



Independent Study Present

งานเวทีศักยภาพนักเรียนโรงเรียนสตรีศรีสะเกษ ประจำปีการศึกษา 2563

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่3 โรงเรียนสตรีศรีสะเกษ

15 มีนาคม 2564

I
S
P
2021

ทายคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากภาพ (Quiz English Picture App)

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่3/9

เด็กชายปัญญา สุวรรณคำ เลขที่11

เด็กชายศิริศักดิ์ เทนสุนา เลขที่ 12

เด็กชายสิริวิชญ์ สายวิเศษ เลขที่ 13

นางสาวจินต์จุฑา ยั่งยืน เลขที่ 16

นางสาวชลิตา บัวบังศรี เลขที่ 19

นางสาวนันทิยา หนองม่วง เลขที่ 27

นางสาวปริฉัตร จันทะศิลา เลขที่ 31

บทคัดย่อ

โครงการคอมพิวเตอร์ ทายคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากภาพ จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสร้างและพัฒนาเกมเรื่อง ทายคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากภาพ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่3/9 โรงเรียนสตรีศรีสะเกษ ที่มีต่อเกมทายคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากภาพ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการทดลอง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่3 จำนวน30 คน เครื่องมือคือ เกมทายคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากภาพแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อเกมทายคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากภาพ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยสรุปผลจากการทำโครงการคอมพิวเตอร์เรื่องทายคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากภาพ ทำให้นักเรียนเล่นเกมที่มีประโยชน์ ได้เล่นเกมที่ช่วยพัฒนาสมอง ได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ เกิดความสนุกสนาน ช่วยเพิ่มความรู้ให้ผู้เล่น และนำความรู้ที่ได้รับไปปรับใช้ในการศึกษาต่อไป

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 1)ทำให้รู้คำศัพท์มากขึ้น
- 2)เด็กหรือผู้ใหญ่ที่ใช้แอปพลิเคชันนี้ต้องได้ความสนุกหรือความรู้เพื่อใช้ในการชีวิตประจำวัน

ผลการดำเนินงาน

การจัดทำโครงการ ทายคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากภาพ (Quiz English Picture App) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/9 มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและเป็นการศึกษาอีกแบบในรูปแบบเกม มีผลดำเนินโครงการ ดังนี้

ตอนที่1 โครงการ ทายคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากภาพ (Quiz English Picture App) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/9

ตอนที่2 ทดลองใช้งานโครงการ ทายคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากภาพ (Quiz English Picture App)

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/9

ตอนที่3 ประเมินความพึงพอใจในโครงการ ทายคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากภาพ (Quiz English Picture App) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/9

ที่มาและความสำคัญ

ในโลกปัจจุบันนี้เด็ก ๆ ส่วนใหญ่เรียนรู้ผ่านอินเทอร์เน็ตและสื่อออนไลน์ แต่ส่วนน้อยที่จะใช้สำหรับศึกษาคือเกม แต่ส่วนใหญ่คุณครูหรือโรงเรียนใช้วีดีโอแทนสื่อการสอน

ต้องการให้ในปัจจุบันจดจำคำศัพท์และช่วยในเรื่องการมีคำศัพท์ในสมองและทำให้เด็ก ๆ สื่อสารได้ง่ายเพราะมีคำศัพท์

ต้องการให้เห็นความสำคัญของภาษาอังกฤษและเป็นภาษาที่สำคัญและสามารถใช้ได้ทั่วโลก

วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษและเป็นการศึกษาอีกแบบในรูปแบบเกม

ขั้นตอนการดำเนินงาน

- 1)คิดหัวข้อที่จะนำไปเสนอครู
- 2.)ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างแอปพลิเคชัน
- 3.)จัดทำเนื้อหาเกี่ยวกับการศึกษาและสร้างแอปพลิเคชัน
- 4.)ศึกษาการกร่างแอปพลิเคชันจากเว็บไซต์หรือครูผู้สอน
- 5.)จัดทำโครงการ
- 6.)นำเสนอโครงการให้อาจารย์ที่ปรึกษา
- 7.)สร้างแอปพลิเคชันขึ้นมา
- 8.)ปรับปรุงข้อแก้ไข
- 9.)ให้เพื่อนๆได้ทดลองใช้
- 10.)สอบถามความพึงพอใจ โดยสร้างแบบฟอร์มสอบถามขึ้นมา
- 11.)รวบรวมข้อมูลไปใส่รายงาน
- 12.)จัดทำโครงการการสร้างแอปพลิเคชัน
- 13.)นำเสนอโครงการ

สรุปผลการดำเนินงาน

จากการศึกษาพบว่าแอปพลิเคชันทายคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากภาพ สามารถใช้สำหรับทบทวนความรู้หลังจากที่ได้ทำการศึกษาความรู้ในวิชาภาษาอังกฤษ สามารถดำเนินงานได้ ดังนี้

- 1.นำคำศัพท์จากบทเรียน มาสร้างเป็นแอปพลิเคชันเพื่อทบทวนความรู้หลังเรียน
- 2.ในแอปพลิเคชันมี 3 ระบบ คือ หน้าเริ่มต้น หน้าเกม10ข้อ หน้าผลคะแนน

ครูที่ปรึกษา : นางสาวปัทมาพร ทิศลี