



อย่ามัวนะครับ

โดย

- 1.เด็กชายกীরตาพันธ์ มาลัย
- 2.เด็กหญิงฤทัยมาตา ขวัญเกตุ
- 3.เด็กหญิงวรกมล ธรรมลี

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนสตรีอ่างทอง จังหวัดอ่างทอง
สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 5

รายงานนี้เป็นส่วนประกอบของโครงการคอมพิวเตอร์ประเภทซอฟต์แวร์
เนื่องในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 67 ปีการศึกษา 2560

โครงการ

Are you sure? อย่ามั่วนะครับ

โดย

1.เด็กชายกীরตาพันธ์ มาลัย

2.เด็กหญิงฤทัยมาตา ขวัญเกิด

3.เด็กหญิงวรกมล ธรรมลี

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนสตรีอ่างทอง จังหวัดอ่างทอง

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 5

ครูที่ปรึกษา

นายกวินวิชญ์ พุ่มสาขา

นางสาววรรณรัตน์ ยิ่งยอม

โครงการ Are you sure? อย่ามั่วนะครับ

ผู้จัดทำโครงการ 1.เด็กชายกীরตาพันธ์ มาลัย
2.เด็กหญิงฤทัยมาตา ขวัญเกตุ
3.เด็กหญิงวราภรณ์ ธรรมลี

ที่ปรึกษาโครงการ 1.นายกวินวิชัย พุ่มสาขา
2.นางสาววรรณรัตน์ ยิ่งยอม

โรงเรียน สตรีอ่างทอง

บทคัดย่อ

โครงการโปรแกรม “Are you sure? อย่ามั่วนะครับ” เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ด้านคำศัพท์ในรูปแบบของเกมบนเว็บไซต์และอุปกรณ์พกพาระบบแอนดรอยด์ โดยให้ผู้เล่นแข่งขันกันเล่นเกมเกี่ยวกับคำศัพท์ตามที่กำหนด พัฒนาโดยใช้ภาษา Action script 3.0 ในการสร้างอินเทอร์เฟซ แล้วเชื่อมโยงกับฐานข้อมูล MySQL เพื่อเก็บข้อมูลของผู้ใช้และสถิติการเล่น

หลังจากนำโปรแกรมไปใช้งานจริง แล้วทำการสุ่มผู้ใช้ 62 คน ประเมินผลการใช้โปรแกรมโดยการใช้แบบประเมินออนไลน์ คือ “แบบประเมินการใช้โปรแกรม Are you sure? อย่ามั่วนะครับ” พบว่า ผู้ใช้ส่วนใหญ่ให้คะแนนด้านประโยชน์ของโปรแกรม อยู่ในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 67.74 ด้านการนำไปใช้ฝึกทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ อยู่ในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 58.06 ด้านความยากง่ายในการใช้งานโปรแกรม อยู่ในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 32.25 ด้านความสนุกสนานที่ได้จากการเล่น อยู่ในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 38.7 และด้านการใช้เป็นกิจกรรมในหมู่คณะ อยู่ในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 42 จึงสรุปได้ว่าโปรแกรม Are you sure? อย่ามั่วนะครับ เป็นโปรแกรมเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในรูปแบบเกม ที่สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมความสามารถด้านภาษาอังกฤษ ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ ด้านอื่นๆ ต่อไป

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณผู้อำนวยการวินัย ปานแดง ผู้อำนวยการโรงเรียนสตรีอ่างทอง ที่สนับสนุนให้นักเรียนในโรงเรียนเข้าร่วมการแข่งขันต่างๆ และคอยให้กำลังใจในการทำงาน

ขอขอบคุณครูกวิณวิชัย พุ่มสาขา และครูวรรณรัตน์ ยิ่งยอม ครูที่ปรึกษาโครงการ ที่ให้แนวทางในการทำโครงการ พร้อมทั้งให้คำปรึกษาแนะนำ เกี่ยวกับข้อมูลโครงการ การวิเคราะห์และออกแบบระบบ การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ขอขอบคุณสถาบันและหน่วยงานต่างๆ ที่จัดการประกวดโครงการนี้ขึ้นมา ทำให้นักเรียนมีโอกาสได้พัฒนาตนเอง และแสดงความรู้ความสามารถได้อย่างเต็มที่

คณะผู้จัดทำโครงการ

สารบัญ

	หน้า
บทที่ 1 บทนำ	1
บทที่ 2 เอกสารที่เกี่ยวข้อง	3
บทที่ 3 อุปกรณ์และวิธีการดำเนินการ	5
บทที่ 4 ผลการดำเนินงาน	9
บทที่ 5 สรุปผลการดำเนินงาน	14
บรรณานุกรม	15
ภาคผนวก	16

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญ

ในปี 2559 ประเทศไทยอยู่ในอันดับที่ 56 จากการจัดอันดับทักษะการใช้ภาษาอังกฤษในประเทศที่ไม่ได้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาแม่ จำนวน 72 ประเทศที่มีการสำรวจทั่วโลก (สำนักงานจัดอันดับทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ (Education First), 2559) ทั้งนี้ในแต่ละปีได้รับการจัดสรรงบประมาณด้านการศึกษามากกว่าร้อยละ 20.7 ปัญหาดังกล่าวเกิดจากเด็กไทยไม่ชอบเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งอาจเป็นเพราะไม่มีแรงจูงใจในการเรียน ไม่รู้คำศัพท์ และหลักสูตรการสอนภาษาอังกฤษในปัจจุบันเน้นไวยากรณ์ แต่กลับไม่เน้นสิ่งที่ต้องเอาไปใช้จริงๆ ทำให้คนไทยไม่กล้าที่จะใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารกับชาวต่างชาติ จนเสียโอกาสทางการศึกษาและการทำงานต่างๆ

ผู้จัดทำโครงการจึงได้มีแนวคิดในการจัดทำ “Are you sure? อย่ามั่วนะครับ” เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้านคำศัพท์ในรูปแบบของเกมบนเว็บไซต์และอุปกรณ์พกพาแบบแอนดรอยด์ โดยให้ผู้เล่นเล่นเกมเกี่ยวกับคำศัพท์ตามโจทย์ที่กำหนด ซึ่งจะช่วยสร้างแรงจูงใจให้ผู้เล่นเกิดความอยากเรียนรู้ในด้านคำศัพท์และการสะกดคำในภาษาอังกฤษ ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษด้านอื่นๆ ต่อไป

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อสร้างโปรแกรมเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในรูปแบบเกม
2. เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมความสามารถด้านภาษาอังกฤษ

สมมติฐาน

โครงการ Are you sure? อย่ามั่วนะครับ สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในรูปแบบเกมบนเว็บไซต์และอุปกรณ์พกพาแบบแอนดรอยด์

เป้าหมายและขอบเขตของโครงการ

สร้างระบบเว็บไซต์และแอนดรอยด์เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในรูปแบบเกมสำหรับเด็กในวัยเรียน มีการเก็บสถิติคะแนนในระบบฐานข้อมูลเพื่อให้เกิดการแข่งขันสร้างแรงจูงใจให้เกิดการเรียนรู้

ปัญหาและประโยชน์ที่เป็นเหตุผลให้ควรพัฒนาโปรแกรม

เนื่องจากทักษะการใช้ภาษาอังกฤษของคนไทยอยู่ในเกณฑ์ต่ำมาก จึงควรมีการฝึกพัฒนาทักษะอย่างเร่งด่วน เริ่มจากปลูกฝังตั้งแต่เด็กในวัยเรียน โดยพัฒนาเป็นสื่อการเรียนรู้เป็นรูปแบบเกมเพื่อให้เกิดแรงจูงใจที่จะศึกษา และเข้าถึงได้ง่าย

บทที่ 2

เอกสารที่เกี่ยวข้อง

ฐานข้อมูล (DataBase)

ฐานข้อมูล คือระบบที่รวบรวมข้อมูลไว้ในที่เดียวกัน ซึ่งประกอบไปด้วยแฟ้มข้อมูล (File) ระเบียบ (Record) และ เขตข้อมูล (Field) และถูกจัดการด้วยระบบเดียวกัน โปรแกรมคอมพิวเตอร์จะเข้าไปดึงข้อมูลที่ต้องการได้ อย่างรวดเร็ว

การออกแบบฐานข้อมูล (Designing Databases) มีความสำคัญต่อการจัดการระบบฐานข้อมูล (DBMS) ทั้งนี้เนื่องจากข้อมูลที่อยู่ภายในฐานข้อมูลจะต้องศึกษาถึงความสัมพันธ์ของข้อมูล โครงสร้างของข้อมูล การเข้าถึงข้อมูล และกระบวนการที่โปรแกรมประยุกต์จะเรียกใช้ฐานข้อมูล

การออกแบบฐานข้อมูลในระดับตรรกะ หรือในระดับแนวความคิด เป็นขั้นตอนการออกแบบความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลในระบบโดยใช้แบบจำลองข้อมูลเชิงสัมพันธ์ ซึ่งอธิบายโดยใช้แผนภาพแสดงความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูล (E-R Diagram) จากแผนภาพ E-R Diagram นำมาสร้างเป็นตารางข้อมูล (Mapping E-R Diagram to Relation) และใช้ทฤษฎีการ Normalization เพื่อเป็นการรับประกันว่าข้อมูลมีความซ้ำซ้อนกันน้อยที่สุด

ระบบเครือข่าย (Network)

เครือข่ายคอมพิวเตอร์ หรือ คอมพิวเตอร์เน็ตเวิร์ก (computer network) คือ ระบบการสื่อสารระหว่างคอมพิวเตอร์จำนวนตั้งแต่สองเครื่องขึ้นไป

การที่ระบบเครือข่ายมีบทบาทสำคัญมากขึ้นในปัจจุบัน เพราะมีการใช้งานคอมพิวเตอร์อย่างแพร่หลาย จึงเกิดความต้องการที่จะเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์เหล่านั้นถึงกัน เพื่อเพิ่มความสามารถของระบบให้สูงขึ้น และลดต้นทุนของระบบโดยรวมลง

การโอนย้ายข้อมูลระหว่างกันในเครือข่าย ทำให้ระบบมีขีดความสามารถเพิ่มมากขึ้น การแบ่งการใช้ทรัพยากร เช่น หน่วยประมวลผล, หน่วยความจำ, หน่วยจัดเก็บข้อมูล, โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่มีราคาแพงและไม่สามารถจัดหามาให้ทุกคนได้ เช่น เครื่องพิมพ์ เครื่องกราดภาพ(scanner) ทำให้ลดต้นทุนของระบบลงได้

โปรแกรมประยุกต์ (Application)

โปรแกรมประยุกต์ หรือ ซอฟต์แวร์แอปพลิเคชัน (application software) ในบางครั้งเรียกรย่อว่า แอปพลิเคชัน คือซอฟต์แวร์ประเภทหนึ่งสำหรับใช้งานสำหรับงานเฉพาะทาง ซึ่งแตกต่างกับซอฟต์แวร์ประเภทอื่น เช่น ระบบปฏิบัติการ ที่ใช้สำหรับรับรองการทำงานหลายด้าน โดยไม่จำเพาะเจาะจง

ในวิศวกรรมซอฟต์แวร์ โปรแกรมประยุกต์บนเว็บ หรือเรียกโดยทับศัพท์ว่า เว็บแอปพลิเคชัน (web application) คือโปรแกรมประยุกต์ที่เข้าถึงด้วยโปรแกรมค้นดูเว็บผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์อย่างอินเทอร์เน็ตหรืออินทราเน็ต

เว็บแอปพลิเคชันเป็นที่นิยมเนื่องจากความสามารถในการอัปเดต และดูแล โดยไม่ต้องแจกจ่าย และติดตั้งซอฟต์แวร์บนเครื่องผู้ใช้ ตัวอย่างเว็บแอปพลิเคชันได้แก่ เว็บเมล การพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ การประมูลออนไลน์ กระดานสนทนา บล็อก วิกี เป็นต้น

ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ (android)

android เป็นระบบปฏิบัติการที่มีพื้นฐานอยู่บนลินุกซ์ ถูกออกแบบมาสำหรับอุปกรณ์ที่ใช้จอสัมผัส เช่นสมาร์ทโฟน และแท็บเล็ตคอมพิวเตอร์ ถูกคิดค้นและพัฒนาโดยบริษัทแอนดรอยด์ (Android, Inc.) ซึ่งต่อมา กูเกิล ได้ทำการซื้อต่อบริษัทในปี พ.ศ. 2548 แอนดรอยด์ถูกเปิดตัวเมื่อ ปี พ.ศ. 2550 พร้อมกับการก่อตั้งโอเพนแฮนด์เซตอัลโลแอนซ์ ซึ่งเป็นกลุ่มของบริษัทผลิตฮาร์ดแวร์, ซอฟต์แวร์ และการสื่อสารคมนาคม ที่ร่วมมือกันสร้างมาตรฐานเปิด สำหรับอุปกรณ์พกพาโดยสมาร์ทโฟนที่ใช้ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์เครื่องแรกของโลกคือ เอชทีซี ดริม วางจำหน่ายเมื่อปี พ.ศ. 2551

แรงจูงใจ (Motivation)

แรงจูงใจ คือ สิ่งซึ่งควบคุมพฤติกรรมของมนุษย์ อันเกิดจากความต้องการ (Needs) พลังกดดัน (Drives) หรือ ความปรารถนา (Desires) ที่จะพยายามดิ้นรนเพื่อให้บรรลุผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์ ซึ่งอาจจะเกิดมาตามธรรมชาติหรือจากการเรียนรู้ก็ได้ แรงจูงใจเกิดจากสิ่งเร้าทั้งภายในและภายนอกตัวบุคคลนั้น ๆ เอง ภายใน ได้แก่ ความรู้สึกต้องการ หรือขาดอะไรบางอย่าง จึงเป็นพลังชักจูง หรือกระตุ้นให้มนุษย์ประกอบกิจกรรมเพื่อทดแทนสิ่งที่ขาดหรือต้องการนั้น ส่วนภายนอกได้แก่ สิ่งใดก็ตามที่มาเร้าเร้า นำช่องทาง และมาเสริมสร้างความปรารถนาในการประกอบกิจกรรมในตัวมนุษย์ ซึ่งแรงจูงใจนี้อาจเกิดจากสิ่งเร้าภายในหรือภายนอก แต่เพียงอย่างเดียว หรือทั้งสองอย่างพร้อมกันได้ อาจกล่าวได้ว่า แรงจูงใจทำให้เกิดพฤติกรรมซึ่งเกิดจากความต้องการของมนุษย์ ซึ่งความต้องการเป็นสิ่งเร้าภายในที่สำคัญกับการเกิดพฤติกรรม นอกจากนี้ยังมีสิ่งเร้าอื่น ๆ เช่น การยอมรับของสังคม สภาพบรรยากาศที่เป็นมิตร การบังคับขู่เข็ญ การให้รางวัลหรือกำลังใจ หรือการทำให้เกิดความพอใจ ล้วนเป็นเหตุจูงใจให้เกิดแรงจูงใจได้

บทที่ 3

อุปกรณ์และวิธีการดำเนินการ

อุปกรณ์และซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการพัฒนา

1. AppServ
2. EditPlus
3. Adobe Animate CC
4. Air for Android
5. Smart Phone & Tablet Android

วิธีการดำเนินการ

1. ศึกษาการเขียนโปรแกรมระบบฐานข้อมูล และเนื้อหาความรู้ที่เกี่ยวข้อง

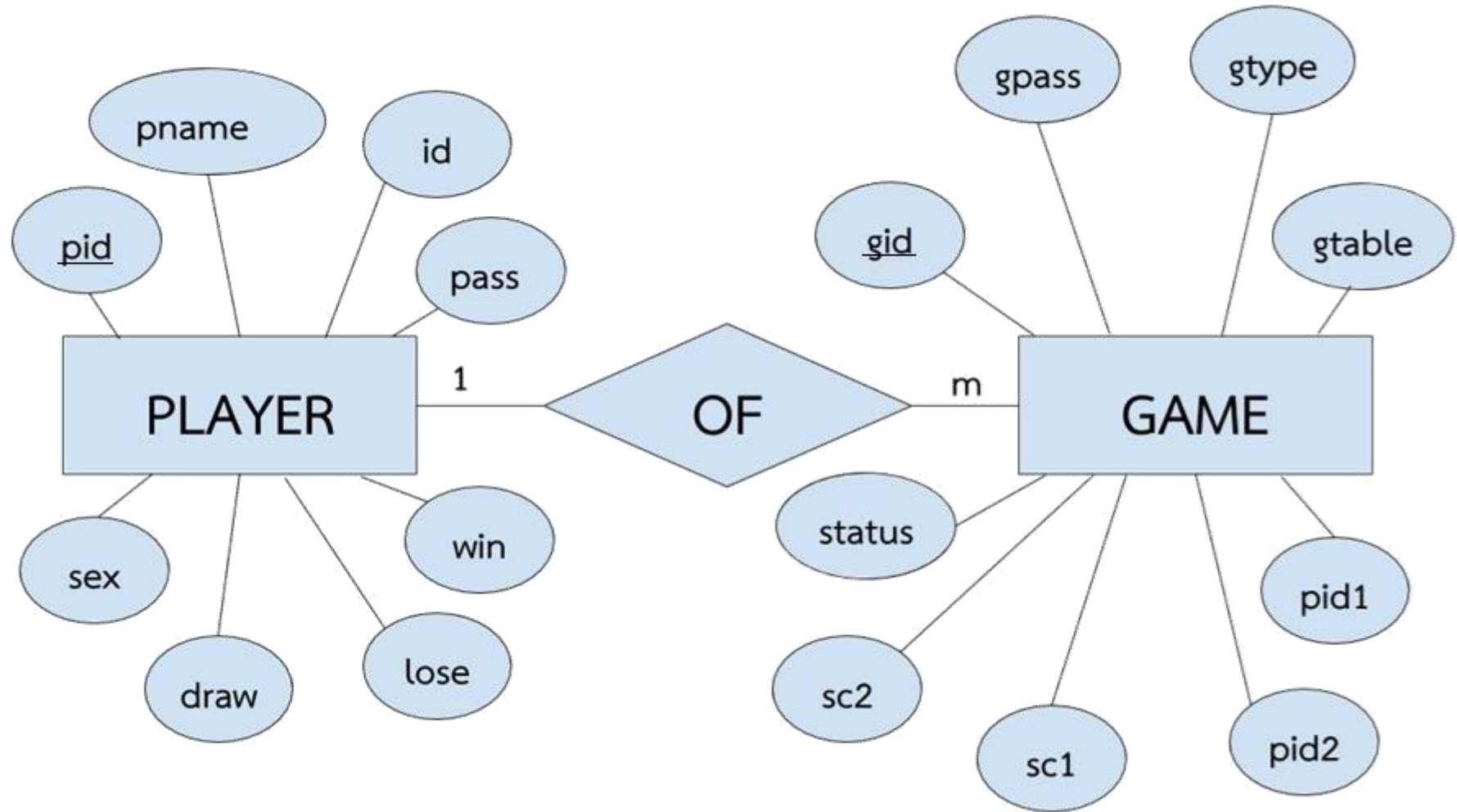
ศึกษาวิธีการเขียนโปรแกรมโดยค้นคว้าข้อมูลจากหนังสือและเว็บไซต์ต่างๆ โดยใช้โปรแกรม EditPlus เขียนโปรแกรมสร้างระบบเว็บไซต์ฐานข้อมูลด้วยภาษา PHP โดยใช้ MySQL เป็นฐานข้อมูลเพื่อดึงข้อมูลต่างๆ ที่อยู่ในฐานข้อมูลมาจัดเก็บ แก้ไข เพิ่ม และบันทึกได้ผ่านระบบเครือข่าย และใช้ Adobe Animate CC ในการออกแบบอินเตอร์เฟซของโปรแกรม

2. ทดสอบความเป็นไปได้ของระบบ

ทดสอบการใช้ฐานข้อมูล MySQL และใช้โปรแกรม Apache ซึ่งเป็นโปรแกรมจำลองเครื่องเซิร์ฟเวอร์ โดยลองทดสอบโปรแกรมที่สร้างขึ้นให้จัดเก็บค่า แก้ไข บันทึก และนำข้อมูลที่อยู่ในฐานข้อมูลมาแสดง และเชื่อมต่อข้อมูลกับ Adobe Animate CC

3. กำหนดแนวทางและออกแบบโปรแกรม

การออกแบบฐานข้อมูล



ตาราง player			
ชื่อฟิลด์	คำอธิบาย	ชนิดข้อมูล	ขนาด
pid	รหัสผู้เล่น	int	11
pname	ชื่อในเกม	Varchar	20
ld	ชื่อในระบบ	Varchar	20
pass	รหัสผ่าน	Varchar	20
win	จำนวนครั้งที่ชนะ	int	11
lose	จำนวนครั้งที่แพ้	int	11
draw	จำนวนครั้งที่เสมอ	int	11
sex	เพศ	int	11

ตาราง game			
ชื่อฟิลด์	คำอธิบาย	ชนิดข้อมูล	ขนาด
gid	หมายเลขห้องเกม	int	11
gpass	รหัสเข้าเกม	int	11
gtype	ประเภทคำศัพท์	int	11
gtable	หมายเลขตาราง	int	11
pid1	รหัสผู้เล่นที่1	int	11
pid2	รหัสผู้เล่นที่2	int	11
sc1	คะแนนผู้เล่นที่1	int	11
sc2	คะแนนผู้เล่นที่2	int	11
status	สถานะห้องเกม	int	11

4. พัฒนาโปรแกรม

เริ่มต้นพัฒนาด้วยโปรแกรม Adobe Animate CC ในการออกแบบอินเทอร์เฟซของโปรแกรม และตัวละคร จากนั้นเขียนโปรแกรมควบคุมการทำงานด้วยภาษา Action script 3.0 เชื่อมโยงกับฐานข้อมูล MySQL ด้วยภาษา PHP ผ่าน PHPMyAdmin

5. นำโปรแกรมไปใช้งานจริงและประเมินผลการทำงาน

นำโปรแกรมไปเผยแพร่ในชั้นเรียน ให้ทำการเล่นเกมในหมวดต่างๆ ทำการเก็บสถิติการแข่งขัน แล้วสังเกตการพัฒนาในการสะกดคำศัพท์ แล้วใช้แบบประเมินการใช้โปรแกรม Are you sure? อย่ามั่วนะครับ เพื่อประเมินผลของโครงการ

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน

รูปแบบการทำงานของโปรแกรม

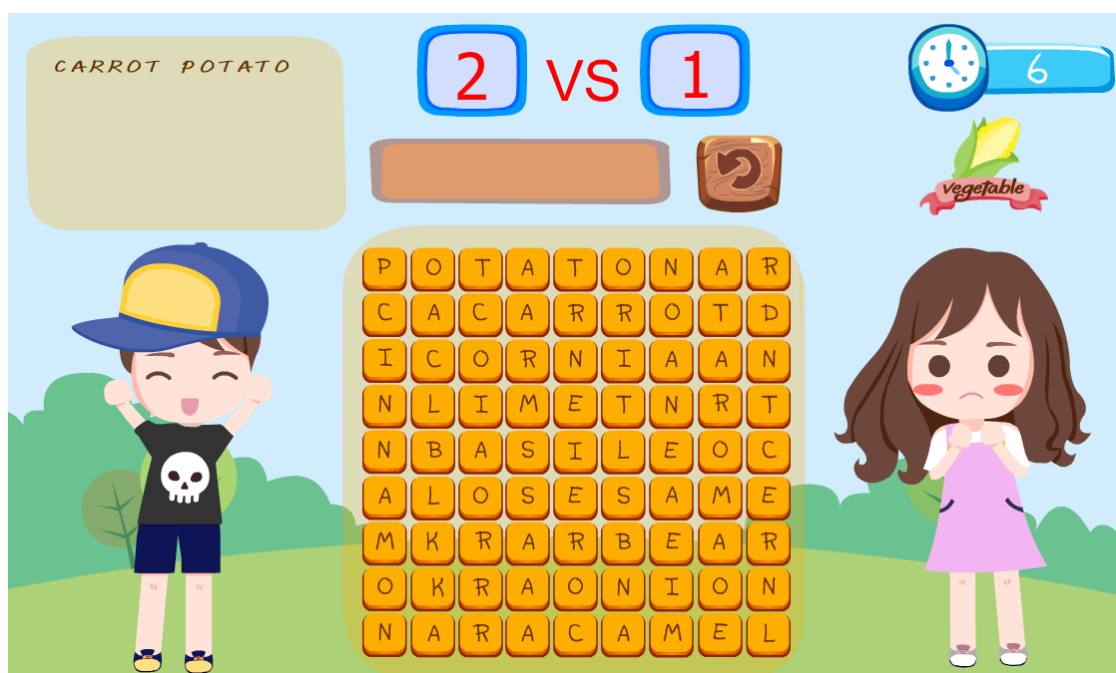
Are you sure? อย่างมีวินะครับ เป็นแอปพลิเคชันสำหรับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้านคำศัพท์ในรูปแบบของเกมบนเว็บไซต์และอุปกรณ์พกพาระบบแอนดรอยด์ โดยให้ผู้เล่นเล่นเกมแข่งขันด้านคำศัพท์ผ่านระบบเครือข่าย พัฒนาโดยใช้ภาษา Action script 3.0 ในการสร้างอินเทอร์เน็ตเฟช แล้วเชื่อมโยงกับฐานข้อมูล MySQL เพื่อเก็บข้อมูลของผู้ใช้และสถิติการเล่น



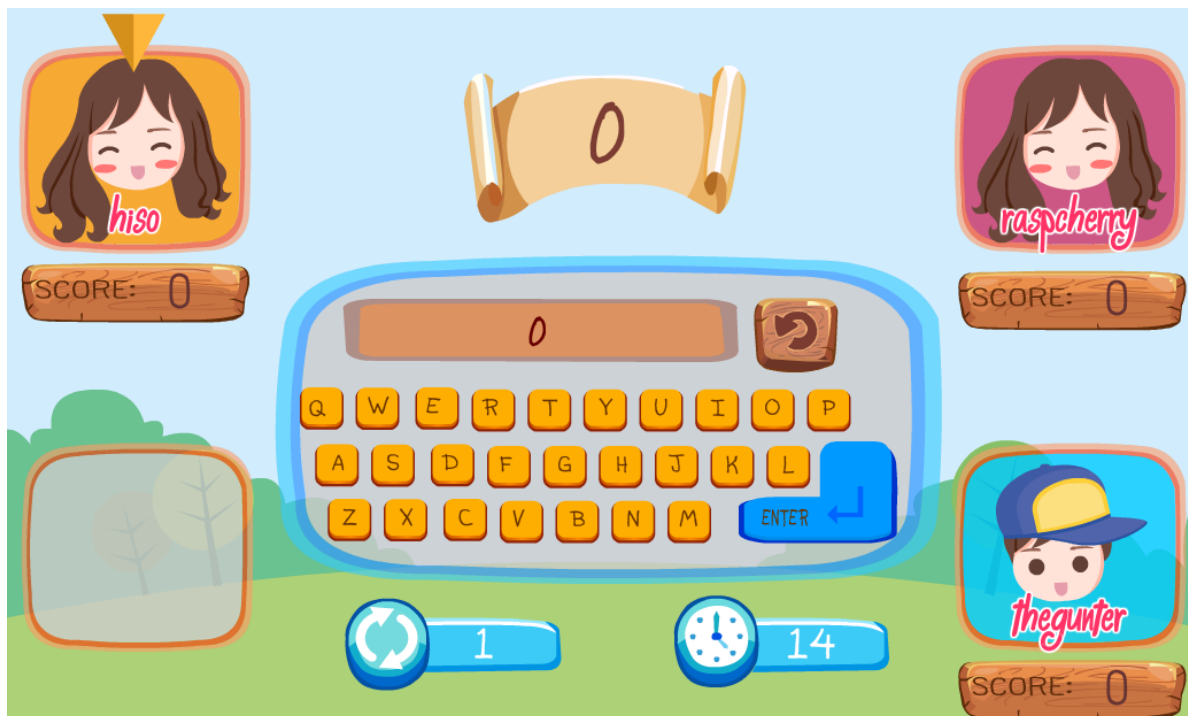
Are you sure? ในเวอร์ชันปัจจุบันมีอยู่ 2 เกม คือ Word Finder เป็นเกมค้นหาคำศัพท์สามารถเล่นได้ร่วมกัน 2 คน และ Word Chain เป็นเกมต่อคำศัพท์สามารถเล่นได้ร่วมกันได้ 2-4 คน



เกม Word Finder จะให้ผู้เล่นทำการเลือกหมวดคำศัพท์ที่ต้องการ เมื่อเริ่มเกมจะทำการสุ่มตารางคำศัพท์ออกมา ให้ผู้เล่นเลือกคำศัพท์ที่พบในตารางตามหมวดหมู่ที่เลือก แข่งกับผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม เมื่อจบเกมผู้เล่นคนใดได้คะแนนมากกว่าจะเป็นฝ่ายชนะ



เกม Word Chain จะเป็นเกมแข่งกันต่อคำศัพท์สามารถเล่นได้พร้อมกันสูงสุด 4 คน โดยจะให้พิมพ์คำศัพท์เริ่มต้นด้วยตัวอักษรสุดท้ายของคำก่อนหน้าที่คู่แข่งพิมพ์มา ถ้าเป็นคำศัพท์ที่ถูกต้องจะได้คะแนนตามจำนวนตัวอักษรที่พิมพ์ได้ เมื่อครบ 5 รอบผู้เล่นที่ได้คะแนนมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

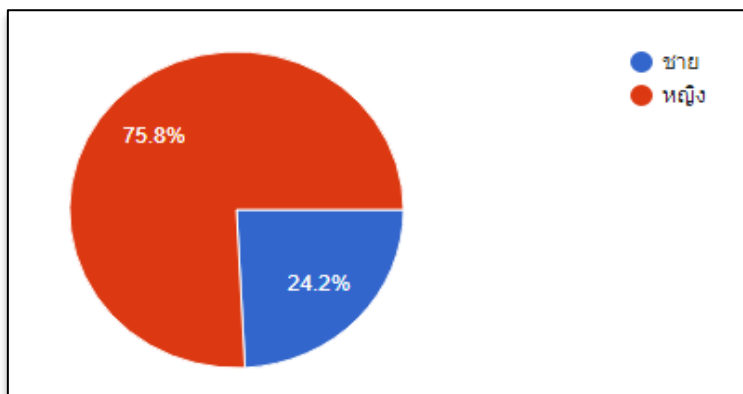


ในเกมจะมีการเก็บสถิติในการเล่นของผู้เล่นทุกคนมาจัดอันดับ เพื่อเป็นการจูงใจให้เกิดความรู้สึกอยากเล่น ส่งผลให้เกิดพัฒนาการด้านคำศัพท์ต่อไป

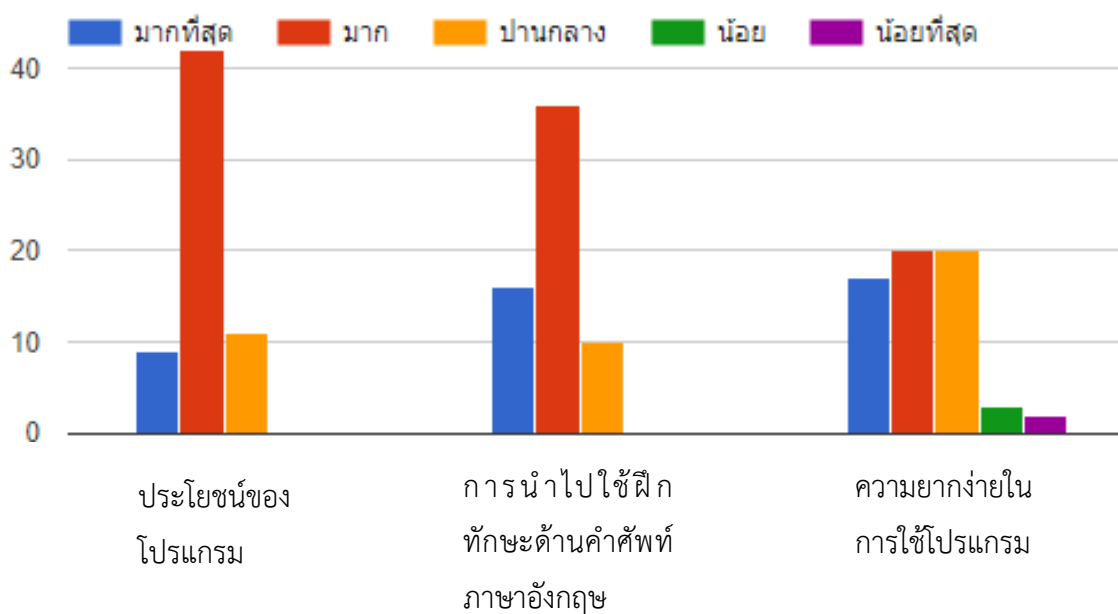


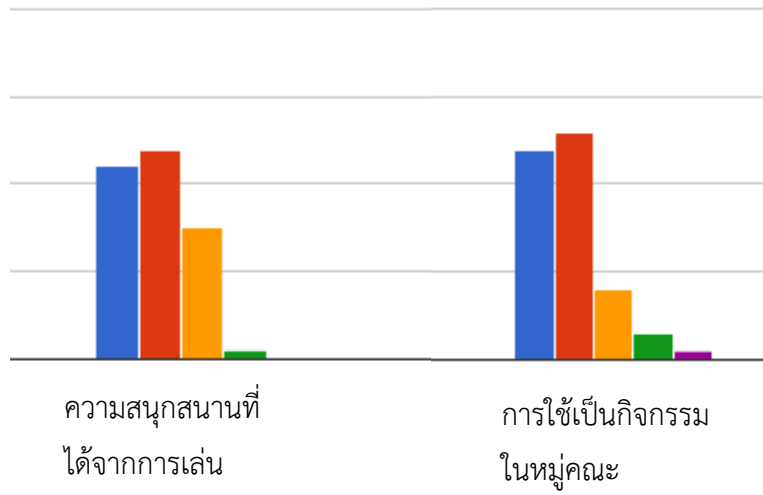
ผลการประเมินการใช้โปรแกรม

หลังจากนำโปรแกรมไปใช้งานจริง แล้วให้ผู้ผู้ทำการประเมินผลการใช้โปรแกรมโดยใช้แบบประเมินออนไลน์รวมทั้งสิ้น 62 คนด้วย “แบบประเมินการใช้โปรแกรม Are you sure? อย่ามั่วนะครับ” พบว่าในด้านข้อมูลทั่วไปนักเรียนเป็นเพศชายร้อยละ 24.2 เพศหญิงร้อยละ 75.8



การประเมินหลังการใช้โปรแกรม พบว่า ผู้ใช้ส่วนใหญ่ให้คะแนนด้านประโยชน์ของโปรแกรม อยู่ในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 67.74 ด้านการนำไปใช้ฝึกทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ อยู่ในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 58.06 ด้านความยากง่ายในการใช้งานโปรแกรม อยู่ในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 32.25 ด้านความสนุกสนานที่ได้จากการเล่น อยู่ในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 38.7 และด้านการใช้เป็นกิจกรรมในหมู่คณะ อยู่ในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 42





จากข้อเสนอแนะโดยสรุปของผู้ใช้โปรแกรม มีความเห็นว่า อยากให้เพิ่มตารางคำศัพท์ให้มากขึ้นให้มากขึ้น และยังคงแก้ข้อผิดพลาดของโปรแกรมบางจุด



บทที่ 5

สรุปผลการดำเนินงาน

สรุปผลการพัฒนาโครงการ

จากผลการประเมินการใช้โปรแกรม พบว่าผู้ใช้ส่วนใหญ่ให้คะแนนในทุกด้านอยู่ในระดับมาก จึงสรุปได้ว่าโครงการ Are you sure? อย่างมีนัยสำคัญ เป็นโปรแกรมเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในรูปแบบเกม ที่สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมความสามารถด้านภาษาอังกฤษ ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษด้านอื่นๆ ต่อไป

อภิปรายผล

จากผลการประเมินจะเห็นว่าคะแนนในทุกๆ ด้านอยู่ในระดับมากก็จริง แต่ในด้านความยากง่ายในการใช้งานโปรแกรม จะเห็นว่าผลการประเมินไม่ค่อยสูงมากนัก และมีผู้ประเมินให้คะแนนอยู่ในระดับปานกลางเท่ากับระดับมากอีกด้วย ซึ่งอาจเป็นเพราะในโปรแกรมไม่ได้อธิบายวิธีการเล่นเบื้องต้นให้กับผู้เล่นใหม่ได้ทราบ ทำให้เกิดความสับสนว่าจะต้องสร้างห้องอย่างไร เข้าร่วมเล่นอย่างไร

ข้อเสนอแนะในการพัฒนาโครงการครั้งต่อไป

ในการพัฒนาครั้งต่อไปอาจเพิ่มคำศัพท์ในแต่ละหมวดให้มากขึ้น ปรับปรุงระบบให้ใช้งานได้ง่ายและครบถ้วนตามคำแนะนำจากผู้ประเมิน

บรรณานุกรม

เกษม กมลชัยพิสิฐ. รอบรู้ประยุกต์ใช้SQL Server 2005. กรุงเทพฯ :สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
2552.

ชิษณุพงศ์ ธีญญลักษณ์. การสร้างงานแอนิเมชันด้วยFlash เวอร์ชันCS4. กรุงเทพฯ : ชัคเซส มีเดีย, 2555.

สมศักดิ์ โชคชัยชุตikul. Insight PHP ฉบับสมบูรณ์.กรุงเทพฯ : โปริวิชั่น, 2552.

โอภาส เอี่ยมสิริวงศ์. ระบบฐานข้อมูล Database System. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดยูเคชั่น, 2551.

Thaiflashdev. Action Script 3.0.[ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.thaiflashdev.com>.

(วันที่ค้นข้อมูล :15 กรกฎาคม 2558)

ภาคผนวก

แบบประเมินออนไลน์ “แบบประเมินการใช้โปรแกรม Are you sure? อย่ามั่วนะครับ”
เข้าถึงผ่าน URL www.sa.ac.th/app/word/data

แบบประเมินการใช้โปรแกรม Are you sure? อย่ามั่วนะครับ

*จำเป็น

เพศ *

- ชาย
- หญิง

ให้ระดับคะแนนตามหัวข้อที่กำหนด *

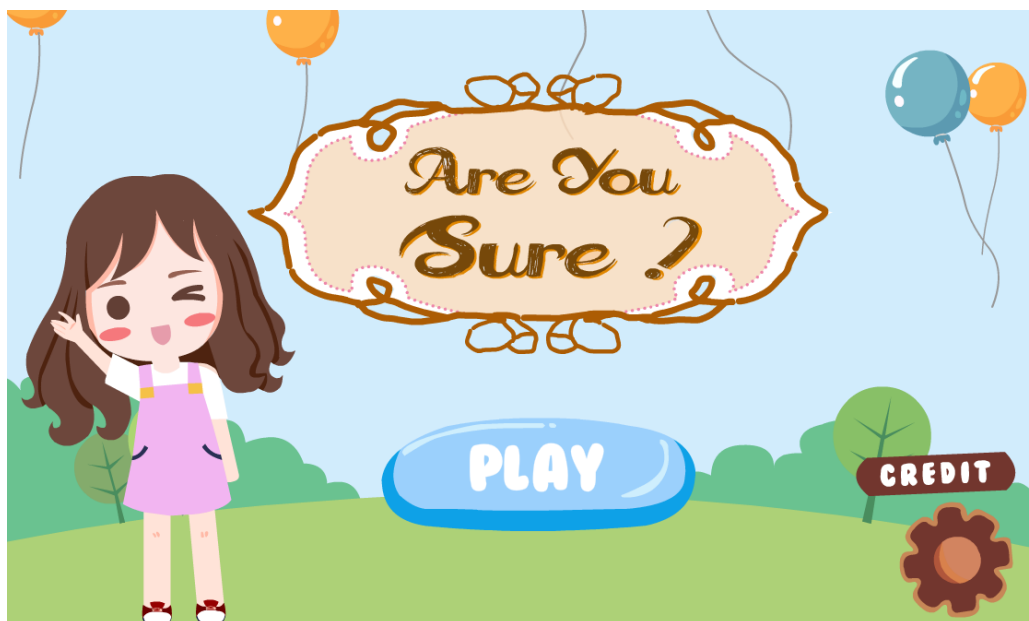
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
ประโยชน์ของโปรแกรม Are you sure? อย่ามั่วนะครับ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
การนำไปใช้ฝึกทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ความยากง่ายในการใช้งาน	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ความสนุกสนานที่ได้จากการเล่น	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
การใช้เป็นกิจกรรมในหมู่คณะ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

คำตอบของคุณ

คู่มือการใช้โปรแกรม Are you sure? อย่างมั่นใจครับ

สามารถเข้าสู่โปรแกรมได้ผ่าน URL <http://www.sa.sc.th/app/word> เมื่อเข้าสู่โปรแกรม จะนำไปสู่หน้าลงชื่อเข้าสู่ระบบ



หน้าลงชื่อเข้าสู่ระบบ

ในหน้าลงชื่อเข้าสู่ระบบ ผู้ใช้สามารถสมัครสมาชิกใหม่หรือลงชื่อเข้าสู่ระบบหากได้ทำการสมัครสมาชิกเรียบร้อยแล้ว



หน้าสมัครสมาชิก

กรอกชื่อผู้ใช้ ชื่อในระบบ และรหัสผ่าน เพื่อลงทะเบียนเป็นสมาชิกในโปรแกรม Are you sure? อย่ามั่วนะครับ



หน้าเลือกตัวละคร

เมื่อทำการลงชื่อเข้าสู่ระบบครั้งแรก จะขึ้นหน้าเลือกตัวละคร ผู้เล่นสามารถเลือกสีของตัวละครได้ ทำให้ตัวละครหลากหลายไม่ซ้ำกัน



ใน Are you sure? เวอร์ชันปัจจุบันประกอบด้วยเกมย่อย 2 เกมคือ Word Finder และ Word Chain ซึ่งสามารถเลือกเล่นได้ทั้งหน้าเมนู

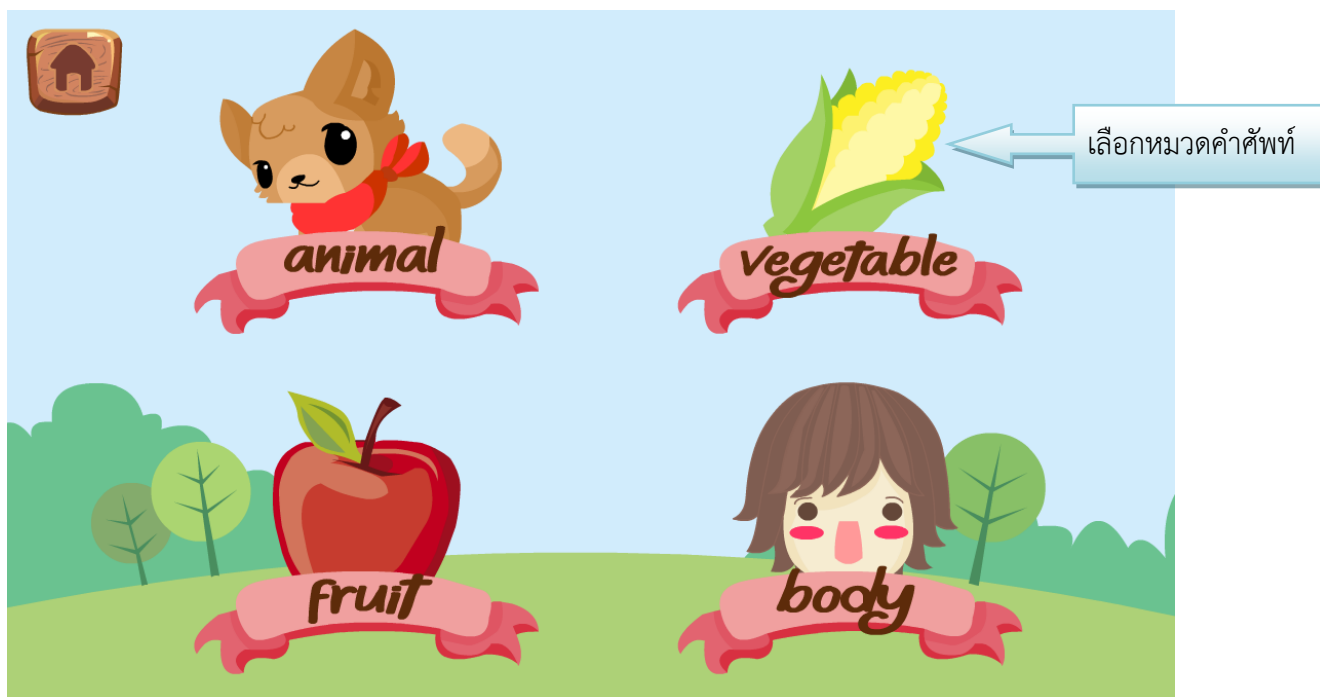


เกม Word Finder

เมื่อเข้าสู่เกมจะให้เลือกว่าจะเป็นผู้สร้างห้องเกมหรือเข้าร่วมเล่น ถ้าหากเลือก create ระบบจะแสดงหน้าเลือกหมวดหมู่คำศัพท์ และแสดงรหัสห้องเกม ส่วนผู้เล่นที่เลือก join ระบบจะขึ้นหน้าให้กรอกรหัสห้องเพื่อเข้าร่วมเล่นห้องที่ผู้เล่นอีกคนสร้างไว้

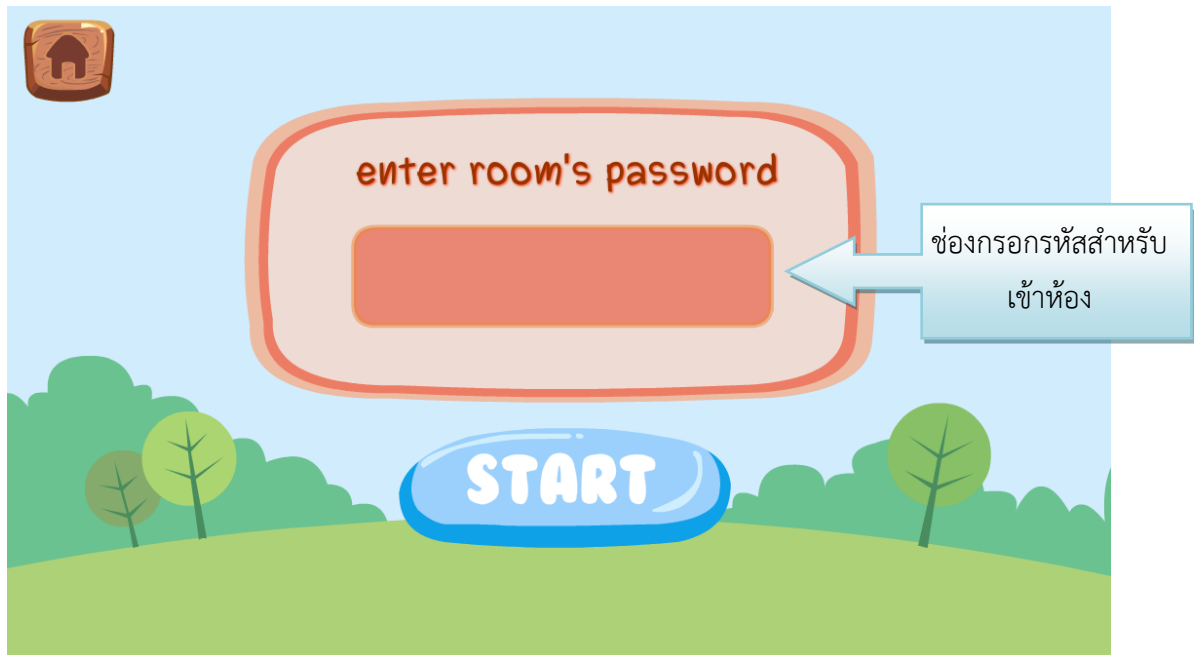
ค้นหาคำศัพท์ที่ซ่อนอยู่ในตารางขนาด 9x9 ตามแนวตั้ง หรือแนวนอน จากซ้ายไปขวาหรือจากบนลงล่าง โดยต้องมีผู้เล่นจำนวน 2 คน ให้ผู้เล่นคนหนึ่งสร้างห้อง แล้วให้ผู้เล่นอีกคนเข้าร่วมแข่งโดยใช้รหัสห้องจากผู้สร้าง ในเวลา 60 วินาที ใครหาคำศัพท์ได้มากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

ผู้สร้างห้อง → **create** **Join** ← ผู้เข้าร่วมเล่น



ผู้สร้างห้องจะเป็นคนเลือกว่าจะเล่นเกมในหมวดใด เมื่อเลือกได้แล้วระบบจะทำการสร้างห้องแล้วทำการสุ่มรหัสห้องมาให้ ให้ผู้สร้างห้องเกมบอกรหัสห้องให้กับผู้ร่วมเล่นเพื่อกรอกรหัสห้องเข้าสู่การเล่นเกมเดียวกัน

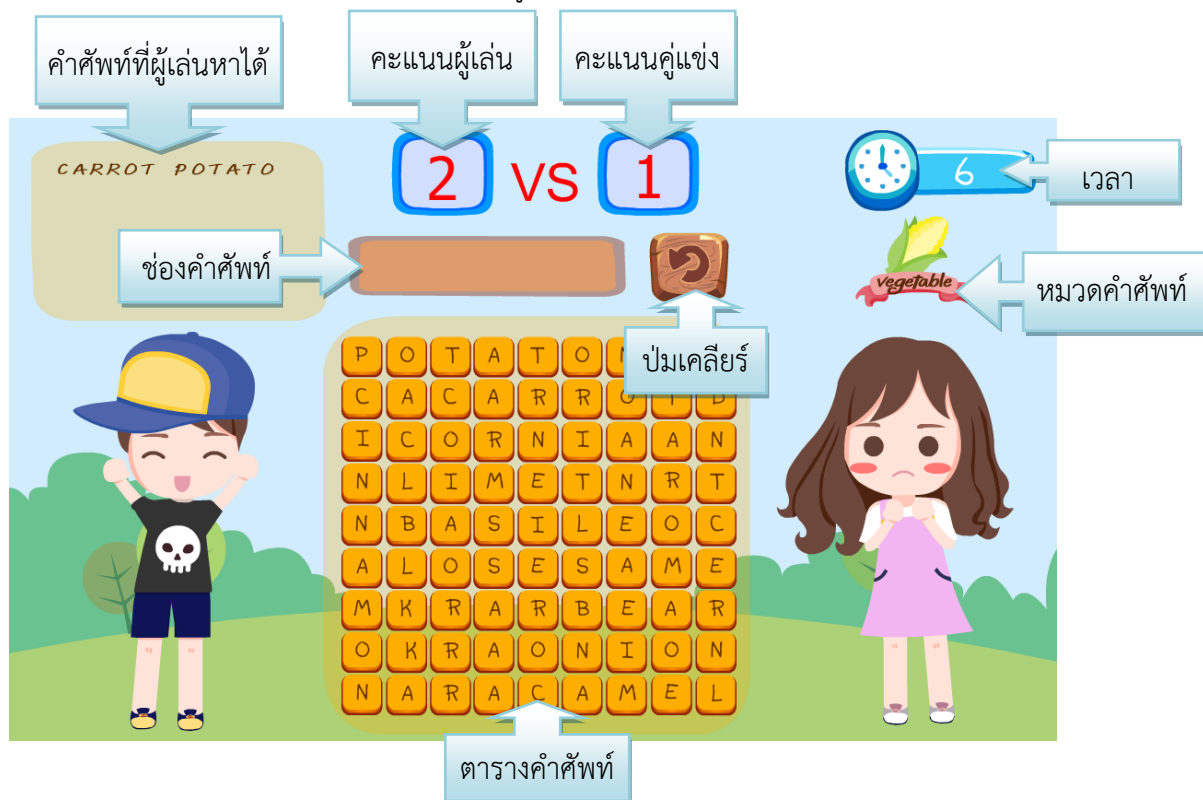




เมื่อกดปุ่ม start ระบบจะขึ้นหน้าจอเข้าเกม ซึ่งจะแสดงผู้เล่นอีกคนพร้อมสถิติการเล่นและนับถอยหลังเพื่อเข้าเกม



เมื่อเข้ามาในเกมจะแสดงตารางคำศัพท์ที่สุ่มขึ้นมาจากหมวดคำศัพท์ที่สร้าง ให้ผู้เล่นแข่งกันหาคำศัพท์ ในตารางตามแนวนอนหรือแนวตั้งโดยการคลิกปุ่มอักษร (เมื่อเล่นบน PC) หรือลากนิ้วบนปุ่มอักษร (เมื่อเล่นบนสมาร์ทโฟน) ตัวอักษรที่เลือกจะไปแสดงในช่องเพื่อผสมเป็นคำศัพท์ หากคำศัพท์ถูกต้องจะได้ 1 คะแนนจนครบ 60 วินาที ฝ่ายที่หาคำศัพท์ได้มากกว่าจะเป็นผู้ชนะ

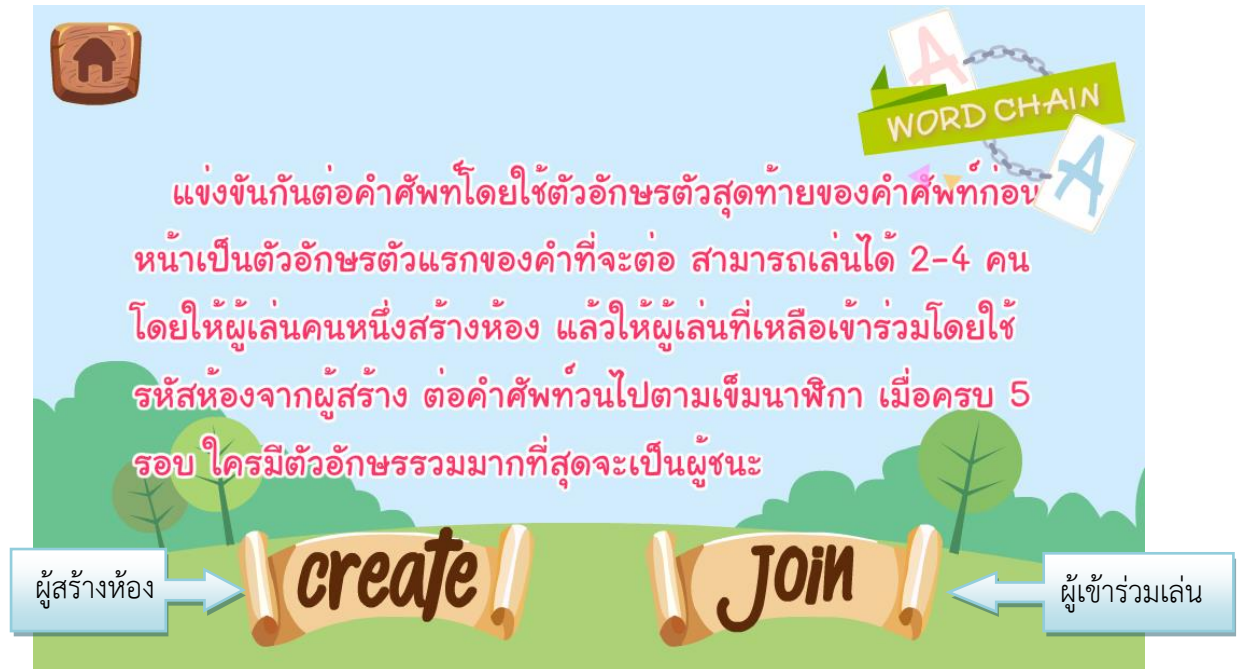


เมื่อเวลาหมดจะแสดงหน้าสรุปผลการเล่น



เกม Word Chain

เมื่อเข้าสู่เกมจะให้เลือกว่าจะเป็นผู้สร้างห้องเกมหรือเข้าร่วมเล่น ถ้าหากเลือก create ระบบจะแสดงรหัสห้องเกม ส่วนผู้เล่นที่เลือก join ระบบจะขึ้นให้กรอกรหัสห้องเพื่อเข้าร่วมเล่นห้องที่ผู้เล่นอีกคนสร้างไว้



เมื่อสร้างห้อง เกมจะสุ่มรหัสห้องให้ ให้ผู้สร้างห้องบอกรหัสห้องแก่ผู้ร่วมเล่น ซึ่งในเกมนี้สามารถรองรับผู้เล่นได้ 2-4 คน ให้ผู้สร้างห้องกด Start เพื่อเริ่มเกม โดยไม่จำเป็นต้องรอให้คนครบ 4 คนก็ได้



เกม Word Chain จะเป็นเกมแข่งกันต่อคำศัพท์ โดยจะให้พิมพ์คำศัพท์เริ่มต้นด้วยตัวอักษรสุดท้ายของคำก่อนหน้าที่คู่แข่งพิมพ์มา ถ้าเป็นคำศัพท์ที่ถูกต้องจะได้คะแนนตามจำนวนตัวอักษรที่พิมพ์ได้ เมื่อครบ 5 รอบผู้เล่นที่ได้คะแนนมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ



นอกจากการเล่นบน PC ผู้เล่นสามารถเล่นในรูปแบบแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ โดยสามารถดาวน์โหลดตัวติดตั้งได้ผ่าน URL <http://www.sa.sc.th/app> แล้วเลือกดาวน์โหลด Are you sure? Version 2 และกำลังพัฒนาให้สามารถดาวน์โหลดได้จาก Google Playstore ได้ในอนาคต

SA

aapp

for Android

ติดตั้ง Adobe Air ก่อนนะครับ >>

ADOBE AIR™

Are you sure? version 2

อย่ามัวชะล่าใจ

เกมแข่งกันหาคำศัพท์แบบมัลติเพลเยอร์ ได้ความรู้ด้านภาษาอังกฤษ

พัฒนาโดย เด็กชายกิตราพันธ์ มาลัย