

ชื่อโครงการ	การพัฒนาบทเรียนช่วยสอนวรรณคดี ตอน สุตสาครผจญภัย โดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม	
	กรณีศึกษา โรงเรียนคลองกระทุ่มราษฎร์อุทิศ	
โดย	เชนชานิต	ไชยดา
	ชาตรี	บัวงาม
	ณัฐพล	ปรารค์ทองคำ
สาขาวิชา	ระบบสารสนเทศ	
อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ	อาจารย์หทัยวรรณ วิชัยดิษฐ	
ปีการศึกษา	2563	

### บทคัดย่อ

โครงการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาบทเรียนที่ใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม ในการนำเสนอภาพประกอบแบบสามมิติ และเพื่อวัดผลการเรียนก่อนและหลังเรียนของนักเรียน ที่เรียนด้วยบทเรียนที่ใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม ในการนำเสนอภาพประกอบแบบสามมิติประกอบไปด้วยการพัฒนาแอปพลิเคชันในการใช้งาน ตอน สุตสาครผจญภัย มีแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนต่อบทเรียนที่ใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม ในการนำเสนอภาพประกอบแบบสามมิติ

ในการประเมินประกอบไปด้วย ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน และกลุ่มตัวอย่างจำนวน 31 คน จากการวิเคราะห์ความพึงพอใจของแอปพลิเคชัน ตอน สุตสาครผจญภัยนั้น ผู้เชี่ยวชาญมีความพึงพอใจในระดับมาก และผู้ใช้งานมีความพึงพอใจในระดับมาก สรุปได้ว่าการพัฒนาบทเรียนช่วยสอนวรรณคดี ตอน สุตสาครผจญภัย โดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม กรณีศึกษา โรงเรียนคลองกระทุ่มราษฎร์อุทิศ สามารถนำไปใช้งานได้

**คำสำคัญ :** การพัฒนาบทเรียนช่วยสอน/สุตสาครผจญภัย/เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม

<b>Project</b>	The development of a literature instruction for sudsakorn adventure by using augmented reality technology the case study of Klongkratumratutit School	
<b>Author</b>	Chenchanit	Chaiyada
	Chatri	Buangam
	Nuttapol	Prangthongkam
<b>Major</b>	Information System	
<b>Adviser</b>	Miss Hathaiwan Wichaidit	
<b>Academic Year</b>	2020	

## ABSTRACT

This project has objectives to develop lesson that uses augmented reality technology to present 3Ds visuality and to pre-test and post-test measurement of the students whom studying by augmented reality technology used lessons. To present 3Ds visuality, consisting of application development for usage in section namely “Sudsakorn Adventure”. There is satisfaction assessment form for testing students toward augmented reality technology to present 3Ds visuality lesson.

The assessment consists of experts 3 persons, and sample group totally 31 persons. As a result of analysis of satisfaction of application namely “Sudsakorn Adventure”, found that the experts had very much level of satisfaction, and sample group also had very much level of satisfaction too. In conclusion, the development of literature teaching-helper lesson named “Sudsakorn Adventure” by using augmented reality technology in case study of Khlong Krathum Rat Uthit School can be implemented.

**Keywords :** development of teaching-helper lesson, Sudsakorn Adventure, augmented reality technology