



เกม 5 ด้าน จำนวน สุภาชิตไทย
ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13

นางสาวศิริินดา กิจประพันธ์
นางสาวเกศกัญญา ชมมิน
นายอิสรา หมื่นดัด

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ
ประเภทวิชาพาณิชยกรรม สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2563

โครงการ เกม 5 ด้าน สำนวน สุภาษิตไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ คลอง 13

นางสาวศิริندا กิจประพันธ์

นางสาวเกศกัญญา ชมมิน

นายอิสรา หมั่นตัด

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามสูตรหลักประกาศนียบัตรวิชาชีพ

ประเภทวิชาพาณิชยกรรม สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

ปีการศึกษา 2563

ชื่อโครงการ : เกม 5 ด้าน สำนวน สุภาษิตไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13
ประเภทวิชา : พาณิชยกรรม
สาขาวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
ที่ปรึกษา : นางสาวศิริกัญญา วงษ์สุรีย์ยะ
: นางสาวยุพเรศ บ่อหนา
ปีการศึกษา : 2563

บทคัดย่อ

โครงการเกม 5 ด้าน สำนวน สุภาษิตไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างเกม 5 ด้าน สำนวน สุภาษิตไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13 2) นำทักษะวิชาโปรแกรมกราฟิก และโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอข้อมูลมาประยุกต์ใช้ในการดำเนินโครงการ 3) สามารถสร้างความสามารถการทำงาน ความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่มและบุคคลอื่นให้มีการทำงานร่วมกันเป็นทีม ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ดำเนินโครงการ ได้แก่ นักเรียนโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ คลอง 13 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 32 คน เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล 1) ตัวโครงการ 2) แบบประเมินความพึงพอใจการเก็บรวบรวมข้อมูล 1) ค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งความรู้ต่าง ๆ ได้แก่ ห้องสมุด เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และข้อมูลออนไลน์ 2) แจกกำหนดการขอเข้านำเสนอโครงการ 3) จัดเก็บข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจกับผู้ประเมิน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และค่าร้อยละ

ผลของโครงการ พบว่า ผู้มาเข้าร่วมการประเมินโครงการ ได้แก่ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 32 คน ซึ่งเป็น นักเรียนมีจำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 96.88 คุณครูมีจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.13 ของผู้ตอบแบบประเมิน ได้แก่ นักเรียนมีจำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 96.88 คุณครูมีจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.13 ซึ่งมีเพศชาย มีจำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 53.13 เพศหญิง มีจำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 43.75 ของผู้ตอบแบบประเมิน จากการที่ผู้ประเมินได้ทำการประเมินพบว่า ผู้ตอบประเมินส่วนใหญ่มีความพึงพอใจโดยรวม เฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.72 คิดเป็นร้อยละ 94.40 ของผู้ตอบแบบประเมิน เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ อยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.75 คิดเป็นร้อยละ 95.00 รองลงมาด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.73 คิดเป็นร้อยละ 94.58 และน้อยที่สุดด้านการออกแบบสื่ออยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.68 คิดเป็นร้อยละ 93.63 ของผู้ตอบแบบประเมินบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้

ผลของการวิจัยโครงการ เกม 5 ด้าน สำนวน สุภาษิตไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ คลอง 13 ได้ดำเนินได้อย่างถูกต้องทุกขั้นตอนควรมีการนำโครงการเกม 5 ด้าน สำนวน สุภาษิตไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13 ไปพัฒนาอีกต่อไป

กิตติกรรมประกาศ

โครงการ เกม 5 ด้าน สำนวน สุภาชิตไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ คลอง 13 เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาสนบริหารธุรกิจ ซึ่งได้รับความช่วยเหลือ ให้คำปรึกษา คำแนะนำ ในการดำเนินการทำโครงการจนทำให้การศึกษาโครงการในครั้งนี้สำเร็จได้ด้วยดี ผู้จัดทำขอขอบคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบคุณประธานกรรมการ กรรมการสอบโครงการ ที่ให้ความรู้ คำแนะนำและตรวจสอบแก้ไข ข้อบกพร่องต่าง ๆ และขอขอบคุณคณาจารย์สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ทุกท่านที่ได้ประสิทธิประสาทความรู้ตลอดระยะเวลาที่ศึกษา

ขอขอบคุณอาจารย์ศิริกัญญา วงษ์สุริยะ และอาจารย์ยุพเรศ ป่อหนา ที่กรุณาให้ความรู้ คำแนะนำและตรวจแก้ไขเนื้อหาสาระของโครงการ ตลอดระยะเวลาดำเนินการโครงการ

ขอขอบคุณอาจารย์สุพนา หมัดหมุด อาจารย์ประจำวิชาโครงการ ซึ่งมีส่วนสำคัญในการดำเนินการโครงการ ที่กรุณาให้ความรู้ คำแนะนำและตรวจแก้ไขเนื้อหาสาระของโครงการ ตลอดระยะเวลาดำเนินการโครงการ

ขอขอบคุณบิดา มารดา และทุกคนในครอบครัวที่ให้การสนับสนุนทุนทรัพย์ ให้กำลังใจ และให้ความช่วยเหลือด้านการศึกษาด้วยดีเสมอมา

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า รายงานโครงการฉบับนี้จะเป็นประโยชน์กับผู้ที่เกี่ยวข้องและบุคคลที่สนใจในโครงการ เกม 5 ด้าน สำนวน สุภาชิตไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ คลอง 13 หากมีข้อผิดพลาดประการใด ผู้จัดทำขอน้อมรับไว้เพื่อการปรับปรุงแก้ไขต่อไป

คณะผู้จัดทำ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญภาพ	ช
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ	1
1.4 ประโยชน์ที่ได้รับของโครงการ	2
1.5 นิยามศัพท์	2
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
2.1 แนวความคิด	3
2.2 ทฤษฎีและเอกสารที่เกี่ยวข้อง	3
2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	31
บทที่ 3 วิธีดำเนินการโครงการ	
3.1 วัสดุอุปกรณ์	33
3.2 ขั้นตอนการสร้างเกม 5 ด้าน สำนวน สุภาชิตไทย	36
3.3 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	50
3.4 เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล	50
3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล	51
3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล	51
บทที่ 4 ผลการดำเนินการ	
4.1 ตัวโครงการเกม 5 ด้าน สำนวน สุภาชิตไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ คลอง 13	53
4.2 แสดงผลการวิเคราะห์แบบประเมินความพึงพอใจ	53
4.3 แสดงภาพแผนภูมิ ภาพประกอบ และอื่นๆ	56

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	
5.1 สรุปผล	57
5.2 อภิปรายผล	58
5.3 ข้อเสนอแนะ	58
บรรณานุกรม	
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก.	
- แบบนำหัวข้อเสนอโครงการ Proposal Project	
- ตารางสรุปค่าใช้จ่าย	
- เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล	
ภาคผนวก ข.	
- ภาพประกอบโครงการ	
- คู่มือการใช้งาน	
- เอกสารที่เกี่ยวข้อง	
ประวัติผู้จัดทำโครงการ	

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
4.1 จำนวนร้อยละของผู้เข้ารับการประเมิน จำแนกตามเพศ	53
4.2 จำนวนร้อยละของผู้เข้ารับการประเมิน จำแนกตามสถานภาพ	53
4.3 สรุปผลแบบประเมินความพึงพอใจด้านเนื้อหา	54
4.4 สรุปผลแบบประเมินความพึงพอใจด้านการออกแบบสื่อ	54
4.5 สรุปผลแบบประเมินความพึงพอใจด้านการนำไปใช้ประโยชน์	55
4.6 สรุปผลแบบประเมินความพึงพอใจโดยภาพรวม	55

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 แสดงกรอบแนวคิด เกม 5 ด้าน สำนักาน สุภาชิตไทย	3
2.2 โรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ คลอง 13	3
2.3 Major Mayhem	6
2.4 Traffic Rider	7
2.5 Stone Quarry Simulator	8
2.6 Resident Evil 7	8
2.7 เดินทางสเตลลา	9
2.8 ROV Garena Thailand	10
2.9 ตัวอย่างเกมเว็บไซต์ WordWall	10
2.10 ความรู้เกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Captivate 9	13
2.11 เริ่มต้นใช้งาน Adobe Captivate 9	15
2.12 เริ่มต้นสร้างโครงการจากหน้าต่างเริ่มต้นโปรแกรม	16
2.13 การสร้าง Text Caption กล่องข้อความ	16
2.14 การสร้าง Text Animation	17
2.15 การนำภาพเข้าโปรแกรม	18
2.16 การสร้าง Rollover Caption	18
2.17 การสร้าง Rollover Caption	19
2.18 การสร้าง Rollover Image	19
2.19 การสร้างปุ่มควบคุม Button	20
2.20 แก้ไขข้อความที่ Caption	20
2.21 การทำ Click Box	21
2.22 การทำ Click Box	22
2.23 Timeline	22
2.24 การแทรกเสียง	23
2.25 เลือกเมนู Quiz – Question Slide	23
2.26 หน้าต่าง Insert Question	24
2.27 ใส่คำถาม คำตอบและกำหนดข้อที่ถูกต้อง	24
2.28 กำหนดตัวเลือก และคะแนน	25
2.29 สไลด์ Quiz Result	25
2.30 เครื่องมือ Publish to Computer	26
2.31 ส่งออกข้อมูลเพื่อเผยแพร่ชิ้นงาน	27

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
2.32 ความรู้เกี่ยวกับเว็บไซต์ Wordwall	27
2.33 สร้างกิจกรรม	28
2.34 เลือกรูปแบบของเกมที่ต้องการ	28
2.35 เลือกรูปแบบของเกมที่ต้องการ	29
2.36 จะได้เกมที่ต้องการ	29
2.37 แชร์ หรือมอบหมายงาน	30
3.1 คอมพิวเตอร์	33
3.2 โปรแกรม adobe captivate 2019	34
3.3 เว็บไซต์ wordwall	35
3.4 แผนผังแสดงขั้นตอนการดำเนินโครงการเกม 5 ด้าน สำนวน สุภาชิตไทย	36
3.5 โครงสร้างขั้นตอนการสร้างชิ้นงานเกม 5 ด้าน สำนวน สุภาชิตไทย	37
3.6 หน้าปกเกม 5 ด้าน สำนวน สุภาชิตไทย	38
3.7 เลือกด่านเพื่อเข้าเกม	38
3.8 วิธีเล่นด่านที่ 1	39
3.9 ลงชื่อเพื่อเล่นเกมด่านที่ 1	40
3.10 รูปแบบเกม ด่านที่ 1	40
3.11 วิธีเล่นด่านที่ 2	41
3.12 ลงชื่อเพื่อเล่นเกมด่านที่ 2	42
3.13 รูปแบบเกมด่านที่ 2	42
3.14 วิธีเล่นด่านที่ 3	43
3.15 ลงชื่อเพื่อเล่นเกมด่านที่ 3	44
3.16 รูปแบบเกมด่านที่ 3	44
3.17 วิธีเล่นด่านที่ 4	45
3.18 ลงชื่อเพื่อเล่นเกมด่านที่ 4	46
3.19 รูปแบบเกมด่านที่ 4	46
3.20 วิธีเล่นด่านที่ 5	47
3.21 ลงชื่อเพื่อเล่นเกมด่านที่ 5	48
3.22 รูปแบบเกมด่านที่ 5	48
3.23 วางองค์ประกอบลงในโปรแกรม adobe captivate 2019	49
3.24 จัดเรียงในโปรแกรม Wordwall	49
4.1 แผนภูมิแสดงข้อมูลความพึงพอใจ โครงการ เกม 5 ด้าน สำนวน สุภาชิตไทย	56

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ปัจจุบันนี้ สุภาชิต สำนักนวนไทยในภาษาไทยมีการใช้ที่ผิดเพี้ยนไปจากเดิมอยู่หลายสำนักนวนหากใช้กันไปในนานๆ และขยายวงกว้างขึ้นจะทำให้เด็กไทยรุ่นต่อไปไม่รู้จักรักความหมาย และที่มาของสำนักนวนไทยอย่างแท้จริง โดยสุภาชิต สำนักนวนไทยต่างก็เป็นวัฒนธรรมของภาษาที่ได้รับการพัฒนามาจากวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของสังคมไทยในยุคต่างๆ ที่ผ่านมา ซึ่งแสดงถึงความงดงาม ความลึกซึ้งในการใช้ภาษา ที่สะท้อนถึงความเชื่อ ค่านิยม ด้วยข้อความสั้นๆ ที่สละสลวย แต่มีความหมายแจ่มชัด มีแง่คิดที่คมคาย โดยเป็นเอกลักษณ์ของภาษาไทย โดยที่ได้ยกตัวอย่างมานั้นอาจเป็นเพียง สุภาชิต สำนักนวนไทย ที่ใช้หรือกล่าวถึงบ่อยๆ แม้ว่า จะดูคล้ายกัน และแยกกันยากจากกันอย่างเด็ดขาดไม่ได้ แต่มีลักษณะเฉพาะให้สังเกต และแยกคำเหล่านี้ได้ (ที่มา: http://siratpruektaisong.blogspot.com/2013/11/1_27.html)

โรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13 ก่อตั้งเมื่อ พ.ศ. 2477 อยู่ในพื้นที่ 14 หมู่ 1 ถนนเลียบบคลอง 13 แขวงหนองจอก เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร ปัจจุบันเปิดสอนในระดับอนุบาล ถึงประถมศึกษาปีที่ 6 มีเด็กเข้ารับการศึกษารวม 259 คน จากการสอบถามนักเรียนได้เรียนวิชาภาษาไทย แล้วครูผู้สอนพบกับปัญหานักเรียน ยังไม่เข้าใจในสำนักนวนภาษาไทยได้เท่าที่ควร เนื่องจากปกติครูผู้สอน สอนแต่ในหนังสือ

กลุ่มของข้าพเจ้าเห็นถึงความสำคัญจึงได้จัดทำเกมเสริมทักษะภาษาภาษาไทยโดยใช้โปรแกรมอะโดบีแคปทีเวท (Adobe Captivate 2019) ในการลิงไฟล์ ใช้เว็บ Wordwall ในการสร้างเกม และใช้โปรแกรม Adobe Photoshop cs6 ในการออกแบบตัวการ์ตูน จำนวน 25 คำ และ 5 ด่าน ให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13 ถนนเลียบบคลองสี่สาม แขวงหนองจอก เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร เพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอนให้มีศักยภาพที่ดีขึ้น

2. วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 2.1 เพื่อจัดทำเกม 5 ด่าน สำนักนวน สุภาชิตไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13
- 2.2 เพื่อนำทักษะวิชาโปรแกรมกราฟิก และโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอมาประยุกต์ใช้ในการดำเนินโครงการ
- 2.3 เพื่อสร้างความสามารถการทำงาน ความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่มและบุคคลอื่นให้มีการทำงานร่วมกันเป็นทีม

3. ขอบเขตของโครงการ

3.1 ขอบเขตของประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากร ที่ใช้ในการดำเนินโครงการ ได้แก่ ครูและนักเรียนโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13 จำนวน 259 คน

3.1.2 กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการดำเนินโครงการ ได้แก่ ครูและนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13 จำนวน 32 คน

3.2 ขอบเขตด้านระยะเวลา

เริ่มดำเนินโครงการตั้งแต่ วันที่ 1 กรกฎาคม 2563 สิ้นสุด วันที่ 9 เมษายน 2564

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

แบบประเมินความพึงพอใจ

3.4 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ประเมินผลการดำเนินโครงการ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าร้อยละ (%)

3.5 เป้าหมายในการดำเนินโครงการ

เป้าหมายในเชิงปริมาณ ที่ใช้ในการดำเนินโครงการ ได้แก่ เกม 5 ด้าน จำนวน สุภชาติไทย 25 คำ

เป้าหมายเชิงคุณภาพ ที่ใช้ในการดำเนินโครงการ ได้แก่ ครูและนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจโครงการเกม 5 ด้าน จำนวน สุภชาติไทย อยู่ในระดับดีขึ้นไป ไม่น้อยกว่าร้อยละ 90

4. ประโยชน์ที่ได้รับจากโครงการ

4.1 สามารถจัดทำเกม 5 ด้านจำนวน สุภชาติไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13

4.2 สามารถนำทักษะวิชาโปรแกรมกราฟิก และโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อนำเสนอมาประยุกต์ใช้ในการดำเนินโครงการ

4.3 สร้างความสามารถการทำงาน ความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่มและบุคคลอื่นให้มีการทำงานร่วมกันเป็นทีม

5. นิยามศัพท์

เกม หมายถึง เป็นลักษณะของกิจกรรมของมนุษย์เพื่อประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น เพื่อความสนุกสนานบันเทิง เพื่อฝึกทักษะ และเพื่อการเรียนรู้ เป็นต้น และในบางครั้งอาจใช้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาได้

5 ด้าน หมายถึง เกมจะมี 5 ด้าน ซึ่งจะประกอบด้วยเกมตอบคำถาม เกมเติมคำที่หายไป เกมแบบทดสอบ เกมจับคู่ และเกมสลับอักษร

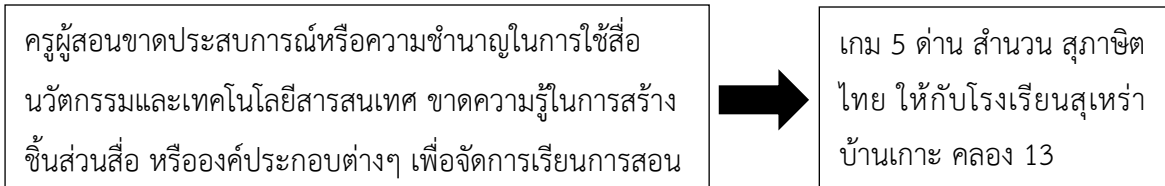
สำนวน สุภชาติไทย หมายถึง ถ้อยคำหรือข้อความที่กล่าวสืบทอดกันมาช้านานแล้ว แต่มีความหมายไม่ตรงตามตัว หรือมีความหมายอื่นแฝงอยู่ และเน้นคติสอนใจ ได้แก่ กบเลือกนาย กบในกะลาครอบ กระจดีได้น้ำ กระจต่ายขาเดียว กระจต่ายตื่นตูม กินปูนร้อนท้อง กิ่งทองใบหยก กินน้ำได้ศอก แกว่งเท้าหาเสี้ยน ไม้แอกแม่ปลาช่อน ไขในหิน ขว้างงูไม่พ้นคอ ขวานผ่าซาก คางคกขึ้นวอ จับเสียมือเปล่า จับปลาสองมือ ชักใบให้เรือเสีย ปลาใหญ่กินปลาเล็ก เหยียบขี้ไก่ไม่ฝ่อ สอนจระเข้ให้ว่ายน้ำ น้ำลดตอผุด น้ำขึ้นให้รีบตัก ปากว่าตาขยิบ หน้าเนื้อใจเสือ ไม้ได้พลอย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาโครงการเกม 5 ด้าน สำนวน สุภาชิตไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ คลอง 13 ได้รวบรวมแนวคิดทฤษฎี และหลักการต่าง ๆ จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

2.1 แนวความคิด



ภาพที่ 2.1 แสดงกรอบแนวคิด เกม 5 ด้าน สำนวน สุภาชิตไทย
ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ คลอง 13

2.2 ทฤษฎีและเอกสารที่เกี่ยวข้อง

- 2.2.1 ประวัติโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ
- 2.2.2 ความรู้เกี่ยวกับเกม
- 2.2.3 ความรู้เกี่ยวกับสำนวน สุภาชิตไทย
- 2.2.4 โปรแกรมที่ใช้ในการจัดทำโครงการ
- 2.2.5 ทฤษฎีพัฒนาการของเด็กวัยประถมวัย

2.2.1 ประวัติโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ



ภาพที่ 2.2 โรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ คลอง 13

โรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ คลอง 13 ตั้งอยู่เลขที่ 14 หมู่ 1 ถนนเลียบบคลองสิบสาม แขวงหนองจอก เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร ก่อตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 17 กันยายน พ.ศ.2477 มีนักเรียนจำนวนทั้งสิ้น 60 คน เดิมชื่อโรงเรียนประชาบาลตำบลหนองจอก 3 มีเนื้อที่ 4 ไร่ 11 ตารางวา โดยมีนายสมาน มะตะเรส อุทิศที่ดินให้ 2 ไร่ 4 ตารางวา และนางมะ เคหะไพจิตร อุทิศที่ดินให้ 2 ไร่ 7 ตารางวา แต่เดิมเป็นบ่อ ล้อมโคก การคมนาคมทำได้ทางเดียวคือ ทางเรือมีตระกุกใหญ่ 3 ตระกุก เป็นผู้ก่อตั้งชุมชนสุเหร่าบ้าน เกาะขึ้น เมื่อชุมชนใหญ่ขึ้นได้สร้างเรือไม้ทำเป็นสถานประกอบศาสนกิจ ณ บริเวณมัสยิดปัจจุบัน ชาวบ้านในชุมชนมีความเป็นอยู่อย่างสงบและยึดหลักธรรมทางศาสนาเป็นหลักปฏิบัติตนอย่างเคร่งครัด แต่ยังขาดสถานที่ให้บุตรหลานได้เล่าเรียน ชาวชุมชนจึงได้ประชุมปรึกษาหารือโดยจะสร้างโรงเรียนขึ้น ในหมู่บ้าน และได้ประกาศขอความร่วมมือจากชุมชนขอบริจาคที่ดินเพื่อถมบ่อ ซึ่งได้รับความร่วมมือจาก ชาวบ้านเป็นอย่างดีจนมีพื้นที่พร้อมที่จะสร้างโรงเรียน โดยมีผู้ใหญ่เมือง มะตะเรส เป็นผู้ดำเนินการจัดตั้ง โรงเรียนโดยได้ประสานงานกับทางราชการและได้รับงบประมาณก่อสร้างอาคารเรียนหลังแรก แบบ 017 ขนาด 4 ห้องเรียน 1 หลัง และต่อมาได้รับงบประมาณจากทางราชการก่อสร้างอาคารหลังใหม่แบบ 880 ขนาด 4 ห้องเรียน 1 หลัง และต่อเติมชั้นล่างทั้ง 2 อาคาร ปัจจุบันมีอาคารเรียนและอาคารประกอบทั้งสิ้น 4 หลัง ประกอบด้วย

1. อาคารแบบ 017 เป็นอาคาร 2 ชั้น (อาคาร 1) ชั้นบนเป็นห้องพัสดุ ชั้นล่างเป็นห้องประชุม และห้องพลศึกษา
2. อาคารแบบ สนศ. 385 เป็นอาคาร 5 ชั้น (อาคาร 2) ใช้เป็นห้องเรียนของนักเรียนชั้นอนุบาล 1 - ประถมศึกษาปีที่ 3 ห้องวิทยาศาสตร์ ห้องสมุด ห้องดนตรี ห้องศิลปศึกษา ห้องคอมพิวเตอร์
3. อาคารแบบ สนศ. 385 เป็นอาคาร 5 ชั้น (อาคาร 3) ใช้เป็นห้องเรียนของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 - ประถมศึกษาปีที่ 6 สำนักงานบริหาร ห้องจัดเตรียมอาหารและที่รับประทานอาหาร ของนักเรียน ห้องสหกรณ์
4. อาคารอเนกประสงค์ ใช้เป็นห้องประชุมชั่วคราวและจัดกิจกรรมตลอดทั้งปี

วิสัยทัศน์ โรงเรียนคุณภาพมาตรฐาน สืบสานวัฒนธรรมชุมชน

ปรัชญาการศึกษา การศึกษาเป็นรากฐานของคุณภาพชีวิต

เอกลักษณ์ โรงเรียนวิถีอิสลาม

อัตลักษณ์ สวัสดิ์งาม สลามเป็น

เปิดสอนตั้งแต่ระดับ อนุบาลปีที่ 1 ถึงระดับ ประถมศึกษาปีที่ 6

พื้นที่บริการ หมู่บ้าน, มัสยิด, ชุมชน

คุณลักษณะอันพึงประสงค์	1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์	2. ซื่อสัตย์ สุจริต
	3. มีวินัย	4. ใฝ่เรียนรู้
	5. อยู่อย่างพอเพียง	6. มุ่งมั่นในการทำงาน
	7. รักความเป็นไทย	8. มีจิตสาธารณะ

2.2.2 ความรู้เกี่ยวกับเกม

เกม (Game) คือ เกมเป็นลักษณะของกิจกรรมของมนุษย์เพื่อประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น เพื่อความสนุกสนานบันเทิง เพื่อฝึกทักษะ และเพื่อการเรียนรู้ เป็นต้น และในบางครั้งอาจใช้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาได้

เกมประกอบด้วยเป้าหมาย กฎเกณฑ์ การแข่งขันและปฏิสัมพันธ์ เกมมักจะเป็นการแข่งขันทางจิตใจหรือด้านร่างกาย หรือทั้งสองอย่างรวมกัน ซึ่งส่งผลให้เกิดพัฒนาการของทักษะ ใช้เป็นรูปแบบของการออกกำลังกาย หรือการศึกษา บทบาทสมมุติและจิตศาสตร์ เป็นต้น

เกมเป็นกิจกรรมของมนุษย์ตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน Royal Game of Ur, Senet และ Mancala เป็นเกมที่ได้ชื่อว่าเก่าแก่ที่สุดในประวัติศาสตร์มนุษย์ โดยสามารถย้อนไปได้ถึง 2,600 ปีก่อนคริสตกาล

องค์ประกอบของเกม

- ผู้เล่นตามจำนวนของเกมนั้นๆ ที่กำหนดบางเกมหากผู้เล่นไม่ครบตามจำนวนก็ไม่สามารถเล่นได้
- อุปกรณ์การเล่นเกมนั้นๆ
- เป้าหมายของเกมซึ่งอาจมีเป้าหมายเดียวหรือหลายเป้าหมาย ผู้เล่นสามารถเลือกวิธีการเล่นได้
- กฎ กติกา และแนวทางของเกม ที่ผู้เล่นจะต้องปฏิบัติตาม

ประเภทของเกม

เกมอิเล็กทรอนิกส์

เกมอิเล็กทรอนิกส์เป็นอุปกรณ์เกมสมัยใหม่ที่ใช้เครื่องไฟฟ้าอิเล็กทรอนิกส์เข้ามาเป็นอุปกรณ์หลักในการเล่น โดยจะมีความสามารถในการเปลี่ยนเกมจากเกมหนึ่งไปอีกเกมหนึ่งได้ สามารถเล่นเกมได้ตามเว็บไซต์ต่างๆ ด้วยอุปกรณ์ใดๆ ที่สร้างขึ้นเพื่อเครื่องเกมนั้นๆ ซึ่งสร้างความหลากหลาย และความสมจริงได้ใกล้เคียงกับความเป็นจริง โดยอาจแบ่งได้โดยตามคุณลักษณะเด่น ดังนี้

- เกมเครื่องพื้นฐาน (Console) เป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เฉพาะ ที่ใช้สื่อเฉพาะในการนำเข้าสู่ข้อมูล และแสดงผล ซึ่งมีหลายบริษัทที่ผลิตเกมเครื่องพื้นฐาน โดยจะมีค่ายผลิตเกม คอยผลิตเกมให้กับบริษัทผู้ผลิตเกมเครื่องพื้นฐาน ตัวอย่างเครื่องเล่นเกมประเภทนี้เช่น เครื่องเล่นเกมเพลย์สเตชันของบริษัทโซนี่ เครื่อง X-Box ของไมโครซอฟท์ หรือเครื่องเกมคิวบ์ของนินเทนโด เป็นต้น

- เกมเครื่องพกพา (Handheld) เป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เฉพาะ คล้ายกับเกมเครื่องพื้นฐาน แต่จะเน้นไปที่การพกพาได้สะดวก โดยคุณสมบัติโดยรวมอาจด้อยกว่าเล็กน้อย แต่แนวทางของเกมเป็นแนวทางเดียวกัน ปัจจุบันกำลังเป็นที่นิยมแพร่หลาย เนื่องจากมีคุณภาพใกล้เคียงกับเครื่องเกมพื้นฐาน (Console) แต่สามารถนำติดตัวไปเล่นที่ใดก็ได้ ตัวอย่างเช่นเครื่อง Nintendo DS ของนินเทนโด หรือ PSP ของโซนี่

- เกมคอมพิวเตอร์ (PC Games) เป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ทรงประสิทธิภาพมากในปัจจุบัน เพราะมีความสามารถที่หลากหลาย และการพัฒนาไม่หยุดยั้งของบริษัทผู้ผลิตต่างๆ ที่มีแนวโน้มการแข่งขันที่สูงขึ้นทุกปี เนื่องจากคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันกลายเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการดำเนินธุรกิจต่างๆ รวมถึง เป็นสื่อในการให้ความบันเทิงด้วย ซึ่งเกมคอมพิวเตอร์จะมีความหลากหลาย และแตกต่างจากเกม

เครื่องพื้นฐาน เกมคอมพิวเตอร์จะใช้สิ่งที่เรียกว่า ซอฟต์แวร์ ในการนำเข้าสู่ข้อมูล เพื่อใช้ในการประมวลผล และแสดงผลออกมา เกมคอมพิวเตอร์ยังคงมีความสลับซับซ้อนสูงกว่าเครื่องเกมพื้นฐาน เนื่องจากคอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์อเนกประสงค์ (Multi Functions) ซึ่งจะทำให้ส่วนประกอบทางด้านฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์มีมากและซับซ้อนกว่า

- เกมตู้ (Arcade) เป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เฉพาะเช่นเดียวกัน แต่จะเป็นอุปกรณ์ที่จัดสร้างขึ้นเพื่อสถานที่ใดสถานที่หนึ่ง ผู้เล่นมักไม่สามารถเลือกเล่นเกมได้ ตู้เกมโดยทั่วไปจะใช้เวลาในการเล่น การเข้าเล่น ตู้เกมมักมีขนาดหน้าจอที่ใหญ่ และมีแผงบังคับที่เล่นได้อย่างสะดวก เกมประเภทนี้มักเป็นเกมที่เล่นจบได้ในเวลาอันสั้น

เกมออนไลน์

เกมออนไลน์ (Online Game) คือ เกมที่ต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต (Internet) โดยผู้เล่นจะต้องทำการลงโปรแกรมเกม (Client) ลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนเองและจะต้องเล่นเกม ออนไลน์ผ่าน server โดยข้อมูลต่างๆ ของผู้เล่นจะถูกเก็บไว้ ณ server ซึ่งในการเล่นเกมนี้ออนไลน์ผู้เล่นจะต้องเสียค่าบริการการเล่นตามอัตราที่ผู้ให้บริการได้ กำหนดไว้ เช่น



ภาพที่ 2.3 Major Mayhem

Major Mayhem เกมกึ่งๆแนว Endless Running ที่เราจะรับบทเป็นทหารสุดระห่ำที่ต้องวิ่งสู้ฟัดไปตามด่านต่างๆ แล้วยิงผู้ร้ายให้ได้มากที่สุดเพื่อเก็บเงินเอาไว้ซื้ออาวุธและไอเท็มสุดเจ๋ง เอาไว้ลุยในฉากต่อไป แลยังมี Boss สุดหินท้าทายความสามารถในแต่ละด่านอีกด้วย ซึ่งเกมนี้ไม่จำเป็นต้องเสียเงินซื้อ IAP ก็สามารถเล่นผ่านด่านไปได้เรื่อยๆ

เกมออฟไลน์

เกมออฟไลน์ จัดว่าเป็นเกมที่เล่นได้เฉพาะคอมพิวเตอร์เครื่องใดเครื่องนั้น ไม่สามารถเล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ และเกมออฟไลน์ต้องใช้พื้นที่ในการติดตั้งค่อนข้างสูงซึ่งขึ้นอยู่กับกราฟิกของเกมนั้นๆ ด้วย และส่วนใหญ่เกมออฟไลน์จะเป็นเกมที่มีจุดสิ้นสุดของเนื้อเรื่องที่ชัดเจน ไม่เหมือนกับเกมออฟไลน์ที่อาจจะเล่นได้เรื่อยๆ เช่น



ภาพที่ 2.4 Traffic Rider

Traffic Rider ใครอยากลองเป็นเด็กแว้นแบบไม่ต้องเสี่ยงตาย และไม่อยากสร้างความเดือดร้อนให้คนอื่น ต้องลองเกมนี้เลย Traffic Rider ที่จะให้เราขี่มอเตอร์ไซค์ไปตามถนนเพื่อให้ถึงเส้นชัยตามเวลาที่กำหนด เพื่อเอาเงินไปอัปเกรด หรือซื้อมอเตอร์ไซค์คันใหม่ ยิ่งถ้าเราขี่เสี่ยงตายมากขึ้นเท่าไร เช่น ขี่เฉี่ยวรถคันใหญ่ๆ ขี่ยกล้อ ใช้ความเร็วสูง ขี่ย้อนศร ก็ยังจะได้เงินเยอะมากขึ้นเท่านั้น ในเกมมีมอเตอร์ไซค์ให้เก็บเงินซื้อได้ถึง 26 แบบ มีโหมดให้เลือกเล่น 4 โหมด

เกมเลียนแบบหรือการจำลอง

เกมส์เลียนแบบหรือการจำลอง (Simulation Games) เช่น SIMS ซึ่งเป็น เกมส์ที่พยายามเลียนแบบเหตุการณ์จริง เพื่อพัฒนาทักษะของผู้เล่น เช่น การฝึกบินจำลอง การขับรถจำลอง ตัวอย่างเกมประเภทนี้ คือ Flight SIM และนี่คือเกม Simulation Games ที่น่าสนใจ เช่น



ภาพที่ 2.5 Stone Quarry Simulator

Stone Quarry Simulator ไม่ต้องไปเสี่ยงตายให้หินถล่มทับกับการขุดเหมืองของจริง กับ Stone Quarry Simulator ที่จะเปิดโอกาสให้เราสามารถวางไดนาไมท์เพื่อระเบิดเหมืองหินและเก็บหินจำเหล่านั้นมาด้วยการใช้รถเครนต่างๆ

เกมแอคชั่นแบบ FPS

เกมแอคชั่นแบบ FPS(Action First Person Shooters Games)เป็นเกมยิงปืนที่ผู้เล่นเป็นตัวเอก ไล่ยิงผู้ร้าย ไปจนถึงสัตว์ประหลาดต่างๆตามระดับการเล่นมีทั้งเล่นแบบคนเดียวและเล่นเป็นกลุ่มและนี่คือ เกม FPS ที่น่าสนใจ เช่น



ภาพที่ 2.6 Resident Evil 7

Resident Evil 7 เรียกว่าเป็นการแหวกฟอร์มและมีการเปลี่ยนแปลงขนาดใหญ่ของเกมในซีรีส์นี้ ตั้งแต่ภาค 4 เป็นต้นมา ด้วยการเปลี่ยนมุมมองเกมเป็นแบบ 1st Person ตามที่ทีมงานตั้งใจเอาไว้ตั้งแต่แรกเริ่มเพิ่มความสยองขวัญที่หายไปในภาคก่อนๆแต่ยังคงความเร้าใจในฉากแอ็กชั่นที่มีอยู่อย่างพอดี ซึ่ง Resident Evil 7 นั้นสามารถตอบโจทย์แก่ผู้เล่นที่ชอบแนวสยองขวัญและแนวบู๊ได้ดีทั้งคู่ด้วยโหมดที่มีให้เลือกเล่นหลากหลาย

เกมผจญภัย (Adventure Games)

มีวัตถุประสงค์ของเกมเพื่อทำภารกิจให้สำเร็จในดินแดนที่สร้างขึ้น ต้องแก้ไขปัญหาหรือหาสิ่งจำเป็นในระดับของเกมที่แตกต่างกันไปและนี่คือเกมผจญภัยที่น่าเล่น เช่น



ภาพที่ 2.7 เดินทางสเตลลา

เดินทางสเตลลา เวลานั้นข้า เต็มเงินเกม เราชอบ ผู้หญิงที่ชื่อสเตลลาเธอกำลังอ่านหนังสือวันหนึ่งเธอก็อยู่ในโหมตสลี แต่เมื่อเธอกลับขึ้นเธอไม่อยู่ในห้องของเธออีกต่อไป เธอเป็นเรื่องราวที่เธอได้อ่าน

เกม RPG (Role-Playing)

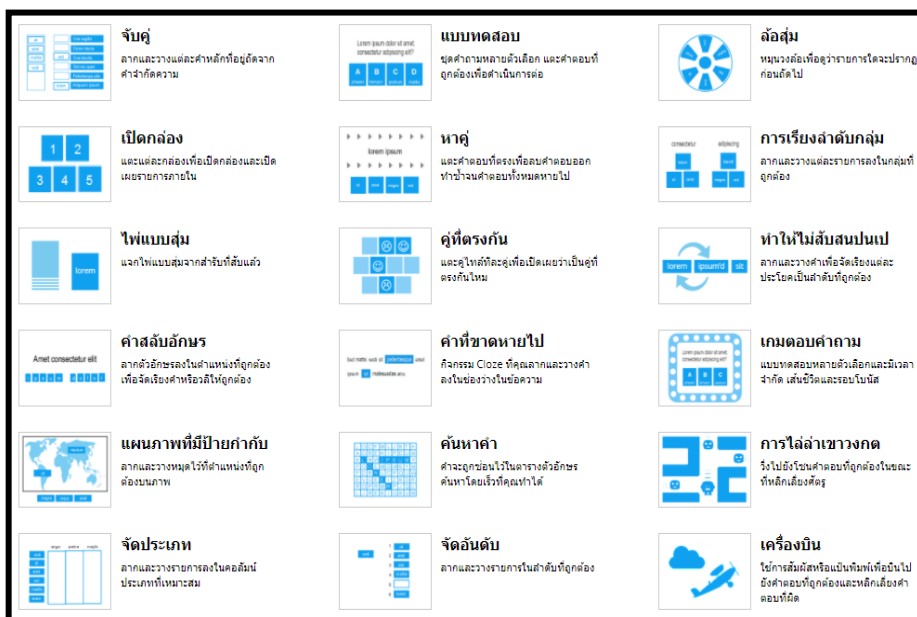
เป็นเกมที่ผู้เล่นสามารถสร้างหรือเลือก character ของตัวละครให้ตรงกับความชอบของตัวเองแล้วเล่นไปตามเนื้อเรื่องของเกมและนี่คือเกม RPG ที่น่าเล่น เช่น



ภาพที่ 2.8 ROV Garena Thailand

ROV Garena Thailand – ประเภท MOBA เกม ROV เป็นเกมแนว Mobile MOBA ให้บริการ โดย Garena Thailand ที่ตอนนี้กำลังได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก พุดง่าย ๆ ก็คือ เป็นเกมแนว DotA ,HON ,LOL บนมือถือนั่นเอง เสน่ห์ของเกม ROV ที่ทำให้คนนิยมเล่นกันมากเพราะว่า เป็นเกมแนว Mobile MOBA ที่ไม่จำเป็นต้องสะสมเลเวล เล่นจบเป็นเกม ๆ เล่นได้ทุกที่ สะดวกเพราะไม่จำเป็นต้องไป นั่งเล่นที่ร้านเน็ตอีกต่อไป จะเล่นอยู่ที่บ้านหรือที่ไหนก็ได้ ขอแค่ให้มีเน็ตแรง ๆ เป็นพอดroid

เกมเว็บไซต์ WordWall



ภาพที่ 2.9 ตัวอย่างเกมเว็บไซต์ WordWall

2.2.3 ความรู้เกี่ยวกับสำนวน สุภาษิต

สุภาษิต หรือ ภาษิต หมายถึง ถ้อยคำที่กล่าวแนะนำ สั่งสอน เตือนสติ ด้วยหลักความจริง ส่วนมากเป็นคำคล้องจอง มีการสืบทอดมาแต่โบราณและแต่ละชุมชน กระทั่งแต่ละเหล่าอาชีพก็มีสำนวนของใครของมันคล้ายกันบ้าง แตกต่างกันไปบ้าง ทั้งนี้เพราะที่มาไม่เหมือนกันแต่โดยความหมายมักเทียบเคียงกันได้ แม้แต่ภาษาต่างวัฒนธรรมก็ยังมีส่วนคล้ายกันในทางอุปมา คำสุภาษิตมีอยู่ด้วยกันสองประเภทคือ

1) คำสุภาษิตที่ฟังแล้วเข้าใจได้ทันที โดยที่ไม่ต้องแปลความหมายให้เข้ากับสถานการณ์นั้นๆ เช่น ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว

2) คำสุภาษิตที่ฟังแล้วไม่เข้าใจในทันที ต้องแปลความหมายของมันให้เข้ากับสถานการณ์ต่างๆ ก่อนถึงจะทราบถึงความหมายและแนวสอนของคำสุภาษิตนั้นๆ เช่น ฝึบ้านไม่ดี ฝึปากก็พลอย นอกจากนี้ยังมีคำใกล้เคียงกับคำสุภาษิตอยู่อีกคือ

สำนวน คือ คำที่พูดออกมาในลักษณะเปรียบเทียบ และจะฟังไม่เข้าใจในทันทีที่ต้องแปลความหมายก่อน เช่นเดียวกับรูปแบบที่สองของคำสุภาษิต

คำพังเพย คือ คำพูดที่ออกมาโดยที่ไม่ได้ตั้งใจว่าจะสั่งสอนอะไร ออกแนวพูดเปรียบเทียบว่าสถานการณ์นี้เป็นอย่างไรเสียมากกว่า แต่คำพังเพยส่วนใหญ่ก็มักจะแฝงคติเตือนใจที่สามารถนำไปปฏิบัติใช้ได้

คำคม คือ ถ้อยคำสำนวนที่ใช้ในปัจจุบันทันด่วน ส่วนมากเป็นถ้อยคำที่หลักแหลม ฟังแล้วต้องยกนิ้วให้ ผู้ที่คิดคำคมต่างๆออกมามักจะเป็นผู้ที่ฉลาดปราดเปรื่อง นักปราชญ์ เช่น คำคมของขงเบ้ง เป็นต้น

คำขวัญ คือ คำที่แต่งมาเพื่ออธิบายพรรณนาให้เข้าใจเกี่ยวกับเหตุการณ์นั้นๆ หรือวันสำคัญต่างๆ เช่น คำขวัญกรุงเทพมหานคร หรือคำขวัญวันเด็ก เป็นต้น

ตัวอย่างสำนวน สุภาษิตไทย พร้อมความหมาย

กบเลือกนาย	หมายถึง ผู้ที่ต้องการเปลี่ยนผู้บังคับบัญชาเรื่อยๆ
กบในกะลาครอบ	หมายถึง ผู้มีความรู้และประสบการณ์น้อย แต่สำคัญตนว่ามีควมรู้มาก
กระตี่ได้น้ำ	หมายถึง อาการแสดงความดีใจ หรือตื่นเต้นจนตัวสั่น
กระต่ายขาเดียว	หมายถึง ยืนกรานไม่ยอมรับ
กระต่ายตื่นตูม	หมายถึง คนที่แสดงอาการตื่นตกใจง่ายโดยไม่ทันสำรวจให้ถ่องแท้ก่อน
กินปูนร้อนท้อง	หมายถึง ทำอาการมีพิรุณขึ้นเอง, แสดงอาการเดือดร้อนขึ้นเอง
กิ้งก่องใบหยก	หมายถึง เหมาะสมกัน (ใช้แก่หญิงกับชายที่จะแต่งงานกัน)
กินน้ำได้ศอก	หมายถึง จำต้องยอมเป็นรองเขา, ไม่เทียบหน้าเทียมตาเท่า
แกว่งเท้าหาเสี้ยน	หมายถึง ขำไปยุ่งกับเรื่องของผู้อื่นจนเกิดเป็นเรื่องกลับมาที่ตัวเอง
ไก่แก่แม่ปลาช่อน	หมายถึง หญิงก่อนข้างมีอายุ มีมารยาและเล่ห์เหลี่ยมมาก
ไขในหิน	หมายถึง ของที่ต้องระมัดระวังทะนุถนอมอย่างยิ่ง

ขว่างงไม่พันคอ	หมายถึง ทำอะไรแล้วผลร้ายกลับมาสู่ตัวเอง
ขวานผ่าซาก	หมายถึง โฝงผางไม่เกรงใจใคร
คางคกขึ้นวอ	หมายถึง คนที่มีฐานะต่ำต้อย พอได้ดิบได้ดีก็มักแสดงกิริยาอวดดี ลืมตัว
จับเสียมือเปล่า	หมายถึง แสวงหาประโยชน์โดยตัวเองไม่ต้องลงทุน
จับปลาสองมือ	หมายถึง มุ่งหวังอยากจะได้ทีเดียวพร้อมๆ กันทั้งสองอย่าง
ชักใบให้เรือเสีย	หมายถึง พุดหรือทำขวางๆ ให้การสนทนาหรือการงานเขวออกนอกเรื่องไป
ปลาใหญ่กินปลาเล็ก	หมายถึง คนหรือผู้ใหญ่ที่มีอำนาจ กดขี่ข่มเหงผู้อ่อนแอหรือผู้น้อย
เหยียบขี้ไก่ไม่ฝ่อ	หมายถึง คนเหยาะเหยาะ ทำอะไรไม่จริงจัง ไม่ทุ่มเท
สอนจระเข้ให้ว่ายน้ำ	หมายถึง สอนในสิ่งที่เขารู้ดีอยู่แล้ว
น้ำลดตอผุด	หมายถึง เมื่อหมดอำนาจาสนาความชั่วที่ทำไว้ก็ปรากฏ
น้ำขึ้นให้รีบตัก	หมายถึง มีโอกาสดีควรรีบทำ
ปากว่าตาขยิบ	หมายถึง พุดอย่างหนึ่ง แต่ทำตรงกันข้าม
หน้าเนื้อใจเสือ	หมายถึง คนไม่ดีที่แสร้งทำเป็นคนดี มีความเมตตา แต่จิตใจเหี้ยมโหด คิดร้าย
ไก่ได้พลอย	หมายถึง ได้สิ่งที่มีค่าแต่ไม่รู้คุณค่า จึงไม่เกิดประโยชน์แต่อย่างใด
เกลือจิ้มเกลือ	หมายถึง ไม่ยอมเสียเปรียบกัน แก้เผ็ดให้สาสมกัน
แกงจืดจิ้งจู้คุณเกลือ	หมายถึง จะรู้ค่าของบางสิ่งก็ต่อเมื่อเดือดร้อน
เก็บเล็กผสมน้อย	หมายถึง เก็บไว้ทีละเล็กละน้อย
เก็บหอมรอมริบ	หมายถึง เก็บรวบรวมไว้ทีละเล็กละน้อย
กรวดน้ำคว่ำขัน	หมายถึง ตัดขาดไม่ขอเกี่ยวข้องด้วย
แกะดำ	หมายถึง คนที่ทำอะไรผิดเพื่อนผิดฝูงในกลุ่มนั้น ๆ (ใช้ในทางไม่ดี)
ไก่อ่อน	หมายถึง อ่อนหัด, ยังไม่ชำนาญ
เขียนเสือให้วัวกลัว	หมายถึง หลอก ขู่ ให้ฝ่ายตรงข้ามเสียขวัญหรือเกรงขาม
คนในข้อ งอในกระดูก	หมายถึง กมลสันดาน เกิดมาก็ชอบคดโกง
คบคนให้ดูหน้า ซื่อผ้าให้ดูเนื้อ	หมายถึง จะคบเพื่อนต้องพิจารณาให้ดีเสียก่อน
คลื่นกระทบฝั่ง	หมายถึง เรื่องราวเกิดขึ้นแล้วก็เงียบหายไปในที่ที่สุด
คลุมถุงชน	หมายถึง การแต่งงานที่เจ้าบ่าวเจ้าสาว ต่างไม่ได้รักกันมาก่อนโดนผู้ใหญ่จับแต่ง
ความรู้ท่วมหัว เอาตัวไม่รอด	หมายถึง มีความรู้มากแต่ไม่รู้จักใช้ความรู้ให้เป็นประโยชน์
คอหอยกับลูกกระเดือก	หมายถึง เข้ากันได้ดีแยกกันไม่ออกสนิทสนมกัน
งมเข็มในมหาสมุทร	หมายถึง ค้นหาสิ่งที่ยากจะค้นหาได้
เงหน้าอำปาก / ลืมตาอำปาก	หมายถึง มีฐานะดีขึ้นกว่าเดิม
จุดได้ตำตอ	หมายถึง พุดหรือทำบังเอิญไปโดนเจ้าของเรื่องโดยผู้พูดนั้นไม่รู้ตัว
ผ้าหาบ เมียคอน	หมายถึง ช่วยกันทำมาหากินทั้งผ้าและเมีย
ขึ้นกบนปลายไม้	หมายถึง หวังในสิ่งที่อยู่ไกลตัว มันเป็นไปได้ยาก

2.2.4 โปรแกรมที่ใช้ในการจัดทำโครงการ

1) ความรู้เกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Captivate 9



ภาพที่ 2.10 โปรแกรม Adobe Captivate 9

ปัจจุบันสื่อเรียนรู้หรือสื่อการนำเสนอมีรูปแบบที่หลากหลาย ทั้งสื่อแบบข้อความ รูปภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว สื่อมัลติมีเดีย ที่บรรจุอยู่ในแผ่นซีดี หรือเผยแพร่ผ่านทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งโปรแกรมที่นำมาสร้างสื่อเรียนรู้หรือสื่อการนำเสนอแบบมัลติมีเดียที่เรารู้จักนั้นมีมากมายหลายโปรแกรม เช่น Microsoft PowerPoint, Macromedia Author ware, Adobe Flash ฯลฯ โปรแกรมเหล่านี้จะต้องใช้เวลาในการเรียนรู้พอสมควรจึงจะสร้างงานออกมาได้

ทำความรู้จัก Adobe Captivate 9

โปรแกรม Adobe Captivate 9 เป็นผลิตภัณฑ์จากค่าย Adobe ที่ถูกพัฒนาขึ้น มาเพื่อสนับสนุนการสร้าง Movie ในรูปแบบสื่อการเรียนรู้หรือสื่อการนำเสนอแบบมัลติมีเดีย เช่น การนำเสนอผลงาน การจับหน้าจอภาพเพื่อนำไปสร้างสื่อเรียนรู้ การสร้างสื่อจากข้อมูลต่าง ๆ การสร้างแบบทดสอบ รวมไปถึงการตัดต่อวิดีโอเพื่อใช้สำหรับงานนำเสนอหรือผลิตสื่อเรียนรู้ โดยโปรแกรม Adobe Captivate 9 เป็นโปรแกรมที่ใช้สร้างชิ้นงานได้ง่ายและรวดเร็ว

จุดเด่นของโปรแกรม Adobe Captivate 9

1. สร้างสื่อการเรียนรู้หรือสื่อนำเสนอแบบมัลติมีเดียได้อย่างง่ายดาย
2. ตัดต่อวิดีโอได้ทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว
3. สร้างสื่อการเรียนรู้โดยการจับหน้าจอภาพ (Screen capture movie) พร้อมกับอัดเสียงบรรยายประกอบ

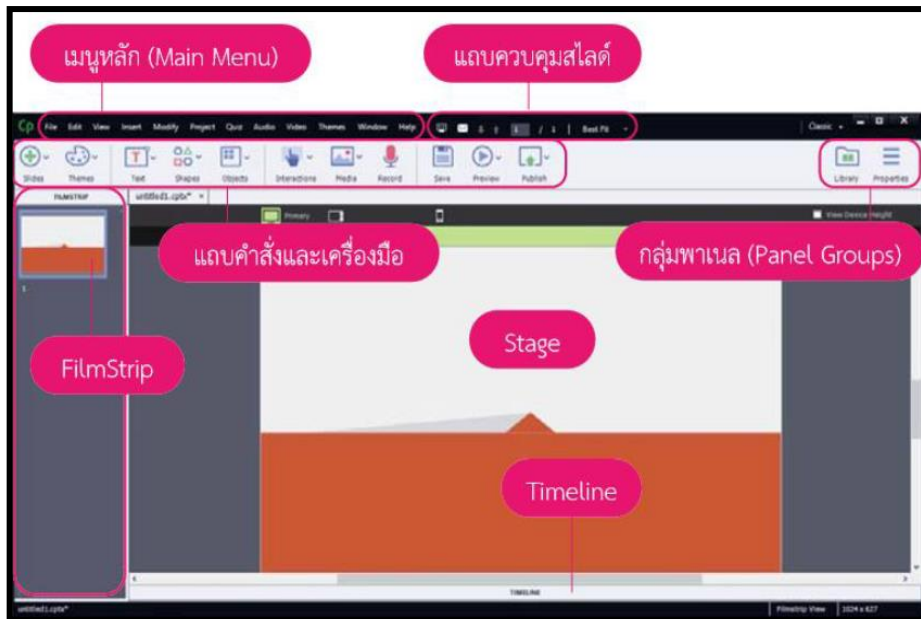
4. เหมาะสำหรับการนำไปใช้เป็นสื่อการเรียนการสอน
5. สร้างแบบทดสอบอย่างง่าย และมีแบบทดสอบให้เลือกทำหลายรูปแบบ
6. นำเข้าไฟล์จากแหล่งต่างๆ ได้หลากหลาย ได้แก่
 - ไฟล์จาก Adobe Flash
 - ไฟล์รูปภาพ (Image) เช่น JPG, BMP, GIF
 - ไฟล์เสียง (Sound) เช่น MP3, WAV
 - เสียงบรรยายผ่านไมโครโฟน
 - ไฟล์วิดีโอ (Video) เช่น AVI
 - สไลด์จากโปรแกรม Microsoft Power Point (.PPT)
7. ส่งออกไฟล์ได้หลายรูปแบบ Flash movie File (.swf) โดยมีลักษณะเช่นเดียวโปรแกรมดังต่อไปนี้
 - โปรแกรม Adobe Flash HTML File (.html) สำหรับการนำไปใช้กับเว็บไซต์
 - EXE File (.exe) สำหรับการนำไปใช้แบบ Stand alone คือ การแสดงผลโดยไม่ต้องติดตั้งโปรแกรม Adobe Captivate
 - zip file สำหรับบทเรียนในแบบ scorm เพื่อนำเข้าไปใช้ในบทเรียนออนไลน์

ส่วนประกอบหน้าจอแรกของโปรแกรม Adobe Captivate

1. **Recent** แสดงไฟล์ล่าสุดที่เคยบันทึกไว้ในโปรแกรม เปิดไฟล์ที่เคยบันทึกไว้
2. **New** (สำหรับการเริ่มต้นใช้งานแนะนำให้ใช้งานตรงส่วนนี้) สำหรับสร้าง project
 - 2.1 Responsive Project สร้างชิ้นงานสำหรับแต่ละอุปกรณ์ที่มีขนาดหน้าจอแตกต่างกัน
 - 2.2 Software Simulation บันทึกภาพหน้าจอเคลื่อนไหวแบบปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ได้
 - 2.3 Video Demo บันทึกภาพหน้าจอแบบเคลื่อนไหวเป็นไฟล์วิดีโอ
 - 2.4 From PowerPoint นำไฟล์ Power Point สร้างชิ้นงานจากเทมเพลตที่มีอยู่แล้ว
 - 2.5 Blank Project สร้างชิ้นงานจากสไลด์ว่างเปล่า

เริ่มต้นใช้งาน Adobe Captivate 9

เป็นที่ทราบกันแล้วว่าจุดเด่นของโปรแกรม Adobe Captivate 9 มีความสามารถในการสร้างสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบของ Multimedia ดังนั้นผู้สร้างจึงควรที่จะเตรียมเนื้อหาและส่วนประกอบต่าง ๆ ที่จะใช้ในการสร้างสื่อการเรียนการสอนให้พร้อมก่อนเพื่อไม่ให้ติดขัดในการสร้าง โดยเมื่อเริ่มต้นการสร้างชิ้นงานให้ดำเนินการตามขั้นตอนต่อไปนี้

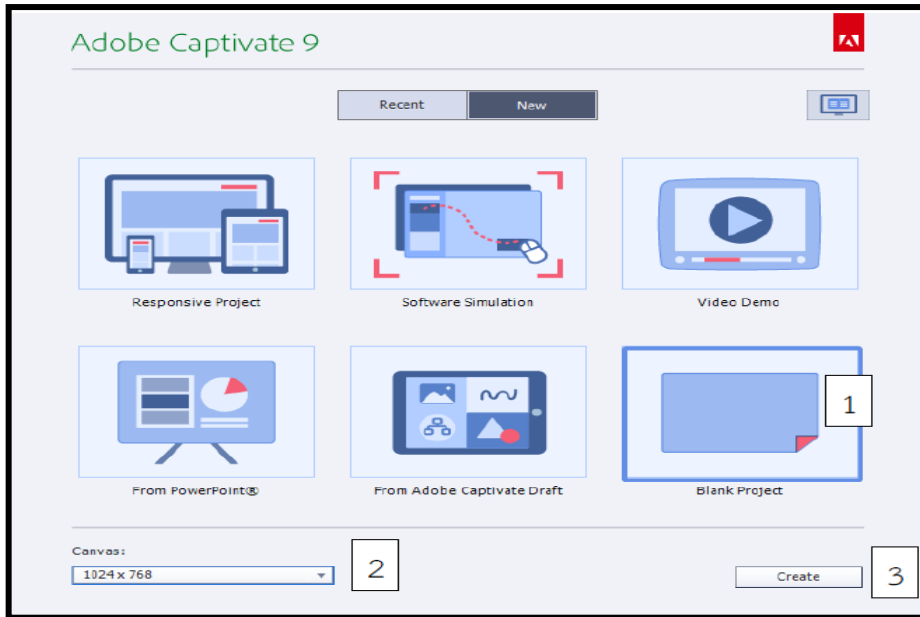


ภาพที่ 2.11 เริ่มต้นใช้งาน Adobe Captivate 9

1. เมนูหลัก เป็นแถบรวบรวมคำสั่งทั้งหมด
2. แถบควบคุมสไลด์ เป็นแถบควบคุมการทำงานของสไลด์
3. แถบคำสั่งและเครื่องมือ เป็นแถบรวบรวมเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างชิ้นงาน
4. FilmStrip เป็นแถบแสดงสไลด์ ขนาดย่อเรียงต่อกันเป็นลำดับ
5. Stage เป็นพื้นที่แสดงสไลด์สำหรับสร้างหรือแก้ไขชิ้นงาน
6. Timeline เป็นแถบควบคุมระยะเวลาการแสดงผลของวัตถุ และจัดลำดับบนล่างของวัตถุเป็นเลเยอร์

ขั้นตอนการสร้างโครงการในรูปแบบสไลด์ว่างเปล่า

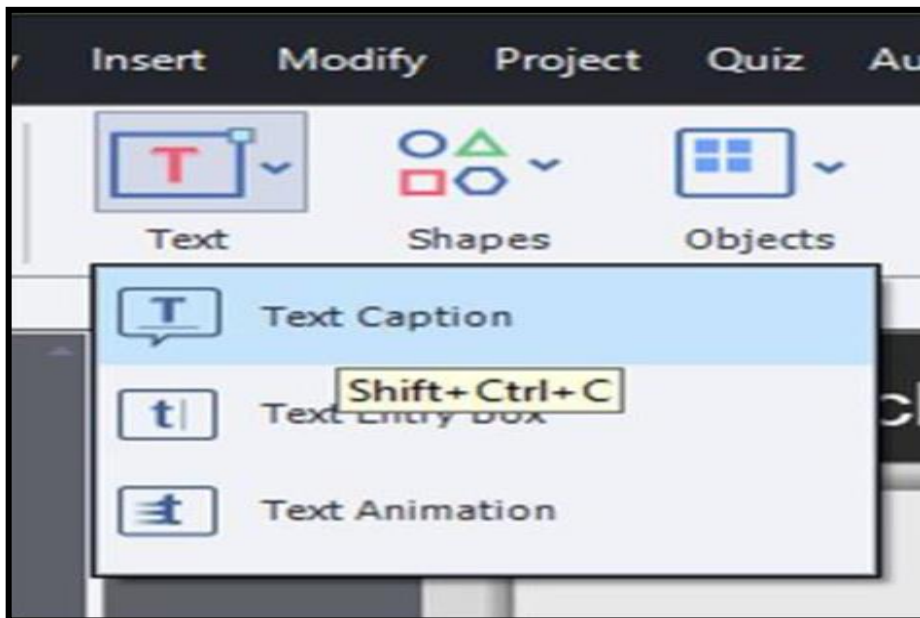
1. สามารถเริ่มต้นสร้างโครงการจากหน้าต่างเริ่มต้นโปรแกรม ที่ส่วนของเมนู Create New ทำการเลือก From Blank Project > กำหนดขนาดของชิ้นงาน Canvas 1024*768 และกดปุ่ม Create เพื่อสร้างชิ้นงาน



ภาพที่ 2.12 เริ่มต้นสร้างโครงการจากหน้าต่างเริ่มต้นโปรแกรม

จะปรากฏสไลด์ว่างเปล่าขึ้นมาที่ส่วนพื้นที่การทำงาน (Work Space) ซึ่งสามารถทำการแทรกวัตถุ แทรกสไลด์ และตกแต่งแก้ไขโครงการได้

การสร้างกล่องข้อความ

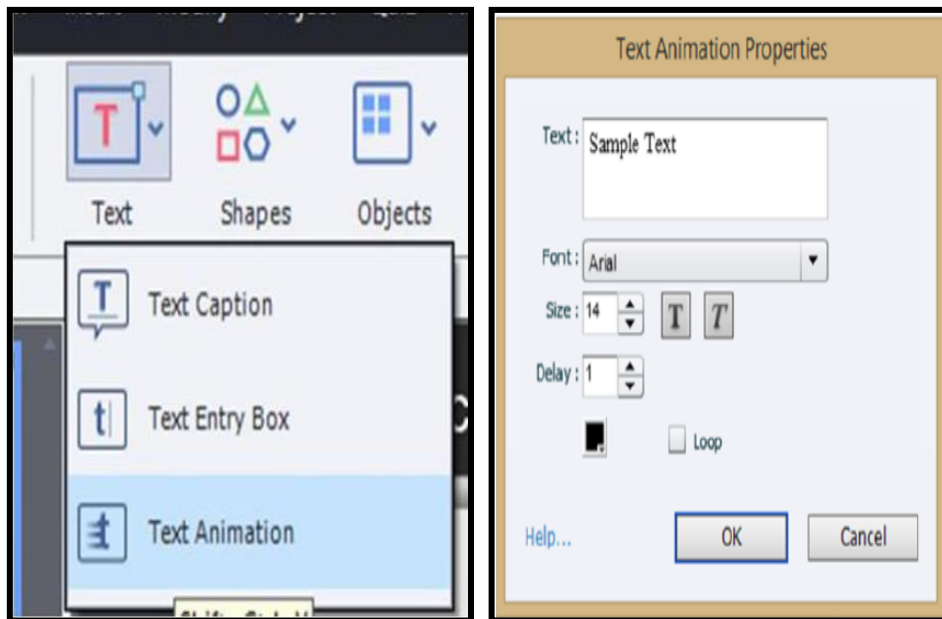


ภาพที่ 2.13 การสร้าง Text Caption กล่องข้อความ

Text Caption หรือ ใช้สำหรับใส่ข้อความ โดยกำหนดค่าเพิ่มเติมได้ที่ พาเนล Properties

- Caption type : กำหนดลักษณะรูปแบบของ Caption
- Font : รูปแบบตัวอักษร

- Size : ขนาดตัวอักษร
- Color : สีตัวอักษร



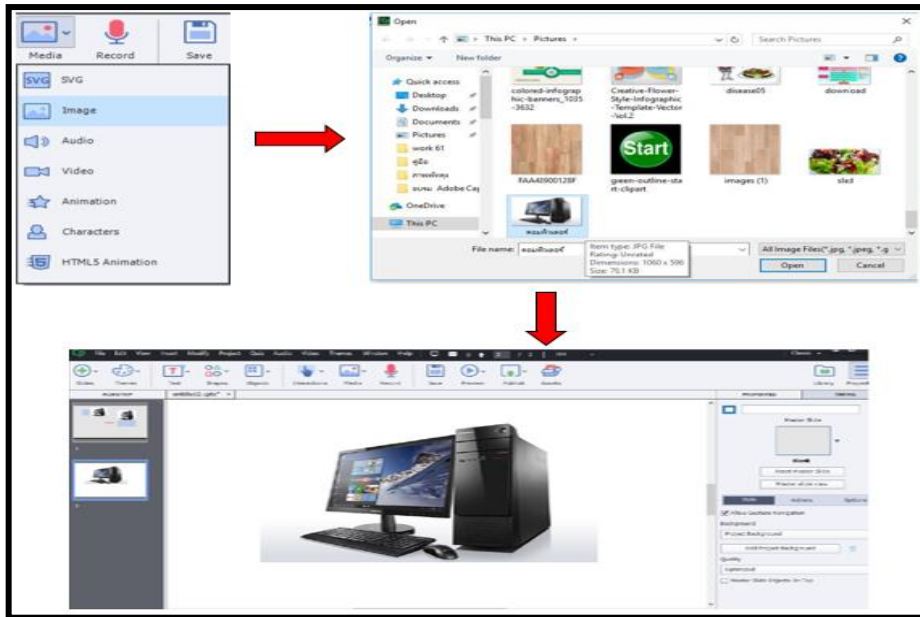
ภาพที่ 2.14 การสร้าง Text Animation

Text Animation เป็นข้อความที่มีลูกเล่นทำให้ชิ้นงานมีความน่าสนใจมากขึ้น

- Text พิมพ์ข้อความที่ต้องการ
- Font กำหนดรูปแบบอักษร
- Size กำหนดขนาดตัวอักษร
- Delay กำหนดการหน่วงเวลา
- Color กำหนดสีข้อความ
- Loop กำหนดให้เล่นวน

การนำเข้ารูปภาพ

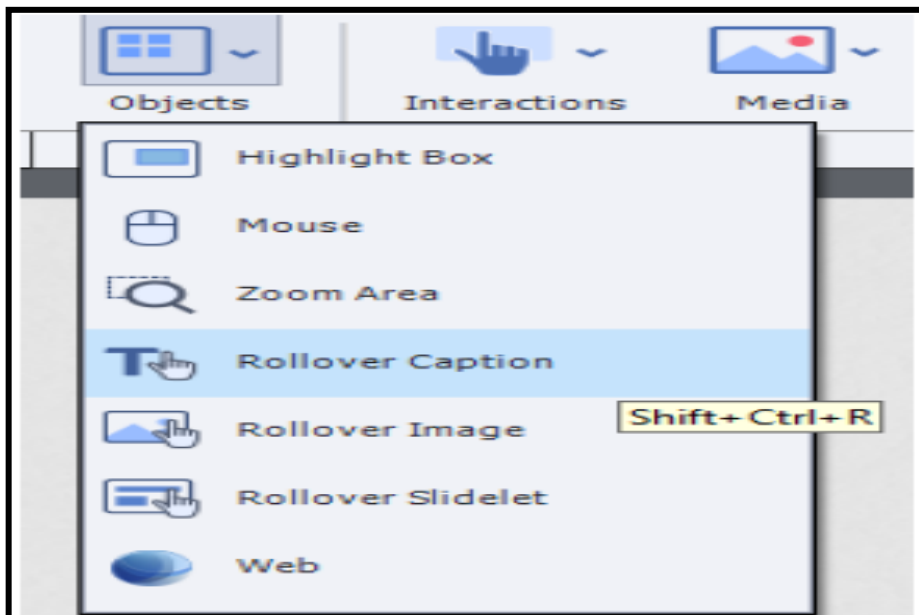
- การนำภาพเข้าโปรแกรม ไปที่ Media > Image และเลือกไฟล์ที่ต้องการ



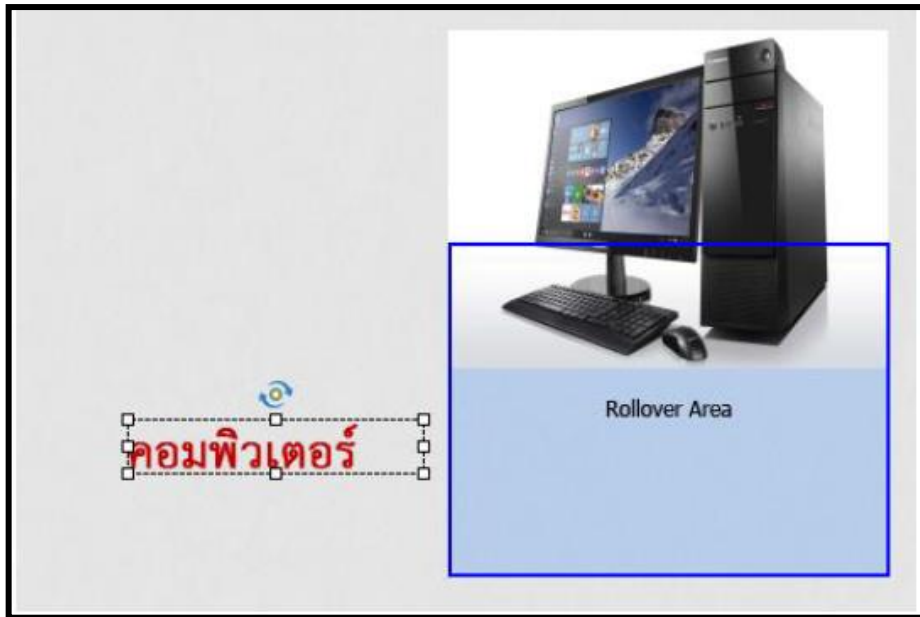
ภาพที่ 2.15 การนำภาพเข้าโปรแกรม

Object Tools

เป็นการสร้างหนังสือในรูปแบบที่แสดงผลโดยการลากเมาส์ผ่านจุดที่กำหนด Rollover Area ก็
จะปรากฏ ข้อความออกมาให้เห็น วิธีสร้างคือ คลิกที่ Object Tools ที่ชื่อ Rollover Caption และพิมพ์
ข้อความที่ต้องการ



ภาพที่ 2.16 การสร้าง Rollover Caption



ภาพที่ 2.17 การสร้าง Rollover Caption

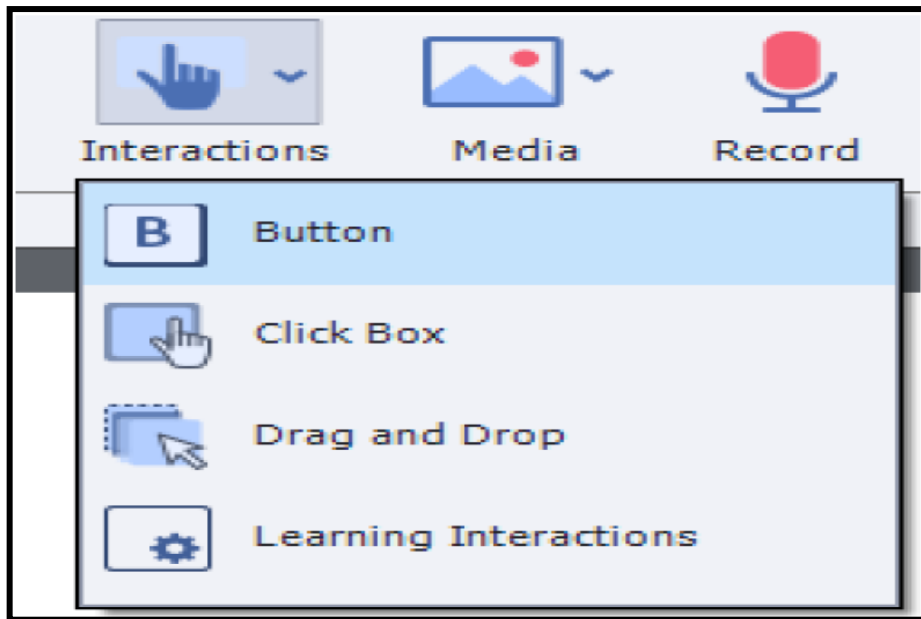
การสร้าง Rollover Image การปฏิสัมพันธ์โดยการใช้เมาส์วางเหนือวัตถุที่กำหนดแล้ว ปรากฏเป็นภาพหรือ ข้อความขึ้นมา ในที่นี้ จะอธิบายวิธีการนำเมาส์ไปวางเหนือวัตถุ แล้วปรากฏเป็นภาพขึ้นมา (Rollover Area) และเมื่อนำเมาส์ออกจากวัตถุภาพจะหายไป



ภาพที่ 2.18 การสร้าง Rollover Image

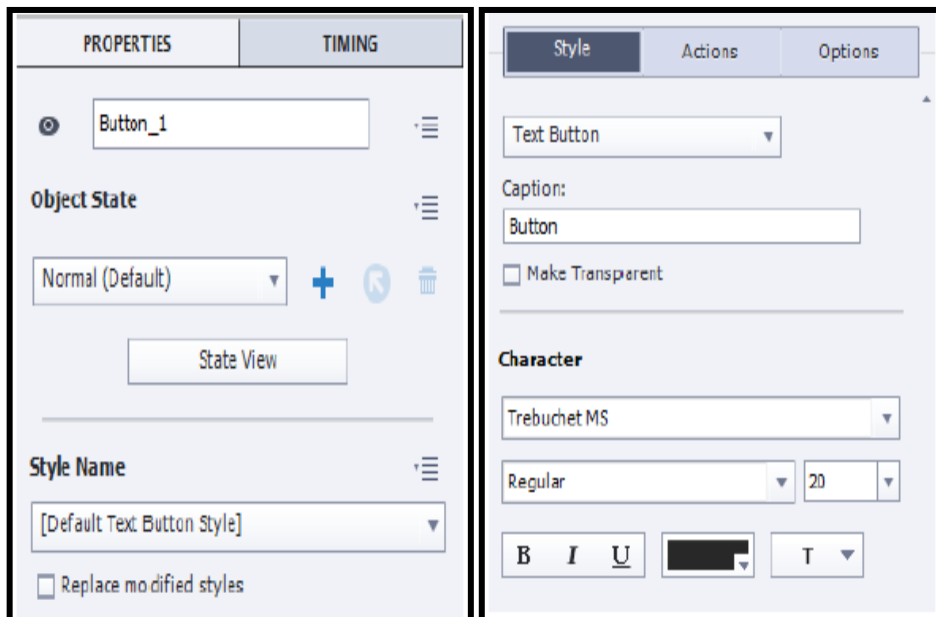
ปุ่มควบคุม Button

Button เป็นปุ่มใช้สำหรับเชื่อมโยงไปยังส่วนต่างๆของชิ้นงานซึ่งมีแม่แบบปุ่มให้เลือกใช้มากมาย โดยคลิกที่เครื่องมือ Interaction เลือก Button



ภาพที่ 2.19 การสร้างปุ่มควบคุม Button

จะปรากฏกรอบรอบข้อความ Button ซึ่งเราสามารถเปลี่ยนข้อความ Button เป็นข้อความที่เราต้องการได้ โดยใช้กล่องคุณสมบัติ โดยพิมพ์แก้ไขข้อความที่ Caption



ภาพที่ 2.20 แก้ไขข้อความที่ Caption

นอกจากนี้ยังปรับรูปแบบตัวอักษรได้ที่ Character เมื่อปรับแต่งแล้วก็จะได้หัวข้อความซึ่งแต่ละหัวข้อจะหา หน้าที่เป็นปุ่มให้คลิกเลือกเพื่อเชื่อมโยงไปยังสไลด์ที่กำหนด ในกรณีที่เชื่อมโยงไปยังสไลด์ต่าง ๆ นั้นให้เลือกเมนู Actions

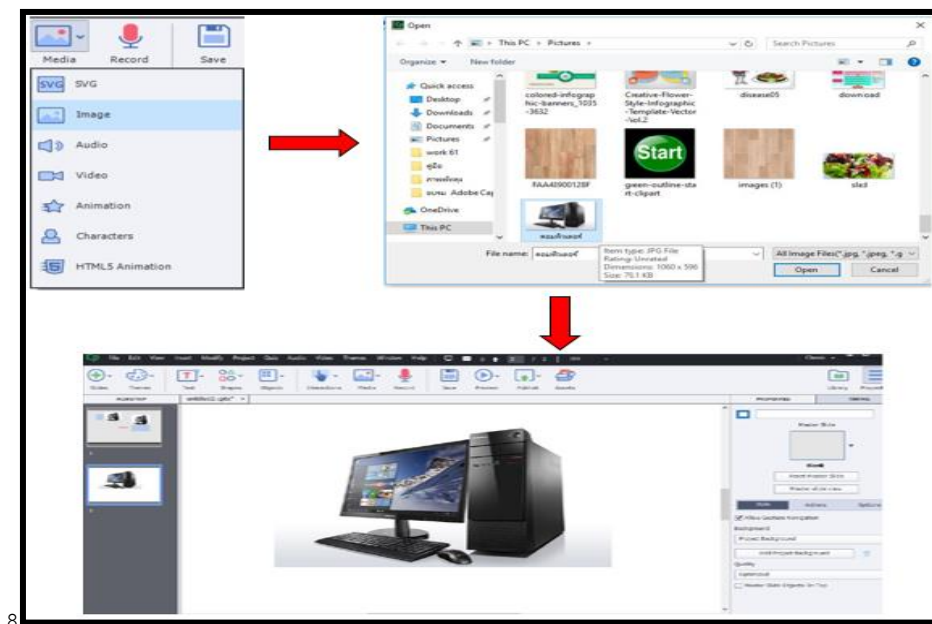
หมายเหตุ On success ถ้าคลิกที่ปุ่มนี้ จะให้ทำอะไร โดยมีตัวเลือก คือ

- Continue ให้นำเสนอเนื้อหาต่อไป
- Go to previous slide ถอยกลับสไลด์ก่อนหน้า
- Go to next slide ไปสไลด์ถัดไป
- Jump to slide เลื่อนไปสไลด์ที่ระบุ
- Open URL or file เปิดไฟล์หรือเว็บไซต์
- Open other project เปิดไฟล์อื่นที่สร้างด้วย Captivate
- Send e-mail to ส่งอีเมลไปยัง...
- Execute JavaScript รันภาษา JavaScript

Media

Click Box เป็นการกระทำที่เกี่ยวกับภาพและคำถามที่เกี่ยวข้องกับภาพเพื่อเป็นการฝึกให้นักเรียนทดลองทำหลังจากที่เรียนผ่านไป โดยการคลิกที่ภาพตามคำถามที่กำหนดให้ มีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

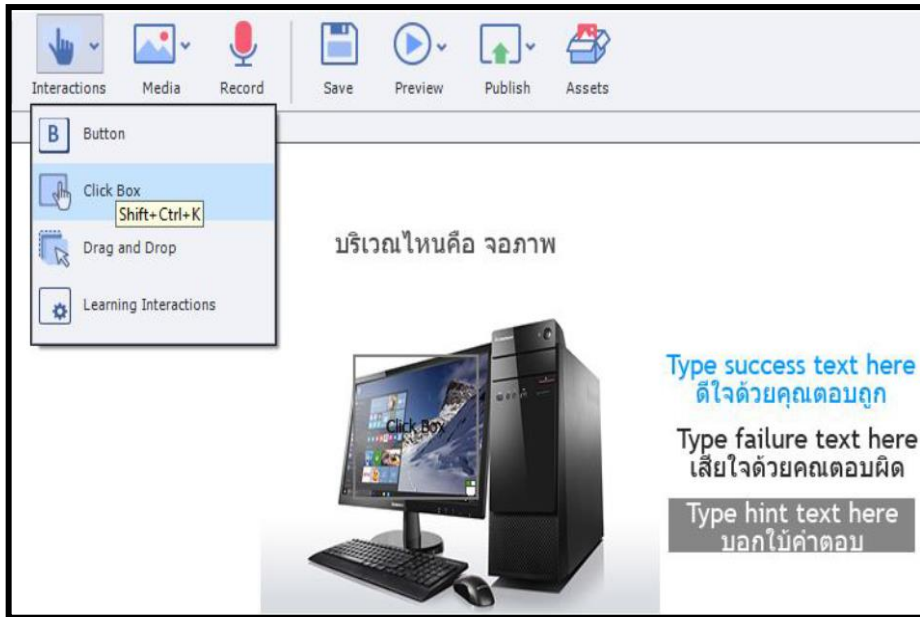
1. แทรกรูปภาพที่ต้องการทดสอบความรู้ของนักเรียน ด้วยเครื่องมือ Image
2. แทรกคำถามด้วยไอคอน Text Caption



ภาพที่ 2.21 การทำ Click Box

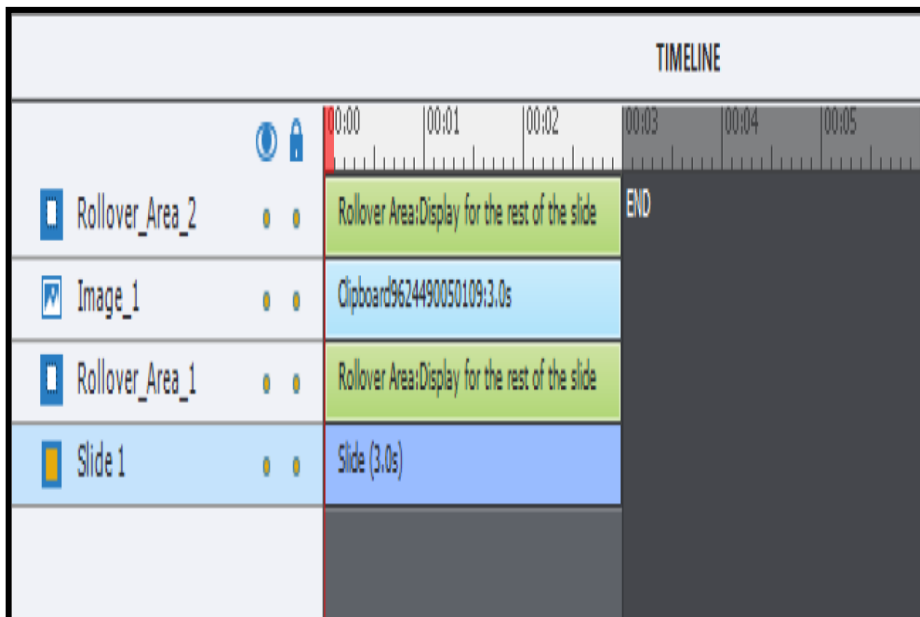
ให้ไปที่เครื่องมือ Interaction > Click Box จะได้หน้าต่าง Click Box ขึ้นมาให้ย้ายกล่อง Click Box ไปยังตำแหน่งที่ต้องการ ซึ่งในที่นี้คือบริเวณที่เป็น Keyboard บริเวณของ

- Type success text here คือ ข้อความที่ต้องการแสดงในกรณีที่ตอบถูก
- Type failure text here คือ ข้อความที่ต้องการแสดงในกรณีที่ตอบผิด
- Type hint text here คือ ข้อความที่ต้องการแสดง เพื่อเป็นการบอกใบ้คำตอบ



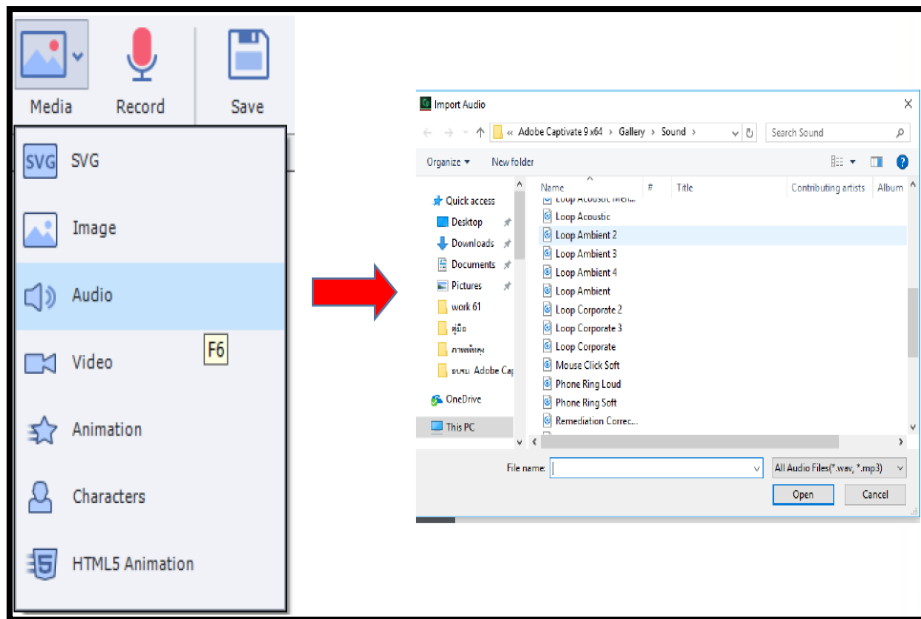
ภาพที่ 2.22 การทำ Click Box

Timeline สำหรับกำหนดระยะเวลาที่จะให้แสดง และระยะเวลาที่จะให้ปรากฏหลังจากที่ Slide ปรากฏ เช่น จากภาพด้านล่าง เป็นการกำหนดให้ Slide มีความยาว 3 วินาที และจะเริ่มแสดงให้เห็นเมื่อเปิด Slide เข้ามาแล้ว 2 วินาที ดังนั้น Slide นี้ จะมีความยาวทั้งหมด 5 วินาที เมื่อดูที่ Timeline



ภาพที่ 2.23 Timeline

การใส่เสียงใน Slide เป็นเสียงประกอบ Slide จะเล่นเฉพาะเมื่อ Slide นั้น ๆ ปรากฏเท่านั้น และจะหยุดเล่นเมื่อ Slide นั้นออกไปจากหน้าจอ วิธีการนำเสียงเข้า มีดังนี้ ไปที่เครื่องมือ Media เลือก Audio และเลือกเสียงที่ต้องการ



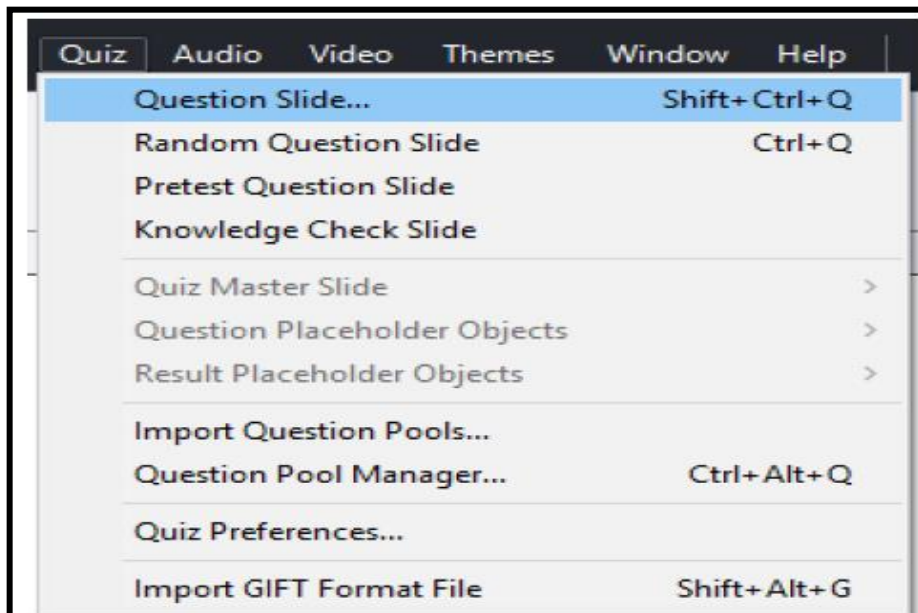
ภาพที่ 2.24 การแทรกเสียง

การสร้างแบบทดสอบ

โปรแกรมสามารถสร้างแบบทดสอบได้หลายรูปแบบ เช่น แบบตัวเลือก (Multiple choice) แบบถูกหรือผิด (True/False) แบบเติมคำในช่องว่าง (Fill in the Blank) แบบเขียนตอบด้วยคำหรือประโยคสั้นๆ (Short Answer) แบบจับคู่ (Matching) เป็นต้น

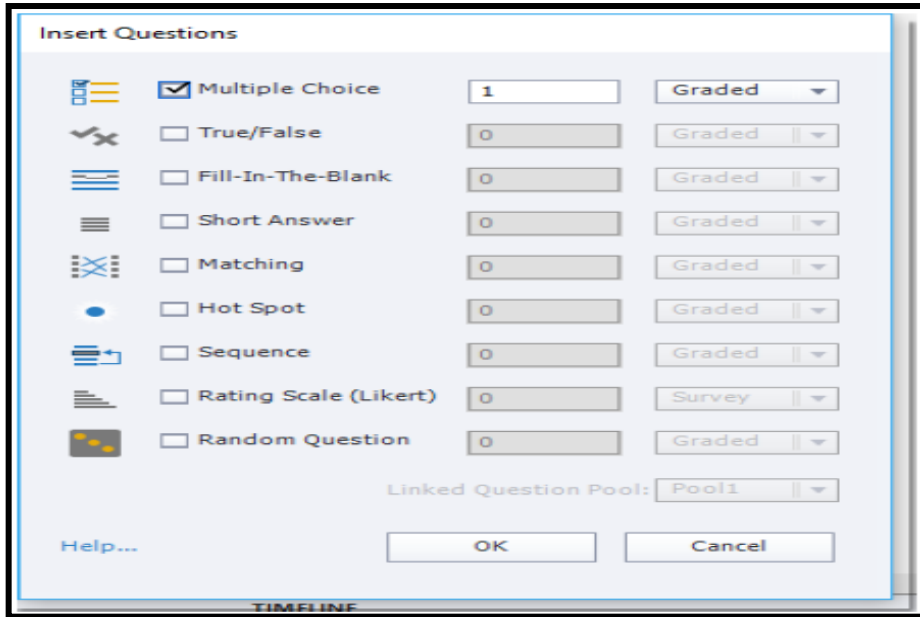
การสร้างแบบทดสอบแบบตัวเลือก (Multiple Choice) สามารถกำหนดตัวเลือกได้ มีวิธีดังนี้

1. เลือกเมนู Quiz – Question Slide



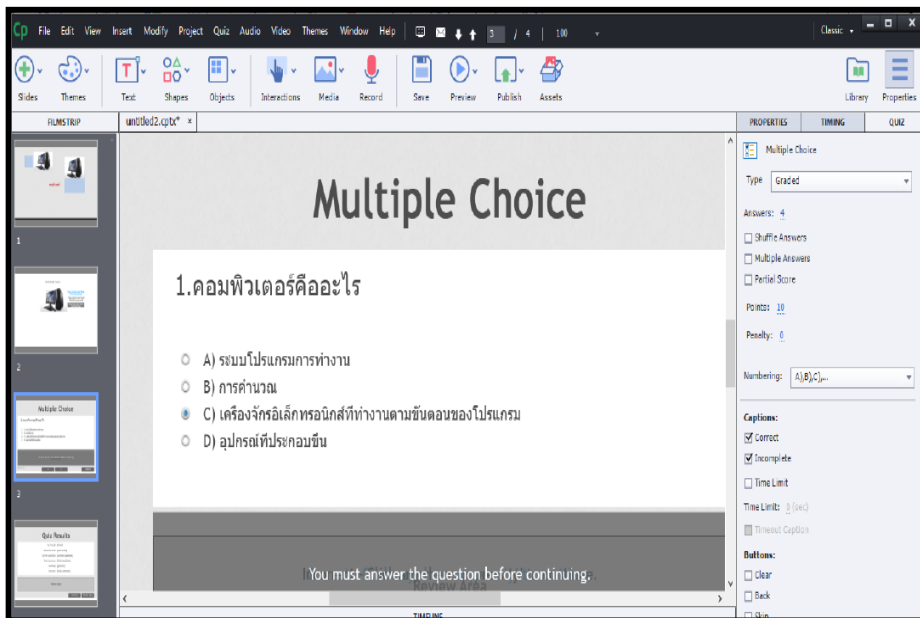
ภาพที่ 2.25 เลือกเมนู Quiz – Question Slide

2. จะปรากฏหน้าต่าง Insert Question คลิกเลือกรูปแบบ Multiple Choice



ภาพที่ 2.26 หน้าต่าง Insert Question

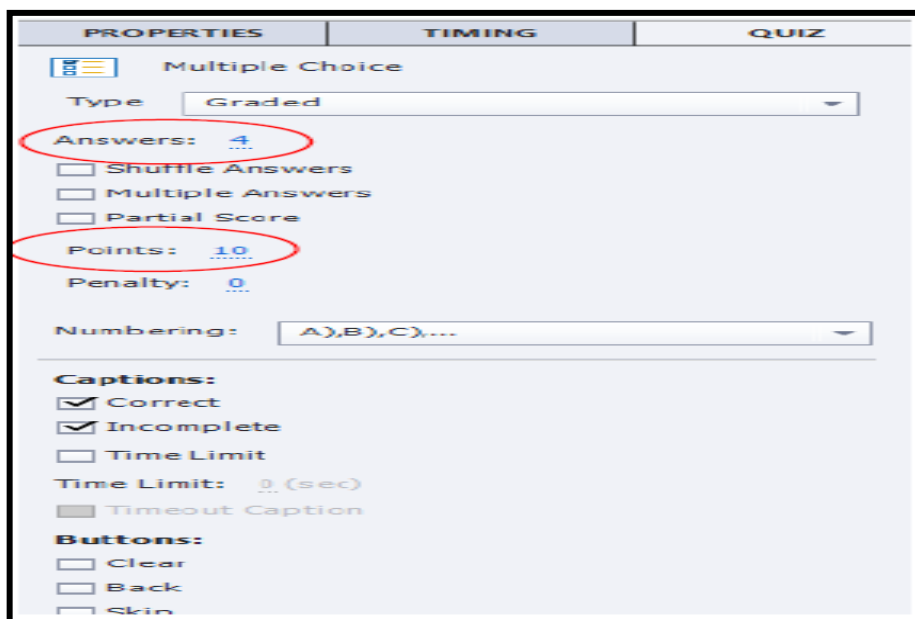
3. ใส่จำนวนคำถาม เลือกรูปแบบการเก็บคะแนน (Grade) เสร็จแล้วคลิก OK
4. จะปรากฏสไลด์ที่มีรูปแบบคำถามแบบ Multiple Choice ให้ใส่คำถาม คำตอบและกำหนดข้อที่ถูกต้อง



ภาพที่ 2.27 ใส่คำถาม คำตอบและกำหนดข้อที่ถูกต้อง

ที่แถบ QUIZ PROPERITES ให้กำหนดจำนวนตัวเลือก (Answers) และคะแนนสำหรับข้อนี้ (Points) ตามต้องการ ในตัวอย่าง กำหนดให้เป็น 4 ตัวเลือก และถ้าทำถูก ได้ 10 คะแนน

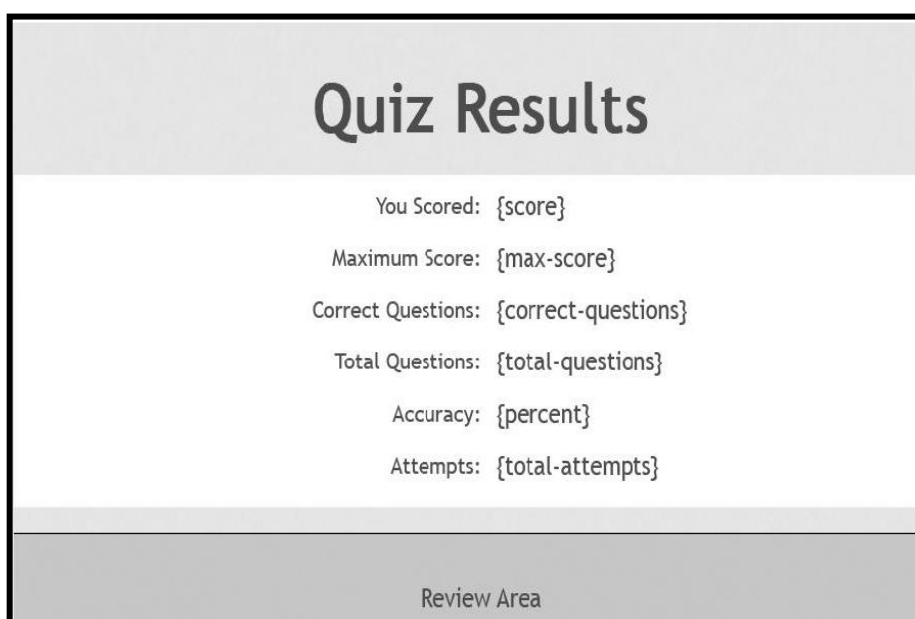
สำหรับการลำดับหัวข้อของตัวเลือก โปรแกรม กำหนดมาให้แล้ว เป็น ระบบ A,B,C หรือ ระบบตัวเลข เท่านั้น ไม่สามารถปรับเป็น ก. ข. ค. ได้ ต้องเลือกใช้ตามที่โปรแกรมกำหนด



ภาพที่ 2.28 กำหนดตัวเลือก และคะแนน

การจัดรูปแบบและแก้ไขสไลด์แสดงผลคะแนน (Quiz Result)

สไลด์ Quiz Result เป็นสไลด์สำหรับแสดงผลคะแนน ที่รวบรวมมาจากแบบทดสอบทั้งหมดในชิ้นงาน โดยจะถูกแทรกเข้ามาพร้อมกับการสร้างแบบทดสอบในครั้งแรกและถูกเก็บไว้ที่หน้าต่าง Filmstrip หรือหน้าต่างแสดงลำดับสไลด์ เราสามารถจัดรูปแบบใหม่ โดยมีขั้นตอนดังนี้



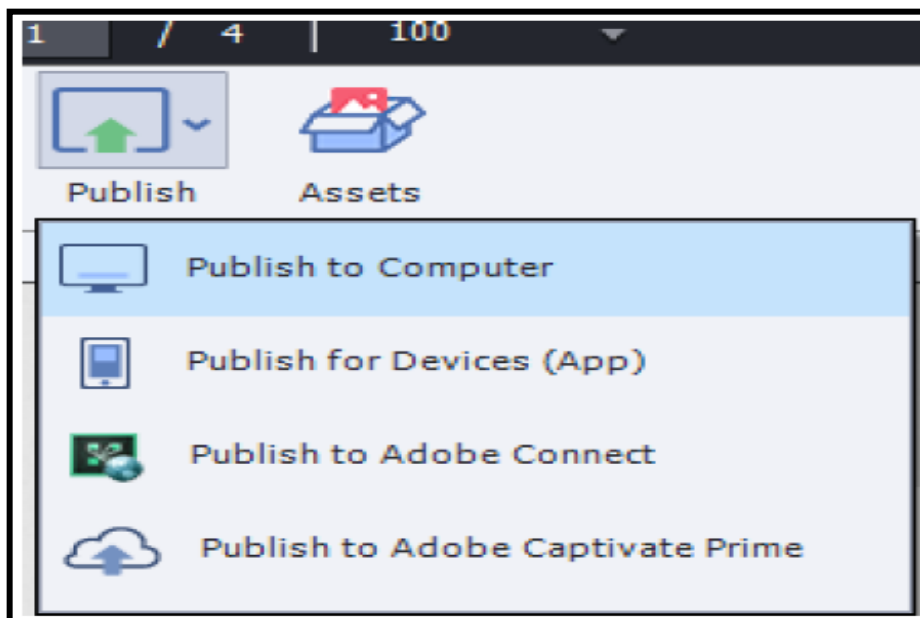
ภาพที่ 2.29 สไลด์ Quiz Result

1. คลิกเลือก Slide Quiz Results
2. กรอบข้อความต่างๆ สามารถเคลื่อนย้ายจัดองค์ประกอบต่างๆ ได้ตามต้องการ
3. กำหนดการแสดงผลลัพท์ที่ Quiz Properties ดังนี้
 - 3.1 Score แสดงผลคะแนนที่ตอบคำถามถูกต้อง
 - 3.2 Max Score แสดงผลรวมของคะแนนทั้งหมด
 - 3.3 Correct Question แสดงจำนวนคำถามทั้งหมดที่ตอบถูก
 - 3.4 Total Question แสดงจำนวนคำถามทั้งหมด
 - 3.5 Accuracy แสดงผลของการทำแบบทดสอบเป็นเปอร์เซ็นต์
 - 3.6 Attempts แสดงผลจำนวนความพยายามที่ผู้เรียนทำแบบทดสอบ
4. ดับเบิลคลิกที่ข้อความ แล้วพิมพ์ข้อความใหม่ที่ต้องการ

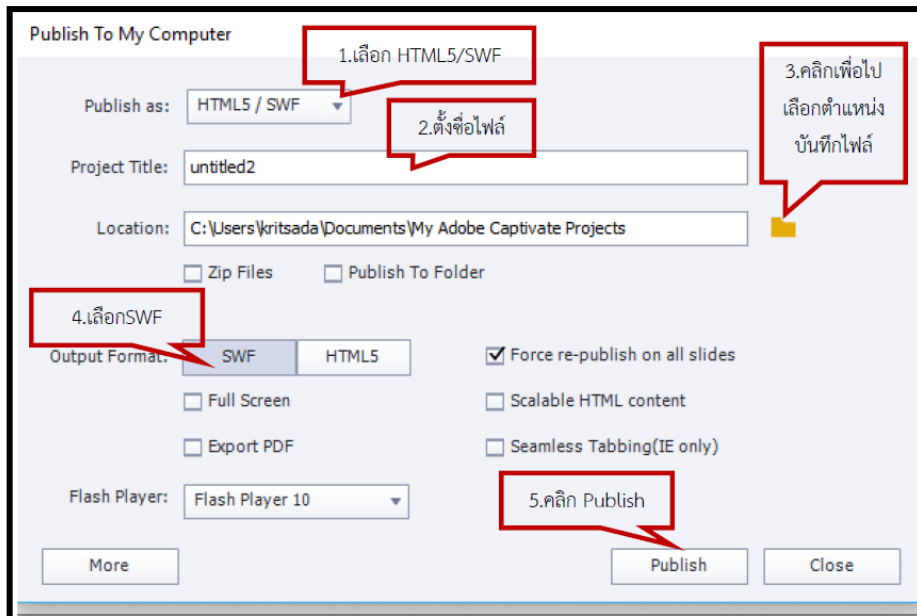
การส่งออกข้อมูลเพื่อเผยแพร่ชิ้นงาน

เป็นการส่งออกโครงการในลักษณะ Stand Alone ซึ่งไฟล์สามารถ เล่นหรือ แสดงผลเอง ได้ โดยไม่ต้องใช้ โปรแกรมใดๆ โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. เปิดโครงการที่ต้องการส่งออก จากนั้นคลิกที่เครื่องมือ Publish เลือก Publish to Computer
2. คลิกเลือก Media เพื่อกำหนดให้ส่งออกเป็นมีเดียไฟล์



ภาพที่ 2.30 เครื่องมือ Publish to Computer

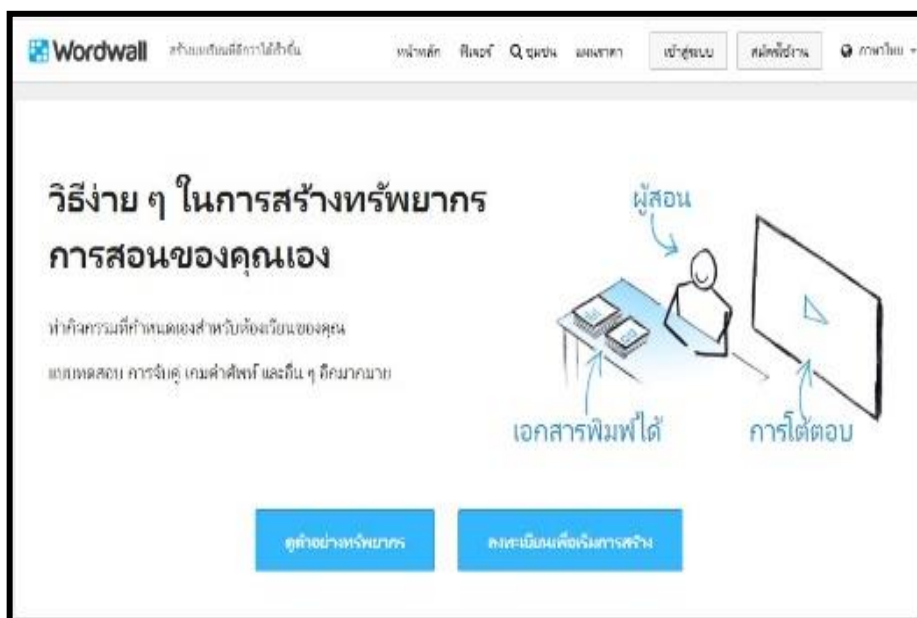


ภาพที่ 2.31 ส่งออกข้อมูลเพื่อเผยแพร่ชิ้นงาน

2) ความรู้เกี่ยวกับเว็บไซต์ Wordwall

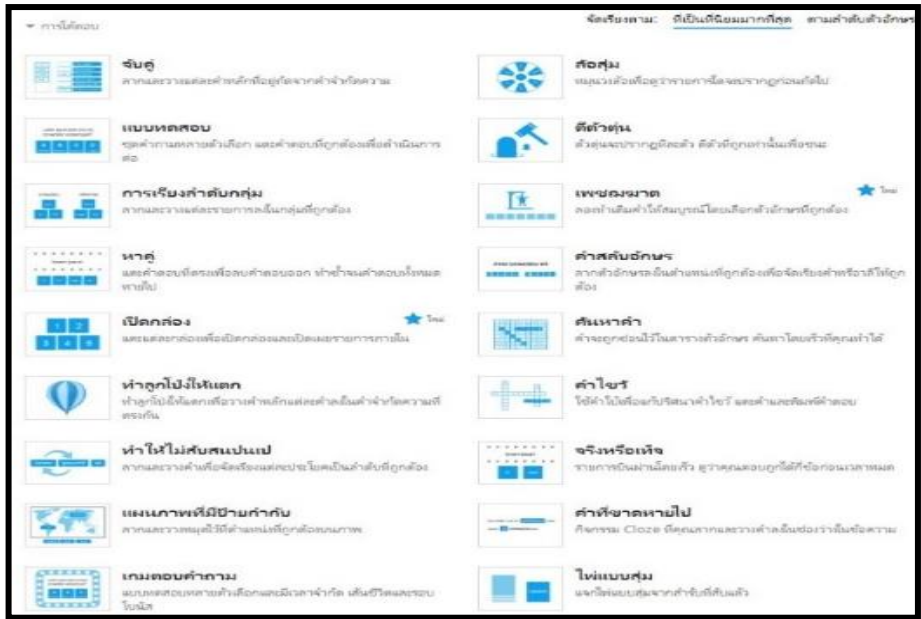
เว็บไซต์ Wordwall เป็นเว็บไซต์ที่สามารถใช้ในการสร้างสื่อการสอนประเภทเกมออนไลน์ หรือหากไม่พร้อมสามารถพิมพ์เป็นใบงานให้ทำได้ทันที เตรียมเนื้อหาครั้งเดียวได้ทั้ง 2 แบบ

1. เข้าเว็บไซต์ <https://wordwall.net/th> เลือกเข้าสู่ระบบ (หรือสมัครใช้งานในกรณีไม่มีบัญชี)



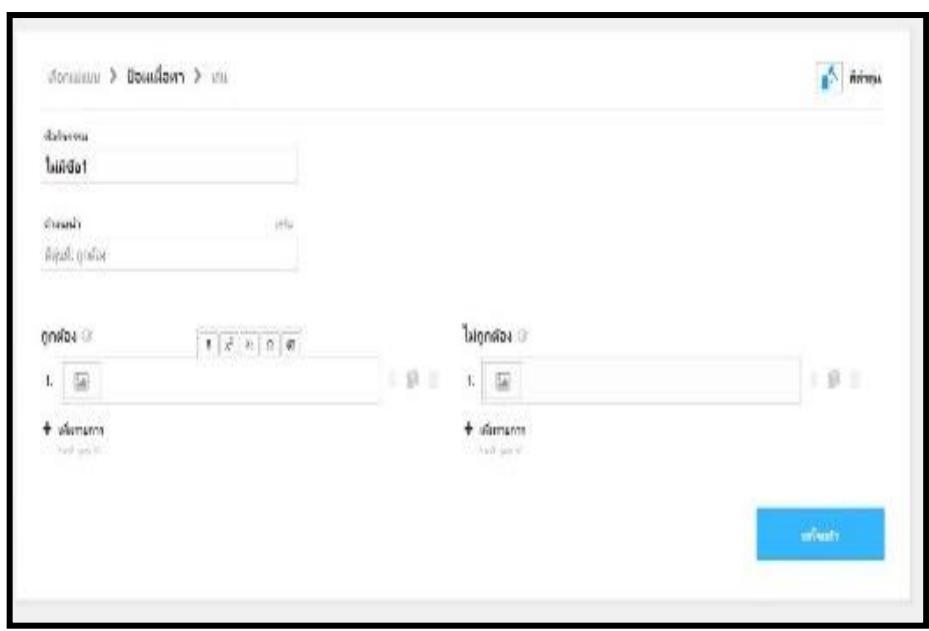
ภาพที่ 2.32 เว็บไซต์ Wordwall

2. คลิกสร้างกิจกรรม จากนั้นจะพบกับรูปแบบของสื่อที่จะสร้างจำนวนมาก เช่น จับคู่ ล้อสุ่ม แบบทดสอบ ตีตัวตื้น เรียงลำดับ และอีกมากมาย

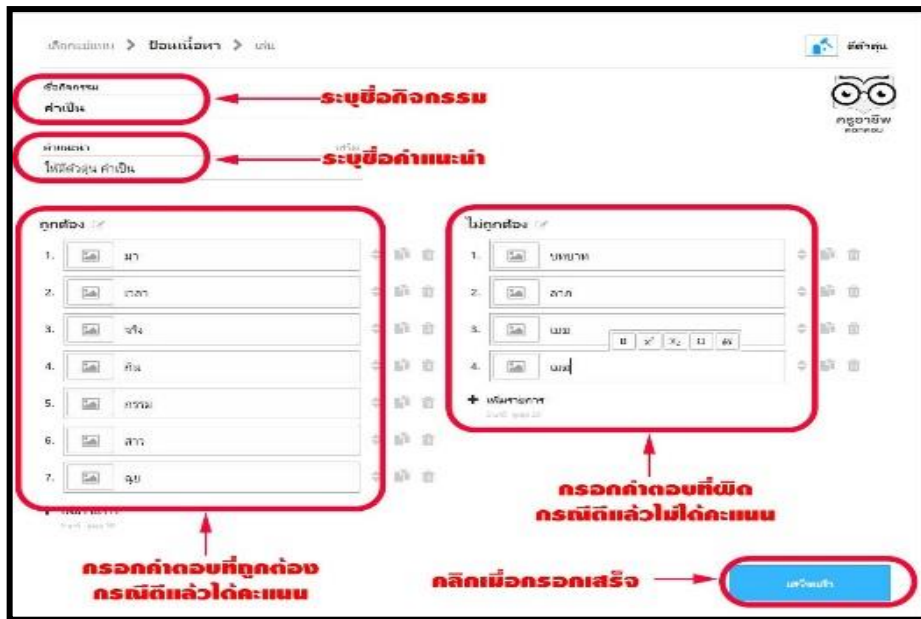


ภาพที่ 2.33 สร้างกิจกรรม

3. เลือกรูปแบบของเกมที่ต้องการ จากนั้นกรอกข้อมูลคำถามให้ถูกต้อง

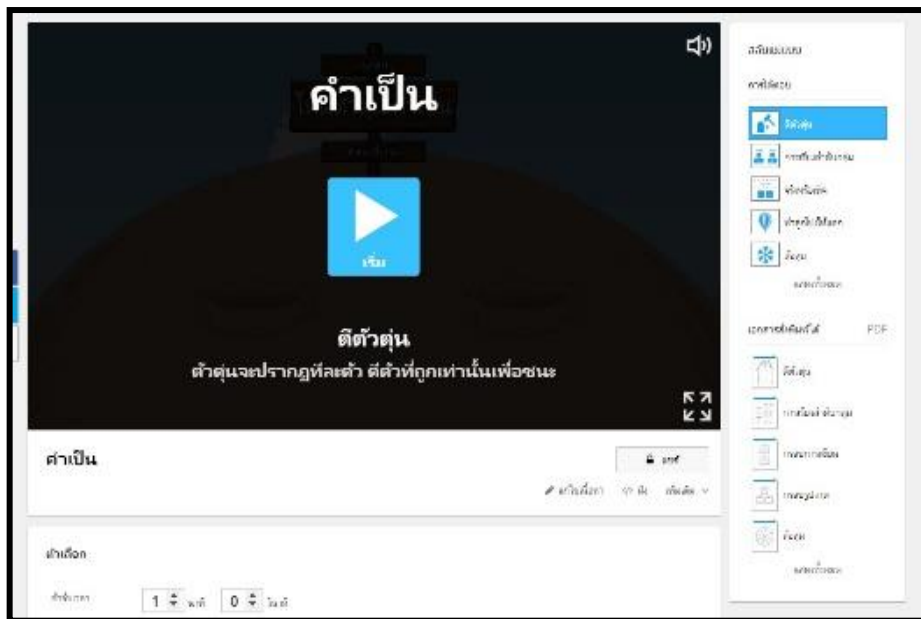


ภาพที่ 2.34 เลือกรูปแบบของเกมที่ต้องการ



ภาพที่ 2.35 เลือกรูปแบบของเกมที่ต้องการ

4. จากนั้นจะได้เกมที่ต้องการ สามารถแชร์ให้กับนักเรียนเพื่อเล่นเกมได้เลย



ภาพที่ 2.36 จะได้เกมที่ต้องการ

5. คลิกปุ่มแชร์ หรือมอบหมายงานให้กับนักเรียนได้เลย



ภาพที่ 2.37 แชร์ หรือมอบหมายงาน

2.2.5 ทฤษฎีพัฒนาการของเด็กประถมวัย

อีริกสัน (Erikson อ้างถึงใน สิริมา ภิญญอนันตพงษ์, 2547 : 46-49) เป็นนักจิตวิทยาในกลุ่มจิตวิเคราะห์ มีอาชีพเป็นจิตแพทย์ ในปี 1955 ได้รับการเลือกตั้งเป็นประธานของ The Division of Development Psychology อีริกสัน (Erikson) ได้เน้นความสำคัญของเด็กปฐมวัยว่าเป็นวัยที่กำลังเรียนรู้สิ่งแวดล้อมรอบตัว ซึ่งเป็นสิ่งที่แปลกใหม่และน่าตื่นเต้นสำหรับเด็ก บุคลิกภาพจะสามารถพัฒนาได้ดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับว่าแต่ละช่วงของอายุเด็กประสบสิ่งที่พึงพอใจตามขั้นพัฒนาการต่าง ๆ ของแต่ละวัยมากเพียงใด ถ้าเด็กได้รับการตอบสนองต่อสิ่งที่ตนพอใจในช่วงอายุนั้น เด็กก็จะมีพัฒนาการทางบุคลิกภาพที่ดีและเหมาะสมและพัฒนาครอบคลุมถึงวัยผู้ใหญ่ด้วย ซึ่งพัฒนาการของมนุษย์มี 8 ขั้น คือ

1) ขั้นความเชื่อใจหรือขาดความเชื่อใจ (Trust Versus Mistrust) อายุตั้งแต่แรกเกิดถึง 1 ปี ในขั้นนี้เด็กจะพัฒนาความรู้สึกว่าตนเป็นที่ยอมรับและสามารถให้ความเชื่อใจเป็นมิตรแก่คนอื่น วิธีการอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่ ไม่ว่าจะเป็นการอุ้ม การให้อาหาร หรือวิธีการเลี้ยงดูต่าง ๆ จะส่งผลไปสู่บุคลิกภาพของความเชื่อใจ เป็นมิตร เปิดเผย และเชื่อถือไว้นับเชื่อใจต่อสภาพแวดล้อมและบุคคลต่าง ๆ

2) ขั้นการควบคุมด้วยตนเองหรือสงสัย/อาย (Autonomy Versus Doubt or Shame) อยู่ในช่วงอายุ 2-3 ปี เด็กวัยนี้เริ่มเรียนรู้ที่จะช่วยตนเอง สามารถควบคุมตนเอง และสิ่งแวดล้อมรอบตัวได้ เด็กจะสามารถทำงานง่าย ๆ เหมาะสมกับวัยของเด็กให้สำเร็จด้วยตนเอง เช่น การหยิบอาหารเข้าปาก เดิน วิ่ง หรือเล่นของเล่น ถ้าพ่อแม่บังคับหรือห้ามไม่ได้เด็กกระทำสิ่งใดด้วยตนเอง หรือเข้มนวดเกินไปจะทำให้เด็กเกิดความสงสัยในความสามารถของตนเอง เกิดความละอายในสิ่งที่ตนกระทำ ซึ่งจะทำให้เด็กรู้สึกว่าคุณไม่สามารถทำอะไรได้อย่างถูกต้องและได้ผล เกิดความย่อท้อ ขอบขึงผู้อื่น

3) ขั้นการริเริ่มหรือรู้สึกผิด (Initiative Versus Guilt) อยู่ในช่วงอายุ 3-6 ปี เป็นขั้นพัฒนาการความคิดริเริ่ม หรือความรู้สึกผิด (Sense of VS. of Guilt) เด็กจะมีความกระตือรือร้นที่จะเรียกสิ่งต่าง ๆ

รอบตัวเอง เด็กมีการเลียนแบบผู้อยู่ใกล้ชิดหรือสิ่งแวดล้อมที่ตนรับรู้ เด็กเริ่มเรียนรู้และยอมรับค่านิยมของครอบครัว และสิ่งถ่ายทอดสู่เด็ก ถ้าเด็กไม่มีอิสระในการค้นหา ก็จะส่งผลไป สู่ความคับข้องใจที่ไม่สามารถเรียนรู้ในสิ่งที่ตนอยากรู้ ซึ่งจะส่งผลต่อจิตใจของเด็กและความรู้สึกผิดติดตัว

4) ขั้นการประสบความสำเร็จ ความขยันหมั่นเพียรหรือรู้สึกด้อย (Mastery Versus Inferiority) อยู่ในช่วงอายุ 6-12 ปี เป็นขั้นที่ทุ่มเท ขยัน เพื่อเกิดความสำเร็จ ขอบแข่งขันร่วมกับเพื่อนกับกลุ่ม

5) ขั้นการรู้จักตนเองหรือความสับสนไม่รู้จักตนเอง (Identity Versus Diffusion : Fidelity) อยู่ในช่วงอายุ 13-17 ปี (The College Years) เป็นขั้นการค้นหาความเป็นตนเอง สร้างความเป็นตนเองโดยผู้ใหญ่และสังคมมีอิทธิพล

6) ขั้นรู้สึกโดดเดี่ยว (Intimacy Versus Isolation) อยู่ในช่วงอายุ 18-22 ปี (Early Adolescence and Self Comment) เป็นขั้นความรับผิดชอบ เป็นผู้ใหญ่อิสระตัว

7) ขั้นความรับผิดชอบแบบผู้ใหญ่หรือความรู้สึกเฉื่อยชา (Generativity Versus Aborption) อยู่ในช่วงอายุ 22-40 ปี เป็นขั้นสร้างความเบิกบาน สืบวงศ์ตระกูล รับผิดชอบหน้าที่ รับผิดชอบต่อครอบครัว ลูก

8) ขั้นความมั่งคั่ง สมบูรณ์ หรือหมดหวัง ท้อถอยชีวิต (Integrity Versus Despair) อยู่ในช่วงอายุ 40 ปี วัยชราเป็นขั้นมีความภูมิใจในความสำเร็จของชีวิต หรือเกิดความอาลัยท้อแท้ สิ้นหวัง ไม่ยอมรับการเปลี่ยนแปลงสภาพที่เกิดขึ้น

พัฒนาการบุคลิกภาพทั้ง 8 ขั้นของอีริคสัน ในขั้นพัฒนาการที่ 1-3 มีความเกี่ยวข้องกับวัยของเด็กปฐมวัย เด็กมีความสัมพันธ์กับพ่อแม่ และครอบครัว ดังนั้น พ่อแม่ เป็นบุคคลที่มีความสำคัญต่อพัฒนาการทางบุคลิกภาพเด็กในวัยนี้เป็นอย่างมาก เด็กมีพัฒนาการทางบุคลิกภาพที่สมบูรณ์ในวัยผู้ใหญ่ได้ขึ้นอยู่กับรากฐานพัฒนาการในวัยนี้เป็นสำคัญ

2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

พิชญ์สินี โชติชะวงศ์ (2554, หน้า 74) การใช้เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดของเด็กปฐมวัย โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปิงเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยมีทักษะการคิดดีขึ้นหลังจากการใช้เกมศึกษา เมื่อพิจารณานักเรียนเป็นรายบุคคล พบว่า นักเรียนมีคะแนนรวมอยู่ในระดับดีขึ้นไปทุกคน และเมื่อพิจารณาคะแนนจากการทำใบงานของนักเรียนแต่ละด้าน พบว่า นักเรียนทำใบงานได้คะแนนอยู่ในระดับดีมาก ด้านการเปรียบเทียบ นักเรียนทุกคนได้คะแนน อยู่ในระดับดี คิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมา คือ ด้านการสังเกต คิดเป็นร้อยละ 88.46 ด้านการเรียงลำดับ คิดเป็นร้อยละ 84.62 ด้านการจับคู่ คิดเป็นร้อยละ 76.92 ด้านการจำแนก คิดเป็นร้อยละ 61.54

กาญจนา โพธิ์ลักษณ์ (2554, หน้า 64) การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน เท่ากับ 58.12 คะแนนหลังเรียน มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 88.26 คะแนนผลต่างรวมเท่ากับ 208 คิดเป็นร้อยละ 30.14 สรุปได้ว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

สายวาริน ทหาร (2553, หน้า 76) การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนสะกดท้ายคำ โดยใช้เกมของนักเรียนชาวเขาเผ่าปกากะญอ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสมเด็จพระพุทธชินวงศ์ ผลการวิจัยพบว่า คะแนนหลังการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนสะกดท้ายคำ โดยใช้เกม ดีกว่าคะแนนก่อนเรียน

บทที่ 3

วิธีการดำเนินโครงการ

การศึกษาเกม 5 ด้าน สำนวน สุภาชิตไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ คลอง 13 ในครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้วางแผนดำเนินการและวิธีการดำเนินโครงการ ดังนี้

3.1 วัสดุอุปกรณ์

3.2 ขั้นตอนการสร้างเกม 5 ด้าน สำนวน สุภาชิตไทย

3.2.1 โครงสร้างขั้นตอนการดำเนินโครงการสร้างเกม 5 ด้าน สำนวน สุภาชิตไทย

3.2.2 การออกแบบสตอรี่บอร์ดเกม 5 ด้าน สำนวน สุภาชิตไทย

3.3 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.4 เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล

3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 วัสดุอุปกรณ์

คอมพิวเตอร์

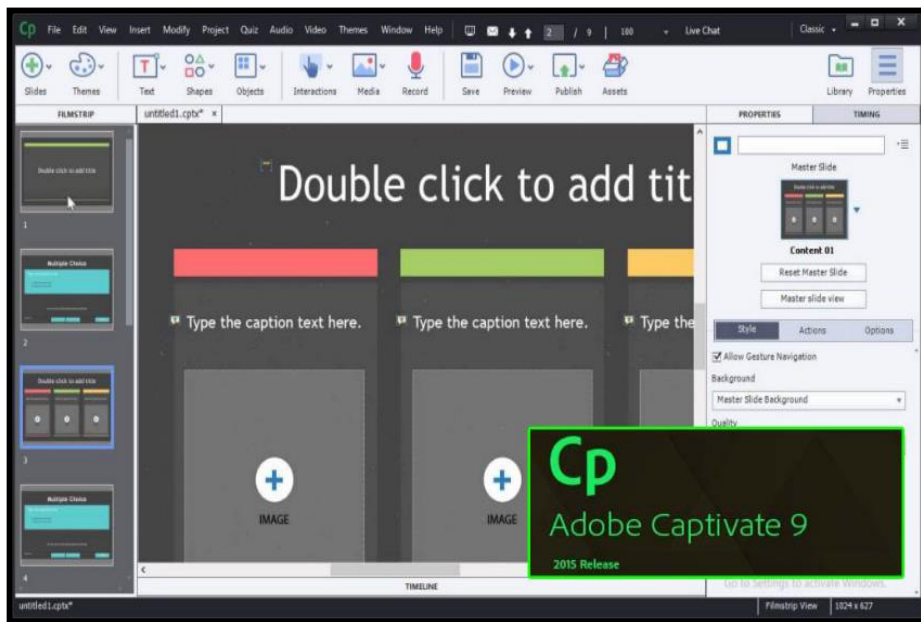


ภาพที่ 3.1 คอมพิวเตอร์

คอมพิวเตอร์ คือ อุปกรณ์ทางอิเล็กทรอนิกส์ ที่มนุษย์ใช้เป็นเครื่องมือช่วยในการจัดการกับข้อมูล ที่อาจเป็นได้ ทั้งตัวเลข ตัวอักษร หรือสัญลักษณ์ที่ใช้แทนความหมายในสิ่งต่าง ๆ โดยคุณสมบัติที่สำคัญของคอมพิวเตอร์คือ การที่สามารถกำหนดชุดคำสั่งล่วงหน้าหรือโปรแกรมได้ นั่นคือคอมพิวเตอร์สามารถ

ทำงานได้หลากหลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับชุดคำสั่งที่เลือกมาใช้งาน ทำให้สามารถนำคอมพิวเตอร์ไปประยุกต์ใช้งานได้อย่างกว้างขวาง เช่น ใช้ในการตรวจคลื่นความถี่ของหัวใจ การฝาก - ถอนเงินในธนาคาร การตรวจสอบสภาพเครื่องยนต์ เป็นต้น ข้อดีของคอมพิวเตอร์ คือ เครื่องคอมพิวเตอร์สามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความถูกต้อง และมีความรวดเร็ว

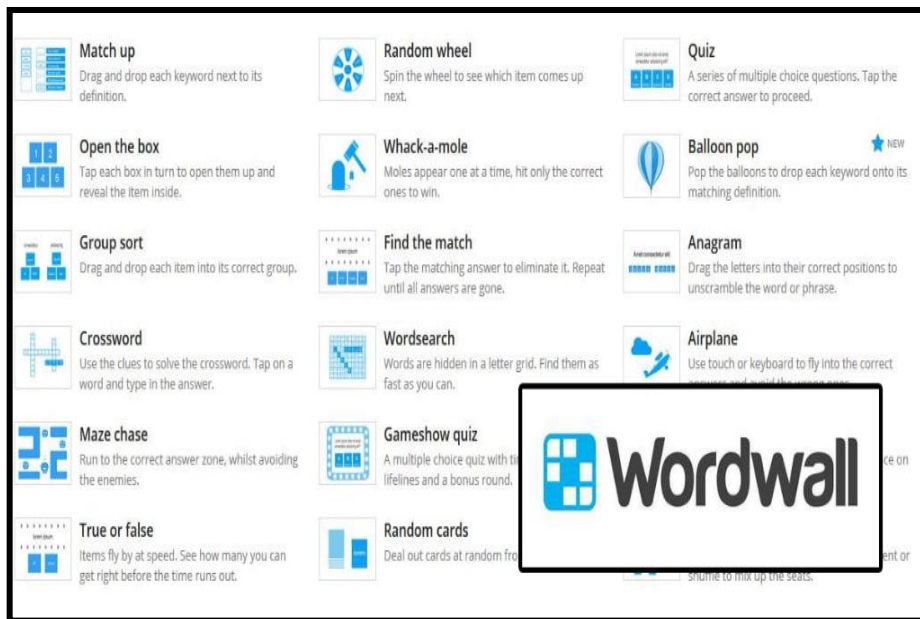
โปรแกรม adobe captivate 2019



ภาพที่ 3.2 โปรแกรม adobe captivate 2019

Adobe Captivate 2019 (อะโดบี แคปติเวท) เป็นโปรแกรมสร้างสื่อการสอน หรือซอฟต์แวร์ทำ อีเลิร์นนิ่ง ที่มีประสิทธิภาพซึ่งสามารถนำมาใช้เพื่อสร้างงานนำเสนอแบบ interactive หรือเนื้อหาการเรียนการสอน โดยการทำงานของ Captivate จะคล้ายกับโปรแกรม PowerPoint แต่มีข้อดีบางอย่างใน Captivate ที่มีเทมเพลตสำหรับสร้างแบบทดสอบที่สามารถใช้งานได้ง่ายเพื่อนำเสนอในกระบวนการเรียนรู้

เว็บไซต์ Wordwall



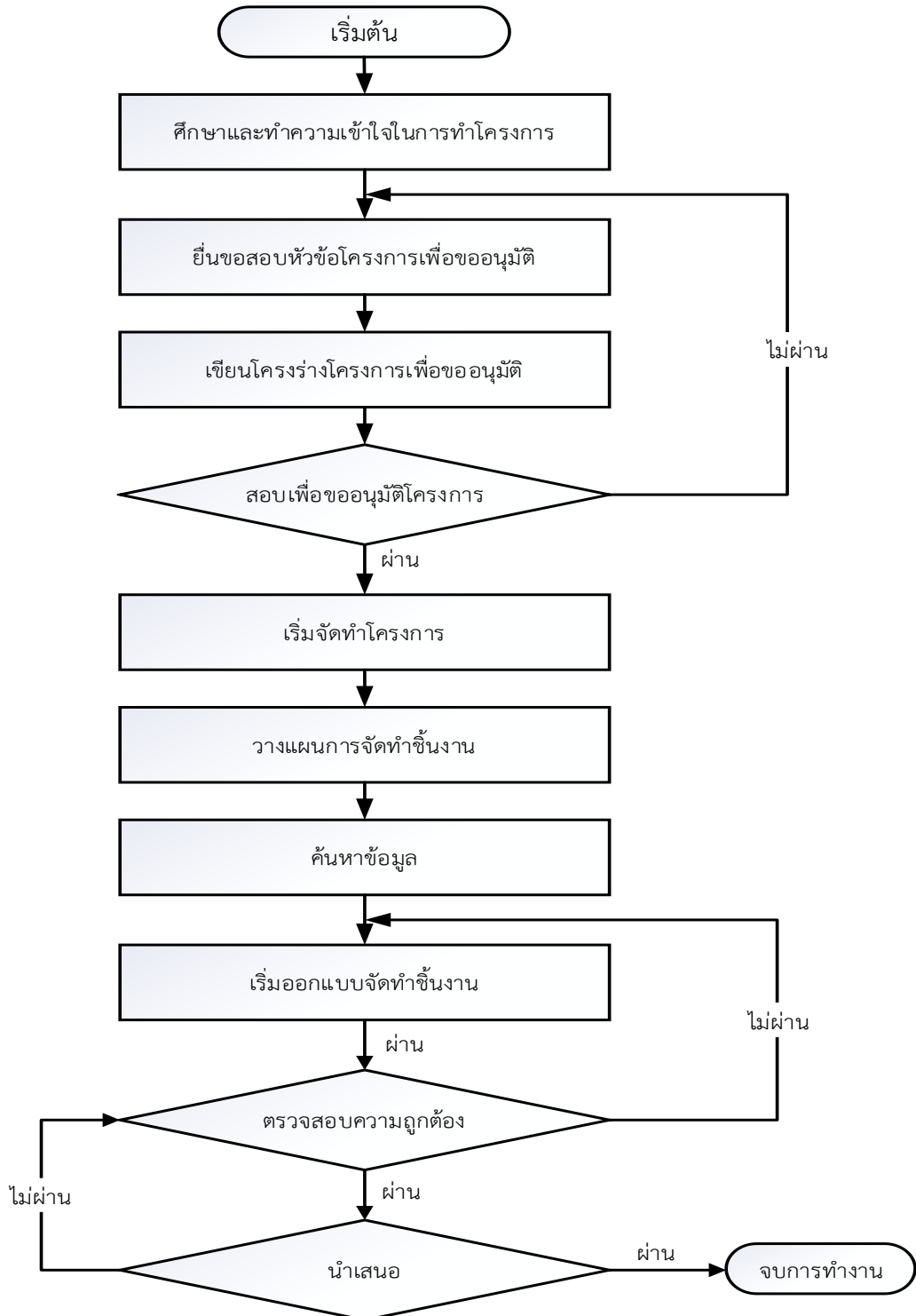
ภาพที่ 3.3 เว็บไซต์ wordwall

เว็บไซต์ Wordwall เป็นเว็บไซต์ที่คุณครูสามารถใช้ในการสร้างสื่อการสอนประเภทเกมออนไลน์ หรือหากนักเรียนไม่พร้อมสามารถพิมพ์เป็นใบงานให้นักเรียนทำได้ทันที เตรียมเนื้อหาครั้งเดียวได้ทั้ง 2 แบบ สร้างง่ายแค่คลิกๆ มีเมนูไทย รองรับโจทย์และคำตอบเป็นภาษาไทย

3.2 ขั้นตอนการสร้างเกม 5 ด้าน สำนวน สุภาชิตไทย

3.2.1 โครงสร้างแสดงขั้นตอนการดำเนินโครงการ

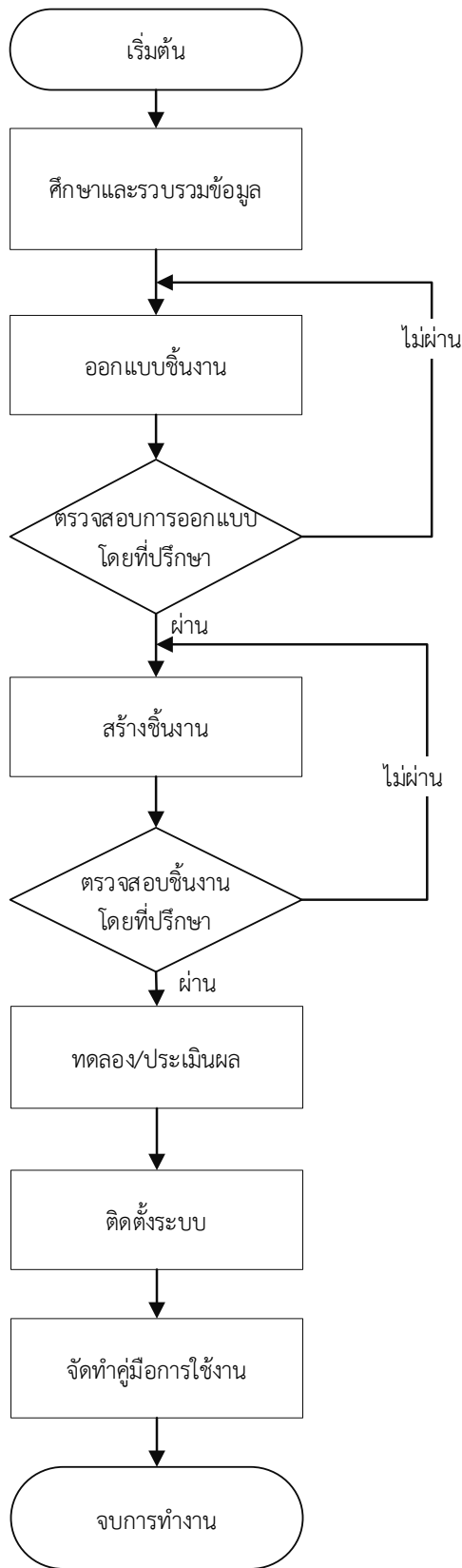
แผนผังขั้นตอนการดำเนินโครงการ



ภาพที่ 3.4 แผนผังแสดงขั้นตอนการดำเนินโครงการเกม 5 ด้าน สำนวน สุภาชิตไทย

ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ คลอง 13

แผนผังขั้นตอนการสร้างชิ้นงาน



ภาพที่ 3.5 โครงสร้างขั้นตอนการสร้างชิ้นงานเกม 5 ด้าน สำนักน สุธาษิตไทย
ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ คลอง 13

3.2.2 การออกแบบเกม 5 ด้าน สำนวน สุภาษิตไทย

1. เตรียมเนื้อหาและข้อมูลที่จะทำสื่อ



ภาพที่ 3.6 หน้าปกเกม 5 ด้าน สำนวน สุภาษิตไทย

บรรยาย : เป็นการแสดงให้เห็นหน้าแรกก่อนเข้าเกม 5 ด้าน สำนวน สุภาษิตไทย

การเคลื่อนไหว : -

พื้นหลัง : ภาพสำนวนสุภาษิตไทย เช่น ไก่เห็นตีนงู งูเห็นนมไก่

เสียงประกอบ : เอฟเฟคจากโปรแกรม

2. เริ่มวางโครงร่างสื่อและวาดเค้าโครงร่างสื่อ



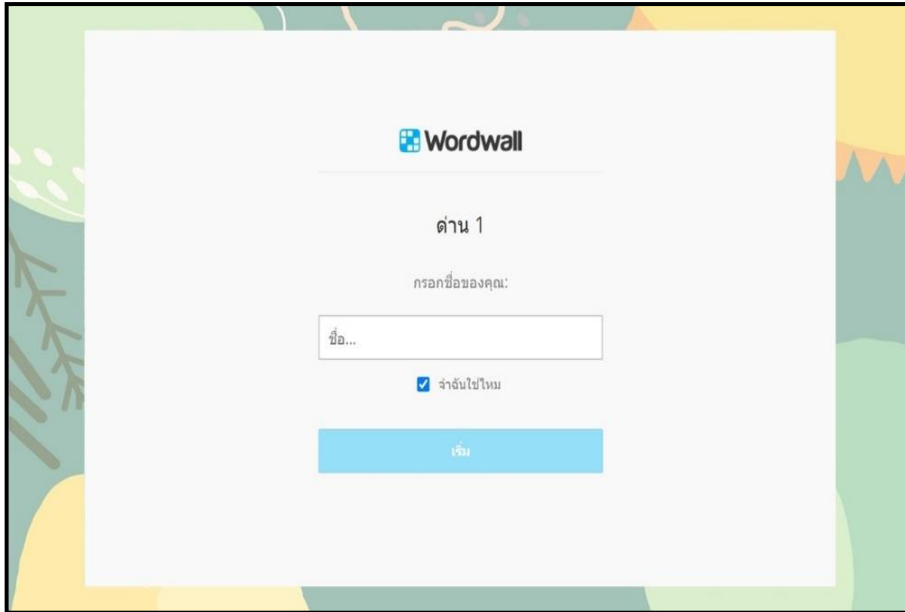
ภาพที่ 3.7 เลือกด้านเพื่อเข้าเล่นเกม

บรรยาย : เป็นการเลือกด่านเพื่อเข้าสู่เกมที่จะเล่น ซึ่งมีทั้งหมด 5 ด่าน ให้เลือกตามใจผู้เล่น
การเคลื่อนไหว : -
พื้นหลัง : ภาพสำนวนสุภาษิตไทย เช่น เข็นครกขึ้นภูเขา
เสียงประกอบ : เอฟเฟคจากโปรแกรม



ภาพที่ 3.8 วิธีเล่นด่านที่ 1

บรรยาย : แสดงวิธีการเล่นด่านที่ 1 ของเกม 5 ด่าน สำนวน สุภาษิตไทย
การเคลื่อนไหว : -
พื้นหลัง : ภาพสำนวนสุภาษิตไทย เช่น จับปูใส่กระดัง
เสียงประกอบ : เอฟเฟคจากโปรแกรม



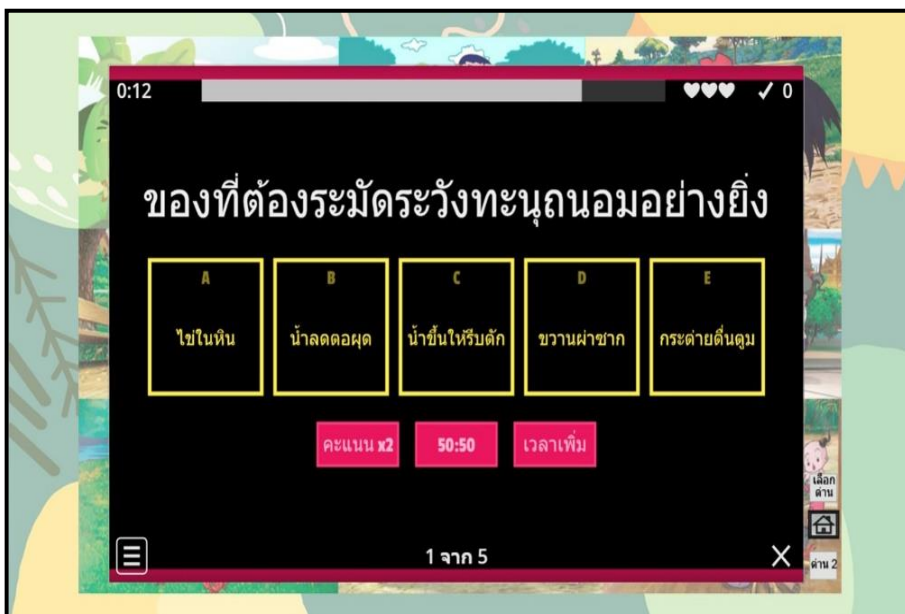
ภาพที่ 3.9 ลงชื่อเพื่อเล่นเกมด่านที่ 1

บรรยาย : เป็นการกรอกชื่อผู้เล่น เพื่อเข้าเล่นเกมในด่านที่ 1

การเคลื่อนไหว : -

พื้นหลัง : ภาพสำนวนสุภาษิตไทย เช่น จับเสือมือเปล่า

เสียงประกอบ : เอฟเฟคจากโปรแกรม



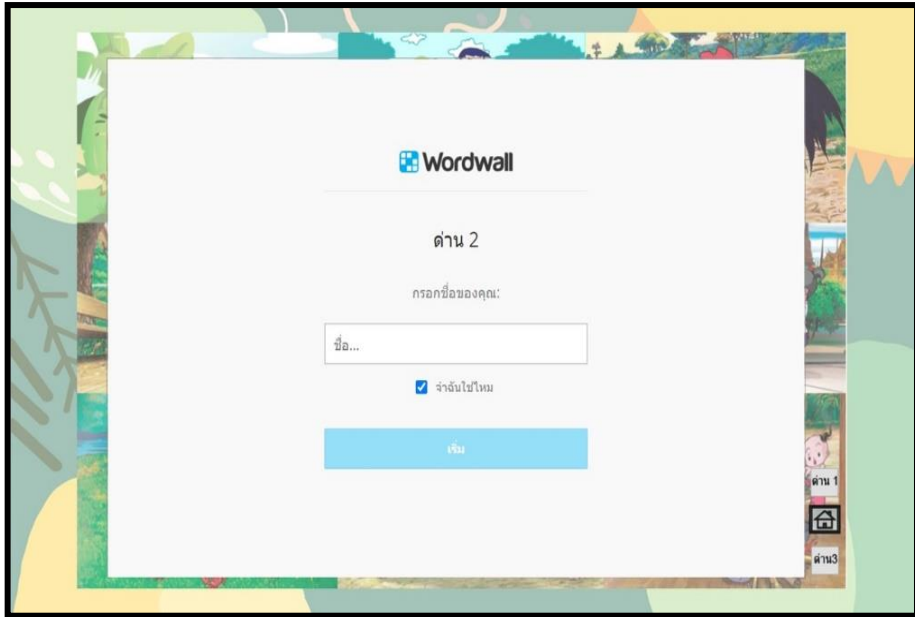
ภาพที่ 3.10 รูปแบบเกมด่านที่ 1

บรรยาย : ด่านที่ 1 ของเกม 5 ด้าน สำนวน สุภาชิตไทย
การเคลื่อนไหว : เลือกกดคำที่ถูกต้อง
พื้นหลัง : ภาพสำนวนสุภาชิตไทย และภาพของโปรแกรม
เสียงประกอบ : เอฟเฟคจากโปรแกรม



ภาพที่ 3.11 วิธีเล่นด่านที่ 2

บรรยาย : แสดงวิธีการเล่นด่านที่ 2 ของเกม 5 ด้าน สำนวนสุภาชิตไทย
การเคลื่อนไหว : -
พื้นหลัง : ภาพสำนวนสุภาชิตไทย เช่น ตักน้ำใส่กะโหลก ชะโงกดูเงา
เสียงประกอบ : เอฟเฟคจากโปรแกรม



ภาพที่ 3.12 วิธีเล่นด่านที่ 2

บรรยาย : เป็นการกรอกชื่อผู้เล่น เพื่อเข้าเล่นเกมในด่านที่ 2

การเคลื่อนไหว : -

พื้นหลัง : ภาพสำนวนสุภาษิตไทย เช่น ช้างตายทั้งตัว เอาใบบัวปิดไม่มิด

เสียงประกอบ : เอฟเฟคจากโปรแกรม



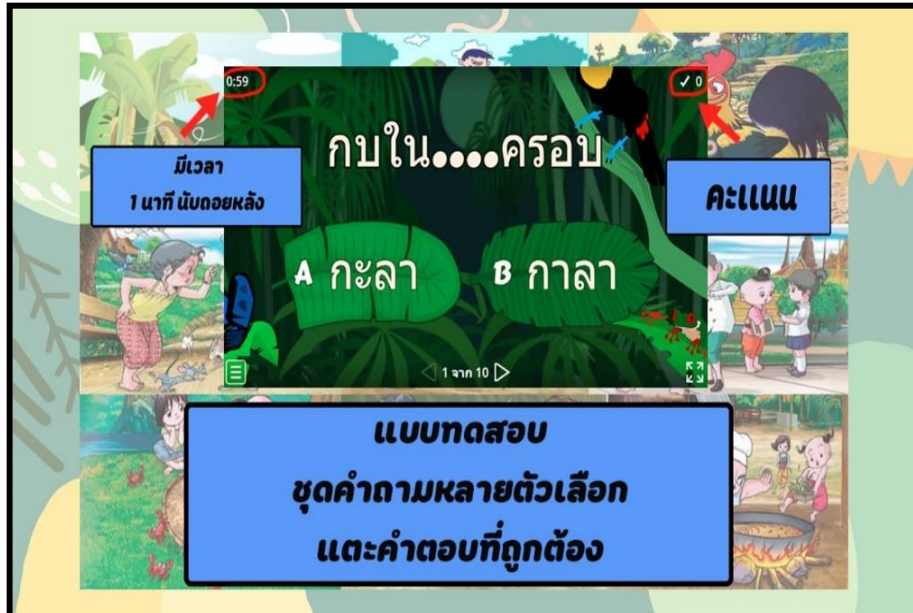
ภาพที่ 3.13 วิธีเล่นด่านที่ 2

บรรยาย : ด่านที่ 2 ของเกม 5 ด่าน สำนวน สุภาชิตไทย

การเคลื่อนไหว : เมื่อนำเมาส์ไปลากคำตอบข้างบนลงมาใส่ในช่องข้างล่าง

พื้นหลัง : ภาพสำนวนสุภาชิตไทย เช่น ตำนาน้ำพริกละลายแม่น้ำ

เสียงประกอบ : เอฟเฟคจากโปรแกรม



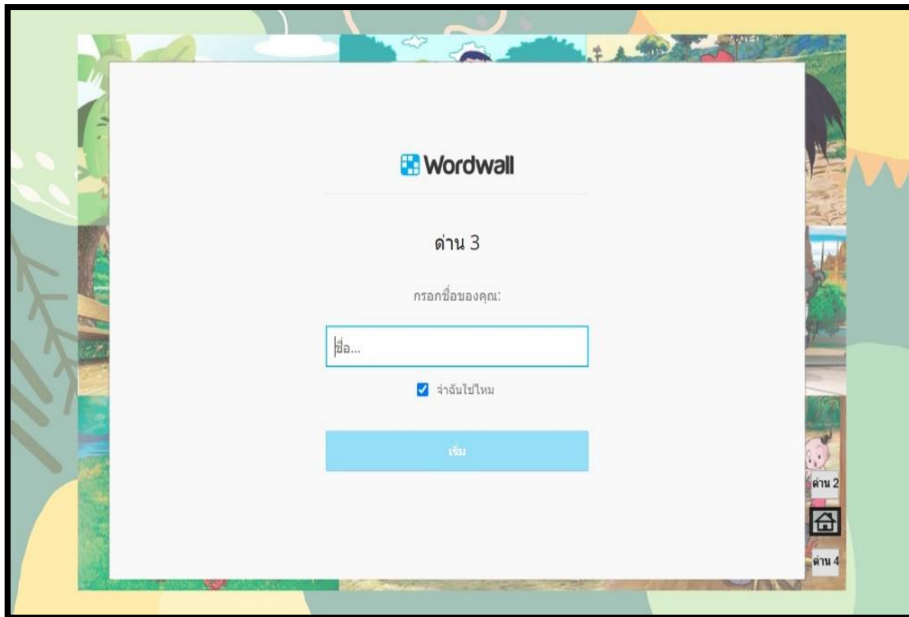
ภาพที่ 3.14 วิธีเล่นด่านที่ 3

บรรยาย : แสดงวิธีการเล่นด่านที่ 3 ของเกม 5 ด่าน สำนวน สุภาชิตไทย

การเคลื่อนไหว : -

พื้นหลัง : ภาพสำนวนสุภาชิตไทย เช่น มือไม่พายเอาเท้าราน้ำ

เสียงประกอบ : เอฟเฟคจากโปรแกรม



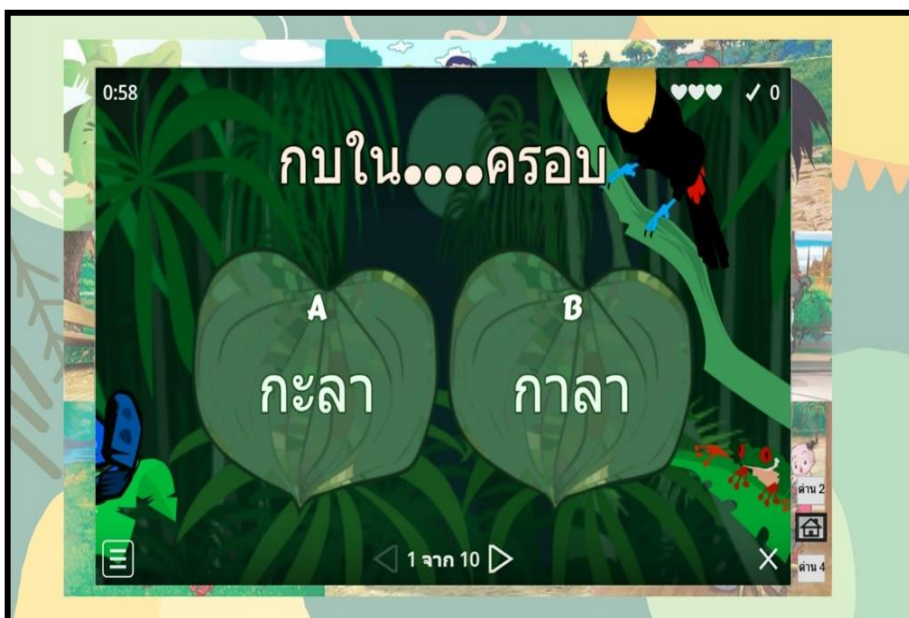
ภาพที่ 3.15 วิธีเล่นด่านที่ 3

บรรยาย : เป็นการกรอกชื่อผู้เล่น เพื่อเข้าเล่นเกมในด่านที่ 3

การเคลื่อนไหว : -

พื้นหลัง : ภาพสำนวนสุภาษิตไทย เช่น กาคาบพริก

เสียงประกอบ : เอฟเฟคจากโปรแกรม



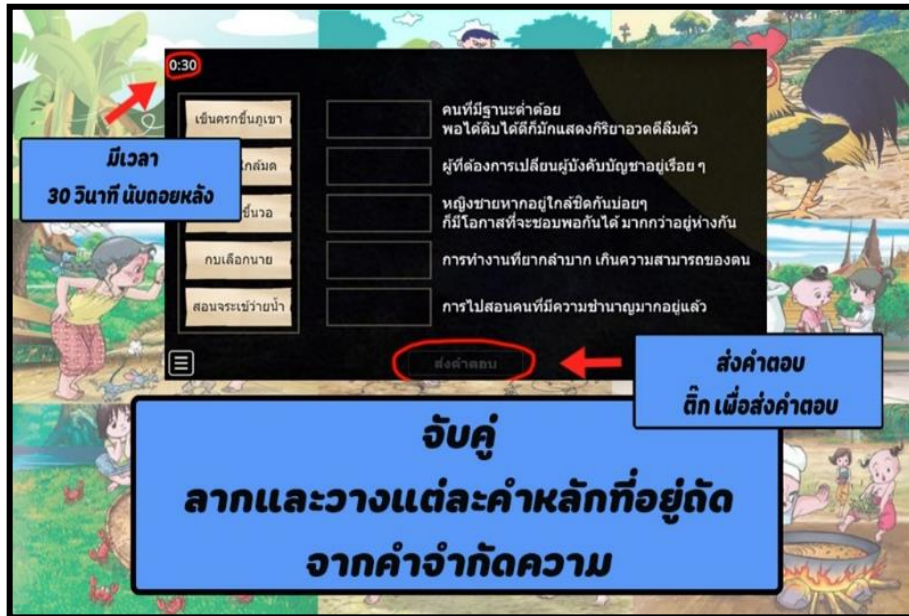
ภาพที่ 3.16 วิธีเล่นด่านที่ 3

บรรยาย : ด่านที่ 3 ของเกม 5 ด่าน สำนวนสุภาษิตไทย

การเคลื่อนไหว : เมื่อนำเมาส์ไปใกล้คำตอบไปไม้ที่มีคำตอบจะขยับไปมา

พื้นหลัง : ภาพสำนวนสุภาษิตไทย เช่น กระต่ายน้ำ

เสียงประกอบ : เอฟเฟคจากโปรแกรม



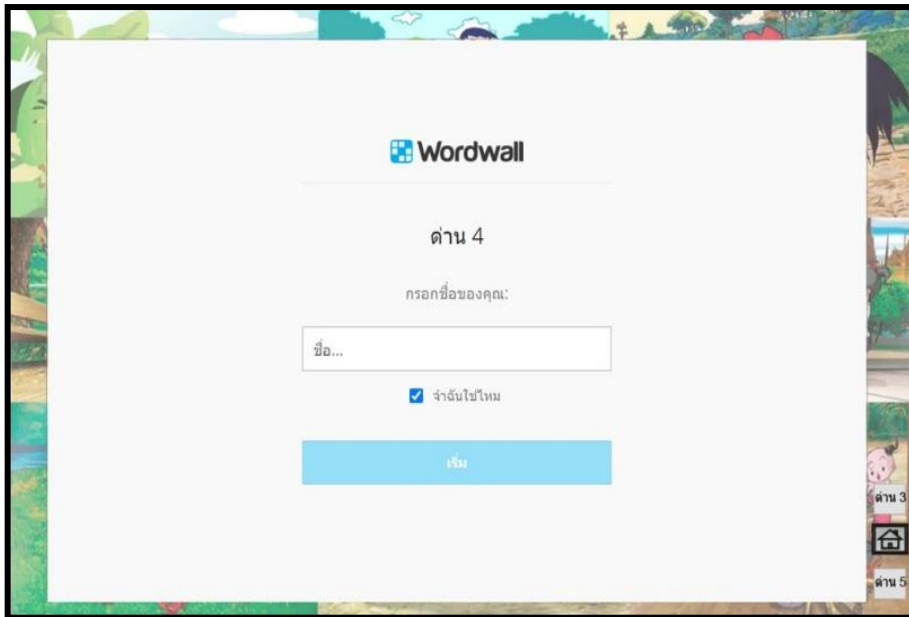
ภาพที่ 3.17 วิธีเล่นด่านที่ 4

บรรยาย : แสดงวิธีการเล่นด่านที่ 4 ของเกม 5 ด่าน สำนวน สุภาษิตไทย

การเคลื่อนไหว : -

พื้นหลัง : ภาพสำนวนสุภาษิตไทย เช่น คางคกขึ้นวอ

เสียงประกอบ : เอฟเฟคจากโปรแกรม



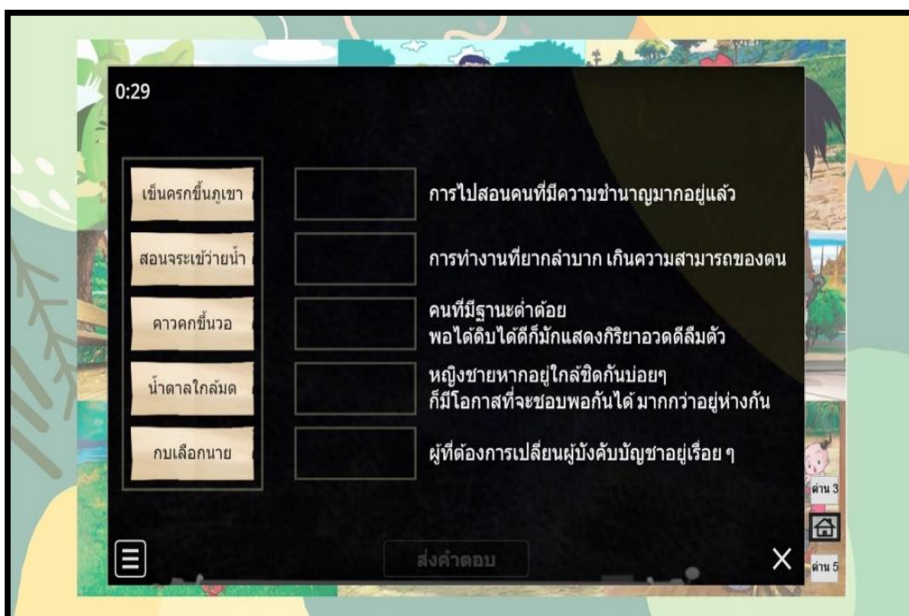
ภาพที่ 3.18 วิธีเล่นด่านที่ 4

บรรยาย : เป็นการกรอกชื่อผู้เล่น เพื่อเข้าเล่นเกมในด่านที่ 4

การเคลื่อนไหว : -

พื้นหลัง : ภาพสำนวนสุภาษิตไทย เช่น กบเลือกนาย

เสียงประกอบ : เอฟเฟคจากโปรแกรม



ภาพที่ 3.19 วิธีเล่นด่านที่ 4

บรรยาย : ด่านที่ 4 ของเกม 5 ด้าน สำนวน สุภาซิติไทย

การเคลื่อนไหวก : เมื่อนำเมาส์ไปลากคำตอบข้างซ้ายมาใส่ในช่องข้างขวา

พื้นหลัง : ภาพสำนวนสุภาซิติไทย เช่น ไก่ได้พลอย

เสียงประกอบ : เอฟเฟคจากโปรแกรม



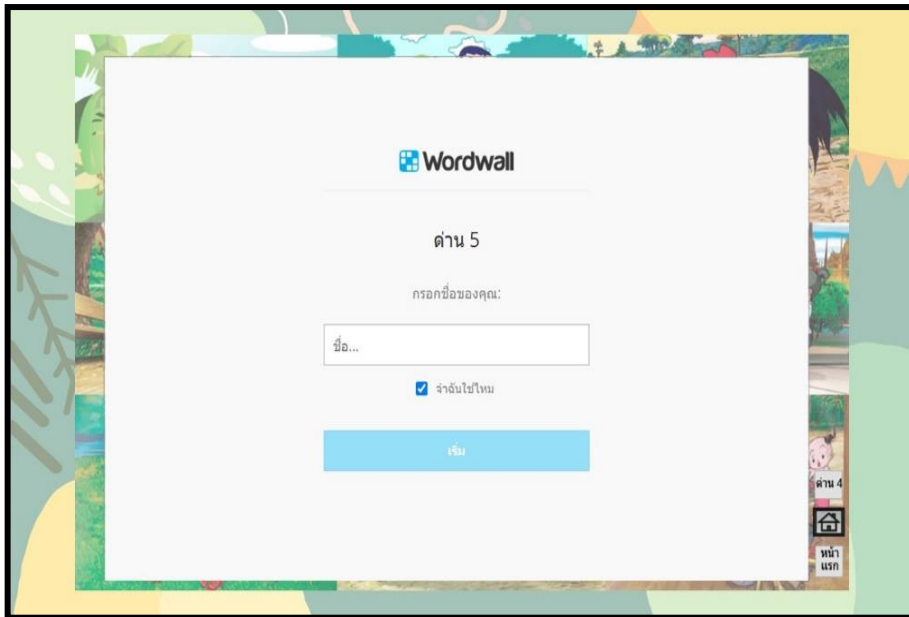
ภาพที่ 3.20 วิธีเล่นด่านที่ 5

บรรยาย : แสดงวิธีการเล่นด่านที่ 5 ของเกม 5 ด้าน สำนวนสุภาซิติไทย

การเคลื่อนไหวก : -

พื้นหลัง : ภาพสำนวนสุภาซิติไทย เช่น เห็นตีนงู งูเห็นนมไก่

เสียงประกอบ : เอฟเฟคจากโปรแกรม



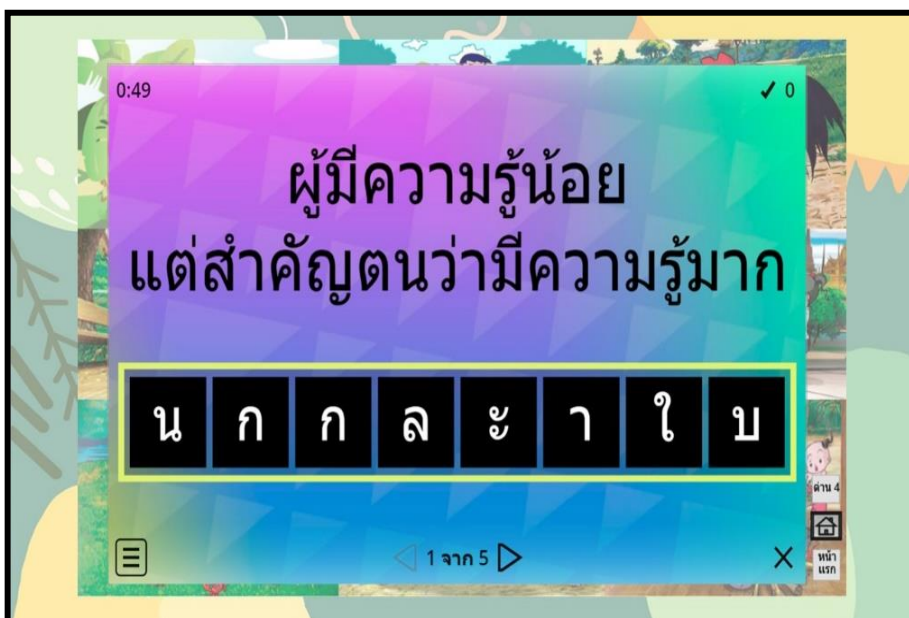
ภาพที่ 3.21 วิธีเล่นด่านที่ 5

บรรยาย : เป็นการกรอกชื่อผู้เล่น เพื่อเข้าเล่นเกมในด่านที่ 5

การเคลื่อนไหว : -

พื้นหลัง : ภาพสำนวนสุภาษิตไทย เช่น ปากว่าตาขยิบ

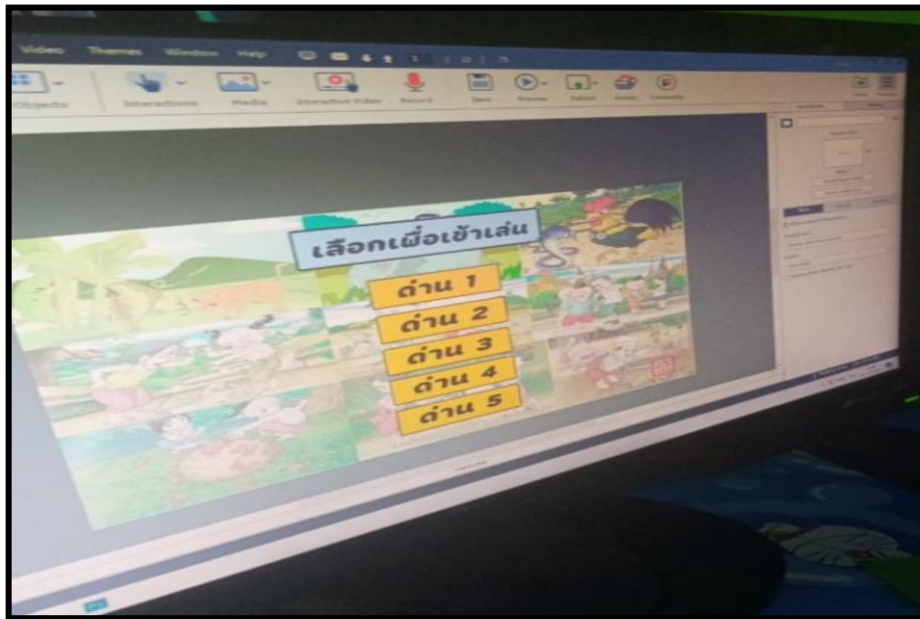
เสียงประกอบ : เอฟเฟคจากโปรแกรม



ภาพที่ 3.22 วิธีเล่นด่านที่ 5

บรรยาย : ด้านที่ 5 ของเกม 5 ด้าน สำนวนสุภาษิตไทย
การเคลื่อนไหว : เมื่อนำเมาส์ลากสลับตัวอักษร
พื้นหลัง : ภาพสำนวนสุภาษิตไทย เช่น เกลือจิ้มเกลือ
เสียงประกอบ : เอฟเฟคจากโปรแกรม

3. ลงมือปฏิบัติตามโครงร่างสื่อ



ภาพที่ 3.23 วางองค์ประกอบลงในโปรแกรม Adobe Captivate 9



ภาพที่ 3.24 จัดเรียงในโปรแกรม WordWall

3.3 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ ครูและนักเรียนโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13 จำนวน 259 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ ครูและนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13 จำนวน 32 คน โดยวิธีการ แบบเจาะจง

$$\text{สูตร} \quad n = \frac{N}{1+Ne^2}$$

e	คือ ความคลาดเคลื่อนของการสุ่มตัวอย่าง
N	คือ จำนวนประชากร
n	คือ จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

3.4 เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล

3.4.1 ตัวโครงการเกม 5 ด้าน จำนวน สุภชาติไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ คลอง 13

3.4.2 แบบประเมินความพึงพอใจ

3.4.1 ตัวโครงการเกม 5 ด้าน จำนวน สุภชาติไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ คลอง 13

วิธีการหาประสิทธิภาพของโครงการ

1. เตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการทำชิ้นงาน
2. นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาโครงการและอาจารย์ผู้สอนโครงการตรวจสอบแล้วนำไปแก้ไขปรับปรุง
3. สร้างชิ้นงานเกม 5 ด้าน จำนวน สุภชาติไทย
4. นำเสนอชิ้นงานเกม 5 ด้าน จำนวน สุภชาติไทย ให้อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการและอาจารย์ผู้สอนโครงการตรวจสอบแล้วนำไปแก้ไขปรับปรุง
5. นำไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาประสิทธิภาพของชิ้นงาน

3.4.2 แบบประเมินความพึงพอใจ

ศึกษาวิธีการทำ แบบประเมินความพึงพอใจ จากตำรา เอกสารวิชาการ และเอกสารงานวิจัย โครงการสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมต่าง ๆ

1. สร้างแบบประเมินความพึงพอใจ ให้ครอบคลุมกับวัตถุประสงค์ของโครงการหรือประเด็นของการวัดผล
2. นำแบบประเมินความพึงพอใจ ให้กับอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการและอาจารย์ผู้สอนโครงการ ตรวจสอบความถูกต้อง
3. นำแบบประเมินความพึงพอใจ ไปปรับปรุงแก้ไขตามที่ได้รับคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษา และอาจารย์ผู้สอนโครงการ

4. นำแบบประเมินความพึงพอใจไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบประเมินความพึงพอใจ ที่สร้างขึ้นเพื่อประเมินความพึงพอใจในการดำเนินโครงการ

แบบประเมินความพึงพอใจโครงการเกม 5 ด้าน สำนักน สุกาษิตไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ คลอง 13 โดยแบ่งแบบประเมินออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 ความพึงพอใจโครงการเกม 5 ด้าน สำนักน สุกาษิตไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ คลอง 13

2.1 ด้านเนื้อหา

2.2 ด้านการออกแบบสื่อ

2.3 ด้านการนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์

ส่วนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ข้อมูลและแหล่งข้อมูล

1.1 ข้อมูลปฐมภูมิ จัดเก็บข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจโครงการเกม 5 ด้าน สำนักน สุกาษิตไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ คลอง 13

1.2 ข้อมูลทุติยภูมิ ทำการค้นคว้าจากแหล่งความรู้ต่าง ๆ ได้แก่ ห้องสมุด เอกสาร วารสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และข้อมูลออนไลน์

2. ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยแจ้งกำหนดการขอเข้านำเสนอ เกม 5 ด้าน สำนักน สุกาษิตไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ คลอง 13 พร้อมแบบประเมินความพึงพอใจ เพื่อสอบถามกลุ่มตัวอย่าง สถานที่ใช้ในการจัดเก็บข้อมูลสำหรับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ คลอง 13

3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาครั้งนี้ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistics) ในการตอบวัตถุประสงค์ และวิเคราะห์ข้อมูลโดยโปรแกรมตารางคำนวณ แยกการวิเคราะห์

2. เกณฑ์การพิจารณาขอบเขตของคะแนนเพื่อใช้ในการให้ความหมายค่าเฉลี่ย

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 4.50 - 5.00 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ ดีมาก

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 - 4.49 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ ดี

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 2.50 - 3.49 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ ปานกลาง

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.50 - 2.49 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ พอใช้

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.00 - 1.49 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ ปรับปรุง

การจัดทำโครงการครั้งนี้วิเคราะห์ข้อมูลจาก แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมประเมินแยกการวิเคราะห์ได้โดยการหาค่าสถิติพื้นฐานดังนี้

1. การหาค่าร้อยละ (Percentage) สูตรดังนี้

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

เมื่อ P แทน ค่าร้อยละ
f แทน ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ
N แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

ค่าร้อยละจะแสดงความหมายของค่าและสามารถนำค่าที่ได้ไปเปรียบเทียบได้

2. การคำนวณหาค่าเฉลี่ย \bar{x} (Mean) สูตรดังนี้

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

เมื่อ \bar{x} แทน ค่าคะแนนเฉลี่ย
 $\sum x$ แทน ผลคะแนนในกลุ่มทั้งหมด
n แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

บทที่ 4

ผลการดำเนินการ

การศึกษาโครงการ เกม 5 ด้าน สำนวน สุภาษิตไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13 ในครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ในประเด็นต่างๆ ที่ได้ทำการศึกษา ดังนี้

- 4.1 ตัวโครงการเกม 5 ด้าน สำนวน สุภาษิตไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13
- 4.2 แสดงผลการวิเคราะห์แบบประเมินความพึงพอใจ
- 4.3 แสดงภาพแผนภูมิ ภาพประกอบ และอื่น ๆ

4.1 ตัวโครงการ เกม 5 ด้าน สำนวน สุภาษิตไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ คลอง 13

การจัดทำโครงการศึกษากระบวนการเกม 5 ด้าน สำนวน สุภาษิตไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13 สามารถสรุปได้ดังนี้

4.1.1 ผลจากการจัดทำทดสอบการใช้เกม 5 ด้าน สำนวน สุภาษิตไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13 จำนวน 1 เกม ได้ตรงตามเป้าหมาย

4.1.2 สามารถนำทักษะวิชาโปรแกรมกราฟิก มาออกแบบตัวการ์ตูน พื้นหลัง และนำวิชาโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อนำเสนอข้อมูล มาสร้างการจัดเรียงและจัดทำเกม 5 ด้าน สำนวน สุภาษิตไทยได้จริง

4.1.3 สร้างความสามารถการทำงาน ความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่มและบุคคลอื่นให้มีการทำงานร่วมกันเป็นทีมได้ อย่างดีเยี่ยม

4.2 แสดงผลการวิเคราะห์ประเมินความพึงพอใจ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 4.1 แสดงจำนวนร้อยละของผู้เข้ารับการประเมิน จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชาย	17	53.13
หญิง	15	43.75
รวม	32	100.00

จากตารางที่ 4.1 แสดงผลการวิเคราะห์ประเมินข้อมูลเพศของผู้ตอบประเมิน เพศชาย มีจำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 53.13 เพศหญิง มีจำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 43.75 ของผู้ตอบแบบประเมิน

ตารางที่ 4.2 แสดงจำนวนร้อยละของผู้เข้ารับการประเมิน จำแนกตามสถานภาพ

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
นักเรียน	31	96.88
คุณครู	1	3.13
รวม	32	100.00

จากตารางที่ 4.2 แสดงผลการวิเคราะห์ประเมินข้อมูลเพศของผู้ตอบประเมิน นักเรียนมีจำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 96.88 คุณครูมีจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.13 ของผู้ตอบแบบประเมิน

ตอนที่ 2 แบบประเมินความพึงพอใจ

ตารางที่ 4.3 สรุปผลแบบประเมินความพึงพอใจด้านเนื้อหา

รายการที่ประเมินสอบถาม	ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	ร้อยละ (%)	ระดับ
ด้านเนื้อหา			
1.เนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับชื่อเรื่อง	4.88	97.50	ดีมาก
2.ความถูกต้องเนื้อหา	4.66	93.13	ดีมาก
3.ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา	4.66	93.13	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย	4.73	94.58	ดีมาก

จากตารางที่ 4.3 แสดงผลการวิเคราะห์ประเมินความพึงพอใจด้านเนื้อหาโดยภาพรวม ผู้ตอบประเมินส่วนใหญ่มีความพึงพอใจ ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.73 คิดเป็นร้อยละ 94.58 ของผู้ตอบแบบประเมิน เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า เนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับชื่อเรื่อง ได้รับความพึงพอใจมากที่สุด ค่าเฉลี่ย อยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.88 คิดเป็นร้อยละ 97.50 รองลงมา ความถูกต้องเนื้อหา และความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยเท่ากันอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.66 คิดเป็นร้อยละ 93.13 ของผู้ตอบแบบประเมิน

ตารางที่ 4.4 สรุปผลแบบประเมินความพึงพอใจด้านการออกแบบสื่อ

รายการที่ประเมินสอบถาม	ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	ร้อยละ (%)	ระดับ
ด้านการออกแบบสื่อ			
4.ความถูกต้องของภาพที่นำมาใช้	4.84	96.88	ดีมาก
5.ความถูกต้องของภาษาที่ใช้	4.84	96.88	ดีมาก
6.ความสอดคล้องระหว่างภาพกับคำบรรยาย	4.59	91.88	ดีมาก
7.ความเหมาะสมของเวลากับเนื้อหา	4.50	90.00	ดีมาก
8.รูปแบบตัวอักษรและการเลือกสี	4.63	92.50	ดีมาก
เฉลี่ย	4.68	93.63	ดีมาก

จากตารางที่ 4.4 แสดงผลการวิเคราะห์ประเมินความพึงพอใจด้านการออกแบบสื่อ โดยภาพรวม ผู้ตอบประเมินประเมินส่วนใหญ่มีความพึงพอใจ ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.68 คิดเป็นร้อยละ 93.63 ของผู้ตอบแบบประเมิน เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ความถูกต้องของภาพที่นำมาใช้ และความถูกต้องของภาษาที่ใช้ ได้รับความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากันอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.84 คิดเป็นร้อยละ 96.88 รองลงมา รูปแบบตัวอักษรและการเลือกสีดีมากมีค่าเฉลี่ย 4.63 คิดเป็นร้อยละ 92.50 และน้อยที่สุดความเหมาะสมของเวลากับเนื้อหา ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย 4.50 คิดเป็นร้อยละ 90.00 ของผู้ตอบแบบประเมิน

ตารางที่ 4.5 สรุปผลแบบประเมินความพึงพอใจด้านการนำไปใช้ประโยชน์

รายการที่ประเมินสอบถาม	ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	ร้อยละ (%)	ระดับ
ด้านการนำไปใช้ประโยชน์			
9.สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิิตประจำวัน	4.75	95.00	ดีมาก
รวมเฉลี่ย	4.75	95.00	ดีมาก

จากตารางที่ 4.5 แสดงผลแสดงผลการวิเคราะห์ประเมินความพึงพอใจด้านการนำไปใช้ประโยชน์ โดยภาพรวม ผู้ตอบประเมินส่วนใหญ่มีความพึงพอใจ ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.75 คิดเป็นร้อยละ 95.00 ของผู้ตอบแบบประเมิน เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิิตประจำวัน ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.75 คิดเป็นร้อยละ 95.00 ของผู้ตอบแบบประเมิน

ตารางที่ 4.6 สรุปแบบประเมินความพึงพอใจโดยรวม

รายการที่ประเมินสอบถาม	ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	ร้อยละ (%)	ระดับ
1. ด้านเนื้อหา	4.73	94.58	ดีมาก
2. ด้านการออกแบบสื่อ	4.68	93.63	ดีมาก
3. ด้านการนำไปใช้ประโยชน์	4.75	95.00	ดีมาก
เฉลี่ย	4.72	94.40	ดีมาก

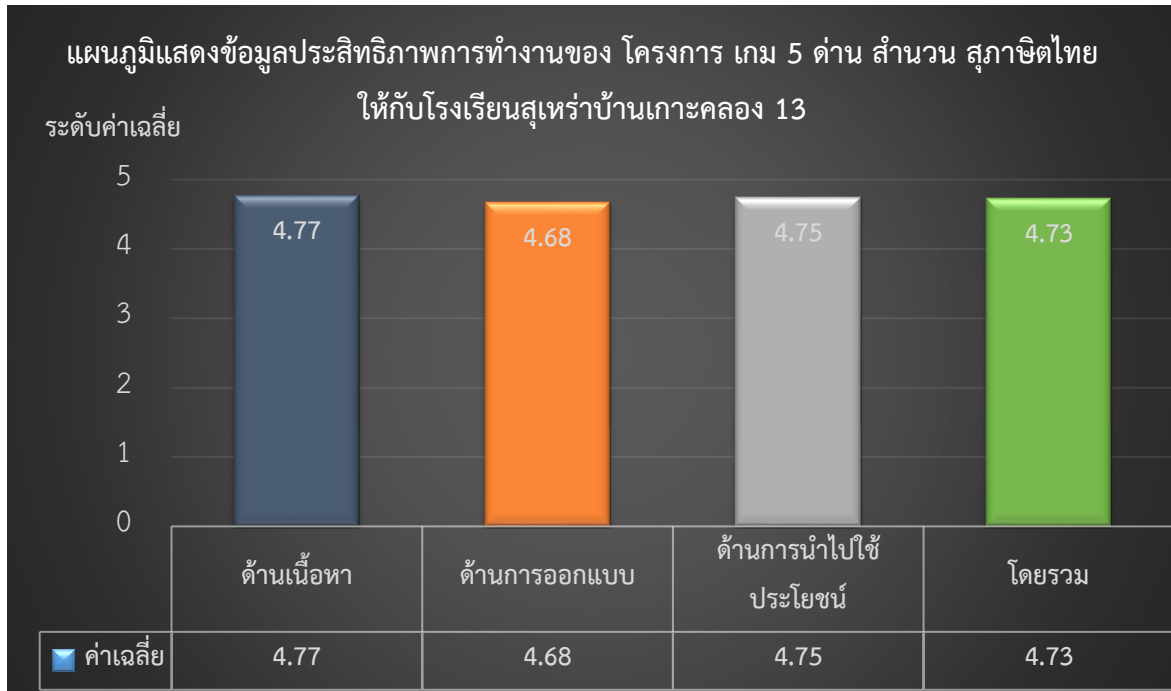
จากตารางที่ 4.6 แสดงผลการวิเคราะห์ประเมินความพึงพอใจโดยรวม ผู้ตอบประเมินส่วนใหญ่มีความพึงพอใจโดยรวม ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.72 คิดเป็นร้อยละ 94.40 ของผู้ตอบแบบประเมิน เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ได้รับความพึงพอใจมากที่สุดค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.75 คิดเป็นร้อยละ 95.00 รองลงมาด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.73 คิดเป็นร้อยละ 94.58 และน้อยที่สุดด้านการออกแบบสื่อ ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.68 คิดเป็นร้อยละ 93.63 ของผู้ตอบแบบประเมิน

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

ไม่มีข้อเสนอแนะจากผู้ตอบแบบประเมิน

4.3 แสดงภาพแผนภูมิ ภาพประกอบ และอื่นๆ

4.3.1 แสดงภาพแผนภูมิ



ภาพที่ 4.1 แผนภูมิแสดงข้อมูลประสิทธิภาพการทำงานของ โครงการ เกม 5 ด้าน สำนัก สุธาษิตไทย
ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13

บทที่ 5

สรุปอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การศึกษาโครงการเกม 5 ด้าน จำนวน สุภชาติไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13 ครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อจัดทำเกม 5 ด้าน จำนวน สุภชาติไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13 เพื่อนำทักษะวิชาโปรแกรมกราฟิก และโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อนำเสนอที่เรียนมาประยุกต์ใช้ในการดำเนินโครงการ เพื่อสร้างความสามารถการทำงาน ความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่มและบุคคลอื่นให้มีความทำงานร่วมกันเป็นทีม เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ 1) ตัวโครงการ 2) แบบประเมินความพึงพอใจ ประกอบด้วย ด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบสื่อ และด้านการนำไปใช้ประโยชน์ โดยใช้ระยะเวลาในการศึกษา 510 ชั่วโมง ชั่วโมงผลการศึกษาโครงการได้ดังนี้

5.1 สรุปผล

จากการศึกษาโครงการเกม 5 ด้าน จำนวน สุภชาติไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13 ผู้ศึกษาได้ดำเนินการตามกระบวนการ ทุกขั้นตอน โดยผลการดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. ตัวโครงการเกม 5 ด้าน จำนวน สุภชาติไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13 ผลจากการจัดทำทดสอบการใช้เกม 5 ด้าน จำนวน สุภชาติไทย ได้ดังนี้

1.1 ผลจากการจัดการทดสอบการใช้เกม 5 ด้าน จำนวน สุภชาติไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13 จำนวน 1 เรื่อง ได้ตรงตามเป้าหมาย

1.2 สามารถนำทักษะวิชาโปรแกรมกราฟิก มาออกแบบตัวการ์ตูน พื้นหลัง และนำวิชาโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อนำเสนอข้อมูล มาสร้างการจัดเรียงและจัดทำเกม 5 ด้าน จำนวน สุภชาติไทย ได้จริง

1.3 สร้างความสามารถการทำงาน ความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่มและบุคคลอื่นให้มีความทำงานร่วมกันเป็นทีมได้ อย่างดีเยี่ยม

2. แบบประเมินความพึงพอใจ พบว่า ผู้ตอบประเมินส่วนใหญ่มีความพึงพอใจ ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.72 คิดเป็นร้อยละ 94.40 ของผู้ตอบแบบประเมิน เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ อยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.75 คิดเป็นร้อยละ 95.00 รองลงมาด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.73 คิดเป็นร้อยละ 94.58 และน้อยที่สุดด้านการออกแบบสื่ออยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.68 คิดเป็นร้อยละ 93.63 ของผู้ตอบแบบประเมิน

5.2 อภิปรายผล

จากการดำเนินโครงการ เกม 5 ด้าน สำนวน สุภาชิตไทย สามารถทำได้ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ คือ ทำโครงการชิ้นนี้ให้ครูและนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจในเกม 5 ด้าน สำนวน สุภาชิตไทย ซึ่งต้องอยู่ในระดับไม่น้อยกว่าร้อยละ 90 ซึ่งบรรลุตามเป้าหมายที่วางไว้ คือสามารถสร้างความพึงพอใจให้กับครูและนักเรียนได้ในค่าเฉลี่ยที่ระดับ ดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 4.72 คิดเป็นร้อยละ 94.40 ของผู้ตอบแบบประเมิน และการจัดทำโครงการในครั้งนี้ผู้จัดทำได้นำทักษะวิชาโปรแกรมกราฟิก และโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอ จากที่ศึกษามาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ และสมาชิกสามารถทำงานร่วมกันได้เป็นอย่างดีและแบ่งหน้าที่กันได้อย่างชัดเจน จึงทำให้การจัดทำโครงการดำเนินการสำเร็จ ลุล่วงตามวัตถุประสงค์ทุกประการ ซึ่งสอดคล้องกับ (พิชญ์สินี โชติชะวงศ์ (2554, หน้า 74) การใช้เกม การศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดของเด็กปฐมวัย โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยมีทักษะการคิดดีขึ้น หลังจากการใช้เกมศึกษา เมื่อพิจารณานักเรียนเป็นรายบุคคล พบว่า นักเรียนมีคะแนนรวมอยู่ในระดับดีขึ้นไปทุกคน และเมื่อพิจารณาคะแนนจากการทำใบงาน ของนักเรียนแต่ละด้าน พบว่า นักเรียนทำใบงานได้คะแนนอยู่ในระดับดีมาก ด้านการเปรียบเทียบ นักเรียนทุกคนได้คะแนน อยู่ในระดับดี คิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมา คือ ด้านการสังเกต คิดเป็นร้อยละ 88.46 ด้านการเรียงลำดับ คิดเป็นร้อยละ 84.62 ด้านการจับคู่ คิดเป็นร้อยละ 76.92 ด้านการจำแนก คิดเป็นร้อยละ 61.54

5.3 ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการศึกษาโครงการครั้งนี้

1. ควรเพิ่มความยากในแต่ละด้านเพื่อสร้างความตื่นเต้นให้กับผู้เล่นมากขึ้น
2. ควรเพิ่มตัวการ์ตูนให้ดึงดูดต่อผู้เล่นมากขึ้น เพื่อดึงดูดผู้เล่นให้อยากเล่นมากขึ้น

ข้อเสนอแนะจากการศึกษาโครงการครั้งต่อไป

1. สามารถเปลี่ยนจากสำนวนสุภาชิต เป็นเกมคำราชาศัพท์ เพื่อเพิ่มความแตกต่างให้เล่นได้
2. เปลี่ยนจากเพลงที่อยู่ในโปรแกรมทั่วไปเป็นเพลงที่ผู้เล่นส่วนใหญ่ชอบฟัง เพื่อเพิ่มการดึงดูด และเพิ่มความตื่นเต้นให้แก่ผู้เล่น

บรรณานุกรม

- ข้อมูลเกี่ยวกับโปรแกรม adobe captivate 9. ค้นคว้าเมื่อ วันที่ 17 มิถุนายน พ.ศ. 2563
แหล่งที่มา เว็บไซต์ <https://ebook.tsu.ac.th/store/book/computer/ac/2/>
- ข้อมูลเกี่ยวกับเว็บไซต์ wordwall. ค้นคว้าเมื่อ วันที่ 25 พฤษภาคม พ.ศ. 2563
แหล่งที่มา เว็บไซต์ <https://wordwall.net/>
- ข้อมูลเกี่ยวกับสำนวน สุภาษิตไทย. ค้นคว้าเมื่อ วันที่ 30 พฤษภาคม พ.ศ. 2563
แหล่งที่มา เว็บไซต์ <https://www.tewfree.com/>
- ข้อมูลเกี่ยวกับเกม. ค้นคว้าเมื่อ 30 พฤษภาคม พ.ศ. 2563
แหล่งที่มา เว็บไซต์ <https://sites.google.com/site/thanawatbyside/fps-game>
- ข้อมูลเกี่ยวกับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ. ค้นคว้าเมื่อ 30 พฤษภาคม พ.ศ. 2563
แหล่งที่มา เว็บไซต์ ไฟล์จากทางโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ คลอง 13
- ข้อมูลเกี่ยวกับการวิจัย. ค้นคว้าเมื่อ 17 กรกฎาคม พ.ศ. 2563
แหล่งที่มา เว็บไซต์ http://thesis.rru.ac.th/files/pdf/539_2016_04_26_150344.pdf
- ข้อมูลเกี่ยวกับพัฒนาการเด็กวัยประถมศึกษา. ค้นคว้าเมื่อ 25 ตุลาคม พ.ศ. 2563
แหล่งที่มา เว็บไซต์ <http://www.plearnscience.com/courses/>
- ข้อมูลความรู้วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ. ค้นคว้าเมื่อ วันที่ 5 กันยายน พ.ศ. 2563
แหล่งที่มา เว็บไซต์ <http://www.sasana.ac.th/main/>

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

- แบบนำหัวข้อเสนอโครงการ Proposal Project
- ตารางสรุปค่าใช้จ่าย
- เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

แบบนำหัวข้อเสนอโครงการ Proposal Project

แบบนำเสนอหัวข้อโครงการ Proposal Project

1. ชื่อโครงการ เกม 5 ด้านสำนวน สุภาษิตไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ คลอง 13
2. ประเภทผลงาน ประเภทที่6 สิ่งประดิษฐ์ด้านนวัตกรรมซอฟต์แวร์และระบบสมองกลฝังตัว
3. ผู้เสนอโครงการ

นางสาวศรินดา กิจประพันธ์	ระดับชั้น ปวช.3/3	สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
นางสาวเกศกัญญา ชมมิน	ระดับชั้น ปวช.3/3	สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
นายอิศรา หมั่นตัด	ระดับชั้น ปวช.3/3	สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ประจำปีการศึกษา 2563

4. อาจารย์ผู้สอนโครงการ
นางสาวสุพนา หมัดหมุด
อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการหลัก
นางสาวศิริกัญญา วงษ์สุริยยะ
อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการรอง
นางสาวยุพเรศ ป่อหนา

5. ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ปัจจุบันนี้ สุภาษิต คำพังเพย สำนวนไทยในภาษาไทยมีการใช้ที่ผิดเพี้ยนไปจากเดิมอยู่หลายสำนวน หากใช้กันไปนานๆ และขยายวงกว้างขึ้นจะทำให้เด็กไทยรุ่นต่อไปไม่รู้จักรักความหมาย และที่มาของสำนวนไทยอย่างแท้จริง โดยสุภาษิต คำพังเพย สำนวนไทยต่างก็เป็นวัฒนธรรมของภาษาที่ได้รับการพัฒนามาจากวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของสังคมไทยในยุคต่างๆ ที่ผ่านมา ซึ่งแสดงถึงความงดงาม ความลึกซึ้งในการใช้ภาษา ที่สะท้อนถึงความเชื่อ ค่านิยม ด้วยข้อความสั้นๆ ที่สละสลวย แต่มีความหมายแจ่มชัด มีแง่คิดที่คมคาย หรือมีการอบรมสั่งสอนที่แยบยล โดยเป็นเอกลักษณ์ของภาษาไทย โดยที่ได้ยกตัวอย่างมานั้นอาจเป็นเพียง สุภาษิต คำพังเพย สำนวนไทย ที่ใช้หรือกล่าวถึงบ่อยๆ แม้ว่า สุภาษิต คำพังเพยสำนวนไทย จะดูคล้ายกัน และแยกกันยากจากกันอย่างเด็ดขาดไม่ได้ แต่มีลักษณะเฉพาะให้สังเกต และแยกคำเหล่านี้ได้ (ที่มา : http://siratpruektaisong.blogspot.com/2013/11/1_27.html)

โรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13 ก่อตั้งเมื่อ พ.ศ. 2477 อยู่ในพื้นที่ 14 หมู่ 1 ถนนเลียบบคลอง13 แขวงหนองจอก เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร ปัจจุบันเปิดสอนในระดับอนุบาล ถึงประถมศึกษาปีที่6 มีเด็กเข้ารับการศึกษาทั้งหมด 259 คนจากการสอบถามนักเรียนได้เรียนวิชาภาษาไทย แล้วครูผู้สอนพบกับปัญหานักเรียน ยังไม่เข้าใจในสำนวนภาษาไทยได้เท่าที่ควร

กลุ่มของข้าพเจ้าเห็นถึงความสำคัญจึงได้จัดทำเกมเสริมทักษะภาษาภาษาไทย โดยใช้โปรแกรมอะโดบี แคปติเวท (Adobe Captivate2019) ในการลิงไฟล์ ใช้เว็บ Wordwall ในการสร้างเกม และใช้โปรแกรม Adobe Photoshop cs6 ในการออกแบบตัวการ์ตูน จำนวน 25 คำ และ 5 ด้าน ให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13 ถนนเลียบบคลอง 13 แขวงหนองจอก เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร เพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอนให้มีศักยภาพที่ดีขึ้น

6. วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อสร้างเกม 5 ด้านสำนวน สุภาษิตไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13
2. เพื่อนำทักษะวิชาโปรแกรมกราฟิก และโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อนำเสนอมาประยุกต์ใช้ในการดำเนินโครงการ
3. เพื่อสร้างความสามารถการทำงาน ความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่มและบุคคลอื่นให้มีการทำงานร่วมกันเป็นทีม

7. ขอบเขตของโครงการ

7.1 ขอบเขตของประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

7.1.1 ประชากร ที่ใช้ในการดำเนินโครงการ ได้แก่ ครูและนักเรียนโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13 จำนวน 259 คน

7.1.2 กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการดำเนินโครงการ ได้แก่ ครูและนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13 จำนวน 32 คน

7.2 ขอบเขตด้านระยะเวลา

เริ่มดำเนินโครงการตั้งแต่วันที่ 1 กรกฎาคม 2563 สิ้นสุดวันที่ 9 เมษายน 2564

7.3 เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

แบบประเมินความพึงพอใจ

7.4 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ประเมินผลการดำเนินโครงการ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าร้อยละ (%)

7.5 เป้าหมายในการดำเนินโครงการ

7.5.1 เป้าหมายในเชิงปริมาณที่ใช้ในการดำเนินโครงการ ได้แก่ เกม 5 ด้าน สำนวน สุภาษิตไทย 25 คำ

7.5.2 เป้าหมายเชิงคุณภาพที่ใช้ในการดำเนินโครงการได้แก่ผู้เข้าประเมิน มีความพึงพอใจโครงการ เกม 5 ด้านสำนวน สุภาษิตไทย ในระดับดีขึ้นไป ไม่น้อยกว่าร้อยละ 90

8. แนวความคิดในการทำโครงการ

เกมในปัจจุบันเป็นเกมในลักษณะเล่นอย่างเดียว “mere play” คือ วัตถุประสงค์เพื่อความเพลิดเพลิน สนุกสนานในการเล่นของผู้เล่น กระบวนการสร้างเกมประเภทนี้ไม่ซับซ้อนและยุ่งยากหากต้องการให้บรรลุวัตถุประสงค์ข้างต้นแต่เกมเพื่อการศึกษาเป็นเกมที่มีลักษณะการเล่นเพื่อการเรียนรู้ “Play to Learning” วัตถุประสงค์หลักเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในขณะที่หรือหลังจากการเล่นเกม เรียนไปด้วยและก็สนุกไปด้วยพร้อมกันทำให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่มีความหมาย กระบวนการสร้างเกมเพื่อการศึกษาจำเป็นต้องผ่านการออกแบบลักษณะของเกมโดยยึดตามหลักทฤษฎีต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ดังนั้นเกมการศึกษาจึงเป็นเกมที่มีกระบวนการสร้างที่ซับซ้อนและใช้เวลามากในการสร้างและพัฒนาการใช้และการสร้างเกมเพื่อการศึกษาในปัจจุบันมีลักษณะคล้ายๆกันคือ การนำเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียน เรียนนำเข้าไป

แทรกในเกม แล้วให้ผู้เรียนได้เล่นเกมโดยเชื่อว่าความรู้หรือเนื้อหา นั้นจะส่งผ่านไปยังผู้เรียนจนผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ในที่สุด โดยรูปแบบเกมที่สร้างขึ้นส่วนใหญ่จะคำนึงถึงเฉพาะความสะดวกและความง่ายในการสร้างและพัฒนาเกมเท่านั้น ทำให้เกมทางการศึกษาจึงมีการสร้างเพียงไม่กี่รูปแบบ และยังใช้เกมรูปแบบเดียวใช้สอนเนื้อหาที่ต่างกันเพื่อความสะดวกและสะดวกในการสร้าง ทำให้เกิดข้อสงสัยว่ารูปแบบเกมแบบเดียว สามารถใช้กับเนื้อหาที่แตกต่างกันได้จริงหรือสิ่งที่ควรคำนึงถึงในการเลือกรูปแบบเกมเพื่อนำมาใช้เพื่อการศึกษาจะต้องคำนึงถึงจุดประสงค์การเรียนรู้เป็นหลัก โดยสามารถจำแนกลักษณะของเกมแบ่งจุดประสงค์ของการเรียนรู้กับรูปแบบเกมที่เหมาะสม

กลุ่มของข้าพเจ้าเห็นถึงความสำคัญจึงได้จัดทำเกมเสริมทักษะภาษาภาษาไทย โดยใช้โปรแกรมอะโดบี แคปติเวท (Adobe Captivate 2019) ในการลิงไฟล์ ใช้เว็บ Wordwall ในการสร้างเกม และใช้โปรแกรม Adobe Photoshop cs6 ในการออกแบบตัวการ์ตูน จำนวน 25 คำ และ 5 ด้าน ให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13 ถนนเลียบบคลอง 13 แขวงหนองจอก เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร เพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอนให้มีศักยภาพที่ดีขึ้น

9. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการทำโครงการ

1. สามารถสร้างเกม 5 ด้านจำนวน สุภาชิตไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13
2. สามารถนำทักษะวิชาโปรแกรมกราฟิก และโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อนำเสนอมาประยุกต์ใช้ในการดำเนินโครงการ
3. สร้างความสามารถการทำงาน ความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่มและบุคคลอื่นให้มีการทำงานร่วมกันเป็นทีม

10. วิธีดำเนินงานโครงการ

ลำดับ	กิจกรรม	เดือน กรกฎาคม					เดือน สิงหาคม				เดือน กันยายน					เดือน ตุลาคม					เดือน พฤศจิกายน			
		สัปดาห์ที่					สัปดาห์ที่				สัปดาห์ที่					สัปดาห์ที่					สัปดาห์ที่			
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4
1.	เขียนและตั้งชื่อหัวข้อ โครงการ	■	■																					
2.	เขียนรายละเอียด โครงการ/นำเสนอ			■	■	■																		
3.	ดำเนินงานตามขั้นตอน 3.1 ขั้นตอนวิธีการ ประดิษฐ์ หาประสิทธิภาพ						■	■	■															
	3.2 ขั้นตอนวิธีการ ทดสอบ/ทดลอง/การ								■	■	■													
	3.3 การเก็บรวบรวม ข้อมูล											■	■	■										
	3.4 วิธีการวิเคราะห์ ข้อมูล												■	■	■									
4.	สอบ/นำเสนอผลงาน																■	■	■					
5.	เขียนรายงานโครงการ																			■				

ตารางสรุปค่าใช้จ่าย

สรุปตารางค่าใช้จ่าย

รายการลงทุน	ที่มาของเงินทุน		
	ส่วนออกของ	เงินสนับสนุน	ยอดรวม
1. วัสดุสิ้นเปลือง	200	-	200
2. ค่าใช้จ่ายในจัดทำ รูปเล่มโครงการ	500	-	500
3. ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด	700	-	700
4. ค่าพาหนะ	100	-	100
5. ค่าป้ายโครงการ	450	-	450
6. ช่างงานโครงการ	50	-	50
รวม	2,000	-	2,000

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล



แบบประเมินความพึงพอใจ

โครงการ เกม 5 ด้าน สำนวน สุภาษิตไทย

โปรดใส่เครื่องหมาย ลงในช่อง ที่ตรงกับข้อมูลของท่าน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ประเมิน

1. เพศ ชาย หญิง
2. สถานภาพ ประถมศึกษา คุณครู/อาจารย์

ตอนที่ 2 ระดับความพึงพอใจ

ระดับความพึงพอใจ 5 = ดีมาก 4 = ดี 3 = ปานกลาง 2 = พอใช้ 1 = ปรับปรุง

หัวข้อประเมิน		ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
ด้านเนื้อหา						
1	เนื้อหามีความสอดคล้องกับชื่อเรื่อง					
2	ความถูกต้องของเนื้อ					
3	ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา					
ด้านการออกแบบสื่อ						
4	ความถูกต้องของภาพที่นำมาใช้					
5	ความถูกต้องของภาษาที่ใช้					
6	ความสอดคล้องระหว่างภาพกับคำบรรยาย					
7	ความเหมาะสมของเวลากับเนื้อหา					
8	รูปแบบตัวอักษรและการเลือกสี					
ด้านการนำไปใช้ประโยชน์						
9	สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน					
รวม						

ตอนที่ 3 ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะ

.....
.....

ภาคผนวก ข

- ภาพประกอบโครงการ
- คู่มือการใช้งาน
- เอกสารที่เกี่ยวข้อง

ภาพประกอบโครงการ

ภาพประกอบการดำเนินโครงการ



แสดงสอบสื่อนำเสนอ



แสดงสอบสื่อนำเสนอ



แนะนำเสนอชิ้นงานกับทางโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ



แนะนำเสนอชิ้นงานกับทางโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ



แสดงการประกวด




แสดงการประกวด

คู่มือการใช้งาน



ในแต่ละด่านจะมีแสดง



ลงชื่อในการเข้าเล่นเกม



สามารถเลือก กลับไปที่หน้าหลัก และ เลือกด่านได้ที่ด้านล่าง

โครงการ เกม 5 ด่าน สำนวน สุภาษิตไทย

จัดทำโดย

นางสาวศิรินดา กิจประพันธ์

นางสาวเกศกัญญา ชมมัน

นายฉัตร นามันต์

คู่มือการใช้งาน

เกม 5 ด่าน สำนวน สุภาษิตไทย




ทำความเข้าใจกับ

เกม 5 ด่าน สำนวน สุภาษิตไทย

1. การให้ความรู้เกี่ยวกับสุภาษิตภาษาไทย
2. เนื่งอทำความเข้าใจ และใช้สำนวนสุภาษิตอย่างถูกต้อง
3. สามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอน



การเข้าใช้งาน

เกม 5 ด่าน สำนวน สุภาษิตไทย



1. คลิ๊กขวาเข้าเกม



2. จากนั้นคลิ๊กขวาแล้วคลิ๊กที่ Open with จากนั้นคลิ๊ก Google Chrome

วี ซี ก 1 7 เ ฉ น

เกม 5 ด่าน สำนวน สุภาษิตไทย



กด เริ่มเกม



เลือกด่านที่จะเล่น

เอกสารที่เกี่ยวข้อง

Power Point นำเสนอสอบจบ



โครงการ เกม 5 ด้านคำนวณ สุภาพิตไทย
ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ 13

อาจารย์ผู้สอน



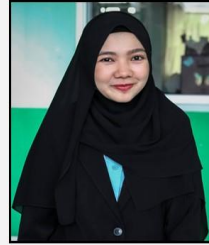
นางสาวสุพนา หมดหมุด

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก



นางสาวศิริกัญญา วงษ์สุรีย์ยะ

อาจารย์ที่ปรึกษารอง



นางสาวยุพเรศ บ่อหนา

สมาชิกในกลุ่ม



นางสาวศิริندا กิจประพันธ์



นางสาวเกตกัญญา ชมมิน



นายอิสรา หมั่นตัด

ความเป็นมาและความสำคัญ

ปัจจุบันนี้ สุภาษิต คำพังเพย สำนวนไทยในภาษาไทยมีการใช้ที่ผิดเพี้ยนไปจากเดิมอยู่หลายสำนวนหากใช้กันไปนานๆ และขยายวงกว้างขึ้นจะทำให้เด็กไทยรุ่นต่อไปไม่รู้จักความหมาย และที่มาของสำนวนไทยอย่างแท้จริง โดยสุภาษิต คำพังเพย สำนวนไทยต่างก็เป็นวัฒนธรรมของภาษาที่ได้รับการพัฒนามาจากวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของสังคมไทยในยุคต่างๆ ที่ผ่านมา ซึ่งแสดงถึงความงดงาม ความลึกซึ้งในการใช้ภาษา ที่สะท้อนถึงความเชื่อ ค่านิยม ด้วยข้อความสั้นๆ ที่สละสลวย แต่มีความหมายแจ่มชัด มีแง่คิดที่คมคาย หรือมีการอบรมสั่งสอนที่แยบยล โดยเป็นเอกลักษณ์ของภาษาไทย โดยที่โต้ยกตัวอย่างมานั้นอาจเป็นเพียง สุภาษิต คำพังเพย สำนวนไทย ที่ใช้หรือกล่าวถึงบ่อยๆ แม้ว่า สุภาษิต คำพังเพย สำนวนไทย จะดูคล้ายกัน และแยกกันยากจากกันอย่างเด็ดขาดไม่ได้ แต่มีลักษณะเฉพาะให้สังเกต และแยกคำเหล่านี้ได้

เป้าหมายในการดำเนินโครงการ

1. เป้าหมายในเชิงปริมาณ ที่ใช้ในการดำเนินโครงการ ได้แก่ เกม 5 ด้าน สำนวน สุภาษิตไทย 25 คำ
2. เป้าหมายเชิงคุณภาพ ที่ใช้ในการดำเนินโครงการ ได้แก่ ครูและนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจโครงการเกม 5 ด้าน สำนวน สุภาษิตไทย อยู่ในระดับดีขึ้นไป ไม่น้อยกว่าร้อยละ 90

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างเกม 5 ด้าน สำนวน สุภาษิตไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13
2. เพื่อนำทักษะวิชาโปรแกรมกราฟิก และโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอที่เรียนมาประยุกต์ใช้ในการดำเนินโครงการ
3. เพื่อสร้างความสามารถการทำงาน ความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่มและบุคคลอื่น ให้มีการทำงานร่วมกันเป็นทีม

ประชากร

1. ประชากร ที่ใช้ในการดำเนินโครงการ ได้แก่ ครูและนักเรียน โรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13 จำนวน 259 คน
2. กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการดำเนินโครงการ ได้แก่ ครูและนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13 จำนวน 32 คน

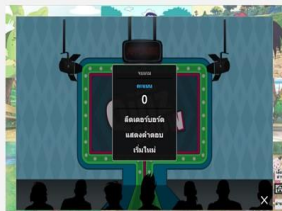
กรอบแนวคิด

ครูผู้สอนขาดประสบการณ์หรือความ
ชำนาญในการใช้สื่อนวัตกรรมและ
เทคโนโลยีสารสนเทศ ขาดความรู้ในการ
สร้างชิ้นส่วนสื่อ หรือองค์ประกอบต่างๆ
เพื่อจัดการเรียนการสอน



เกม 5 ด้าน สำนวน สุภาษิตไทย
ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ
คลอง 13

ภาพในการดำเนินโครงการ



ภาพในการดำเนินโครงการ



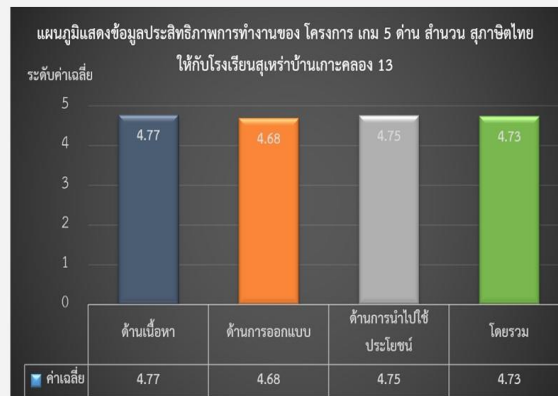
ภาพในการดำเนินโครงการ



ตารางรวมทุกด้าน

รายการที่ประเมินสอบถาม	ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	ร้อยละ (%)	ระดับ
1. ด้านเนื้อหา	4.73	94.58	ดีมาก
2. ด้านการออกแบบสื่อ	4.68	93.63	ดีมาก
3. ด้านการนำไปใช้ประโยชน์	4.75	95.00	ดีมาก
เฉลี่ย	4.72	94.40	ดีมาก

กราฟแสดงผลการประเมิน



สรุปผล

จากการศึกษาโครงการเกม 5 ด้าน สำนวน สุภาชิตไทย ผู้ศึกษาได้ดำเนินการตามกระบวนการ ทุกขั้นตอน โดยผลการดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1.ตัวโครงการเกม 5 ด้าน สำนวน สุภาชิตไทย ผลจากการจัดทำทดสอบการใช้เกม 5 ด้าน สำนวน สุภาชิตไทย

1.1 ผลจากการจัดการทดสอบการใช้เกม 5 ด้าน สำนวน สุภาชิตไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13 จำนวน 1 เรื่อง ได้ตรงตามเป้าหมาย

1.2 สามารถนำทักษะวิชาโปรแกรมกราฟิก มาออกแบบตัวการ์ตูน พื้นหลัง และนำวิชาโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อนำเสนอข้อมูล มาสร้างการจัดเรียงและจัดทำเกม 5 ด้าน สำนวน สุภาชิตไทย ได้จริง

1.3 สร้างความสามารถการทำงาน ความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่มและบุคคลอื่นให้มีการทำงานร่วมกันเป็นทีมได้ อย่างดีเยี่ยม

สรุปผล

2. แบบประเมินความพึงพอใจ พบว่า ผู้ตอบประเมินส่วนใหญ่มีความพึงพอใจโดยภาพรวม ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.72 คิดเป็นร้อยละ 94.40 ของผู้ตอบแบบประเมิน เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ ค่าเฉลี่ย อยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.75 คิดเป็นร้อยละ 95.00 รองลงมาด้านเนื้อหา ค่าเฉลี่ย อยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.73 คิดเป็นร้อยละ 94.58 และน้อยที่สุดด้านการออกแบบสื่อ ค่าเฉลี่ย อยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.68 คิดเป็นร้อยละ 93.63 ของผู้ตอบแบบประเมิน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการศึกษาโครงการครั้งนี้

1. ควรเพิ่มความยากในแต่ละด่านเพื่อสร้างความตื่นเต้นให้กับผู้เล่นมากขึ้น
2. ควรเพิ่มตัวการ์ตูนให้ดึงดูดต่อผู้เล่นมากขึ้น เพื่อดึงดูดผู้เล่นให้อยากเล่นมากขึ้น

ข้อเสนอแนะจากการศึกษาโครงการครั้งต่อไป

1. สามารถเปลี่ยนจากสำนวนสุภาพเป็นเกมคำราชาศัพท์ เพื่อเพิ่มความแตกต่างให้เกมได้
2. เปลี่ยนจากเพลงที่อยู่ในโปรแกรมทั่วไปเป็นเพลงที่ผู้เล่นส่วนใหญ่ชอบฟัง เพื่อเพิ่มการดึงดูดและเพิ่มความตื่นเต้นให้แก่ผู้เล่น

จบการนำเสนอ

ประวัติผู้จัดทำโครงการ

ประวัติผู้จัดทำโครงการ



ชื่อ-สกุล

นางสาวศรินดา กิจประพันธ์

วัน เดือน ปี เกิด

17 ธันวาคม 2545

ประวัติการศึกษา

ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธิตบริหารธุรกิจ
ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนหนองจอกพิทยาสรรณ์มัธยม

ประวัติการฝึกงาน

สถานีตำรวจนครบาลหนองจอก

ประวัติผู้จัดทำโครงการ



ชื่อ-สกุล

นางสาวเกศกัญญา ชมมิน

วัน เดือน ปี เกิด

27 กันยายน 2544

ประวัติการศึกษา

ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธิตบริหารธุรกิจ
ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านเกาะ

ประวัติการฝึกงาน

ธนาคารออมสิน สาขาไอเพลส ลาดกระบัง

ประวัติผู้จัดทำโครงการ



ชื่อ-สกุล

นายอิสรา หมื่นดัด

วัน เดือน ปี เกิด

6 กันยายน 2545

ประวัติการศึกษา

ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธิตบริหารธุรกิจ
ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนหนองจอกพิทยานุสรณ์

ประวัติการฝึกงาน

j2z ปรี้นตั้ง



แบบรายงานผลโครงการนวัตกรรมและสิ่งประดิษฐ์
เรื่อง

เกม 5 ด่าน สำนวน สุภาษิตไทย
Game 5 levels of Thai proverbs

นางสาวศิริินดา กิจประพันธ์
นางสาวเกศกัญญา ชมมิน
นายอิศรา หมื่นดัด

ประจำปีการศึกษา 2563
ปีพุทธศักราช 2563 – 2564
วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาสนบริหารธุรกิจ
จังหวัดกรุงเทพมหานคร
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา
กระทรวงศึกษาธิการ

หัวข้อวิจัย : เกม 5 ด้าน สำนวน สุภาษิตไทย
ผู้ดำเนินการวิจัย : นางสาวศิริินดา กิจประพันธ์
นางสาวเกศกัญญา ชมมิน
นายอิสรา หมั่นตัด
ที่ปรึกษา : นางสาวศิริกัญญา วงษ์สุริยะ
นางสาวยุพเรศ บ่อหนา
หน่วยงาน : วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ
ปี พ.ศ. : 2563

บทคัดย่อ

โครงการเกม 5 ด้าน สำนวน สุภาษิตไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างเกม 5 ด้าน สำนวน สุภาษิตไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13 2) นำทักษะวิชาโปรแกรมกราฟิก และโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อนำเสนอที่เรียนมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ 3) สามารถสร้างความสามารถการทำงาน ความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่มและบุคคลอื่นให้มีการทำงานร่วมกันเป็นทีมประชากรกลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ดำเนินโครงการ ได้แก่ นักเรียนโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ คลอง 13 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 32 คน เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลแบบประเมินความพึงพอใจการเก็บรวบรวมข้อมูล 1) ค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งความรู้ต่าง ๆ ได้แก่ ห้องสมุด เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และข้อมูลออนไลน์ 2) แจกกำหนดการขอเข้านำเสนอโครงการ 3) จัดเก็บข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจกับผู้ประเมิน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และค่าร้อยละ

ผลของโครงการ พบว่า ผู้มาเข้าร่วมการประเมินโครงการ ได้แก่ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 32 คน ซึ่งเป็น นักเรียนมีจำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 96.88 คุณครูมีจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.13 ของผู้ตอบแบบประเมิน ได้แก่ นักเรียนมีจำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 96.88 คุณครูมีจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.13 ซึ่งมีเพศชาย มีจำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 53.13 เพศหญิง มีจำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 43.75 ของผู้ตอบแบบประเมิน จากการที่ผู้ประเมินได้ทำการประเมินพบว่า ผู้ตอบประเมินส่วนใหญ่มีความพึงพอใจโดยรวม เฉลี่ยอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.72 คิดเป็นร้อยละ 94.40 ของผู้ตอบแบบประเมิน เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ด้านการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้ อยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.75 คิดเป็นร้อยละ 95.00 รองลงมาด้านเนื้อหาอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.73 คิดเป็นร้อยละ 94.58 และน้อยที่สุดด้านการออกแบบสื่ออยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.68 คิดเป็นร้อยละ 93.63 ของผู้ตอบแบบประเมินบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้

ผลของการวิจัยโครงการ เกม 5 ด้าน สำนวน สุภาชิตไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ
คลอง 13 ได้ดำเนินได้อย่างถูกต้องทุกขั้นตอนควรมีการนำโครงการเกม 5 ด้าน สำนวน สุภาชิตไทย
ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13 ไปพัฒนาอีกต่อไป

RESEARCH TITLE : Game 5 levels of Thai proverbs
RESEARCHER : Ms. Sirinda Kijprapan
Ms. Ketkanya Chommin
Mr. Isra Mundad
RESEARCH CONSULTANTS: Ms. Sirikanya Wongsureeya
Ms. Yuppared Borna
ORGANIZATION : Sasana Business Administration Vocational College
YEAR: 2020

ABSTRACT

The project of 5 Thai Proverbial Idioms for Surao Ban Koh Klong 13 School aims to 1) create 5 Thai Proverbial Idioms Levels for Surao Ban Koh Klong 13 School And multimedia programs for presentations that learn to be useful. The relationship between group members and others is to work together as a team project used for the project was 32 students from Surao Ban Koh Klong 13 School, Grade 6, the tools used for data collection. Satisfaction Assessment Form Collection of data 1) Researching information from various sources such as libraries of related research documents. And online information 2) notify the schedule of request for project presentation 3) collecting data from the satisfaction assessment form with the assessor statistics used for data analysis were mean and percentage.

The results of the project were found that 32 people who participated in the project evaluation were Grade 6, which consisted of 31 students, representing 96.88%. One teacher, representing 3.13% of the respondents, were: There were 31 students, representing 96.88 percent. Teachers had 1 person, or 3.13 percent, with 17 males, 53.13 percent, female number 15, or 43.75 percent of respondents. From the evaluation of the assessor, it was found that Most of the respondents were overall satisfied average was in a very good level with an average of 4.72 or 94.40 percent of the respondents. When considering individually, it was found that stimulation of learners to knowledge was very good, with an average of 4.75, or 95.00%, followed by content that was at a very good level, with an average of 4.73 or 94.58% and media design was at a very good level with an average of 4.68 or 93.63% of respondents achieving the objectives.

The results of the research of the Thai Proverbial Idioms 5 levels game project for Surao Ban Koh Klong 13 School were carried out correctly, every step should have been introduced to the Thai Proverbial Idioms 5 levels game project for the Surao Ban Koh Klong 13 School for further development.

กิตติกรรมประกาศ

โครงการ เกม 5 ด้าน สำนวน สุภาชิตไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ คลอง 13 เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัย อาชีวศึกษาสาสนบริหารธุรกิจ ซึ่งได้รับความช่วยเหลือ ให้คำปรึกษา คำแนะนำ ในการดำเนินการทำ โครงการจนทำให้การศึกษาโครงการในครั้งนี้สำเร็จได้ด้วยดี ผู้จัดทำขอขอบคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบคุณประธานกรรมการ กรรมการสอบโครงการ ที่ให้ความรู้ คำแนะนำและ ตรวจสอบแก้ไข ข้อบกพร่องต่าง ๆ และขอขอบคุณคณาจารย์สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจทุกท่านที่ได้ ประสทธิประสาทความรู้ตลอดระยะเวลาที่ศึกษา

ขอขอบคุณนางสาวศิริกันยา วงษ์สุริยะ และนางสาวยุพเรศ บ่อหนา ที่กรุณาให้ ความรู้ คำแนะนำและตรวจแก้ไขเนื้อหาสาระของโครงการ ตลอดระยะเวลาดำเนินการโครงการ

ขอขอบคุณอาจารย์สุพนา หมดหมุด อาจารย์ประจำวิชาโครงการ ซึ่งมีส่วนสำคัญใน การดำเนินการโครงการ ที่กรุณาให้ความรู้ คำแนะนำและตรวจแก้ไขเนื้อหาสาระของโครงการ ตลอด ระยะเวลาดำเนินการโครงการ

ขอขอบคุณบิดา มารดา และทุกคนในครอบครัวที่ให้การสนับสนุนทุนทรัพย์ ให้ กำลังใจ และให้ความช่วยเหลือด้านการศึกษาด้วยดีเสมอมา

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า รายงานโครงการฉบับนี้จะเป็นประโยชน์กับผู้ที่เกี่ยวข้อง และบุคคลที่สนใจในโครงการ เกม 5 ด้าน สำนวน สุภาชิตไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ คลอง 13 หากมีข้อผิดพลาดประการใด ผู้จัดทำขอน้อมรับไว้เพื่อการปรับปรุงแก้ไขต่อไป

คณะผู้วิจัย

(2563)

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
กิตติกรรมประกาศ	จ
สารบัญ	ฉ
สารบัญตาราง	ช
สารบัญภาพ	ณ
บทที่ 1 บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญ	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	1
ขอบเขตการวิจัย	1
คำจำกัดความที่ใช้ในงานวิจัย	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
ทฤษฎีและเอกสารที่เกี่ยวข้อง	4
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
กรอบแนวคิดในการวิจัย	6
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	
ประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง	7
เครื่องมือในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ	7
การเก็บรวบรวมข้อมูล	8
การวิเคราะห์ข้อมูล	8
บทที่ 4 ผลการวิจัย	
ตัวโครงการเกม 5 ด้าน สำนวน สุภาชิตไทย	10
แสดงผลการดำเนินโครงการ	10

สารบัญ

	หน้า
บทที่ 5	
สรุปผลการวิจัยอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	
สรุปผลการวิจัย	14
อภิปรายผล	14
ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้	15
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป	15
บรรณานุกรม	
บรรณานุกรมภาษาไทย	
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก ภาพประกอบและภาพสตอรี่บอร์ด	
ภาคผนวก ข แบบประเมินความพึงพอใจ	
ภาคผนวก ค คู่มือและแผ่นพับ	
ประวัติผู้วิจัย	

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1.1 ปฏิทินการดำเนินการวิจัย	3
4.1 จำนวนร้อยละของผู้เข้ารับการประเมิน จำแนกตามเพศ	10
4.2 จำนวนร้อยละของผู้เข้ารับการประเมิน จำแนกตามสถานภาพ	10
4.3 สรุปผลแบบประเมินความพึงพอใจด้านเนื้อหา	11
4.4 สรุปผลแบบประเมินความพึงพอใจด้านการออกแบบสื่อ	11
4.5 สรุปผลแบบประเมินความพึงพอใจด้านการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้	12
4.6 สรุปผลแบบประเมินความพึงพอใจโดยรวม	12

สารบัญญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 แสดงกรอบแนวคิด เกม 5 ด้าน สำนวน สุภาษิตไทย	6
4.1 กราฟสรุปผลความพึงพอใจในแต่ละด้าน	13
4.2 หน้าปกเกม 5 ด้าน	13

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญ

ปัจจุบันนี้ สุภาชิต สำนักภาษาไทยในภาษาไทยมีการใช้ที่ผิดเพี้ยนไปจากเดิมอยู่หลายสำนักหากใช้กันไปนานๆ และขยายวงกว้างขึ้นจะทำให้เด็กไทยรุ่นต่อไปไม่รู้จักความหมาย และที่มาของสำนักภาษาไทยอย่างแท้จริง โดยสุภาชิต สำนักไทยต่างก็เป็นวัฒนธรรมของภาษาที่ได้รับการพัฒนามาจากวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของสังคมไทยในยุคต่างๆ ที่ผ่านมา ซึ่งแสดงถึงความงดงาม ความลึกซึ้งในการใช้ภาษา ที่สะท้อนถึงความเชื่อ ค่านิยม ด้วยข้อความสั้นๆ ที่สละสลวย แต่มีความหมายแจ่มชัด มีแง่คิดที่คมคาย โดยเป็นเอกลักษณ์ของภาษาไทย โดยที่ได้ยกตัวอย่างมานั้นอาจเป็นเพียง สุภาชิต สำนักไทยที่ใช้หรือกล่าวถึงบ่อยๆ แม้ว่า จะดูคล้ายกัน และแยกกันยากจากกันอย่างเด็ดขาดไม่ได้ แต่มีลักษณะเฉพาะให้สังเกต และแยกค่าเหล่านี้ได้

โรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13 ก่อตั้งเมื่อ พ.ศ. 2477 อยู่ในพื้นที่ 14 หมู่ 1 ถนนเลียบบคลอง 13 แขวงหนองจอก เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร ปัจจุบันเปิดสอนในระดับอนุบาล ถึงประถมศึกษาปีที่ 6 มีเด็กเข้ารับการศึกษทั้งหมด 259 คน จากการสอบถามนักเรียนได้เรียนวิชาภาษาไทย แล้วครูผู้สอนพบกับปัญหานักเรียน ยังไม่เข้าใจในสำนวนภาษาไทยได้เท่าที่ควร เนื่องจากปกติครูผู้สอน สอนแต่ในหนังสือ

กลุ่มของข้าพเจ้าเห็นถึงความสำคัญจึงได้จัดทำเกมเสริมทักษะภาษาภาษาไทยโดยใช้โปรแกรมอะโดบี แคปทีเวท (Adobe Captivate 2019) ในการลิงก์ไฟล์ ใช้เว็บ Wordwall ในการสร้างเกม และใช้โปรแกรม Adobe Photoshop cs6 ในการออกแบบตัวการ์ตูน จำนวน 25 คำ และ 5 ด้าน ให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13 ถนนเลียบบคลองสิบสาม แขวงหนองจอก เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร เพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอนให้มีศักยภาพที่ดีขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อจัดทำเกม 5 ด้าน สำนัก สุภาชิตไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13
2. เพื่อนำทักษะวิชาโปรแกรมกราฟิก และโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อนำเสนอมาประยุกต์ใช้ในการดำเนินโครงการ
3. เพื่อสร้างความสามารถการทำงาน ความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่มและบุคคลอื่นให้มีการทำงานร่วมกันเป็นทีม

ขอบเขตการวิจัย

1. ขอบเขตของประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ที่ใช้ในการดำเนินโครงการ ได้แก่ ครูและนักเรียนโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13 จำนวน 259 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการดำเนินโครงการ ได้แก่ ครูและนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13 จำนวน 32 คน

2. ขอบเขตด้านระยะเวลา

เริ่มดำเนินโครงการตั้งแต่วันที่ 1 กรกฎาคม 2563 สิ้นสุด วันที่ 9 เมษายน 2564

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

เกม หมายถึง เป็นลักษณะของกิจกรรมของมนุษย์เพื่อประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น เพื่อความสนุกสนานบันเทิง เพื่อฝึกทักษะ และเพื่อการเรียนรู้ เป็นต้น และในบางครั้งอาจใช้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาได้

5 ด้าน หมายถึง เกมจะมี 5 ด้าน ซึ่งจะประกอบด้วยเกมตอบคำถาม เกมเติมคำที่หายไป เกมแบบทดสอบ เกมจับคู่ และเกมสลับอักษร

สำนวน สุภาษิตไทย หมายถึง ถ้อยคำหรือข้อความที่กล่าวสืบทอดกันมาช้านานแล้ว แต่มีความหมายไม่ตรงตามตัว หรือมีความหมายอื่นแฝงอยู่ และเน้นคติสอนใจ ได้แก่ กบเลือกนาย กบในกะลาครอบ กระจังได้น้ำ กระจังตาเดียว กระจังตีนตุ้ม กินปูนร้อนท้อง กิ่งทองใบหยก กินน้ำได้ศอก แกว่งเท้าหาเสี้ยน ไก่แก่แม่ปลาช่อน ไขในหิน ขว้างงูไม่พันคอ ขวานผ่าซาก คางคกขึ้นวอ จับเสียมือเปล่า จับปลาสองมือ ชักใบให้เรือเสีย ปลาใหญ่กินปลาเล็ก เหยียบขี้ไก่ไม่ฝ่อ สอนจระเข้ให้ว่ายน้ำ น้ำลตต่อผุด น้ำขึ้นให้รีบตัก ปากว่าตาขยิบ หน้าเนื้อใจเสือ ไก่ได้พลอย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สามารถจัดทำเกม 5 ด้านสำนวน สุภาษิตไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13
2. สามารถนำทักษะวิชาโปรแกรมกราฟิก และโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อนำเสนอมาประยุกต์ใช้ในการดำเนินโครงการ
3. สร้างความสามารถการทำงาน ความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่มและบุคคลอื่นให้มีการทำงานร่วมกันเป็นทีม

ตารางที่ 1.1 ปฏิทินการดำเนินการวิจัย

ลำดับ	กิจกรรม	เดือน กรกฎาคม					เดือน สิงหาคม				เดือน กันยายน					เดือน ตุลาคม					เดือน พฤศจิกายน			
		สัปดาห์ที่					สัปดาห์ที่				สัปดาห์ที่					สัปดาห์ที่					สัปดาห์ที่			
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4
1.	เขียนและตั้งชื่อหัวข้อ โครงการ	■	■																					
2.	เขียนรายละเอียด โครงการ/นำเสนอ			■	■	■																		
3.	ดำเนินงานตามขั้นตอน 3.1 ขั้นตอนวิธีการ ประดิษฐ์						■	■	■															
	3.2 ขั้นตอนวิธีการ ทดสอบ/ทดลอง/การทำ ประสิทธิภาพ									■	■	■												
	3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล												■	■	■									
	3.4 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล														■	■	■							
4.	สอบ/นำเสนอผลงาน																	■	■	■				
5.	เขียนรายงานโครงการ																				■			

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีและเอกสารที่เกี่ยวข้อง

1. ประวัติโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ

โรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ คลอง 13 ตั้งอยู่เลขที่ 14 หมู่ 1 ถนนเลียบบคลองสิบสาม แขวงหนองจอก เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร ก่อตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 17 กันยายน พ.ศ.2477 มีนักเรียนจำนวนทั้งสิ้น 60 คน เดิมชื่อโรงเรียนประชาบาลตำบลหนองจอก 3 มีเนื้อที่ 4 ไร่ 11 ตารางวา โดยมีนายสมาน มะตะเรส อุทิศที่ดินให้ 2 ไร่ 4 ตารางวา และนางแม่ เคหะไพจิตร อุทิศที่ดินให้ 2 ไร่ 7 ตารางวา แต่เดิมเป็นบ่อล้อมโคก การคมนาคมทำได้ทางเดียวคือ ทางเรือมีตระกุกใหญ่ 3 ตระกุก เป็นผู้ก่อตั้งชุมชนสุเหร่าบ้านเกาะขึ้น เมื่อชุมชนใหญ่ขึ้นได้สร้างเรือนไม้ทำเป็นสถานประกอบศาสนกิจ ณ บริเวณมัสยิดปัจจุบัน ชาวบ้านในชุมชนมีความเป็นอยู่อย่างสงบและยึดหลักธรรมทางศาสนาเป็นหลักปฏิบัติตนอย่างเคร่งครัด แต่ยงขาดสถานที่ให้บุตรหลานได้เล่าเรียน ชาวชุมชนจึงได้ประชุมปรึกษาหารือโดยจะสร้างโรงเรียนขึ้นในหมู่บ้าน และได้ประกาศขอความร่วมมือจากชุมชนขอบริจาคที่ดินเพื่อถมบ่อ ซึ่งได้รับความร่วมมือจากชาวบ้านเป็นอย่างดีจนมีพื้นที่พร้อมที่จะสร้างโรงเรียน โดยมีผู้ใหญ่มีง มะตะเรส เป็นผู้ดำเนินการจัดตั้งโรงเรียนโดยได้ประสานงานกับทางราชการและได้รับงบประมาณก่อสร้างอาคารเรียนหลังแรก แบบ 017 ขนาด 4 ห้องเรียน 1 หลัง และต่อมาได้รับงบประมาณจากทางราชการก่อสร้างอาคารหลังใหม่แบบ 880 ขนาด 4 ห้องเรียน 1 หลัง และต่อเติมชั้นล่างทั้ง 2 อาคาร ปัจจุบันมีอาคารเรียนและอาคารประกอบทั้งสิ้น 4 หลัง ประกอบด้วย

1. อาคารแบบ 017 เป็นอาคาร 2 ชั้น (อาคาร 1) ชั้นบนเป็นห้องพัสดุ ชั้นล่างเป็นห้องประชุมและห้องพลศึกษา

2. อาคารแบบ สนศ. 385 เป็นอาคาร 5 ชั้น (อาคาร 2) ใช้เป็นห้องเรียนของนักเรียนชั้นอนุบาล 1 - ประถมศึกษาปีที่ 3 ห้องวิทยาศาสตร์ ห้องสมุด ห้องดนตรี ห้องศิลปศึกษา ห้องคอมพิวเตอร์

3. อาคารแบบ สนศ. 385 เป็นอาคาร 5 ชั้น (อาคาร 3) ใช้เป็นห้องเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - ประถมศึกษาปีที่ 6 สำนักงานบริหาร ห้องจัดเตรียมอาหารและที่รับประทานอาหารของนักเรียน ห้องสหกรณ์

4. อาคารอเนกประสงค์ ใช้เป็นห้องประชุมชั่วคราวและจัดกิจกรรมตลอดทั้งปี

วิสัยทัศน์ โรงเรียนคุณภาพมาตรฐาน สืบสานวัฒนธรรมชุมชน

ปรัชญาการศึกษา การศึกษาเป็นรากฐานของคุณภาพชีวิต

เอกลักษณ์ โรงเรียนวิถีอิสลาม

อัตลักษณ์ สวัสดิ์งาม สลามเป็น

เปิดสอนตั้งแต่ระดับ อนุบาลปีที่ 1 ถึงระดับ ประถมศึกษาปีที่ 6

พื้นที่บริการ

หมู่บ้าน, มัสยิด, ชุมชน

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. รักชาติ ศาสตร์ กษัตริย์
2. ซื่อสัตย์ สุจริต
3. มีวินัย
4. ใฝ่เรียนรู้
5. อยู่อย่างพอเพียง
6. มุ่งมั่นในการทำงาน
7. รักความเป็นไทย
8. มีจิตสาธารณะ

2. ความรู้เกี่ยวกับเกม

เกม (Game) คือ เกมเป็นลักษณะของกิจกรรมของมนุษย์เพื่อประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น เพื่อความสนุกสนานบันเทิง เพื่อฝึกทักษะ และเพื่อการเรียนรู้ เป็นต้น และในบางครั้งอาจใช้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาได้

ประเภทของเกม

เกมออนไลน์ เกมที่ต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต (Internet) โดยผู้เล่นจะต้องทำการลงโปรแกรมเกม (Client) ลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนเองและจะต้องเล่นเกมออนไลน์ผ่าน server โดยข้อมูลต่างๆ ของผู้เล่นจะถูกเก็บไว้ ณ server ซึ่งในการเล่นเกมนี้ออนไลน์ผู้เล่นจะต้องเสียค่าบริการการเล่นตามอัตราที่ผู้ให้บริการได้ กำหนดไว้

เกมออฟไลน์ จัดว่าเป็นเกมที่เล่นได้เฉพาะคอมพิวเตอร์เครื่องใดเครื่องหนึ่ง ไม่สามารถเล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ และเกมออฟไลน์ต้องใช้พื้นที่ในการติดตั้งค่อนข้างสูงซึ่งขึ้นอยู่กับกราฟิกของเกมนั้นๆ ด้วย

3. ความรู้เกี่ยวกับสำนวน สุภาษิต

สุภาษิต หรือ ภาษิต หมายถึง ถ้อยคำที่กล่าวแนะนำ สั่งสอน เตือนสติ ด้วยหลักความจริงส่วนมากเป็นคำคล้องจอง มีการสืบทอดมาแต่โบราณและแต่ละชุมชน กระทั่งแต่ละเหล่าอาชีพก็มีสำนวนของใครของมันคล้ายกันบ้าง แตกต่างกันไปบ้าง ทั้งนี้เพราะที่มาไม่เหมือนกันแต่โดยความหมายมักเทียบเคียงกันได้ แม้แต่ภาษาต่างวัฒนธรรมก็ยังมีส่วนคล้ายกันในทางอุปมา คำสุภาษิตมีอยู่ด้วยกันสองประเภทคือ

สำนวน คือ คำที่พูดออกมาในลักษณะเปรียบเทียบ และจะฟังไม่เข้าใจในทันทีที่ต้องแปลความหมายก่อน เช่นเดียวกับรูปแบบที่สองของคำสุภาษิต

ตัวอย่างสำนวน สุภาษิตไทย พร้อมความหมาย

- กบเลือกนาย** หมายถึง ผู้ที่ต้องการเปลี่ยนผู้บังคับบัญชาเรื่อยๆ
- กบในกะลาครอบ** หมายถึง ผู้มีความรู้และประสบการณ์น้อย แต่สำคัญตนว่ามีความรู้มาก
- กระต่ายขาเดียว** หมายถึง ยืนกรานไม่ยอมรับ
- กินปูนร้อนท้อง** หมายถึง ทำอาการมีพิรุณขึ้นเอง, แสดงอาการเดือดร้อนขึ้นเอง
- กินน้ำได้ศอก** หมายถึง จำต้องยอมเป็นรองเขา, ไม่เทียมหน้าเทียมตาเท่า

4. โปรแกรมที่ใช้ในการจัดทำโครงการ

4.1 ความรู้เกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Captivate 9 ปัจจุบันสื่อเรียนรู้หรือสื่อการนำเสนอมีรูปแบบที่หลากหลาย ทั้งสื่อแบบข้อความ รูปภาพ เสียงภาพเคลื่อนไหว สื่อมัลติมีเดีย ที่บรรจุอยู่ในแผ่นซีดี หรือเผยแพร่ผ่านทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งโปรแกรมที่นำมาสร้างสื่อเรียนรู้หรือสื่อการนำเสนอแบบมัลติมีเดียที่เรารู้จักนั้นมีมากมายหลายโปรแกรม

4.2 ความรู้เกี่ยวกับเว็บไซต์ Wordwall เป็นเว็บไซต์ที่สามารถใช้ในการสร้างสื่อการสอนประเภทเกมออนไลน์ หรือหากไม่พร้อมสามารถพิมพ์เป็นใบงานให้ทำได้ทันที เตรียมเนื้อหาครั้งเดียวได้ทั้ง 2 แบบ

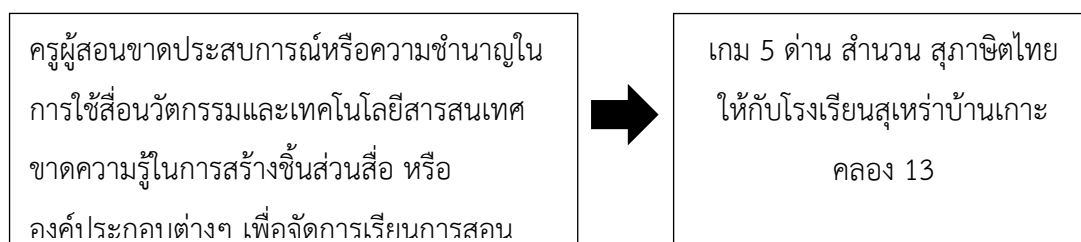
5. ทฤษฎีพัฒนาการของเด็กประถมวัย

อีริกสัน (Erikson อ้างถึงใน สิริมา ภิญโญนนตพงษ์, 2547 : 46-49) เป็นนักจิตวิทยาในกลุ่มจิตวิเคราะห์ มีอาชีพเป็นจิตแพทย์ ในปี 1955 ได้รับการเลือกตั้งเป็นประธานของ The Division of Development Psychology อีริกสัน (Erikson) ได้เน้นความสำคัญของเด็กปฐมวัยว่าเป็นวัยที่กำลังเรียนรู้สิ่งแวดล้อมรอบตัว ซึ่งเป็นสิ่งที่แปลกใหม่และน่าตื่นเต้นสำหรับเด็ก บุคลิกภาพจะสามารถพัฒนาได้ดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับว่าแต่ละช่วงของอายุเด็กประสบสิ่งที่พึงพอใจตามขั้นพัฒนาการต่าง ๆ ของแต่ละวัยมากเพียงใด ถ้าเด็กได้รับการตอบสนองต่อสิ่งที่ตนพอใจในช่วงอายุนั้น เด็กก็จะมีพัฒนาการทางบุคลิกภาพที่ดีและเหมาะสมและพัฒนาครอบคลุมถึงวัยผู้ใหญ่ด้วย

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

พิชญ์สินี โชติชะวงศ์ (2554, หน้า 74) การใช้เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดของเด็กปฐมวัย โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยมีทักษะการคิดดีขึ้น หลังจากการใช้เกมศึกษา เมื่อพิจารณานักเรียนเป็นรายบุคคล พบว่า นักเรียนมีคะแนนรวมอยู่ในระดับดีขึ้นทุกคน และเมื่อพิจารณาคะแนนจากการทำใบงานของนักเรียนแต่ละด้าน พบว่า นักเรียนทำใบงานได้คะแนนอยู่ในระดับดีมาก ด้านการเปรียบเทียบ นักเรียนทุกคนได้คะแนน อยู่ในระดับดี คิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมา คือ ด้านการสังเกต คิดเป็นร้อยละ 88.46 ด้านการเรียงลำดับ คิดเป็นร้อยละ 84.62 ด้านการจับคู่ คิดเป็นร้อยละ 76.92 ด้านการจำแนก คิดเป็นร้อยละ 61.54

กรอบแนวความคิด



ภาพที่ 2.1 แสดงกรอบแนวคิด เกม 5 ด้าน สำนวน สุภาษิตไทย

ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ คลอง 13

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ ครูและนักเรียนโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13 จำนวน 259 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ ครูและนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13 จำนวน 32 คน โดยวิธีการ แบบเจาะจง

$$\text{สูตร} \quad n = \frac{N}{1+Ne2}$$

E คือ ความคลาดเคลื่อนของการสุ่มตัวอย่าง

N คือ จำนวนประชากร

N คือ จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

เครื่องมือในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1. เครื่องมือในการวิจัย

1. ตัวโครงการเกม 5 ด้าน สำนวน สุภาษิตไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ คลอง 13
2. แบบประเมินความพึงพอใจ

2. การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1. เตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการทำชิ้นงาน
2. นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาโครงการและอาจารย์ผู้สอนโครงการตรวจสอบแล้วนำไปแก้ไขปรับปรุง

3. สร้างชิ้นงานเกม 5 ด้าน สำนวน สุภาษิตไทย
4. นำเสนอชิ้นงานเกม 5 ด้าน สำนวน สุภาษิตไทย ให้อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการและอาจารย์ผู้สอนโครงการตรวจสอบแล้วนำไปแก้ไขปรับปรุง

5. นำไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาประสิทธิภาพของชิ้นงาน

3. แบบประเมินความพึงพอใจ

ศึกษาวิธีการทำ แบบประเมิน จากตำรา เอกสารวิชาการ และเอกสารงานวิจัย โครงการสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมต่าง ๆ

1. สร้างแบบประเมินความพึงพอใจ ให้ครอบคลุมกับวัตถุประสงค์ของโครงการหรือประเด็นของการวัดผล

2. นำแบบประเมินความพึงพอใจ ให้กับอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการและอาจารย์ผู้สอนโครงการตรวจสอบความถูกต้อง

3. นำแบบประเมินความพึงพอใจ ไปปรับปรุงแก้ไขตามที่ได้รับคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ผู้สอนโครงการ

4. นำแบบประเมินไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป
เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ได้แก่ ได้แก่ แบบประเมินความพึงพอใจ ที่สร้างขึ้นเพื่อประเมินความพึงพอใจในการดำเนินโครงการ

แบบประเมินความพึงพอใจโครงการเกม 5 ด้าน สำนัก สภาชิตไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ คลอง 13 โดยแบ่งแบบประเมินออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 ความพึงพอใจโครงการเกม 5 ด้าน สำนัก สภาชิตไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ คลอง 13

2.1 ด้านเนื้อหา

2.2 ด้านการออกแบบสื่อ

2.3 ด้านการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้

ส่วนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ข้อมูลและแหล่งข้อมูล

1.1 ข้อมูลปฐมภูมิ จัดเก็บข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจโครงการเกม 5 ด้าน สำนัก สภาชิตไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ คลอง 13

1.2 ข้อมูลทุติยภูมิ ทำการค้นคว้าจากแหล่งความรู้ต่าง ๆ ได้แก่ ห้องสมุด เอกสาร วารสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และข้อมูลออนไลน์

2. ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยแจ้งกำหนดการขอเข้านำเสนอ เกม 5 ด้าน สำนัก สภาชิตไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ คลอง 13 พร้อมแบบประเมินความพึงพอใจ เพื่อสอบถามกลุ่มตัวอย่าง สถานที่ใช้ในการจัดเก็บข้อมูลสำหรับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ คลอง 13

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาครั้งนี้ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistics) ในการตอบวัตถุประสงค์ และวิเคราะห์ข้อมูลโดยโปรแกรมตารางคำนวณ แยกการวิเคราะห์

2. เกณฑ์การพิจารณาขอบเขตของคะแนนเพื่อใช้ในการให้ความหมายค่าเฉลี่ย

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 4.50 - 5.00 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ ดีมาก

- ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 - 4.49 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ ดี
- ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 2.50 - 3.49 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ ปานกลาง
- ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.50 - 2.49 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ พอใช้
- ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.00 - 1.49 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ ปรับปรุง

การจัดทำโครงการครั้งนี้วิเคราะห์ข้อมูลจาก แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วม ประเมินแยกการวิเคราะห์ได้โดยการหาค่าสถิติพื้นฐานดังนี้

1. การหาค่าร้อยละ (Percentage) สูตรดังนี้

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

เมื่อ P แทน ค่าร้อยละ

f แทน ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ

N แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

ค่าร้อยละจะแสดงความหมายของค่าและสามารถนำค่าที่ได้ไปเปรียบเทียบได้

2. การคำนวณหาค่าเฉลี่ย \bar{X} (Mean) สูตรดังนี้

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

เมื่อ \bar{X} แทน ค่าคะแนนเฉลี่ย

$\sum x$ แทน ผลคะแนนในกลุ่มทั้งหมด

n แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

บทที่ 4 ผลการวิจัย

ตัวโครงการ เกม 5 ด้านสำนวน สุภาษิตไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ คลอง 13

การจัดทำโครงการศึกษากระบวนการเกม 5 ด้าน สำนวน สุภาษิตไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13 สามารถสรุปได้ดังนี้

4.1.1 ผลจากการจัดทำทดสอบการใช้เกม 5 ด้าน สำนวน สุภาษิตไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13 จำนวน 1 เกม ได้ตรงตามเป้าหมาย

4.1.2 สามารถนำทักษะวิชาโปรแกรมกราฟิก มาออกแบบตัวการ์ตูน พื้นหลัง และนำวิชาโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอข้อมูล มาสร้างการจัดเรียงและจัดทำเกม 5 ด้าน สำนวน สุภาษิตไทย

4.1.3 สร้างความสามารถการทำงาน ความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่มและบุคคลอื่นให้มีการทำงานร่วมกันเป็นทีมได้

แสดงผลการวิเคราะห์ประเมินความพึงพอใจ

ตารางที่ 4.1 แสดงจำนวนร้อยละของผู้เข้ารับการประเมิน จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชาย	17	53.13
หญิง	15	43.75
รวม	32	100

จากตารางที่ 4.1 แสดงผลการวิเคราะห์ประเมินข้อมูลเพศของผู้ตอบประเมิน เพศชาย มีจำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 53.13 เพศหญิง มีจำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 43.75 ของผู้ตอบแบบประเมิน

ตารางที่ 4.2 แสดงจำนวนร้อยละของผู้เข้ารับการประเมิน จำแนกตามสถานภาพ

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
นักเรียน	31	96.88
คุณครู	1	3.13
รวม	32	100

จากตารางที่ 4.2 แสดงผลการวิเคราะห์ประเมินข้อมูลเพศของผู้ตอบประเมิน นักเรียนมีจำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 96.88 คุณครูมีจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.13 ของผู้ตอบแบบประเมิน

ตารางที่ 4.3 สรุปผลแบบประเมินความพึงพอใจด้านเนื้อหา

รายการที่ประเมินสอบถาม	ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	ร้อยละ (%)	ระดับ
ด้านเนื้อหา			
1.เนื้อหา มีความสอดคล้องกับชื่อเรื่อง	4.88	97.50	ดีมาก
2.ความถูกต้องเนื้อหา	4.66	93.13	ดีมาก
3.ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา	4.66	93.13	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย	4.73	94.58	ดีมาก

จากตารางที่ 4.3 แสดงผลการวิเคราะห์ประเมินความพึงพอใจด้านเนื้อหาพบว่า ผู้ตอบประเมินส่วนใหญ่มีความพึงพอใจโดยรวม เฉลี่ยอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.73 คิดเป็นร้อยละ 94.58 ของผู้ตอบแบบประเมิน โดยภาพรวมเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า เนื้อหา มีความสอดคล้องกับชื่อเรื่อง อยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.88 คิดเป็นร้อยละ 97.50 รองลงมา คือ ความถูกต้องเนื้อหา และความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยเท่ากันอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.66 คิดเป็นร้อยละ 93.13 ของผู้ตอบแบบประเมิน

ตารางที่ 4.4 สรุปผลแบบประเมินความพึงพอใจด้านการออกแบบสื่อ

รายการที่ประเมินสอบถาม	ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	ร้อยละ (%)	ระดับ
ด้านการออกแบบสื่อ			
4.ความถูกต้องของภาพที่นำมาใช้	4.84	96.88	ดีมาก
5.ความถูกต้องของภาษาที่ใช้	4.84	96.88	ดีมาก
6.ความสอดคล้องระหว่างภาพกับคำบรรยาย	4.59	91.88	ดีมาก
7.ความเหมาะสมของเวลากับเนื้อหา	4.50	90.00	ดี
8.รูปแบบตัวอักษรและการเลือกสี	4.63	92.50	ดีมาก
เฉลี่ย	4.68	93.63	ดีมาก

จากตารางที่ 4.4 แสดงผลการวิเคราะห์ประเมินความพึงพอใจด้านด้านการออกแบบสื่อ พบว่า ผู้ตอบประเมินประเมินส่วนใหญ่มีความพึงพอใจโดยรวม เฉลี่ยอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.68 คิดเป็นร้อยละ 93.63 ของผู้ตอบแบบประเมิน เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ความถูกต้องของภาพที่นำมาใช้ และความถูกต้องของภาษาที่ใช้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากันอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.84 คิดเป็นร้อยละ 96.88 รองลงมา คือ รูปแบบตัวอักษรและการเลือกสีดีมากมีค่าเฉลี่ย 4.63 คิดเป็นร้อยละ 92.50 และระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ ความเหมาะสมของเวลากับเนื้อหา อยู่ในระดับ ดี มีค่าเฉลี่ย 4.50 คิดเป็นร้อยละ 90.00 ของผู้ตอบแบบประเมิน

ตารางที่ 4.5 สรุปผลแบบประเมินความพึงพอใจด้านการกระตุ้นผู้เรียนเกิดความรู้

รายการที่ประเมินสอบถาม	ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	ร้อยละ (%)	ระดับ
ด้านการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้			
9.สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	4.75	95.00	ดีมาก
รวมเฉลี่ย	4.75	95.00	ดีมาก

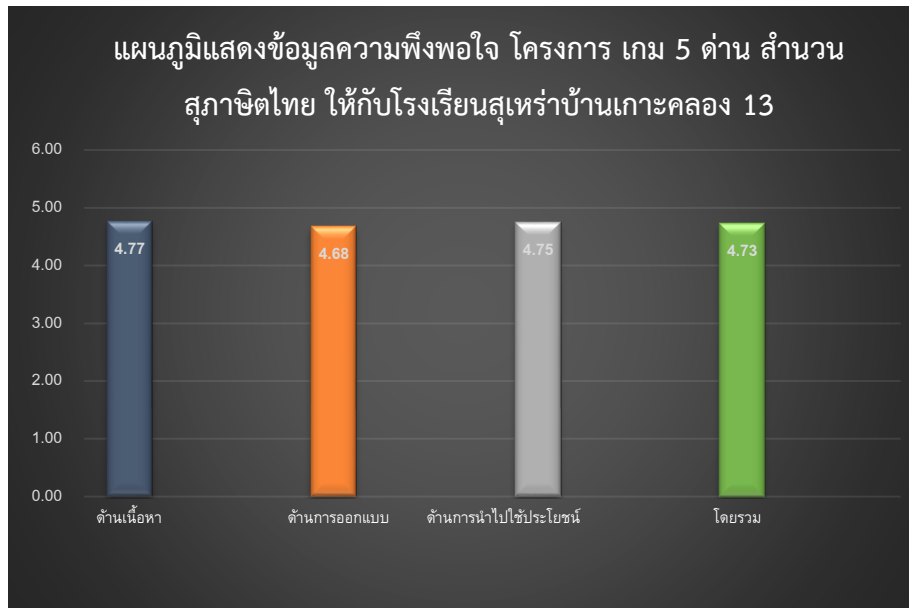
จากตารางที่ 4.5 แสดงผลแสดงผลการวิเคราะห์ประเมินความพึงพอใจด้านการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้ พบว่า ผู้ตอบประเมินส่วนใหญ่มีความพึงพอใจโดยรวม เฉลี่ยอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.75 คิดเป็นร้อยละ 95.00 ของผู้ตอบแบบประเมิน เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน อยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.75 คิดเป็นร้อยละ 95.00 ของผู้ตอบแบบประเมิน

ตารางที่ 4.6 สรุปแบบประเมินความพึงพอใจโดยรวม

รายการที่ประเมินสอบถาม	ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	ร้อยละ (%)	ระดับ
1. ด้านเนื้อหา	4.73	94.58	ดีมาก
2. ด้านการออกแบบสื่อ	4.68	93.63	ดีมาก
3. ด้านการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้	4.75	95.00	ดีมาก
เฉลี่ย	4.72	94.40	ดีมาก

จากตารางที่ 4.6 แสดงผลการวิเคราะห์ประเมินความพึงพอใจโดยรวม พบว่า ผู้ตอบประเมินส่วนใหญ่มีความพึงพอใจโดยรวม เฉลี่ยอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.72 คิดเป็นร้อยละ 94.40 ของผู้ตอบแบบประเมิน เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ด้านการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้ อยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.75 คิดเป็นร้อยละ 95.00 รองลงมาด้านเนื้อหาอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.73 คิดเป็นร้อยละ 94.58 และน้อยที่สุดด้านการออกแบบสื่ออยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.68 คิดเป็นร้อยละ 93.63 ของผู้ตอบแบบประเมิน

แสดงภาพแผนภูมิ



ภาพที่ 4.1 กราฟสรุปผลความพึงพอใจในแต่ละด้าน



ภาพที่ 4.2 หน้าปกเกม 5 ด้าน

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาโครงการเกม 5 ด้าน สำนวน สุภาชิตไทย ผู้ศึกษาได้ดำเนินการตามกระบวนการทุกขั้นตอน โดยผลการดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1.ตัวโครงการเกม 5 ด้าน สำนวน สุภาชิตไทย ผลจากการจัดทำทดสอบการใช้เกม 5 ด้าน สำนวน สุภาชิตไทย

1.1 ผลจากการจัดการทดสอบการใช้เกม 5 ด้าน สำนวน สุภาชิตไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะคลอง 13 จำนวน 1 เรื่อง ได้ตรงตามเป้าหมาย

1.2 สามารถนำทักษะวิชาโปรแกรมกราฟิก มาออกแบบตัวการ์ตูน พื้นหลัง และนำวิชาโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อนำเสนอข้อมูล มาสร้างการจัดเรียงและจัดทำเกม 5 ด้าน สำนวน สุภาชิตไทย

1.3 สร้างความสามารถการทำงาน ความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่มและบุคคลอื่นให้มีการทำงานร่วมกันเป็นทีมได้

2. แบบประเมินความพึงพอใจ พบว่า ผู้ตอบประเมินส่วนใหญ่มีความพึงพอใจโดยรวม เฉลี่ยอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.72 คิดเป็นร้อยละ 94.40 ของผู้ตอบแบบประเมิน เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ด้านการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้ อยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.75 คิดเป็นร้อยละ 95.00 รองลงมาด้านเนื้อหาอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.73 คิดเป็นร้อยละ 94.58 และน้อยที่สุดด้านการออกแบบสื่ออยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.68 คิดเป็นร้อยละ 93.63 ของผู้ตอบแบบประเมิน

อภิปรายผล

การศึกษาโครงการ เกม 5 ด้าน สำนวน สุภาชิตไทย อภิปรายผลการศึกษา มีดังนี้ จากเกม 5 ด้าน สำนวน สุภาชิตไทย ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ คลอง 13 ได้สอดคล้องกับงานวิจัย ด้านความรู้ความเข้าใจ ในด้านการประเมินสื่อ จากการทำแบบประเมินความพึงพอใจโดยรวม พบว่า ผู้ตอบประเมินมีความพึงพอใจโดยรวม เฉลี่ยอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.73 คิดเป็นร้อยละ 94.65 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.26 ของผู้ตอบแบบประเมิน เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านเนื้อหาอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.77 คิดเป็นร้อยละ 95.31 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.36 รองลงมา คือ ด้านการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้ อยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.75 คิดเป็นร้อยละ 95.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.56 ส่วนด้านความพึงพอใจ ด้านการออกแบบสื่ออยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.68 คิดเป็นร้อยละ 93.63 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.15 ของผู้ตอบแบบประเมิน ซึ่งสามารถนำทักษะวิชาโปรแกรมกราฟิก มาออกแบบตัวการ์ตูน พื้นหลัง และนำวิชาโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อนำเสนอข้อมูล มาสร้างการจัดเรียงและจัดทำเกม 5 ด้าน สำนวน สุภาชิตไทยซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย

พิชญ์สินี โชติชะวงศ์ (2554, หน้า 74) การใช้เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดของเด็กปฐมวัย โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยมีทักษะการคิดดีขึ้น หลังจากการใช้เกมศึกษา เมื่อพิจารณานักเรียนเป็นรายบุคคล พบว่า นักเรียนมีคะแนนรวมอยู่ในระดับ ดีขึ้นทุกคน และเมื่อพิจารณาคะแนนจากการทำใบงานของนักเรียนแต่ละด้าน พบว่า นักเรียนทำใบงานได้คะแนนอยู่ในระดับดีมาก ด้านการเปรียบเทียบ นักเรียนทุกคนได้คะแนน อยู่ในระดับดี คิดเป็น ร้อยละ 100 รองลงมา คือ ด้านการสังเกต คิดเป็นร้อยละ 88.46 ด้านการเรียงลำดับ คิดเป็นร้อยละ 84.62 ด้านการจับคู่ คิดเป็นร้อยละ 76.92 ด้านการจำแนก คิดเป็นร้อยละ 61.54

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. เกม 5 ด้าน สำนวน สุภาชิตไทย ของนักเรียน ระดับประถมศึกษาปีที่ 6 มีอยู่ในระดับดี อาจทำให้ผู้ที่สนใจที่เกี่ยวข้อง พิจารณาการนำเกม ไปปรับใช้ในการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นต่อไป

2. เกม 5 ด้าน สำนวน สุภาชิตไทย เป็นเกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับสำนวน สุภาชิตไทย ที่ใช้กันทั่วไป

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรนำเนื้อหาสำนวน สุภาชิตไทย ไปพัฒนาทำในเรื่องอื่น ๆ ให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนการสอน และการใช้ชีวิตประจำวัน

บรรณานุกรม

- ข้อมูลเกี่ยวกับโปรแกรม adobe captivate 9. ค้นคว้าเมื่อ วันที่ 17 มิถุนายน พ.ศ. 2563
แหล่งที่มา เว็บไซต์ <https://ebook.tsu.ac.th/store/book/computer/ac/2/>
- ข้อมูลเกี่ยวกับเว็บไซต์ wordwall. ค้นคว้าเมื่อ วันที่ 25 พฤษภาคม พ.ศ. 2563
แหล่งที่มา เว็บไซต์ <https://wordwall.net/>
- ข้อมูลเกี่ยวกับสำนวน สุภาษิตไทย. ค้นคว้าเมื่อ วันที่ 30 พฤษภาคม พ.ศ. 2563
แหล่งที่มา เว็บไซต์ <https://www.tewfree.com/>
- ข้อมูลเกี่ยวกับเกม. ค้นคว้าเมื่อ 30 พฤษภาคม พ.ศ. 2563
แหล่งที่มา เว็บไซต์ <https://sites.google.com/site/thanawatbyside/fps-game>
- ข้อมูลเกี่ยวกับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ. ค้นคว้าเมื่อ 30 พฤษภาคม พ.ศ. 2563
แหล่งที่มา เว็บไซต์ ไฟล์จากทางโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ คลอง 13
- ข้อมูลเกี่ยวกับการวิจัย. ค้นคว้าเมื่อ 17 กรกฎาคม พ.ศ. 2563
แหล่งที่มา เว็บไซต์ http://thesis.rru.ac.th/files/pdf/539_2016_04_26_150344.pdf
- ข้อมูลเกี่ยวกับพัฒนาการเด็กวัยประถมศึกษา. ค้นคว้าเมื่อ 25 ตุลาคม พ.ศ. 2563
แหล่งที่มา เว็บไซต์ <http://www.plearnscience.com/courses/>
- ข้อมูลความรู้วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ. ค้นคว้าเมื่อ วันที่ 5 กันยายน พ.ศ. 2563
แหล่งที่มา เว็บไซต์ <http://www.sasana.ac.th/main/>

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

ภาพประกอบและภาพสตอรี่บอร์ด

ภาพประกอบการดำเนินโครงการ



แสดงสื่อนำเสนอ



แสดงสื่อนำเสนอ



แสดงนำเสนอชิ้นงานกับทางโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ



แสดงนำเสนอชิ้นงานกับทางโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ



แสดงการประกวด



แสดงการประกวด

Story Board

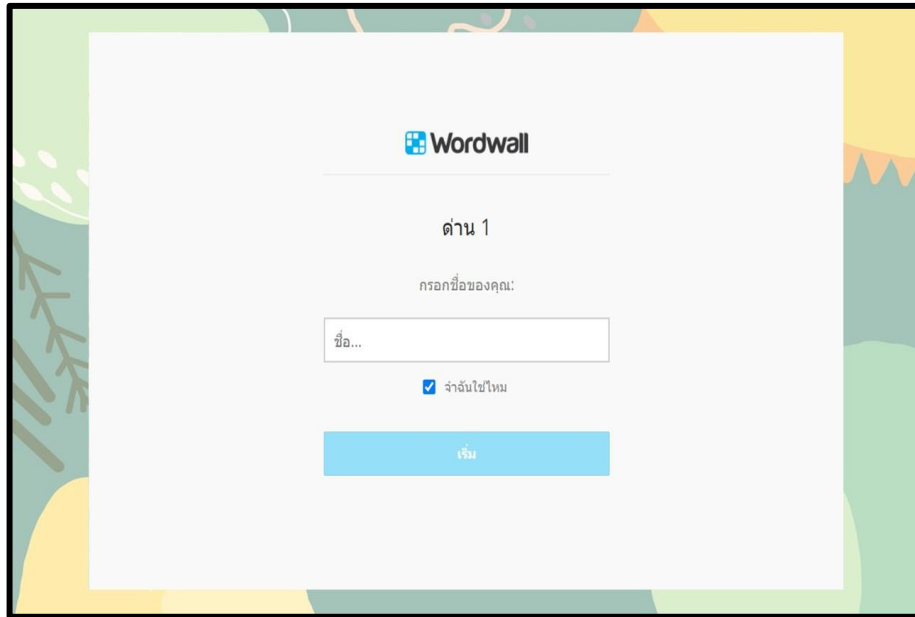
เกม 5 ด้าน สำนวน สุภาษิตไทย
ให้กับโรงเรียนสุเหร่าบ้านเกาะ คลอง 13
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

สมาชิก

1. นางสาวศรินดา กิจประพันธ์ ระดับชั้น ปวช.3/3
2. นางสาวเกศกัญญา ชมมิน ระดับชั้น ปวช.3/3
3. นายอิศรา หมั่นดัด ระดับชั้น ปวช.3/3







0:29 1 จาก 5

มีเวลา 30 วินาที นับถอยหลัง

ไก่ เปิด ฝ่อ

เหยียบซี [] ไม้ []

ส่งคำตอบ ตึก เพื่อส่งคำตอบ → ส่งคำตอบ

**คำที่ขาดหายไป
ลากและวางคำลงในช่องว่างใน
ข้อความ**

๕7 ๕๘

Wordwall

ด่าน 2

กรอกชื่อของคุณ:

ชื่อ...

จำฉันไว้ไหม

เริ่ม

ด่าน 1

ด่าน 3

0:29 ◀ 1 จาก 5 ▶

ไก่ เบ็ด ผอ

เหยียบขี้ ไม

สงคำดอบ

☰ ✕

คำน 1
คำน 3

0:59 ✓ 0

มีเวลา 1 นาที นับถอยหลัง

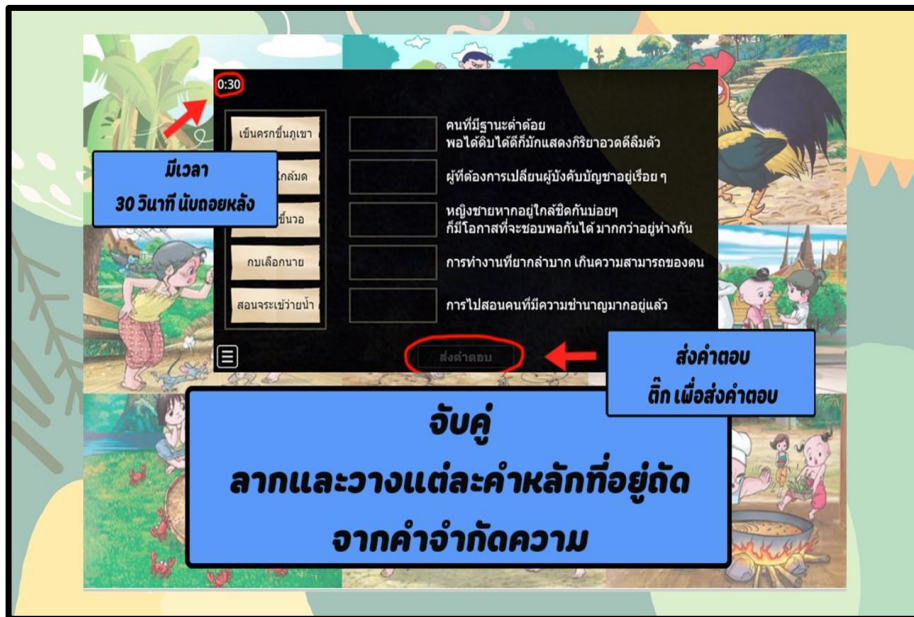
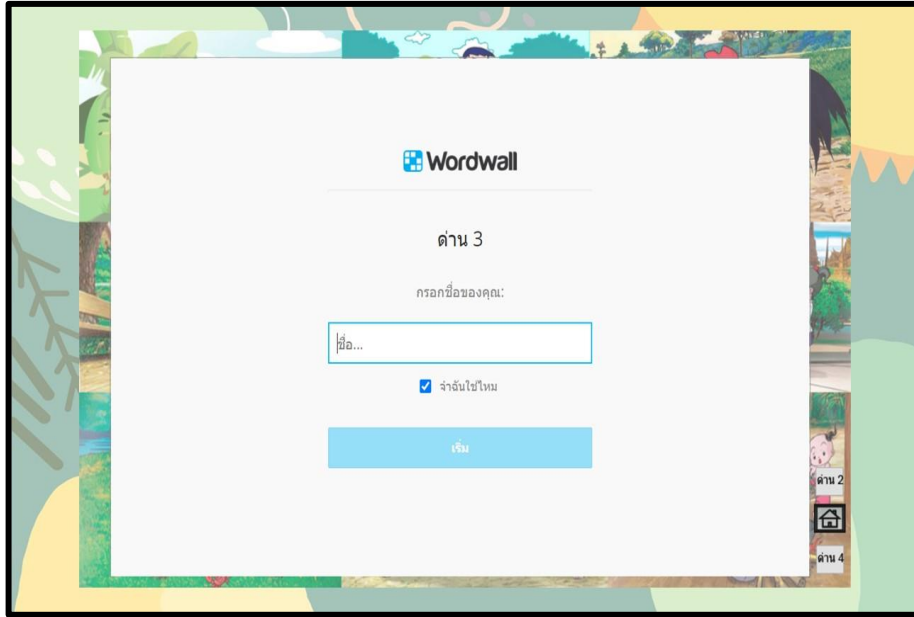
กบใน...ครอบ

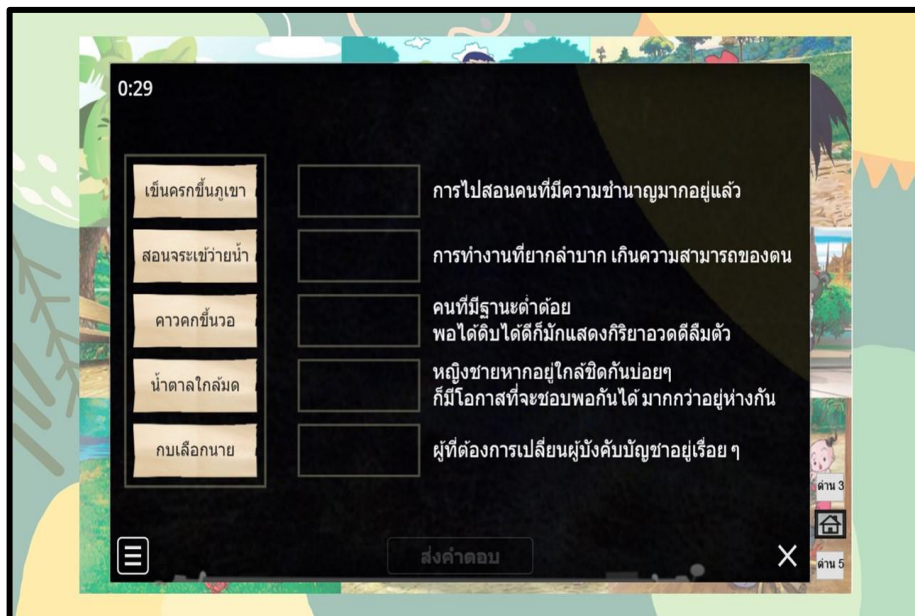
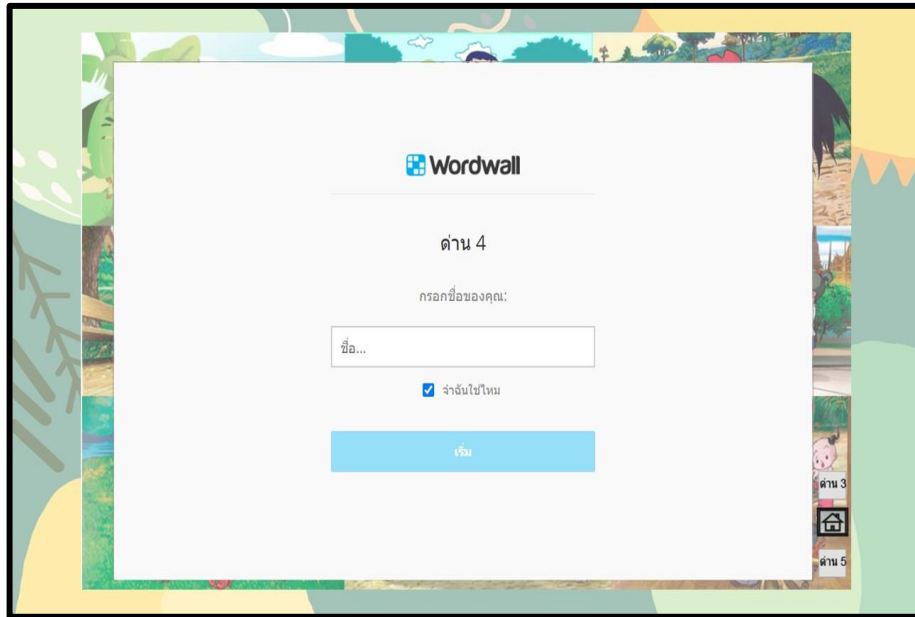
A กะลา B กาลา

คะแนน

◀ 1 จาก 10 ▶

แบบทดสอบ
ชุดคำถามหลายตัวเลือก
แต่ละคำตอบที่ถูกต้อง





0:49

ผู้มีความรู้่น้อย สำคัญตนว่ามีความรู้ม

มีเวลา 50 วินาที นับถอยหลัง

คะแนน

ใ น ก ก ล า ะ บ

1 จาก 5

คำสลับอักษร
ลากตัวอักษรลงในตำแหน่งที่ถูกต้อง
เพื่อจัดเรียงคำหรือวลีให้ถูกต้อง

Wordwall

ด่าน 5

กรอกชื่อของคุณ:

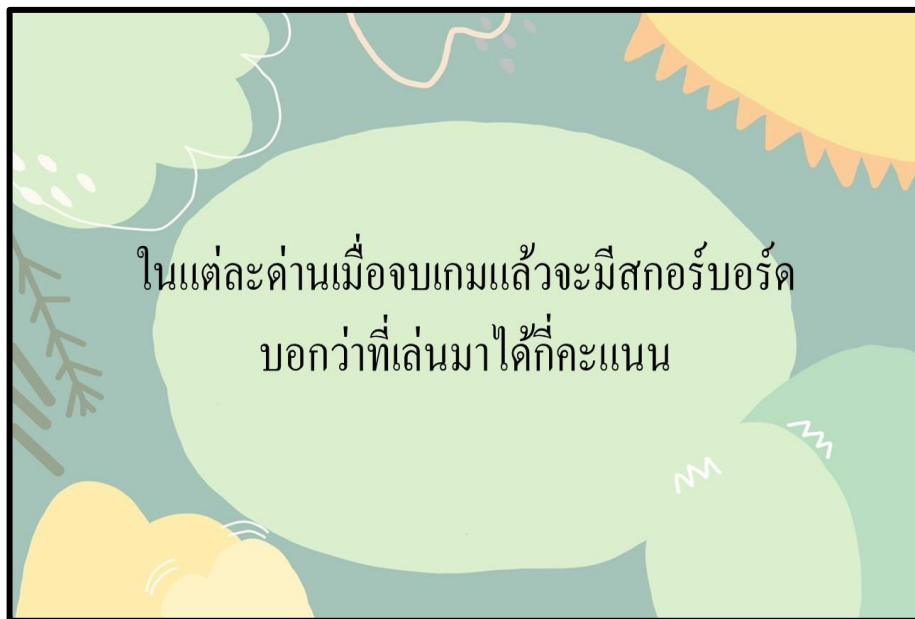
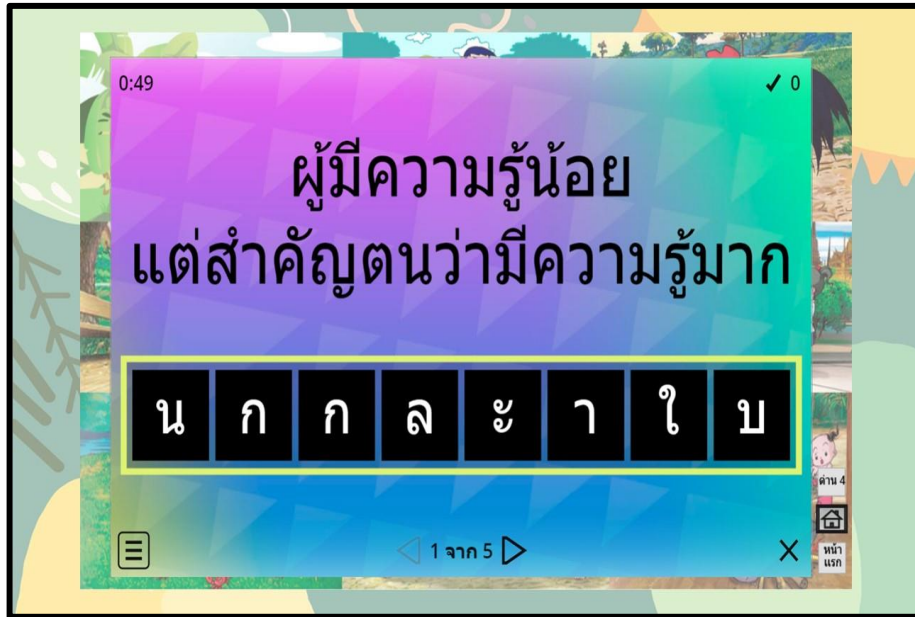
ชื่อ...

จำฉันไว้ไหม

เริ่ม

ด่าน 4

หน้าแรก



ภาคผนวก ข

แบบประเมินความพึงพอใจ



แบบประเมินความพึงพอใจ

โครงการ เกม 5 ด้าน สำนวน สุภาษิตไทย

โปรดใส่เครื่องหมาย ลงในช่อง ที่ตรงกับข้อมูลของท่าน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ประเมิน

1. เพศ ชาย หญิง
2. สถานภาพ ประถมศึกษา คุณครู/อาจารย์

ตอนที่ 2 ระดับความพึงพอใจ

ระดับความพึงพอใจ 5 = ดีมาก 4 = ดี 3 = ปานกลาง 2 = พอใช้ 1 = ปรับปรุง

หัวข้อประเมิน		ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
ด้านเนื้อหา						
1	เนื้อหามีความสอดคล้องกับชื่อเรื่อง					
2	ความถูกต้องของเนื้อ					
3	ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา					
ด้านการออกแบบสื่อ						
4	ความถูกต้องของภาพที่นำมาใช้					
5	ความถูกต้องของภาษาที่ใช้					
6	ความสอดคล้องระหว่างภาพกับคำบรรยาย					
7	ความเหมาะสมของเวลากับเนื้อหา					
8	รูปแบบตัวอักษรและการเลือกสี					
ด้านการนำไปใช้ประโยชน์						
9	สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน					
รวม						

ตอนที่ 3 ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะ

.....
.....
.....

ภาคผนวก ค

คู่มือและแผ่นพับ

มีเวลา 15 วินาที นับถอยหลัง

มีหัวใจ 3 ดวง ตอบผิดหัวใจจะลด 1 ดวง

ของที่ต้องระมัดระวังขณะนวดอย่างยิ่ง

A โขโบก B น้ำลดคอหอย C น้ำขี้ไทร D ขวานผ่าซาก E กระดาษกันลม

คะแนน x2 50:50 เวลาเพิ่ม

1 จาก 5

ตัวช่วย คะแนน x2 ลดตัวเลือก เพิ่มเวลา

**เกมตอบคำถาม
แบบทดสอบหลายตัวเลือก
มีเวลาจำกัด เส้นชีวิตและรอบโบนัส**

มีเวลา 30 วินาที นับถอยหลัง

0:29 1 จาก 5

ก่ เป็ด ฝ่อ

เหยียบขี้ _____ ไม่ _____

ส่งคำตอบ

ส่งคำตอบ

**คำที่ขาดหายไป
ลากและวางคำลงในช่องว่างใน
ข้อความ**

0:59

กบใน...ครอบ

มีเวลา 1 นาที นับถอยหลัง

A กะลา B กาลา

คะแนน ✓ 0

1 จาก 10

แบบทดสอบ
ชุดคำถามหลายตัวเลือก
และคำตอบที่ถูกต้อง

0:30

เขียนครกยี่สิบคน

กสิณด

ชื่อนาว

กบเลือกนาย

สอนจระเข้ว่ายน้ำ

ส่งคำตอบ

ส่งคำตอบ ตึก เพื่อส่งคำตอบ

จับคู่
ลากและวางแต่ละคำหลักที่อยู่ติด
จากคำจำกัดความ

คนที่มีฐานะต่ำต้อย
พอได้ดิบได้ดีก็มักแสดงกิริยาอวดดีลิ้มดัว
ผู้ที่ต้องการเปลี่ยนผู้บังคับบัญชาอยู่เรื่อยๆ
หญิงชายหากอู่ใกล้ชิดกันบ่อยๆ
ก็มีโอกาสที่จะชอบพอกันได้มากกว่าอยู่ห่างกัน
การทำงานที่ยากลำบาก เกินความสามารถของตน
การไปสอนคนที่มีความชำนาญมากอยู่แล้ว

0:49

ผู้มีความรู้น้อย
สำคัญตกว่ามีความรู้

มีเวลา 50 วินาที
นับถอยหลัง

คะแนน

ใน ก ก ล ะ ะ บ

1 จาก 5

คำสลับอักษร
ลากตัวอักษรลงในตำแหน่งที่ถูกต้อง
เพื่อจัดเรียงคำหรือวลีให้ถูกต้อง

The image shows a screenshot of a Thai educational game. At the top, there is a timer showing 0:49 and a progress indicator. The main title is 'ผู้มีความรู้น้อย' (Little Knowledge) and the subtitle is 'สำคัญตกว่ามีความรู้' (Knowledge is important). Below the title, there are two blue boxes: one on the left says 'มีเวลา 50 วินาที นับถอยหลัง' (50 seconds left, counting down) and one on the right says 'คะแนน' (Score). In the center, there is a word puzzle with the letters 'ใน ก ก ล ะ ะ บ' in black boxes. Below the puzzle, there is a navigation bar with '1 จาก 5' (1 of 5) and a play button. At the bottom, there is a large blue box with the text 'คำสลับอักษร' (Anagram) and 'ลากตัวอักษรลงในตำแหน่งที่ถูกต้อง เพื่อจัดเรียงคำหรือวลีให้ถูกต้อง' (Drag the letters to the correct positions to arrange the words or phrases correctly). The background of the game is a colorful illustration of a village scene with people and a water well.

แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาเปรียบเทียบการทำเกม 5 ด้าน ส่วนวน สุภาจิตไทย

จากการศึกษาผลการวิเคราะห์แบบประเมินความพึงพอใจ โครงการเกม 5 ด้าน ส่วนวน สุภาจิตไทย มีผู้เข้าร่วมการประเมินโครงการ ทั้งหมด 32 คน เพศชาย มีจำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 53.13 เพศหญิง มีจำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 43.75 ของผู้ตอบแบบประเมินแสดงผลการวิเคราะห์ประเมินความพึงพอใจโดยรวม พบว่า ผู้ตอบประเมินส่วนใหญ่ มีความพึงพอใจโดยรวม เฉลี่ยอยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.72 คิดเป็นร้อยละ 94.40 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.60 ของผู้ตอบแบบประเมิน เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้ อยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.75 คิดเป็นร้อยละ 95.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.61 รองลงมา ด้านเนื้อหาอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.73 คิดเป็นร้อยละ 94.58 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.60 ส่วนด้านการออกแบบสื่ออยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.68 คิดเป็นร้อยละ 93.63 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.59 ของผู้ตอบแบบประเมิน บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

ปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินงาน

1. เกม 5 ด้าน ส่วนวน สุภาจิตไทย ของนักเรียน ระดับประถมศึกษาปีที่ 6 มีอยู่ในระดับดี อาจทำให้ผู้ที่มีใจที่เกี่ยวซึ้ง พิจารณาการนำเกม ไปปรับใช้ในการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นต่อไป
2. เกม 5 ด้าน ส่วนวน สุภาจิตไทย เป็นเกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับส่วนวน สุภาจิตไทย ที่ใช้กันทั่วไป

ข้อเสนอแนะและแนวทางในการพัฒนา

ควรมานำเนื้อหาส่วนวน สุภาจิตไทย ไปพัฒนาทำในเรื่องอื่นๆ ให้ได้ประโยชน์ต่อการเรียนการสอน และการใช้ชีวิตประจำวัน

สรุปผลเกม 5 ด้าน ส่วนวน สุภาจิตไทย

แนบภูมิแสดงข้อมูลความพึงพอใจ โครงการ เกม 5 ด้าน ส่วนวน สุภาจิตไทย ให้กับโรงเรียนสุนทราบ้านกะดอง

กราฟที่แสดงผลการประเมินความพึงพอใจโดยรวม

เกม 5 ด้าน ส่วนวน สุภาจิตไทย

นางสาวสิรินดา กิจประพันธ์
นางสาวเกศกัญญา ชมมัน
นายอิศรา พันธ์ศักดิ์

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ วิชาชีวภาพ ปีการศึกษา 2563
วิทยาลัยอาชีวศึกษาसनบริหารธุรกิจ

ติดต่อ

วิทยาลัยอาชีวศึกษาसनบริหารธุรกิจ

72 หมู่ 9 ถนนมิตรไมตรี (คู่ซ้าย)

แขวงหนองจอก กรุงเทพมหานคร 10530

โทร : 0-2989-6434, 0-29889-6401

หลักการและเหตุผล

ปัจจุบันนี้ สุภาจิต คำพิงเหย ส่วนวนไทยในภาษาไทยมีการใช้ที่คิดเทียบมาจากเดิมอยู่หลายส่วน หากใช้กันไปนานๆ และขยายวงกว้างขึ้นจะทำให้เด็กไทย รุ่นต่อๆ ไปไม่รู้จำความหมาย และที่มาของส่วนวนไทยอย่างแท้จริง โดยสุภาจิต คำพิงเหย ส่วนวนไทยต่างก็เป็นวัฒนธรรมของภาษาที่ได้รับการพัฒนาจากวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของสังคมไทยในยุคต่างๆ ที่ผ่านๆ มา ซึ่งแสดงถึงความงดงาม ความลึกซึ้งในการใช้ภาษา ที่สะท้อนถึงความเชื่อ ค่านิยม สติปัญญาความล้ำๆ ที่ละเอียดอ่อน แต่มีความหมายแฝงชัด มีแนวคิดที่คมคาย หรือมีการอบรมสั่งสอนที่แยบยล โดยเป็นเอกลักษณ์ของภาษาไทย โดยที่ได้ยกตัวอย่างมาขึ้นอาจเป็นเพียง สุภาจิต คำพิงเหย ส่วนวนไทย ที่ใช้หรือกล่าวถึงบ่อยๆ แม้ว่าสุภาจิต คำพิงเหย ส่วนวนไทย จะคล้ายกัน และแยกกันออกจากกันอย่างเด็ดขาดไม่ได้ แต่มีลักษณะเฉพาะให้สังเกต และแยกคำเหล่านี้ได้

กลุ่มของข้าพเจ้าเห็นถึงความสำคัญจึงได้จัดทำเกมเสริมทักษะภาษาภาษาไทยโดยใช้โปรแกรมอะโดบี แคปทีเวท (Adobe Captivate 2019) ในการสั่งไฟล์ ใช้เว็บ Wordwall ในการสร้างเกม และใช้โปรแกรม Adobe Photoshop cs6 ในการออกแบบตัวการ์ตูน จำนวน 25 คำ และ 5 ด้าน ให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสุนทราบ้านกะดอง 13 ถนนเสียบคลองสิบสาม แขวงหนองจอก เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร เพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอนให้มีคุณภาพที่ดีขึ้น

ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ที่เกี่ยวข้อง

สายวารินทร์ (2553, หน้า 76) การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนสะกดท้ายคำ โดยใช้เกมของนักเรียนชาวเขาเผ่าปกเกะมูอู๋ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสมเด็จพระพุทธชินวงศ์ ผลการวิจัยพบว่า คณะนหลังการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนสะกดท้ายคำ โดยใช้เกมดังกล่าวคะแนนก่อนเรียน

ขั้นตอนในการดำเนินการเล่นเกม 5 ด้าน ส่วนวน สุภาจิตไทย

ภาพการเล่นเกม 5 ด้าน ส่วนวน สุภาจิตไทย

วิธีการดำเนินงาน

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล
3. วิธีการรวบรวมข้อมูล
4. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สรุปผลการดำเนินโครงการ

1. ผลจากการจัดการทดสอบการใช้เกม 5 ด้าน ส่วนวน สุภาจิตไทยจำนวน 1 เรื่อง ได้ตรงตามเป้าหมาย
2. สามารถนำทักษะวิชาโปรแกรมกราฟิกมาออกแบบตัวการ์ตูน พื้นหลัง และนำวิชาโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอข้อมูล มาสร้างการจัดเรียงและจัดท่าเกม 5 ด้าน ส่วนวน สุภาจิตไทย
3. สร้างความสามารถการทำงาน ความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่มและบุคคลอื่นให้มีการทำงานร่วมกันเป็นทีมได้

ประวัติผู้วิจัย

ประวัติผู้วิจัยโครงการ



ชื่อ-สกุล

นางสาวศิริندا กิจประพันธ์

วัน เดือน ปี เกิด

17 ธันวาคม 2545

สถานที่เกิด

261/12 หมู่ที่ 8 เขตหนองจอก แขวงหนองจอก

จังหวัดกรุงเทพมหานคร 10530

ประวัติการศึกษา

ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม

สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธิตบริหารธุรกิจ

ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนหนองจอกพิทยาสรรณ์มัธยม

ประวัติการทำงาน

สถานีตำรวจนครบาลหนองจอก

ประวัติผู้วิจัยโครงการ



ชื่อ-สกุล

นางสาวเกศกัญญา ชมมิน

วัน เดือน ปี เกิด

27 กันยายน 2544

สถานที่เกิด

24/10 หมู่ที่ 11 แขวงแสนแสบ เขตมีนบุรี

จังหวัดกรุงเทพมหานคร 10510

ประวัติการศึกษา

ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม

สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านเกาะ

ประวัติการทำงาน

ธนาคารออมสิน สาขาไอเพลส ลาดกระบัง

ประวัติผู้วิจัยโครงการ



ชื่อ-สกุล

นายอิศรา หมื่นดี

วัน เดือน ปี เกิด

6 กันยายน 2545

สถานที่เกิด

66/1 หมู่ที่ 1 แขวงโคกแฝด เขตหนองจอก
จังหวัดกรุงเทพมหานคร 10530

ประวัติการศึกษา

ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม
สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษาसनบริหารธุรกิจ
ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนหนองจอกพิทยานุสรณ์

ประวัติการฝึกงาน

j2z ปรีนตั้ง