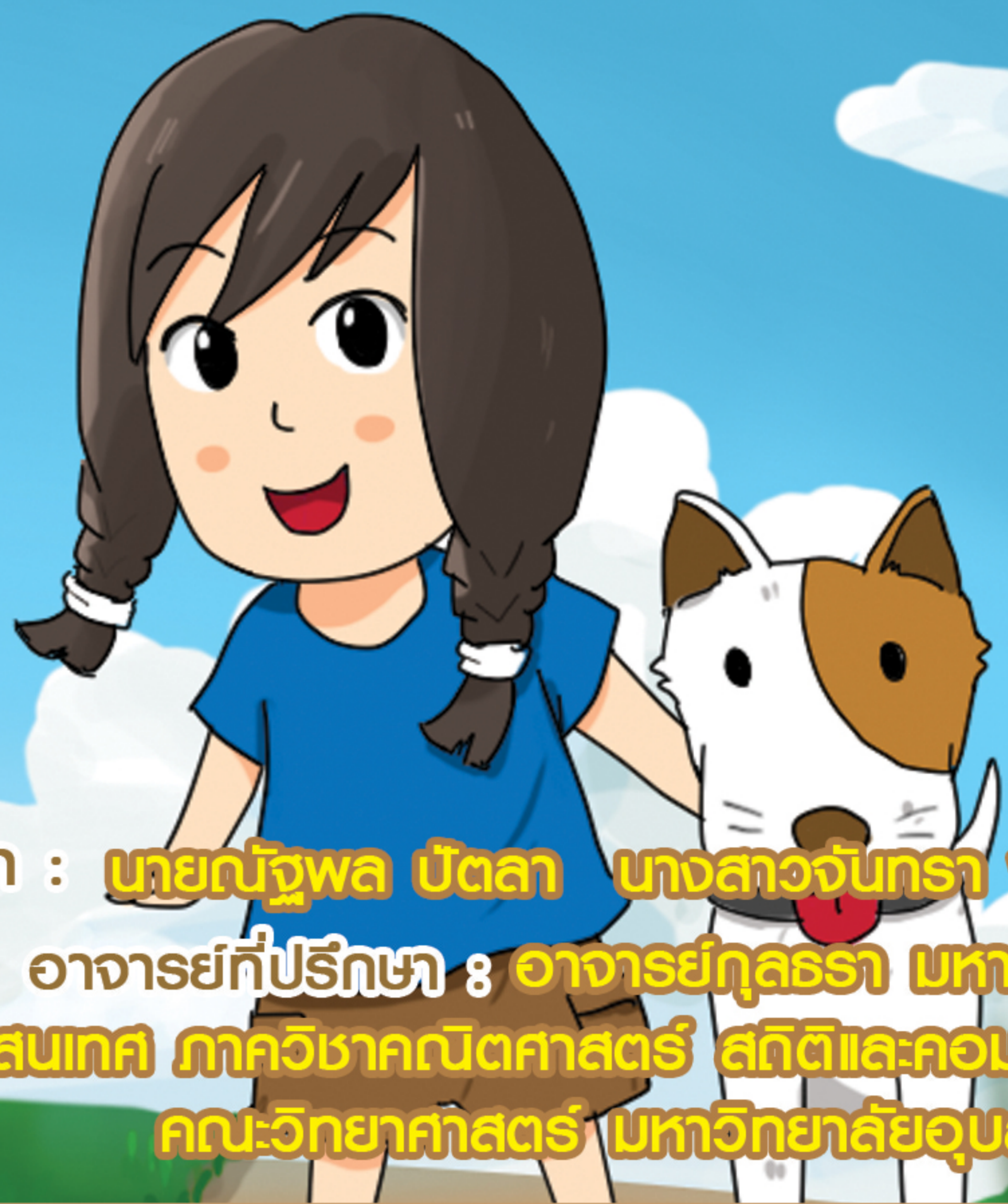


เกมเจ้าแห่งไหวพริบ

บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์



ผู้พัฒนา : นายณัฐพล บัตลา นางสาวจันทรา พรหมสิงห์
 อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์กฤษณา มหาดีลรัตน์
 สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ภาควิชาคณิตศาสตร์ สถิติและคอมพิวเตอร์
 คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี

บทคัดย่อ

โครงการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ พัฒนาเกมเจ้าแห่งไหวพริบบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ เพื่อพัฒนาสมองซีกซ้าย (ด้านเหตุผล) สมองซีกขวา (ด้านจินตนาการ) สำหรับเด็กปฐมวัยในช่วงอายุ 3-4 ปี พัฒนาโดยใช้โปรแกรม Adobe Flash CS6 ภาษา Action Script 3.0 และโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 มีจำนวนทั้งหมด 15 เกม แบ่งเกมออกเป็น 2 ส่วน คือส่วนของการใช้เหตุผลมีทั้งหมด 5 ลักษณะ: คือการเปรียบเทียบ การแยกประเภท ความรู้ทั่วไป การนับจำนวน ภาษา และส่วนของการใช้จินตนาการ มีทั้งหมด 3 ลักษณะ: คือการสังเกต การอนุมาน ความจำ เกมนี้จะมีการทดสอบความพึงพอใจโดยเด็กปฐมวัยในช่วงอายุ 3-4 ปี

บทนำ

เด็กวัย 3-4 ปี เป็นวัยที่ควรมีการฝึกทักษะเพื่อเป็นพื้นฐานในการสร้างเสริมการเรียนรู้ ในด้านภาษา การคิด และจินตนาการ เกมการศึกษา เป็นสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมหลักสำหรับเด็กปฐมวัย เป็นสื่อและกิจกรรมที่เด็กสังเกตเห็นได้อย่างเด่นชัด ในภาพขณะเดียวกันมีคำถามชวนให้เด็กได้คิด จะช่วยให้เด็กมีการพัฒนาเป็นผู้ใหญ่รู้และหาความจริงจากสิ่งที่เห็นหรือได้คิด ช่วยให้เด็กกล้าแสดงออก จึงได้สร้างเกมฝึกทักษะเจ้าแห่งไหวพริบบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ขึ้นในรูปแบบสองมิติโดยเกมจะสอดคล้องกับลักษณะของเกมด้านการเปรียบเทียบ การแยกประเภท การนับจำนวน การอนุมาน การสังเกต ความรู้ทั่วไป ภาษา และความจำ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาทักษะสำหรับเด็กปฐมวัย

วิธีการพัฒนา



- ศึกษารวบรวมข้อมูลที่จำเป็นในการจัดทำเกม
- วิเคราะห์เนื้อหาที่จะนำมาสร้างเกม
- การออกแบบและพัฒนากेम
- การทดสอบและปรับปรุงระบบ
- สรุปผลการดำเนินงานและจัดทำเอกสาร

เอกสารอ้างอิง

- ชัมชุงพัลลิสริง คอมพานี. (2551). ชุดอัจฉริยะบันได สมองซีกขวาพัฒนาได้ไร้ขีดจำกัด สำหรับ 3-4 ปี. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ:มหานคร: นานามีคิสพับลิคชั่นส์.
- กนกทานต์ อยู่สุข. (2552). การศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านสติปัญญาสำหรับเด็กปฐมวัย. เข้าถึงได้จาก <http://www.edu.nu.ac.th/>. สืบค้นเมื่อวันที่ 29 มิถุนายน 2557.

สรุปผล

จากผลการทดลองเกมที่พัฒนาขึ้นสามารถนำไปเป็นสื่อในการเรียนรู้ได้อย่างดี เนื้อเรื่องและเกมช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้กับผู้เรียนช่วยเสริมสร้างทักษะความสามารถในการเรียนรู้สิ่งต่างๆ ความคิดเป็นเหตุผลและจินตนาการให้กับผู้เล่น

