**แบบเสนอโครงร่างโครงงานคอมพิวเตอร์
รายวิชา**ง33201 **วิชา**โครงงานคอมพิวเตอร์
**กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี (คอมพิวเตอร์)
ปีการศึกษา** **255**8

**1. ชื่อโครงงาน** Learning vocabulary with Disney

**2. ประเภทโครงงาน** โครงงานพัฒนาสื่อเพื่อการศึกษา

**3. ชื่อผู้ทำโครงงาน**

 1) นางสาว สุดารัตน์ จิตรมั่น ชั้น ม.6/6 เลขที่ 12

 2)นางสาว ณัฏฐณิชา สมเพชร ชั้น ม.6/6 เลขที่ 16

**4. ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา**

 มิสดวงเดือน เกษม

**5. ระยะเวลาดำเนินงาน**

 4 เดือนครึ่ง

**6. แนวคิด ที่มา และความสำคัญ**

 ในปัจจุบันการใช้อินเตอร์เน็ตได้รับความสนใจมากขึ้นจากอดีต เพราะ ความรวดเร็วและได้ข้อมูลที่หลากหลาย และเข้าถึงได้ง่ายทำให้ผู้คนมีการใช้อินเตอร์เน็ตเพื่อการศึกษามากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นสาเหตุหลักที่ทำให้เกิดสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ รวมทั้งในปัจจุบันมีการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำเพิ่มมากขึ้น ผู้คนยุคใหม่จึงมีความต้องการที่จะปูพื้นฐานทางภาษาทั้งทักษะการอ่าน การเขียน การฟัง การพูด ให้แก่บุตรหลาน ทางผู้จัดทำโครงงานจึงมีการลงความเห็นที่จะสร้างโปรมแกรมที่ช่วยสอนคำศัพท์ในชีวิตประจำวันให้แก่บุตรหลานของท่าน โปรแกรมนี้มีความพิเศษ คือ มีตัวการ์ตูนจากโลกดิสนีย์มาเพิ่มความสนใจ ความสนุกสนานในการเรียนรู้แก่บุตรหลานของท่าน และ ยังมีการ์ตูนดิสนีย์ภาคภาษาอังกฤษเพื่อไม่ให้เกิดความเบื่อหน่ายในการเรียนรู้พร้อมทั้งยังช่วยในด้านทักษะการพูดและการการฟังและยังมีแบบฝึกหัดเช็คความเข้าใจข้อบุตรหลานของท่าน

**7. วัตถุประสงค์**

 1.เพื่อนำเทคโนโลยีมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

 2.เพื่อให้การศึกษาคำศัพท์ภาษาอังกฤษน่าสนใจยิ่งขึ้น

 3.เพื่อความสะดวกสบายในการศึกษาหาความรู้

**8.หลักการและทฤษฎี**

 หลักการที่ใช้คือ การใช้คำศัพท์ควบคู่กับการกระทำของตัวการ์ตูนดิสนีย์ โดยมีตัวการ์ตูนมากมายจากการ์ตูนเรื่อง มิกกี้เม้าส์ วินนี่เดอะพูห์ ซินเดอเรล่า ปีเตอร์แพน ทิ้งค์เกอร์เบล ชิพแอนด์เดล สโนไวท์ อลิซอินวัลเดอร์แลนด์ พีน็อคคีโอ้ สลีฟปิ้งบิวตี้ โรบินฮู้ด และอื่นๆอีกมากมาย มาช่วยแสดงอาการลักษณะเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นที่เกี่ยวข้องทำให้สามารถเห็นภาพและเข้าใจความหมายได้ง่ายมากยิ่งขึ้น แล้วก็นยังมีการเพิ่มวีดีโอภาคอังกฤษเกี่ยวกับการ์ตูนในข้างต้นที่กล่าวมาเพื่อให้เกิดความเพลิดเพลินและได้ฝึกสำเนียงการออกเสียงและเพิ่มทักษะการฟังหรือกาพูดของผู้ที่รับชมอีกด้วย

 ทางผู้จัดทำโครงงานเลือกใช้ตัวการ์ตูนในโลกดิสนีย์มาใช้ก็ เพราะ เป็นตัวการ์ตูนที่ใครๆก็รู้จักเป็นที่นิยมและบางตัวยังเป็นตัวการ์ตูนตัวโปรดของเด็กๆ ซึ่งเป็นสิ่งชักจูงช่วยให้เด็กมีความสนใจการเรียนรู้ภาษาและไม่เกิดความเบื่อหน่ายเหมือนกับการเรียนคำศัพท์เฉยๆและตัวการ์ตูนอาจเป็นสิ่งที่ดึงดูดความสนใจของเด็กให้ได้ยาวนานมากขึ้นทำให้การศึกษาในคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีประสิทธิภาพเพิ่มมากยิ่งขึ้น

คำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้นทางผู้จัดทำโครงงานเลือกใช้คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับการกระทำในชีวิตประจำวันเพราะสามารถใช้ได้จริงและฝึกหัดในการพูดได้ง่ายกับผู้คนรอบข้าง

**9. ขอบเขตของโครงงาน**

 วัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือหรือโปรแกรมหรือที่ใช้ในการพัฒนา

* โปรแกรม Dreamweaver

**10. วิธีดำเนินงาน**

|  |  |
| --- | --- |
| **ขั้นตอนการดำเนินงาน** | **ระยะเวลาดำเนินงาน** |
| เดือนพฤษภาคม | เดือนมิถุนายน | เดือนกรกฎาคม | เดือนสิงหาคม | เดือนกันยายน |
| สัปดาห์ที่ | สัปดาห์ที่ | สัปดาห์ที่ | สัปดาห์ที่ | สัปดาห์ที่ |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 |
| คิดหัวข้อโครงงาน |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| ศึกษาและค้นคว้าข้อมูล |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| จัดทำโครงร่างเพื่อนำเสนอ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| นำเสนอโครงร่าง |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| ปฏิบัติการจัดทำโครงงาน |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| นำเสนอรายงานความก้าวหน้าของโครงงานครั้งที่ 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| ปฏิบัติการทำโครงงานต่อหลังจากนำเสนอ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| นำเสนอรายงานความก้าวหน้าของโครงงานครั้งที่ 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| ปรับปรุง ทดสอบ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| จัดทำเอกสารรายงานโครงงาน |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| ประเมินผลงาน |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| นำเสนอโครงงานหน้าชั้นเรียน |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**11.สถานที่ดำเนินการ**

 โรงเรียนอัสสัมชัญลำปาง

**12.ผลคาดว่าจะได้รับ**

 1.เพื่อให้ผู้ที่มาศึกษาเข้าใจคำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันมากขึ้น

 2.เพื่อให้ผู้จัดทำได้ฝึกการใช้โปรแกรม Dreamweaver

 3.เพื่อเป็นการประยุกต์ใช้โปรแกรม

**13.เอกสารอ้างอิง**

 1.หนังสือ Walt Disney’s Words that tell you about things

 2.หนังสือ Walt Disney’s Words that are opposites

 3.หนังสือ Walt Disney’s Words that do things

 ลงชื่อ ..........................................   ลงชื่อ  ......................................

 ( นางสาวสุดารัตน์ จิตรมั่น )                   ( นางสาวณัฏฐณิชา สมเพชร )

          ผู้เสนอโครงงาน                                  ผู้เสนอโครงงาน

                                                       ลงชื่อ .............................................
                                                                     ( มิสดวงเดือน เกษม )
                                                                      ครูที่ปรึกษาโครงงาน