

# ការសិក្សាបច្ចេកទេសជាមុជ

ผู้พัฒนา

นางสาวยุพินพร ผลสวัสดิ์  
นางสาวจัตกริการ ไชยขาว

อาจารย์ที่ปรึกษา ดร.อนุสรณ์ บรรเทง

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ภาควิชาคณิตศาสตร์ สติทิ และคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี

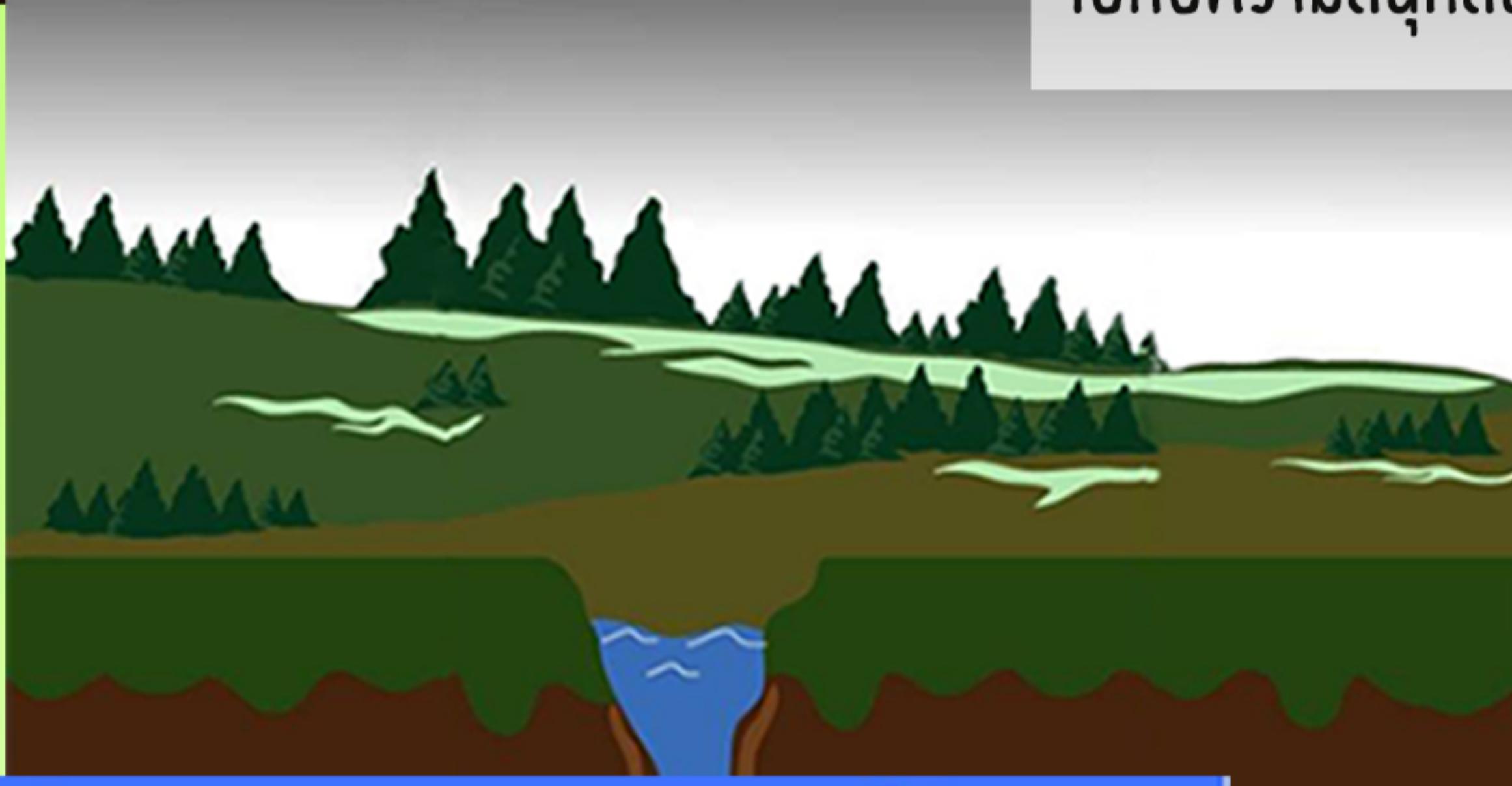
# บทคัดย่อ

โครงการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาเกมส่องมิตรเรื่องผจญภัยสัตว์ป่าบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ซึ่งผู้จัดทำโครงการได้นำเอารูปแบบของเกมแอคชั่น 2 มิติ มาประยุกต์เข้ากับเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการแยกประเภทของสัตว์ที่แบ่งตามเกณฑ์การกินอาหาร ลักษณะภูมิประเทศ และรูปร่าง เกมมีทั้งหมด 5 ด่าน โครงการนี้พัฒนาโดยใช้โปรแกรม UNITY ร่วมกับภาษา C# และสร้างภาพกราฟิกส์ภายในเกมด้วยโปรแกรม ADOBE ILLUSTRATOR และโปรแกรม ADOBE PHOTOSHOP CS6



# บทนำ

การเรียนรู้ของเด็กวัย 6-9 ปี ปัจจุบันแห่งการเตรียมพร้อมทั้งด้านร่างกาย ภาระน้ำหนัก สังคม และสติปัญญา ถ้าเด็กอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการเด็กก็จะสามารถปรับตัวให้เข้ากับประสบการณ์ใหม่ได้เป็นอย่างดีซึ่งเกมนี้เป็นสิ่งเร้าอีกอย่างหนึ่งสังเกตได้จากเนื้อหาบทเรียนถ้าเป็นเกมเด็กจะมีความสนใจและเกิดความน่าตื่นเต้นมากกว่าสื่อที่เป็นหนังสือ เพราะเด็กจะจำภาพเคลื่อนไหวได้ดีกว่าภาพนิ่งหรือตัวอักษรดังนั้น ผู้จัดทำจึงมีแนวคิดที่จะสร้างเกมผจญภัยสัตว์ป่าโดยมีภาพเคลื่อนไหว ตัวละคร ที่เป็นสัตว์มีเสียงดนตรีซึ่งจะช่วยให้เด็กจดจำได้ง่าย และเด็กได้เรียนรู้ควบคู่ไปกับความสนุกสนาน



# วิธีการพัฒนา

1. ศึกษารวบรวมข้อมูลที่จำเป็นในการจัดทำเกม
  2. วิเคราะห์เนื้อหาที่จะนำมาสร้างเกม
  3. การออกแบบและพัฒนาเกม
  4. การทดสอบและปรับปรุงเกม
  5. สรุปผลการดำเนินงานและจัดทำเอกสาร



# ເອກສາຣ້ວ່າງວົງ

- [1] บุษกร โยรานนก. (2558). พัฒนาการของเด็กวัยเรียน ๖ – ๑๒ ปี สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล.
  - [2] การเรียนรู้สำหรับเด็กวัยเรียน.เข้าถึงได้จาก [HTTPS://WWW.GOTOKNOW.ORG/POSTS/305078](https://www.gotoknow.org/posts/305078). สืบค้น เมื่อวันที่ 8 กันยายน 2558.
  - [3] เทคนิค PARALLAX SCROLLING .เข้าถึงได้จาก [HTTPS://EN.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/PARALLAX\\_SCROLLING](https://en.wikipedia.org/wiki/Parallax_scrolling).

# กิจกรรมประจำวัน

การจัดทำโครงการในครั้งนี้สำเร็จได้จากการให้  
คำแนะนำและการสนับสนุนจากหลาย ๆ  
ฝ่ายที่เกี่ยวข้อง

# ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- ผู้เล่นเกิดความสนุกสนานในการเล่นเกม
  - เพื่อให้ผู้เล่นมีหวังรีบในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า
  - เพื่อให้ผู้เล่นเกิดทักษะการเรียนรู้เกี่ยวกับประเภทของสัตว์ป่าภายในเกม

