

การพัฒนาทบทวนสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์ส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ
ตอน กลางเชื่อมกับลูกแก้วแห่งฤดูหนาว
โดยใช้โปรแกรมยูนิต์ CIP31001

ด.น. พงษ์ศักดิ์ ทำ โรงเรียนสตรีศรีรัต
นายบุญญพร ด้วงวีระเมธาสกุล
นายพีรพัฒน์ สุริยะฉัตร
นางสาวนภัสรี เสนากฤตติกุล

อาจารย์ที่ปรึกษา

นางสาววิภาพร ชื่นชม

นายพรนุดร ชื่นชม



ที่มา

สถานการณ์ : เด็กนักเรียนไม่ตั้งใจเรียนภาษาอังกฤษ

ปัญหา : เด็กนักเรียนไม่เก่งภาษาอังกฤษ

ความต้องการ : ทำให้นักเรียนสนใจในภาษาอังกฤษ

ที่มา

จัดการเรียนการสอนกับเจ้าของภาษา
(ต่างวัฒนธรรมต่างชาติต่าง)

จัดสอนพิเศษ

(การเพิ่มเวลาเรียน ไม่ทำให้หนักเรียนตั้งใจมากขึ้น)

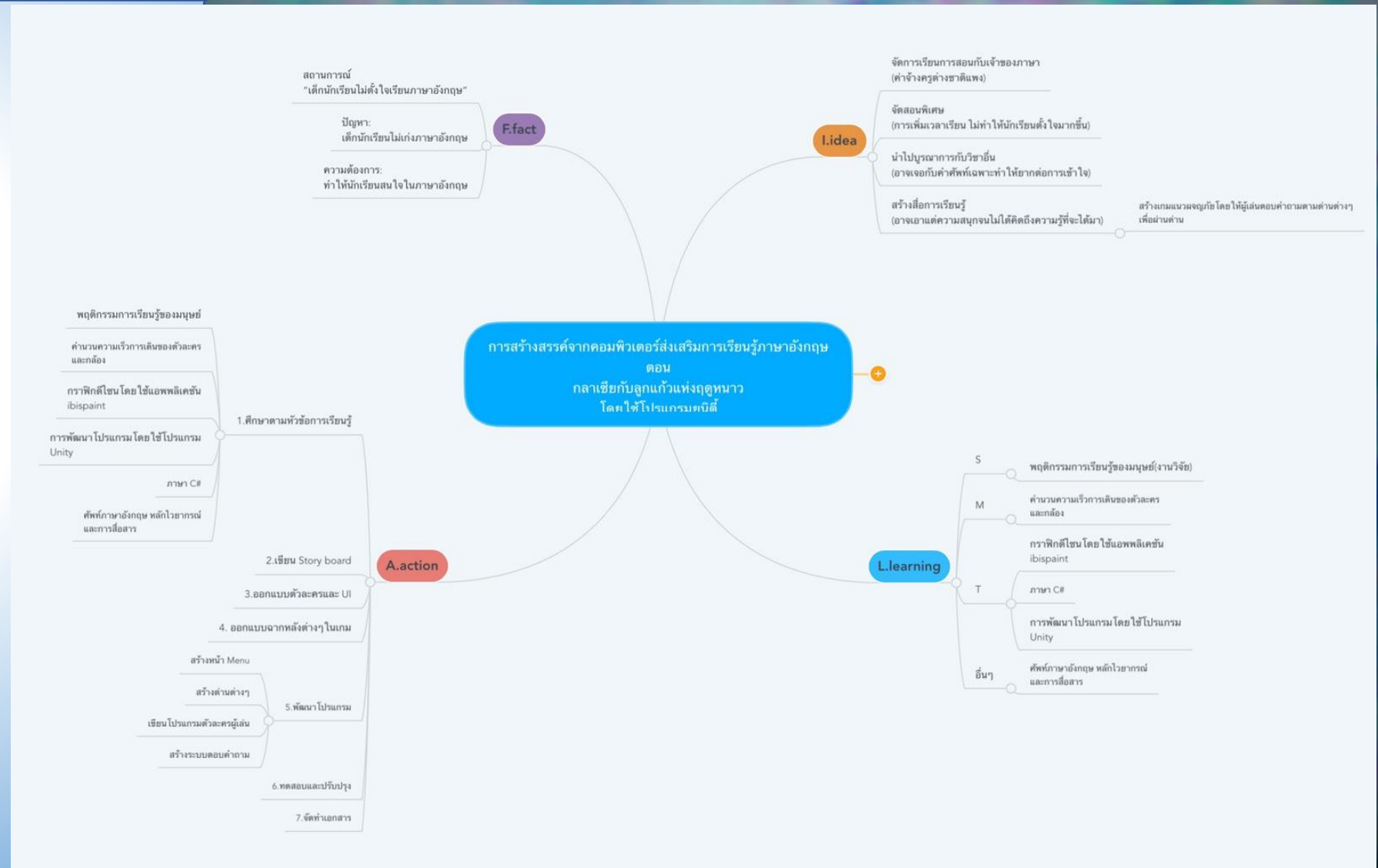
นำไปบูรณาการกับวิชาอื่น

(อาจเจอกับคำศัพท์เฉพาะทำให้ยากต่อความเข้าใจ)

สร้างสื่อการเรียนรู้

(อาจเอาแต่ความสนุกจนไม่ได้ติดตั้งความรู้ที่งัดมา)

FILA mapping





การสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์ส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ตอน กลาเซียงกับลูกแก้วแห่งฤดูหนาว โดยใช้โปรแกรมยูนิตี

Developer Name : นายบุญญพร โค้วชิระเมธาสกุล และคณะ (ม.3/10 กลุ่ม 1)

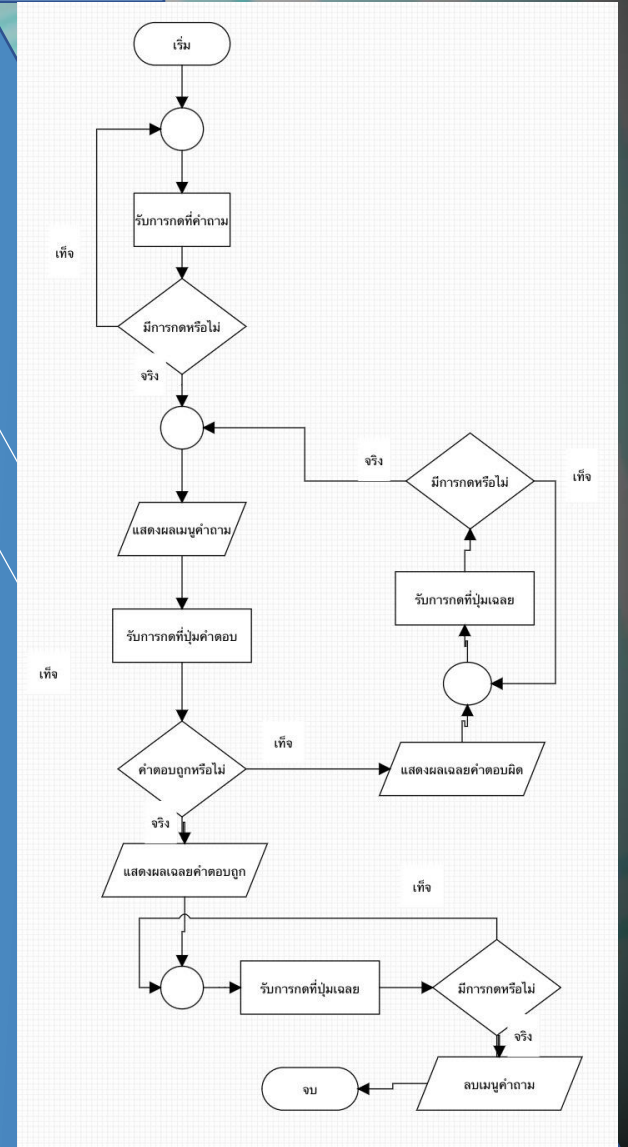
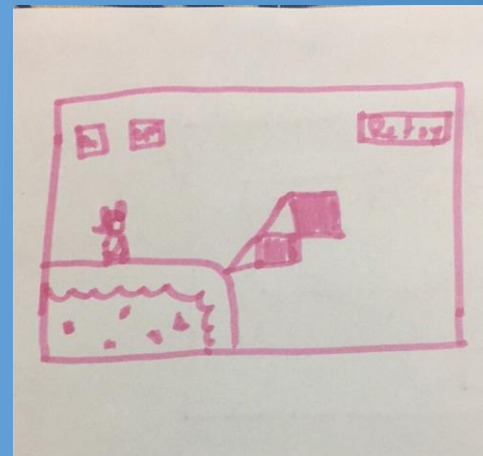
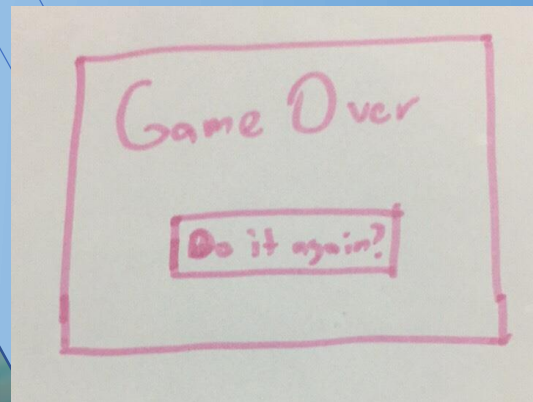
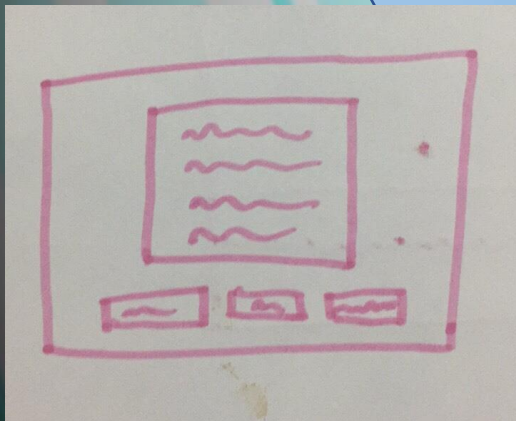
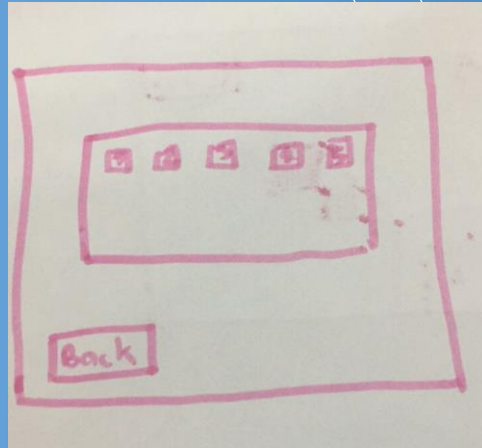
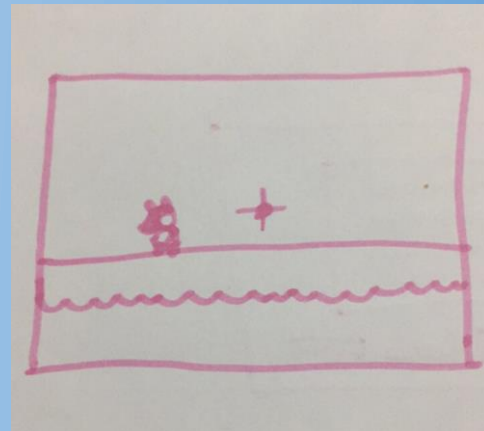
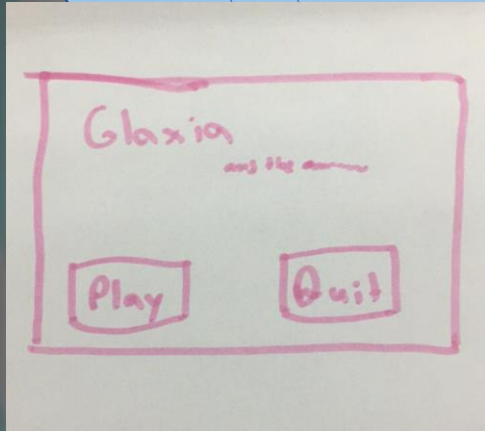
Computational Thinking Project Canvas

<p>Problem เด็กนักเรียนไม่ตั้งใจเรียนภาษาอังกฤษ</p> <p>Pain : เด็กนักเรียนไม่เก่งภาษาอังกฤษ</p> <p>Gain : ทำให้นักเรียนสนใจในภาษาอังกฤษ</p>	<p>Alternatives -จัดการเรียนการสอนกับเจ้าของภาษา (ค่าจ้างครูต่างชาติแพง)</p> <p>-จัดสอนพิเศษ (การเพิ่มเวลาเรียน ไม่ทำให้นักเรียนตั้งใจมากขึ้น)</p> <p>-นำไปบูรณาการกับวิชาอื่น (อาจเจอกับคำศัพท์เฉพาะทำให้ยากต่อการเข้าใจ)</p> <p>-สร้างเกมประกอบการเรียนรู้ (อาจเอาแต่ความสนุกจนไม่ได้คิดถึงความรู้ที่จะได้มา)</p>	<p>Model</p> <p>สร้างเกมประกอบการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในรูปแบบเกมผจญภัยตอบคำถาม</p>
<p>Implement</p> <ol style="list-style-type: none"> ศึกษาตามหัวข้อการเรียนรู้ เขียน Story Board ออกแบบตัวละครและ UI ออกแบบฉากหลังต่างๆในเกม พัฒนา โปรแกรม <ul style="list-style-type: none"> -สร้างหน้า Menu -สร้างด่านต่างๆ -เขียน โปรแกรมตัวละครผู้เล่น -สร้างระบบตอบคำถาม ทดสอบและปรับปรุง จัดทำเอกสารคู่มือ 	<p>Learning</p> <p>(S)พฤติกรรมการเรียนรู้ของมนุษย์(งานวิจัย) (M)คำนวณความเร็วการเดินทางของตัวละคร และกล้อง (T)กราฟิกดีไซน์โดยใช้แอปพลิเคชัน ibispaint (T)ภาษา C# (T)การพัฒนา โปรแกรม โดยใช้โปรแกรม Unity คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลักไวยากรณ์และการสื่อสาร</p>	
<p>[+]</p> <p>-สนุกไปกับบทเรียน -ดึงดูดความสนใจจากนักเรียน</p>	<p>Evaluate</p> <p>ทดสอบการทำงานต่างๆของตัวละคร และระบบ UI ต่างๆ</p>	<p>[-]</p> <p>-อาจจะเล่นเพื่อความสนุกอย่างเดียว จนไม่ได้รับความรู้จากเกม</p>

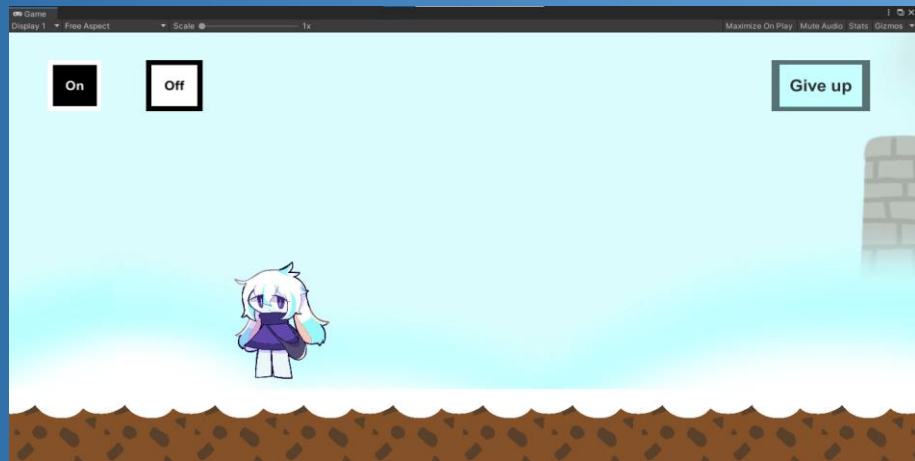
Gantt Chart

กิจกรรม \ สัปดาห์ที่→	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	ผู้รับผิดชอบ
1.ศึกษาตามหัวข้อการเรียนรู้	█											ทุกคน
1.1. (S) พฤติกรรมการเรียนรู้ของมนุษย์	█											ทุกคน
1.2. (M) คำนวนความเร็วการเดินทางของตัวละคร และกล้อง	█											ทุกคน
1.3. (T) กราฟิกดีไซน์โดยใช้แอปพลิเคชัน Ibispaint	█											ทุกคน
1.4. (T) การพัฒนาโปรแกรมโดยใช้ Unity	█											ทุกคน
1.5. (T) ภาษา C#	█											ทุกคน
1.6. ศัพท์ภาษาอังกฤษ หลักไวยากรณ์ และการสื่อสาร	█											ทุกคน
2.เขียน Story board		█										ปัญญพร นภสิริ และ โชติพงษ์
3. ออกแบบตัวละครและ IU		█										ปัญญพร นภสิริ และ พีรदनย์
4.ออกแบบฉากหลังในเกม		█										ปัญญพร และ นภสิริ
5.พัฒนาโปรแกรม			█	█	█	█	█	█				
5.1 สร้างหน้า Menu			█									ปัญญพร และ โชติพงษ์
5.2 สร้างด่านต่างๆ				█	█	█						ปัญญพร และ พีรदनย์
5.3 เขียนโปรแกรมตัวละครผู้เล่น					█	█	█					ปัญญพร
5.4 สร้างระบบตอบคำถาม						█	█	█				ทุกคน
6.ทดสอบและแก้ไข			█	█	█	█	█	█	█	█		ทุกคน
7.จัดทำเอกสาร	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█		ทุกคน

Prototype , Flowchart



ผลการดำเนินงาน



สรุปผลการดำเนินงาน

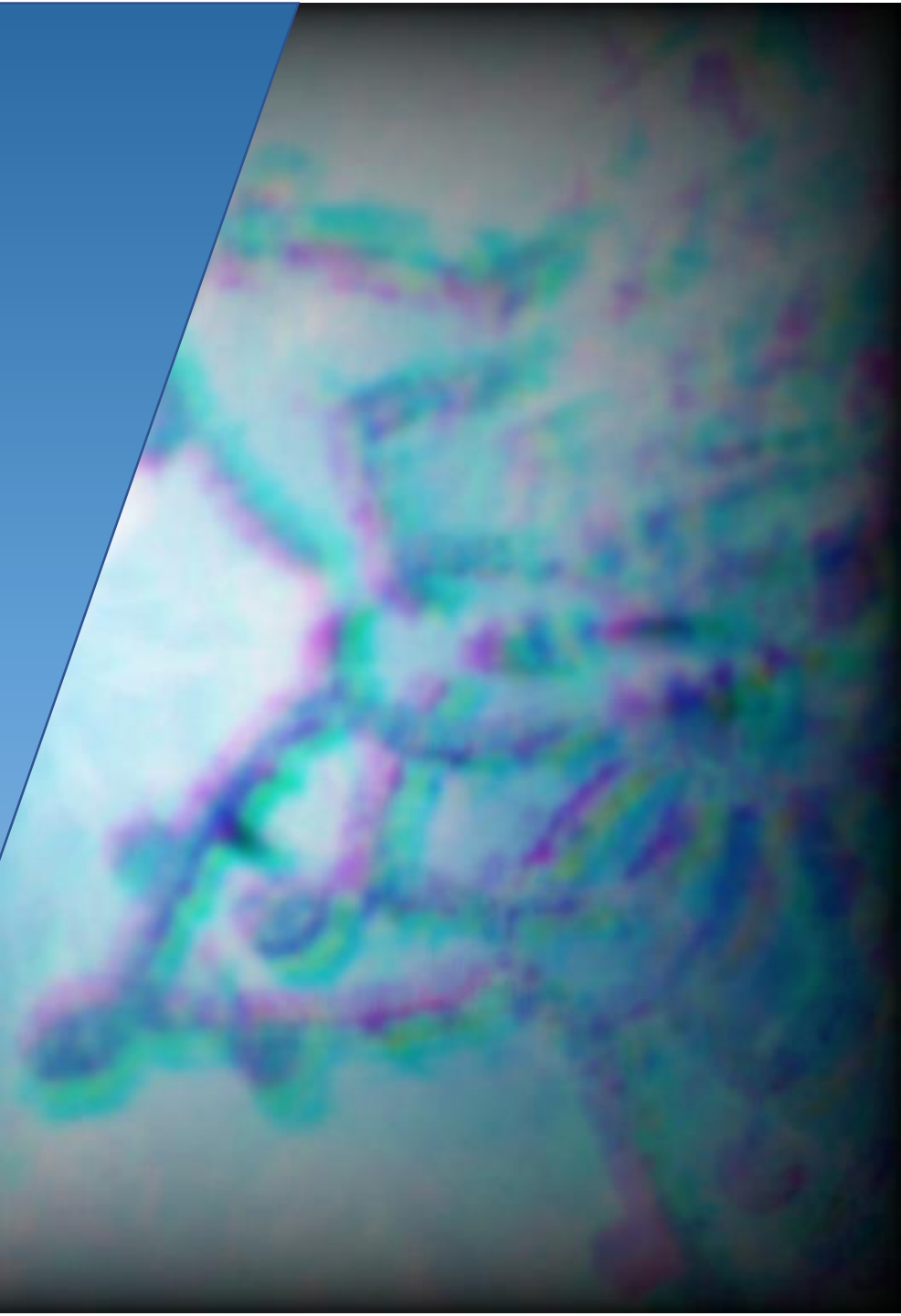
จากการศึกษา และพัฒนาโครงการนี้ ทำให้ได้เรียนรู้เกี่ยวกับการพัฒนาเกมด้วยโปรแกรม Unity เรื่อง การพัฒนาเกมสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์ส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตอน กลาเชื่อมกับลูกแก้วแห่งฤดูหนาว โดยใช้โปรแกรมยูนิตี้

อภิปรายผลการดำเนินการ

จากการศึกษา และพัฒนาโครงการ เรื่อง การพัฒนาเกมสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์ส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตอน กลาเชื่อมกับลูกแก้วแห่งฤดูหนาว โดยใช้โปรแกรมยูนิตี้ได้สำเร็จลุล่วง

ข้อเสนอแนะ:

1. สามารถเพิ่มด่าน วงศ์ประกอบด่าน ตัวยุ และท่าตีพท์ เพื่อยกระดับความยาก และความท้าทายของเกมได้
2. สามารถนำไปพัฒนาเป็นระบบ ผู้เล่นหลายคน (Multiplayer) เพื่อเพิ่มความสนุกสนาน
3. สามารถเพิ่มเสียง เอฟเฟกต์ต่างๆ ในเกมได้ เพื่อเพิ่มบรรยากาศในการเล่น
4. สามารถนำผลงานไปประเมินและทดสอบ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาต่อไป



จบการนำเสนอ

ขอขอบคุณ

