

ต้นฉบับ

บทคัดย่อ

ปัจจุบันเด็กไทยจำนวนมากติดการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ ซึ่งไม่ก่อให้เกิดประโยชน์และไม่มีการแบ่งเวลาอย่างถูกต้อง จนทำให้ไม่ได้ทำกิจกรรมอื่นๆที่มีประโยชน์ต่อตนเอง คณะผู้จัดทำจึงได้พัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติขึ้น เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงของการแบ่งเวลาไม่ถูกต้องของการใช้คอมพิวเตอร์ โดยใช้กรณีศึกษามีกลุ่มเป้าหมายคือกลุ่มเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของโรงเรียนอังกษอนุสรณ์

ซึ่งมีการดำเนินเรื่องโดย ให้ตัวละครมีพฤติกรรมที่สะท้อนถึงการใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ จนทำให้ละเว้นจากกิจกรรมที่เคยทำ เช่น ไม่อ่านหนังสือ ไม่ออกกำลังกาย ไม่ทำกิจกรรมใดๆร่วมกับเพื่อน ก่อให้เกิดผลเสียต่อตนเอง จนกระทั่งตระหนักได้ถึงผลเสียที่ตามมาแล้วหันมาแบ่งเวลาให้ถูกต้อง กลับมาออกกำลังกาย อ่านหนังสือ เล่นเกมส์ และทำกิจกรรมอื่นๆ

โดยคณะผู้จัดทำได้นำผลงานไปให้กลุ่มเป้าหมายชม และจัดทำผลประเมินความพึงพอใจ พบว่าได้ผลประเมินภาพรวมอยู่ในระดับที่ดี

ฉบับแปลจากที่อื่นที่อาจารย์ไม่ให้อ่าน

ABSTRACT

Currently, Thailand is a lot of children addicted to computer games for useless and not the correct time to do other activities. The providers create cartoon 3D animation for publish the time taken for the correctness of the computer. The case study for grade 4 at Yinganusorn School.

As inside the story is the main character in the story by use most of time playing computer games, don't read the book, don't Exercise and don't do anything with his friends. That as a result he lost to follow up. He started to split time playing computer games correctly, by don't need to be using all the time to play games, but turned some exercise, read some books or other activities.

The providers present cartoon 3D animation to the target group and randomly select a group of target to complete a satisfaction. Respondents state that the cartoon 3D animation provided was 'Good'.

ผลงานแปลที่เราแปลให้ใหม่ทั้งฉบับ

ABSTRACT

At present a large number of Thai children are addicted to playing computer games which cannot provide benefits and cannot share correct times, to the extent that they do not do other activities in favor of themselves. Therefore, the Group of Researchers had developed 3-dimension animation cartoon so as to reflect the incorrect timesharing of computer usage by using the Case Study of the 4th year secondary school students of Yingyos Anusorn School The story was run by allowing the players to have their behaviors reflecting spending most of the time in playing computer games to the extent that they refrained from doing activities as have ever been done, such as reading books, exercising themselves, and jointly doing activities with their friends These caused damages to themselves, until they were aware of the consequential results and then switch to correctly share the times, and return to exercise themselves, read books, play games, and do other activities.

The Group of Researchers had presented the work performance to the target group and had evaluated the satisfactions and found that overall results were in good level.