

บทคัดย่อ

ชื่อรายงานการวิจัย : การพัฒนาสื่อการเรียนประเภทภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ เรื่อง ธรรมชาติของ DESIGN ตอน ไม่ทำลายอดกตัญญู

ชื่อผู้วิจัย : นางสาวบุศรินทร์ เขียมธนากุล

ปีที่ทำการวิจัย : 2544

.....
การพัฒนาสื่อการเรียนประเภทภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ เรื่องธรรมชาติของ DESIGN ตอนไม่ทำลายอดกตัญญู มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนประเภทภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติเรื่องธรรมชาติของ DESIGN ตอนไม่ทำลายอดกตัญญู สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3-6 และบุคคลทั่วไป และเสริมสร้างการเรียนรู้และปลูกฝังจิตสำนึกที่ดีให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3-6 และบุคคลทั่วไป โดยวิธีการดำเนินการวิจัย แบ่งออกได้เป็น 3 กระบวนการหลักคือ 1) กระบวนการในการสร้างภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ 2) กระบวนการสร้างแบบประเมินสื่อการเรียนประเภทภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ 3) กระบวนการดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดบางพลัด จำนวน 30 คน ใช้การเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถามและสถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่าประเมินหาค่าความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน ซึ่งผลการประเมินแบ่งออกเป็น 3 ด้านด้วยกัน อันได้แก่

- 1) ด้านการ์ตูนแอนิเมชัน มีค่าเฉลี่ย 4.63 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.45
- 2) ด้านแบบฝึกหัด มีค่าเฉลี่ย 4.83 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.36
- 3) ด้านเกมจิ๊กซอว์ มีค่าเฉลี่ย 4.78 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.41

โดยสรุปผลจากการประเมินได้ว่า สื่อการเรียนประเภทภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ เรื่องธรรมชาติของ DESIGN ตอนไม่ทำลายอดกตัญญู ที่สร้างขึ้นสามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพเป็นอย่างดี