

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน

ผลการการพัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์แอปพลิเคชันเรื่อง “เกมปริศนาคำศัพท์ (Vocab Game)”

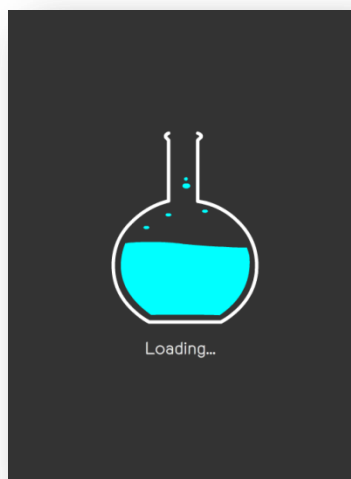
4.1 การจัดทำโครงการคอมพิวเตอร์เรื่องแอปพลิเคชัน “เกมปริศนาคำศัพท์ (Vocab Game)” มีผลการดำเนินงานโครงการดังนี้

4.1.1 แอปพลิเคชัน ประกอบด้วย ไอคอนแอปพลิเคชัน



รูปที่ 4.1 ไอคอน

4.1.2 ส่วนก่อนเข้าสู่เกม ประกอบด้วย loading



รูปที่ 4.2 หน้า Loading

4.1.3 ส่วนนำเข้าสู่เกม ประกอบด้วยปุ่ม Start(เล่นเกม), Help(ช่วยเหลือหรือวิธีเล่นเกม), Credit(ผู้จัดทำ)



รูปที่ 4.3 หน้าเมนู

4.1.4 ส่วน Start(เล่นเกม) มีหมวดคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้เลือกถึง 6 หมวดด้วยกัน

ประกอบด้วย

- Animals (หมวดสัตว์)
- Veg & Fruit (หมวดผักผลไม้)
- Food (หมวดอาหารและเครื่องดื่ม)
- Body (หมวดส่วนต่างๆของร่างกาย)
- Appliance (หมวดสิ่งของทั่วไป)
- clothes (หมวดเครื่องนุ่งห่ม)



รูปที่ 4.4 หน้าหมวดหมู่คำศัพท์

4.1.5 ส่วนของการเล่นเกม

ในแต่ละหมวดคำศัพท์ของเกมจะมีภาพความหมายของคำศัพท์ปรากฏอยู่และมีตัวอักษรที่สามารถเรียงเป็นคำศัพท์ได้ ซึ่งผู้ที่เล่นเกมนั้นจะต้องเรียงให้ถูกเฉลยจึงจะปรากฏและสามารถคลิกไปยังด้านต่อไปได้ ซึ่งในแต่ละด่านนั้นจะเพิ่มความยากง่ายตามจำนวนตัวอักษรตั้งแต่ 3-6 คำขึ้นไป หากผู้ที่เล่นเกมเกินเวลาที่กำหนดจะปรากฏหน้า Over ขึ้น แต่ถ้าหากผู้ที่เล่นเกมผ่านทุกด่านในหมวดจะปรากฏหน้า Winner ขึ้นมา



รูปที่ 4.5 หน้าเกมคำศัพท์



รูปที่ 4.6 หน้าเฉลยคำศัพท์



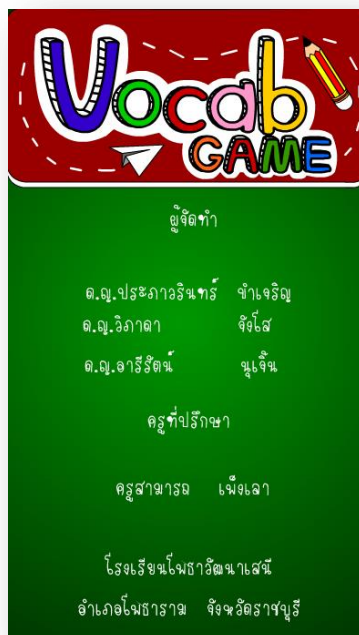
รูปที่ 4.7 หน้า Winner



รูปที่ 4.8 หน้า Over

4.1.6 ส่วนของวิธีการเล่นเกม(Help) จะบอกวิธีการเล่นเกม

4.1.7 ส่วนของผู้จัดทำ(Credit) บอกรายชื่อผู้จัดทำ คุณครูที่ปรึกษา และโรงเรียน



รูปที่ 4.9 หน้าผู้จัดทำ

4.2 ผลการประเมินโครงการคอมพิวเตอร์เรื่อง “เกมปริศนาคำศัพท์ (Vocab Game)”

ผู้จัดทำโครงการออกแบบประเมินประสิทธิภาพการใช้งานของโครงการคอมพิวเตอร์ ที่ทำขึ้น โดยมีครูที่ปรึกษาโครงการเป็นผู้ตรวจสอบหาประสิทธิภาพของแบบประเมิน

ตารางที่ 4.1 แสดงผลค่าเฉลี่ยเลขคณิตการประเมินความพึงพอใจ โครงการคอมพิวเตอร์เรื่อง “เกมปริศนาคำศัพท์ (Vocab Game)”

รายการ	ค่าเฉลี่ย	ระดับ
1. เนื้อหาเกมช่วยกระตุ้นให้อยากเล่น	4.82	ดีมาก
2. มีความท้าทายความสามารถของผู้เล่น	4.82	ดีมาก
3. ทำให้เข้าใจภาษาได้ดียิ่งขึ้น	4.92	ดีมาก
4. การแบ่งเนื้อหาชัดเจนไม่สับสน	4.53	ดีมาก
5. สามารถเล่นได้สะดวก	4.80	ดีมาก
6. การออกแบบหน้าจอดีความสวยงามเหมาะสม	4.87	ดีมาก
7. ตัวอักษรมีความชัดเจนอ่านง่าย	4.82	ดีมาก
8. เสียงประกอบเหมาะสม	4.90	ดีมาก
9. ระยะเวลาในการเล่นมีความเหมาะสมต่อเนื้อหาของเกม	4.29	ดี
10. เกมมีประโยชน์สนุกเพลิดเพลินและได้ความรู้	4.87	ดีมาก
รวม	4.73	ดีมาก

จากตารางที่ 4.1 พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่ทดลองเล่นเกมจำนวน 41 คน มีความพึงพอใจในการเล่นเกมนปริศนาคำศัพท์ (Vocab Game) ซึ่งเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าส่วนใหญ่อยู่ในระดับดีและดีมาก หัวข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยสุด คือ ระยะเวลาในการเล่นมีความเหมาะสมต่อเนื้อหาของเกม 4.29 อยู่ในระดับดี หัวข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ทำให้เข้าใจภาษาอาเซียนได้ดียิ่งขึ้น 4.92 อยู่ในระดับดีมาก และความพึงพอใจโดยรวมต่อ “เกมปริศนาคำศัพท์ (Vocab Game)” อยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.73