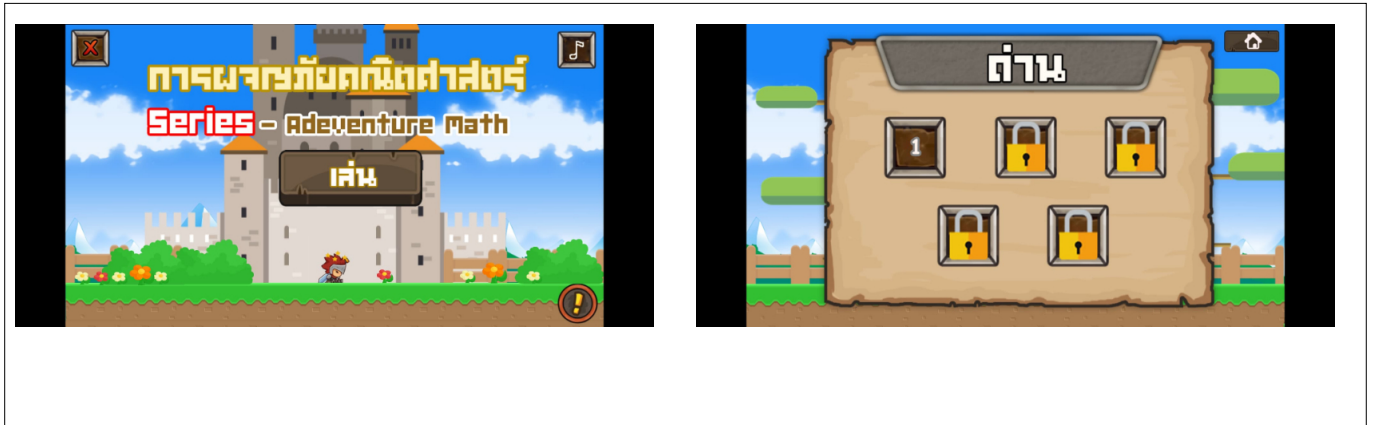




โครงการสิ่งประดิษฐ์คนรุ่นใหม่

กลุ่มวิจัยและพัฒนานวัตกรรมอาชีวศึกษา ร่วมกับ คณะกรรมการจัดการนวัตกรรมการอาชีวศึกษา

การผจญภัยคณิตศาสตร์ Adventure Math



หน่วยงาน วิทยาลัยเทคนิคนครศรีธรรมราช  
ประเภท สิ่งประดิษฐ์ด้านนวัตกรรมซอฟต์แวร์และสมองกลฝังตัว

บทคัดย่อ :	ปัจจุบันเกมมีบทบาทสำคัญในโลกออนไลน์ และสามารถสร้างขึ้นโดยเครื่องมือต่างๆ เช่น Unity, AndEngine, Game Maker, Construct 2 และ Action Game Maker อย่างไรก็ตามโครงการงานนี้ตัดสินใจที่จะใช้ Construct 2 เนื่องจากเป็นเครื่องมือที่ใช้งานง่ายและมีให้ใช้ฟรี ในขณะที่ตัวโปรแกรมเองก็สนับสนุนแพลตฟอร์มอื่น เช่น เว็บเบราว์เซอร์, Android และ IOS ผลการศึกษาระดับความพึงพอใจเพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันเรียนรู้ส่วนเกมคณิตศาสตร์พบว่าระดับความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อการใช้งานแอปพลิเคชันเรียนรู้ส่วนเกมคณิตศาสตร์จากผู้ตอบแบบประเมินจำนวน 30 คน ค่าเฉลี่ยภาพรวมความพึงพอใจของผู้ใช้งานอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด (SD. = 4.72)
คุณลักษณะ และประโยชน์ :	สามารถนำเกมไปทบทวนบทเรียนคณิตศาสตร์ได้ ทำให้สนุกไม่น่าเบื่อต่อการทบทวนบทเรียน ฝึกความรู้ ความจำ ความเข้าใจ 1 เพื่อฝึกทักษะทางด้านความคิด 2 เพื่อฝึกไหวพริบการตัดสินใจ 3 เพื่อเพิ่มพัฒนาทักษะในการแก้ไขปัญหา 4 เสริมสร้างการทำงานให้ดีขึ้น

อาจารย์ที่ปรึกษา

ชื่อ - นามสกุล	แผนก / ฝ่าย
1. นางสาว อิศเรศ ณรงค์ฤทธิ	เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
2. นางสาว นุชเนตร ชูแสง	เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
3. นาย สุรินทร์ คำวิจิตร	สามัญ
4. นาย ชลธิต ชุนดำ	อุตสาหกรรม
5. นาย ทนงศักดิ์ คงศรีลังก์	เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

นักเรียน

ชื่อ - นามสกุล	ระดับหลักสูตร
1. นาย ณรรพล ศิริ	ปวช.
2. นาย ชุชนปักษ์ พองมณี	ปวช.
3. นาย ปณชัช เอี่ยมน้ำ	ปวช.
4. นาย กษิต บัญชัย	ปวช.
5. นาย คมกริช เงินพรหม	ปวส.
6. นาย ภาณุพงศ์ บุญรักษ์	ปวส.
7. นาย บุญฤทธิ์ บุญเนื่อง	ปวส.
8. นาย ณัฐดนัย ศรีสว่าง	ปวส.
9. นางสาว ศิริรัตน์ วงศ์โต	ปวส.
10. นาย ขจรศักดิ์ พิทักษ์เสาวภาพ	ปวส.