

บทที่ 5 รูป และข้อเสนอแนะ

โครงการเกมผจญภัย 2 มิติ เพื่อเสริมสร้างความรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง สัตว์ สำหรับเด็กอายุ 6–8 ปี ได้ดำเนินงานมาจนถึงขั้นตอนสุดท้าย คือ การสรุป และให้ข้อเสนอแนะ ซึ่งหัวข้อต่างๆ มีรายละเอียดดังนี้

5.1 สรุป

เกมผจญภัย 2 มิติ เพื่อเสริมสร้างความรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง สัตว์ สำหรับเด็กอายุ 6–8 ปี ใช้เทคนิคเกมผจญภัย 2 มิติในการสร้าง โดยผู้จัดทำโครงการได้ศึกษาลักษณะความชอบของเด็กจากการสังเกตข้อมูลวิจัยต่างๆ เพื่อให้โครงการมีประโยชน์ และสามารถดึงดูดความสนใจของเด็กให้มากที่สุด

ลักษณะของเกมจึงเน้นที่ความเหมือนจริงของตัวละคร และฉาก การดำเนินเรื่องใช้สัตว์เป็นตัวละครหลักในการดำเนินเรื่อง ตัวละครทุกตัวผ่านการออกแบบให้มีความน่ารัก และมีบุคลิกตรงกับลักษณะสัตว์จริง ผู้เล่นจะสวมบทบาทเป็นตัวละครสมมติ และมีสิทธิในการเลือกสัตว์พิเศษได้ 1 ตัว จากนั้นผู้เล่นและสัตว์พิเศษจะต้องไปช่วยเหลือสัตว์ตามเกาะต่างๆ แต่ละเกาะจะมีสัตว์ประจำเกาะซึ่งมีหน้าที่บอกภารกิจ ให้ผู้เล่นช่วยเหลือและรวบรวมความรู้จากสัตว์ที่ได้ช่วยเหลือไว้ในเกาะนั้นๆ เมื่อผู้เล่นทำสำเร็จ ผู้เล่นจะได้ เหรียญความรู้ ซึ่งผู้เล่นสามารถทบทวนความรู้ที่ได้มาทั้งหมดจากสมุดบันทึก ส่วนสุดท้ายผู้เล่นจะต้องไปตอบคำถามเพื่อทดสอบความรู้ที่ได้มาของแต่ละเกาะ เมื่อผู้เล่นตอบคำถามทั้งหมดเสร็จ ผู้เล่นจะได้ทราบคะแนนที่ผู้เล่นทำได้ทันที

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการประเมินคุณภาพของโครงการเกมผจญภัย 2 มิติ เพื่อเสริมสร้างความรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง สัตว์ สำหรับเด็กอายุ 6–8 ปี โดยผู้เชี่ยวชาญพบว่าคุณภาพในด้านภาพรวมของเกมอยู่ในเกณฑ์ดี และเมื่อนำเกมไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความรู้มากขึ้นอีก ทั้งยังมีความพึงพอใจมากหลังจากได้เล่นเกมนี้

5.2 ปัญหาที่พบและแนวทางแก้ไข

- ปัญหาชิ้นงานที่มีขนาดใหญ่อันเนื่องมาจาก ภาพกราฟิกที่สร้างมีความละเอียดมาก เมื่อมีการเล่นพบว่าบางช่วงของเกมช้า และกระตุก อันเนื่องมาจาก เปิดภาพซ้อนๆ กันจำนวนมาก ซึ่งต้องพยายามลดขนาดของภาพ และทำการลบโค้ดบางส่วนที่ไม่ได้ใช้ลง เพื่อเป็นการแก้ปัญหา

- เสี่ยงบรรยายในส่วนของการให้ความรู้เกี่ยวกับสัตว์เบา กว่าเสียงดนตรีประกอบ ทางผู้จัดทำโครงการจึงแก้ไขโดยการเพิ่มระดับเสียงให้ดังขึ้น และลดเสียงดนตรีประกอบให้เบาลง
- ฉากของเกมที่เป็นฉากยาว มีความยาวมากเกินไป จนหมดความสนุก แนวทางแก้ไข คือปรับปรุง และจัดวางองค์ประกอบฉากใหม่ ให้สั้นลง

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะในการทำโครงการ

- ก่อนเริ่มคิด หรือสร้างโครงการ การศึกษากลุ่มเป้าหมายเป็นสิ่งหนึ่งที่จะทำให้โครงการนั้น ออกมาตรงตามความต้องการ ที่สำคัญควรคำนึงถึงประโยชน์ที่จะได้รับจากเกมที่สร้างขึ้น พยายามให้สิ่งที่ทำให้เกิดประโยชน์สูงสุด
- สิ่งสำคัญต่อมาคือ การวางแผนการทำงาน โดยกำหนดระยะเวลาการทำงานขั้นตอนต่างๆ อย่างเหมาะสม โดยนึกถึงความเป็นไปได้ และความสามารถของผู้จัดทำโครงการ พยายามบังคับตัวเองให้ทำตามสิ่งที่วางแผนไว้ อย่างเต็มความสามารถ
- สำหรับโครงการที่กลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กนักเรียน ควรรีบทำเครื่องมือให้เสร็จภายในเดือนสิงหาคม 2556 เพื่อที่จะนำไปประเมินในช่วงเดือนกันยายน 2556 เนื่องจากว่าเดือนถัดไปจะเป็นช่วงก่อนสอบของเด็กนักเรียน บางโรงเรียนอาจไม่ให้เข้าไปทำกิจกรรมเสริมได้

5.3.2 ข้อเสนอแนะสำหรับงานพัฒนาครั้งต่อไป

- การสร้างเกมผจญภัย 2 มิติ ที่ใช้เสริมสร้างความรู้วิทยาศาสตร์ สำหรับกลุ่มตัวอย่างวัย 6–8 ปี ควรเพิ่มการปฏิสัมพันธ์กับเด็กให้มากกว่านี้ เช่น ควรมีการเพิ่มศัตรูที่เข้ามาโจมตีผู้เล่นบ้าง เพื่อทำให้เกิดความรู้สึกรุนแรง น่าสนใจมากขึ้น จากเดิม แค่ให้ผู้เล่นหลบการโจมตีของศัตรูเท่านั้น เป็นต้น
- กลุ่มตัวอย่างวัย 6–8 ปีจะชอบและสนใจเกม ที่มีการเล่นเป็นกลุ่ม
- จำนวนสัตว์ที่ใช้นำเสนอเกมนี้ มีจำนวนน้อยเกินไป อาจจะเพิ่มตัวละครสัตว์มากขึ้นกว่านี้

- สามารถพัฒนาภาคต่อของโครงการเกมผจญภัย 2 มิติ เพื่อเสริมสร้างความรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง สัตว์ สำหรับเด็กอายุ 6-8 ปี ที่จัดทำนี้ได้ โดยอ้างอิงเนื้อหาจากหนังสือเสริมความรู้วิทยาศาสตร์ สำหรับเด็ก ประเภทอื่นๆ