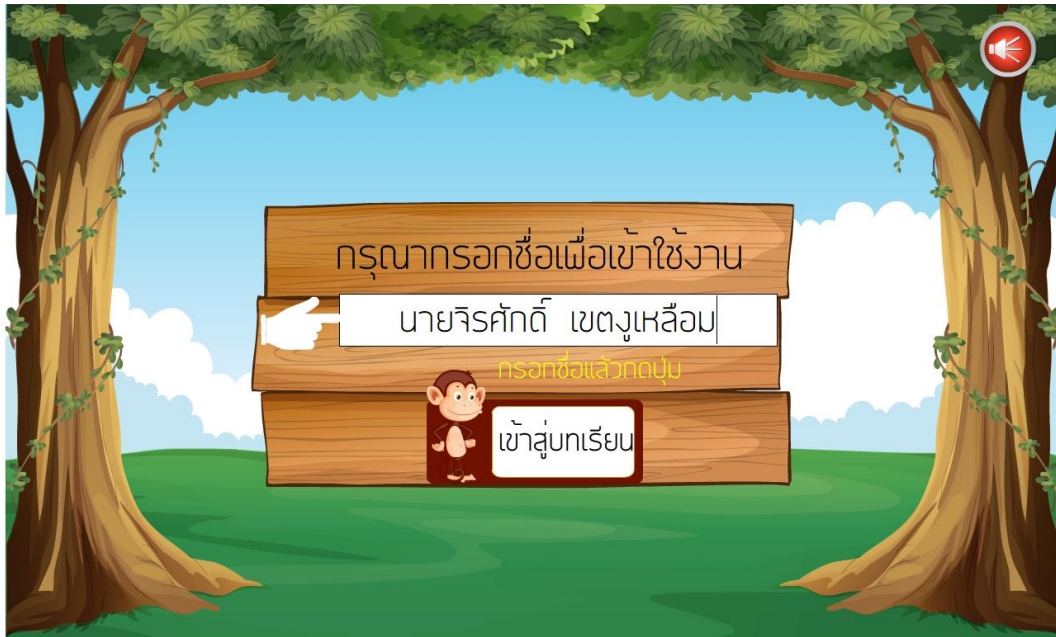
ภาพที่ 4.1 หน้าแสดงโลโก้มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์



ภาพที่ 4.2 หน้าแสดงสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ



ภาพที่ 4.3 หน้าแสดงชื่อบทเรียน



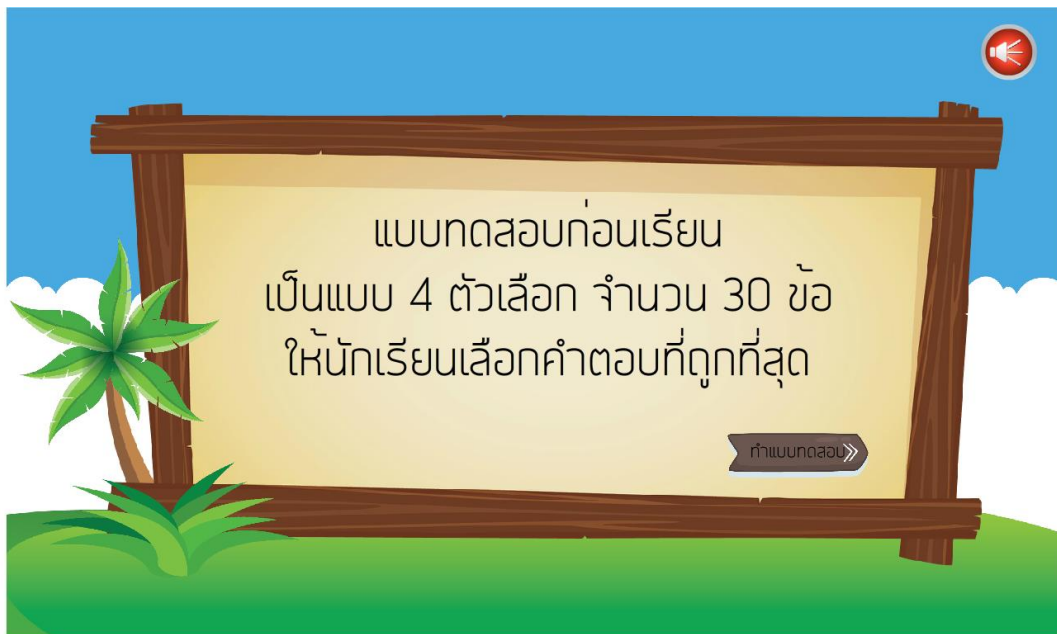
ภาพที่ 4.4 หน้ากรอกชื่อก่อนเข้าสู่บทเรียน



ภาพที่ 4.5 หน้ายินดีต้อนรับและแสดงชื่อผู้ใช้งาน



ภาพที่ 4.6 หน้าแสดงคำแนะนำก่อนเข้าสู่บทเรียน



ภาพที่ 4.7 หน้าแสดงคำชี้แจงแบบทดสอบก่อนเรียน



ภาพที่ 4.8 หน้าแสดงแบบทดสอบก่อนเรียน



ภาพที่ 4.9 หน้าสรุปคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียน



ภาพที่ 4.10 หน้าจอแสดงเมนูหลัก



ภาพที่ 4.11 หน้าจอแสดงจุดประสงค์การเรียนรู้



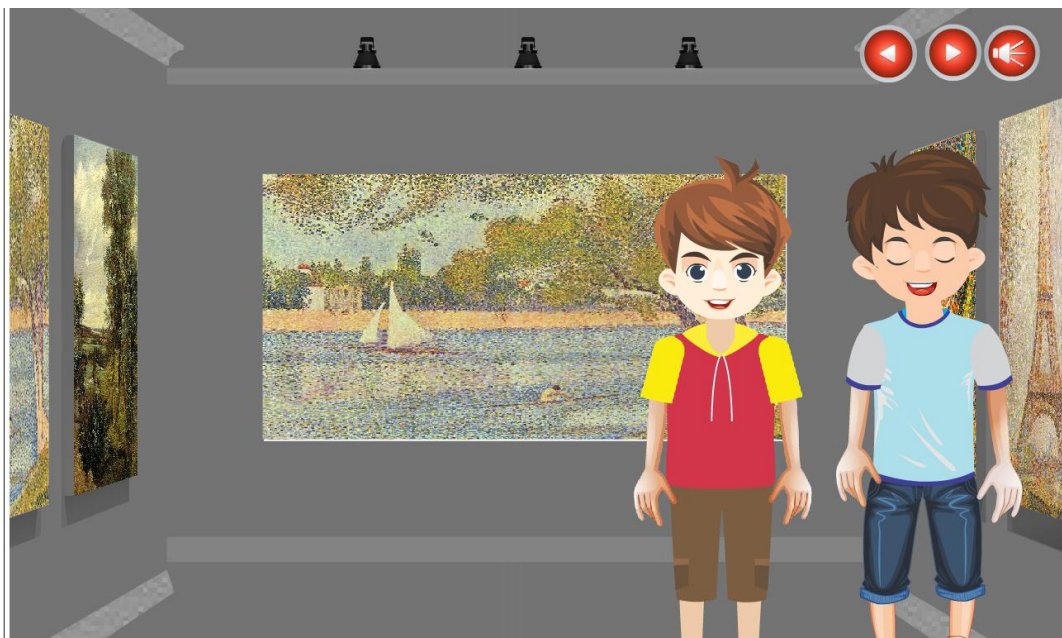
ภาพที่ 4.12 หน้าจอแสดงหน่วยการเรียนรู้



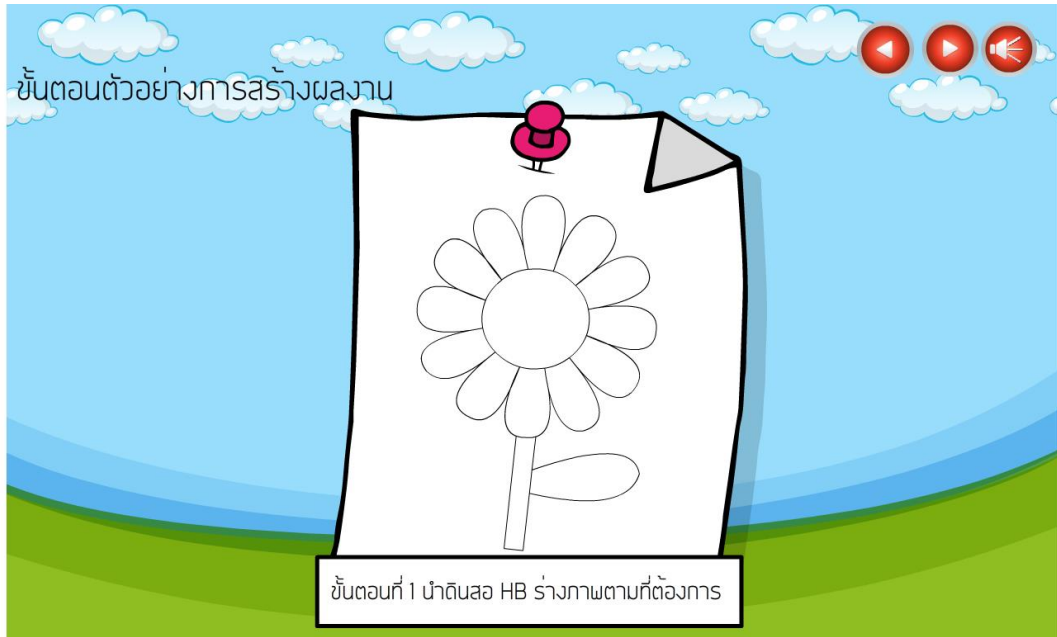
ภาพที่ 4.13 หน้าจอแสดงหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องภาพสวยด้วยจุด อธิบายความรู้พื้นฐานเรื่องจุด



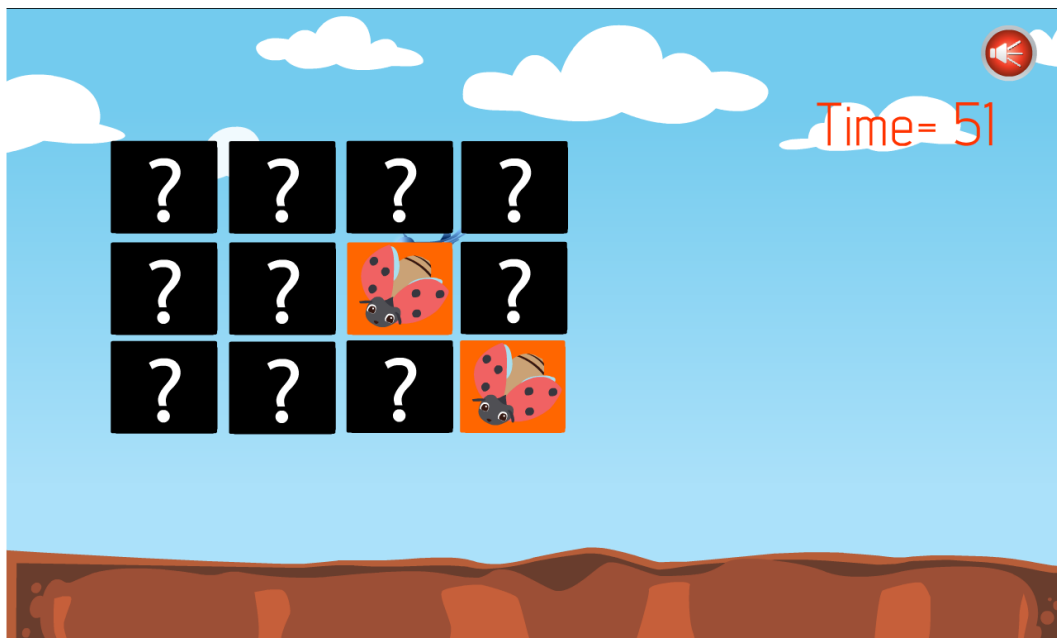
ภาพที่ 4.14 หน้าจอแสดงหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องภาพสวยด้วยจุด อธิบายเรื่องจุดที่เกิดจากธรรมชาติ



ภาพที่ 4.15 หน้าจอแสดงหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องภาพสวยด้วยจุด อธิบายถึงเรื่องจุดที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของมนุษย์



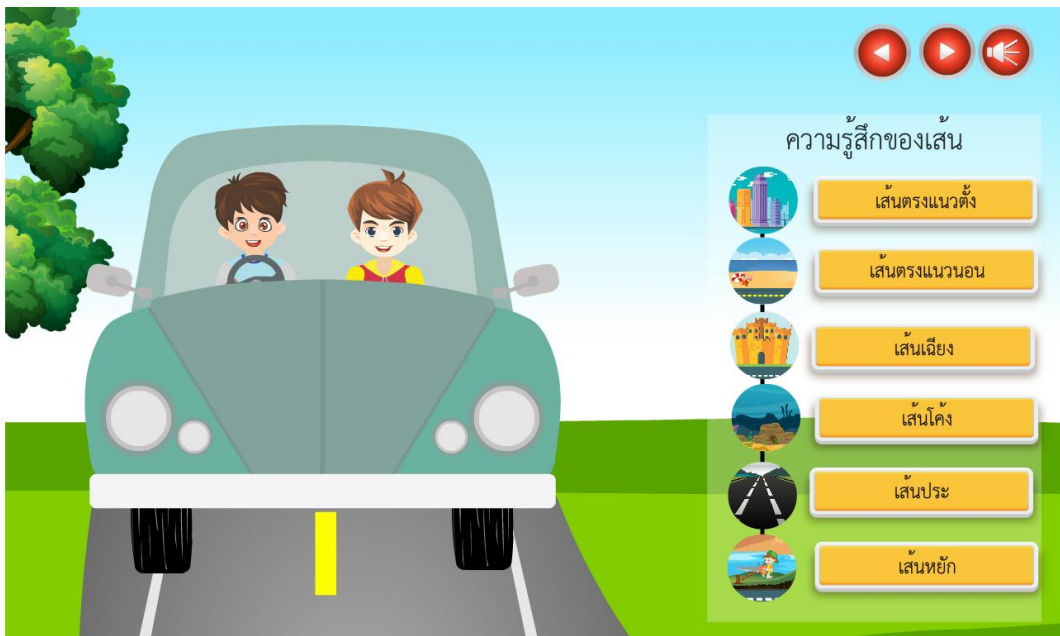
ภาพที่ 4.16 หน้าจอแสดงหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องภาพสวยด้วยจุด อธิบายเรื่องขั้นตอนตัวอย่างการสร้างผลงาน



ภาพที่ 4.17 หน้าจอแสดงกิจกรรมท้ายหน่วยที่ 1



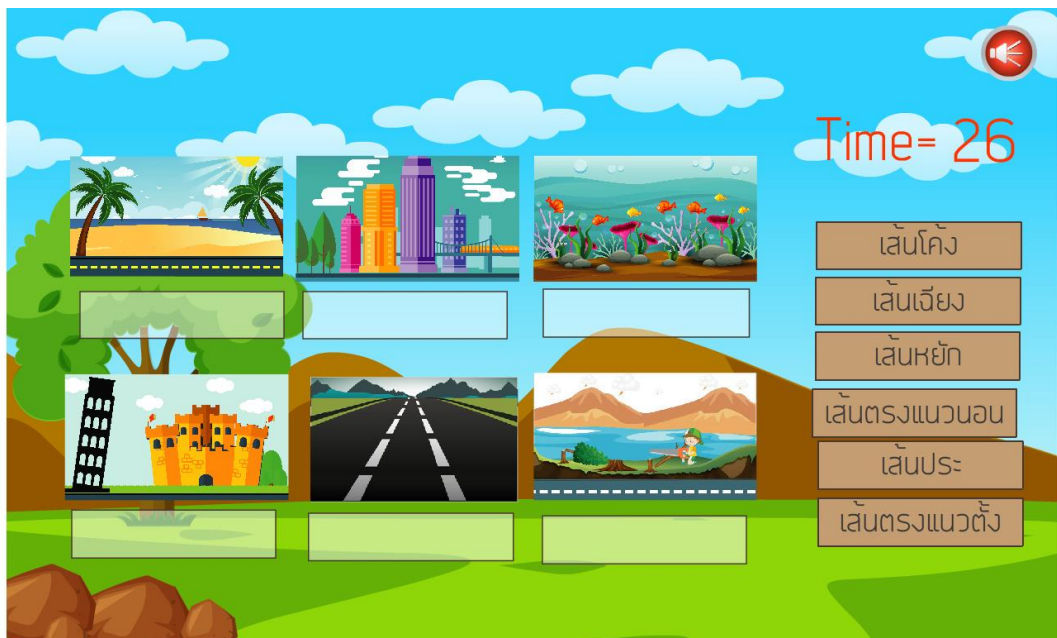
ภาพที่ 4.18 หน้าจอแสดงหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่องเส้นสร้างสรรค์
อธิบายความรู้พื้นฐานเรื่องเส้น



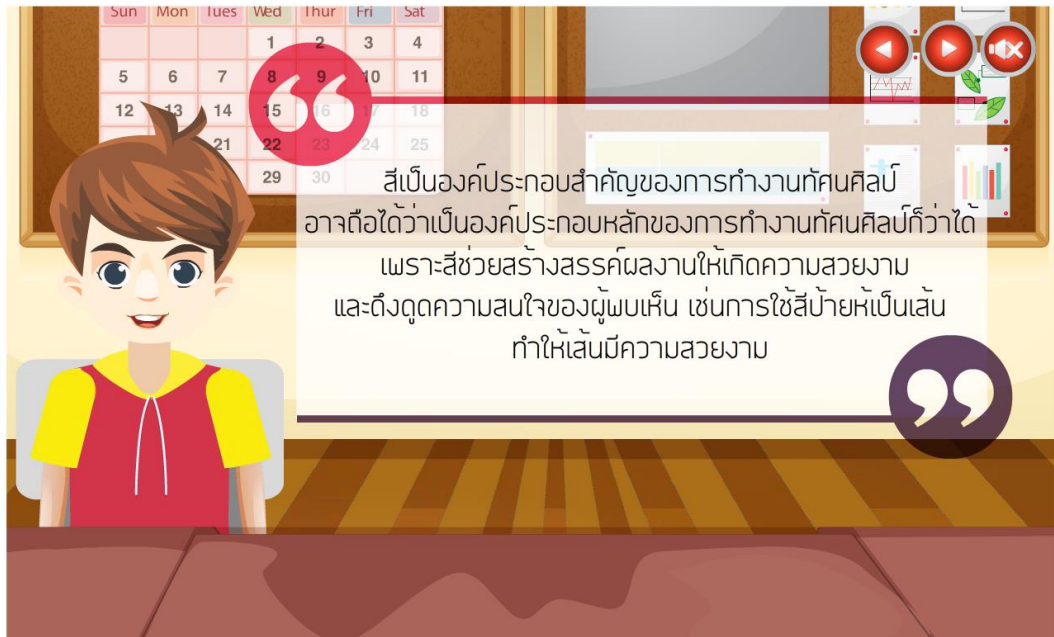
ภาพที่ 4.19 หน้าจอแสดงหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่องเส้นสร้างสรรค์
อธิบายเรื่องความรู้สึกของเส้น



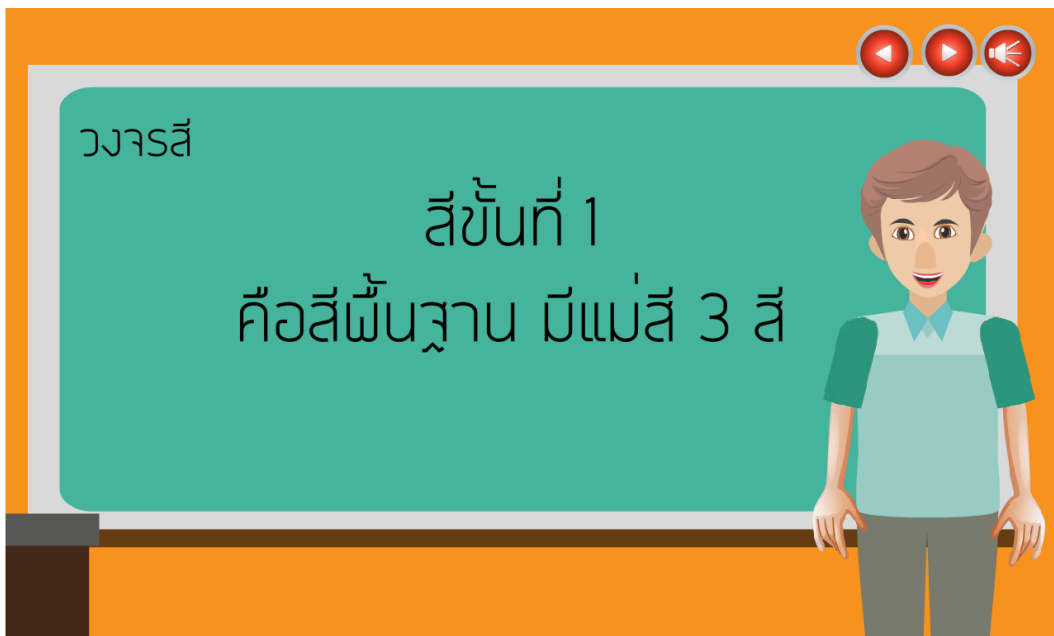
ภาพที่ 4.20 หน้าจอแสดงหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่องเส้นสร้างสรรค์
อธิบายขั้นตอนตัวอย่างการสร้างผลงาน



ภาพที่ 4.21 หน้าจอแสดงกิจกรรมท้ายหน่วยที่ 2



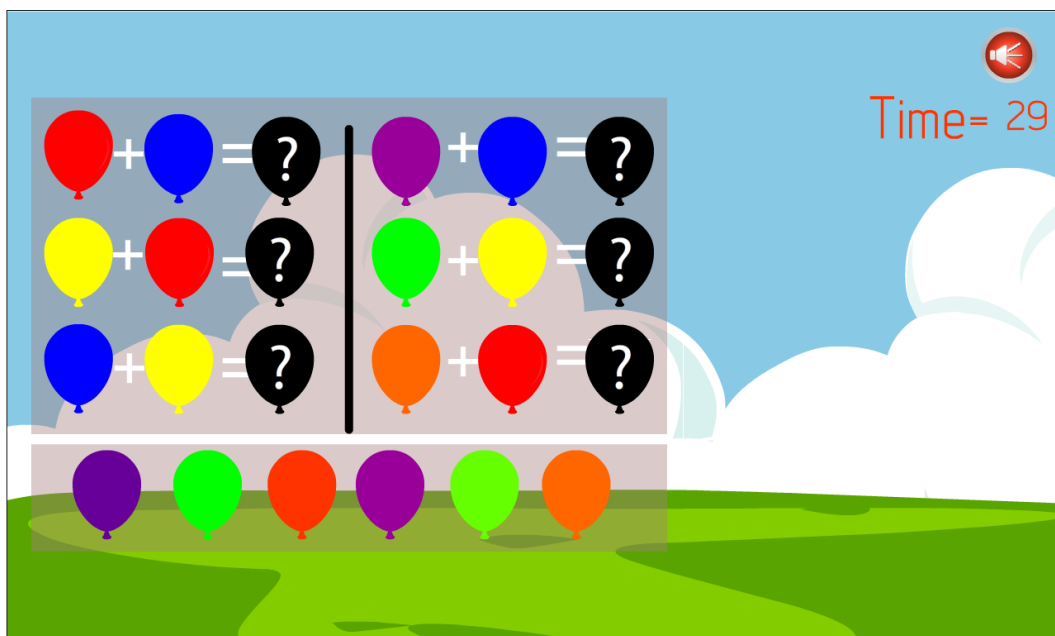
ภาพที่ 4.22 หน้าจอแสดงหน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องสนุกกับวงจรสี อธิบายความรู้พื้นฐานเรื่องสีและความรู้สึก



ภาพที่ 4.23 หน้าจอแสดงหน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องสนุกกับวงจรสี อธิบายเรื่องวงจรสี



ภาพที่ 4.24 หน้าจอแสดงหน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องสนุกกับวงจรัสสี
อธิบายขั้นตอนตัวอย่างการสร้างผลงาน



ภาพที่ 4.25 หน้าจอแสดงกิจกรรมท้ายหน่วยที่ 3



ภาพที่ 4.26 หน้าจอแสดงหน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่องสี่ตรงข้ามสร้างงานศิลป์
อธิบายความรู้พื้นฐานเรื่องสี่คู่ตรงข้าม



ภาพที่ 4.27 หน้าจอแสดงหน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่องสี่ตรงข้ามสร้างงานศิลป์
อธิบายขั้นตอนตัวอย่างการสร้างผลงาน



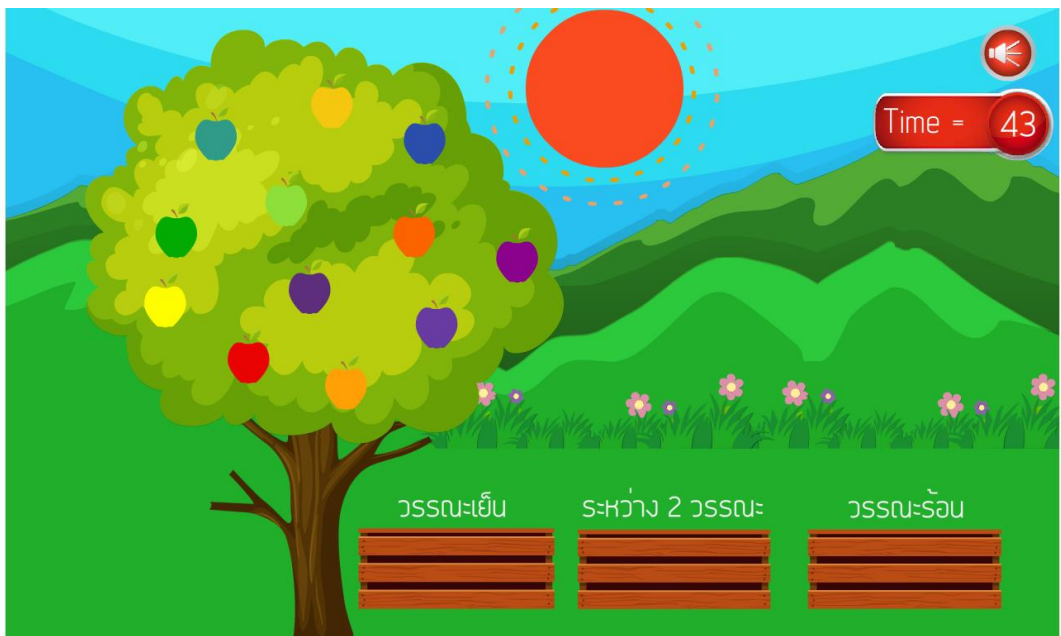
ภาพที่ 4.28 หน้าจอแสดงกิจกรรมทำหน่วยที่ 4



ภาพที่ 4.29 หน้าจอแสดงหน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่องวรรณะสีสร้างผลงาน
อธิบายความรู้พื้นฐานเรื่องวรรณะสี



ภาพที่ 4.30 หน้าจอแสดงหน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่องวรรณะสีสร้างผลงาน อธิบายขั้นตอนตัวอย่างการสร้างผลงาน



ภาพที่ 4.31 หน้าจอแสดงกิจกรรมท้ายหน่วยที่ 5



ภาพที่ 4.32 หน้าจอแสดงเรื่องวัสดุอุปกรณ์และการเก็บรักษา



ภาพที่ 4.33 หน้าจอแสดงวัสดุอุปกรณ์การใช้งาน



ภาพที่ 4.34 หน้าจอแสดงวัสดุอุปกรณ์การใช้งาน และอธิบายความหมาย



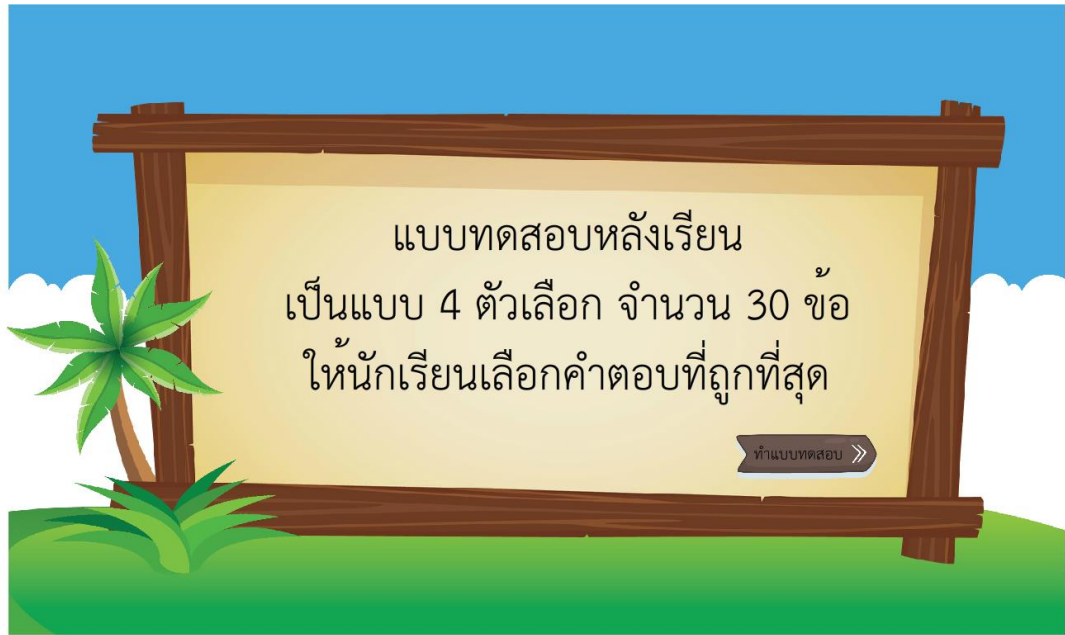
ภาพที่ 4.35 หน้าจอแสดงการเก็บรักษา และอธิบายความหมาย



ภาพที่ 4.36 หน้าจอแสดงวัสดุอุปกรณ์การใช้งาน และอธิบายความหมาย



ภาพที่ 4.37 หน้าจอแจ้งเตือน เมื่อเรียนเสร็จแล้วกรุณาทำแบบทดสอบหลังเรียน



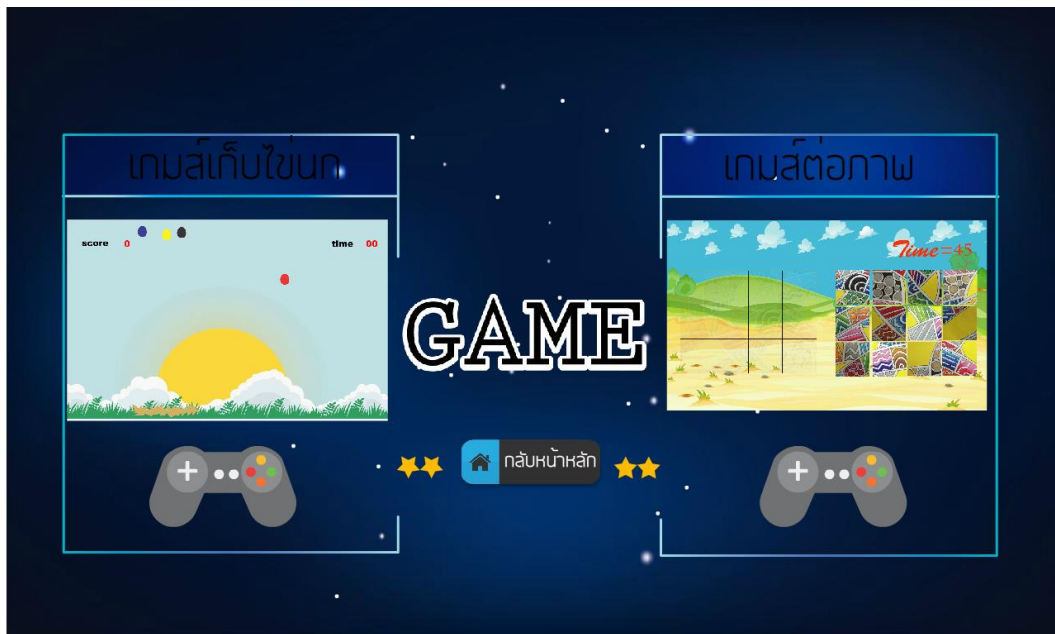
ภาพที่ 4.38 หน้าจอแสดงคำชี้แจงแบบทดสอบหลังเรียน



ภาพที่ 4.39 หน้าจอแสดงแบบทดสอบหลังเรียน



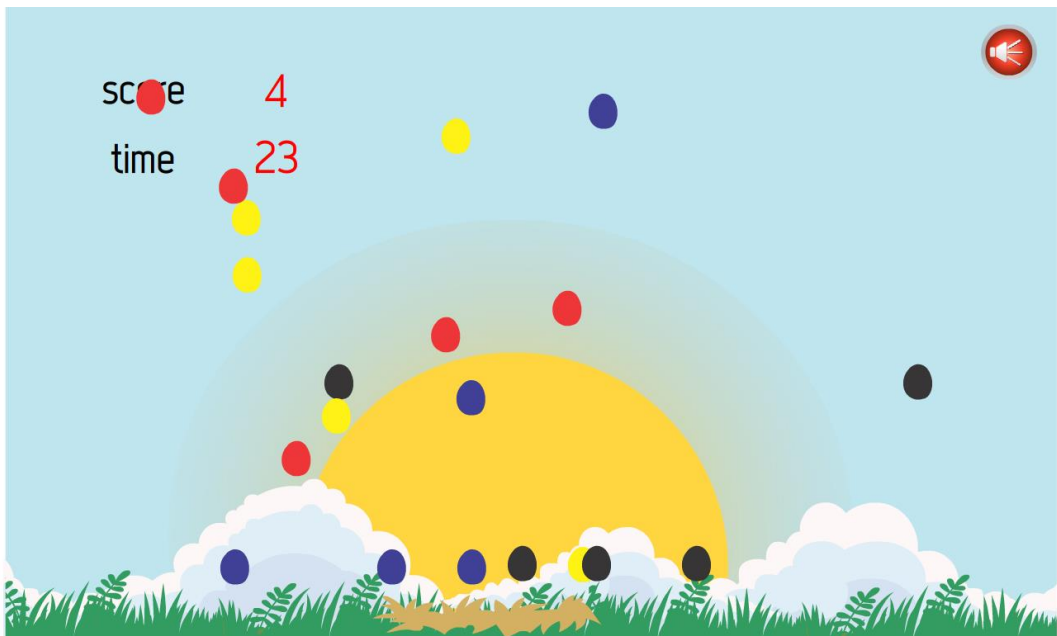
ภาพที่ 4.40 หน้าจอแสดงผลคะแนนหลังเรียน



ภาพที่ 4.41 หน้าจอแสดงหลักเกม



ภาพที่ 4.42 หน้าจอแสดงเกมต่อภาพ



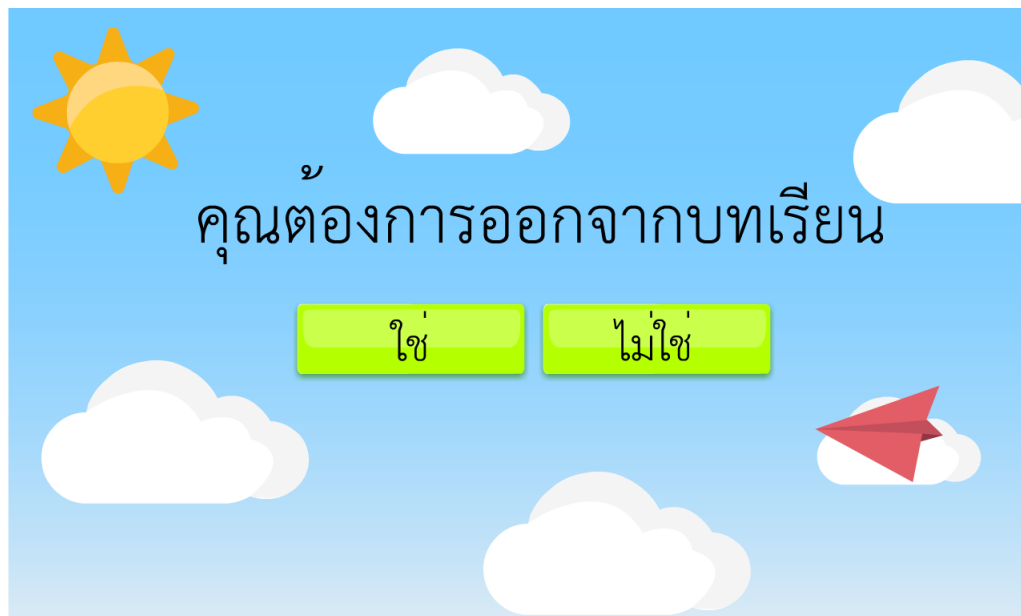
ภาพที่ 4.43 หน้าจอแสดงเกมเก็บไข่



ภาพที่ 4.44 หน้าจอแสดงคะแนนแบบทดสอบ



ภาพที่ 4.45 หน้าจอแสดงผู้จัดทำ



ภาพที่ 4.46 หน้าจอแสดงหน้าออกจากบทเรียน

4.2 ผลการประเมินความพึงพอใจ

โดยใช้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ห้อง 1 โรงเรียนชุมชนบ้านหัววัว(ราษฎร์อุทิศ) ตำบลเสม็ด อำเภอเมือง จังหวัดบุรีรัมย์

ตารางที่ 4.1 แสดงระดับความพึงพอใจที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน สอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องการสร้างสรรค์ทัศนธาตุด้วยสีไม้

ที่	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ		
		(\bar{X})	S.D.	ความหมาย
1	การนำเสนอบทเรียนน่าสนใจชวนให้อยากเรียน	4.32	0.48	พอใจมาก
2	หน้าจอสวยงาม	5.00	0.00	พอใจมากที่สุด
3	ตัวหนังสืออ่านง่าย	4.32	0.48	พอใจมาก
4	ภาพประกอบ เสียงดนตรี เสียงบรรยาย ประกอบชัดเจน	5.00	0.00	พอใจมากที่สุด
5	ขนาดของตัวอักษรที่ใช้ชัดเจนและอ่านง่าย	5.00	0.00	พอใจมากที่สุด
6	ความเหมาะสมของการจัดวางตัวอักษรหรือ ข้อความ	5.00	0.00	พอใจมากที่สุด
7	ความถูกต้องของเนื้อหา	5.00	0.00	พอใจมากที่สุด
8	เนื้อหามีความเหมาะสม	4.68	0.48	พอใจมากที่สุด
9	เสียงอธิบายถูกต้องและชัดเจน	5.00	0.00	พอใจมากที่สุด
10	ระดับความดังสม่ำเสมอของเสียง	4.32	0.48	พอใจมาก
รวม		4.76	0.19	พอใจมากที่สุด

จากตารางที่ 4.1 พบว่าระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บทเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องการสร้างสรรค์ทัศนธาตุด้วยสีไม้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากจำนวนผู้ตอบคำถามทั้งหมด 25 คน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.76 ถ้าพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าพอใจมากที่สุด โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ 2) หน้าจอสวยงาม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.00 และข้อเฉลี่ยที่มีค่าต่ำสุดคือ คือข้อ 1) การนำเสนอบทเรียนน่าสนใจชวนให้อยากเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.32