หัวข้อโครงงาน	เกมสื่อการเรียนรู้จิตอาสาพัฒนาชุมชน	
ชื่อนักศึกษา	นายธวัชชัย	สูงรุ่ง
	นายวิทยา	พงศ์ถาวรภิญโญ
	นางสาวนันทนัช	อินอำพล
อาจารย์ที่ปรึกษา	ดร.เศรษฐชัย	ชัยสนิท
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์พรพิพัฒน์	หงษ์ไทย
สาขาวิชา	มัลติมีเดียแอนิเมชัน	
คณะ	เทคโนโลยีสารสนเทศ	
พ.ศ.	2556.	

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนา เกมสื่อการเรียนรู้จิตอาสาพัฒนาชุมชน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อ เกมสื่อการเรียนรู้จิตอาสาพัฒนาชุมชน โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนชลบุรี สุขบท อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี ปีการศึกษา 2556 จำนวน 30 คน กระบวนการพัฒนาระบบนำวงจร 3P : Pre-Production, Production และ Post-Production มาใช้รวมทั้งศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง โดยใช้โปรแกรม Maya 2013, Unity 4.1 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาประกอบด้วย เกมสื่อการเรียนรู้จิตอาสาพัฒนาชุมชน และแบบประเมินความพึงพอใจ ซึ่งการวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติอย่างง่ายคือ ความถี่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการศึกษาพบว่า เกมสื่อการเรียนรู้จิตอาสาพัฒนาชุมชน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีการพัฒนาและดำเนินการอย่างมีคุณภาพตามหลักการและกระบวนพัฒนาสื่อการเรียนการสอน ซึ่งเหมาะสมกับกระบวนการเรียนรู้และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้หลากหลายกิจกรรม ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อระบบพบว่า ผู้ใช้มีความพึงพอใจอยู่ในระดับที่ดีมาก ($\overline{X}$ = 4.36, ***SD***. = 0.61). ซึ่งสามารถสรุปได้ว่า เกมสื่อการเรียนรู้จิตอาสาพัฒนาชุมชน มีประสิทธิภาพและมีความเหมาะสมกับการเรียนการสอน

คำสำคัญ: สื่อการสอน จิตสาธารณะ เกมเพื่อการเรียนรู้

SPU CHONBURI

Project Title	Education game for public consciousness: Mission of duty
Student Name	Mr. Tawatchai Sungrung
	Mr. Wittaya Pongtawornpinyo
	Miss. Nantanach Inumpol
Advisor	Mr. Settachai Chaisanit (Ph.D.)
Co-advisor	Mr. Pornpitpat Hongthai
Major	Multimedia Animation
Faculty	Information Technology
Year	2013.

SPU CHONBURI

ABSTRACT

The objectives of this study were: to education game for public consciousness: Mission of duty for primary school students and to study the opinion of user towards education game for public consciousness: mission of duty. The samples of the study were 30 students who are studying in Chonburi Sukkhabot School at Chonburi, academic year 2013. The sampling groups were purposive sampling selected. Application development process was applied to collect system using 3P: Pre-Production, Production and Post-Product, as well as documentary studies. The application has to developing via Maya 2013, Unity 4.1. Data collection was done by questionnaires then the questionnaires were analyzed to find out the conclusion. Data analysis was done using mean and standard deviation. The results of this study found that: Education game for public consciousness: Mission of duty has been developed and implemented according to high quality of principles and activity processes. However, this game suitable to solve learning problems and teaching effectively. The result of the opinion user's towards education game for public consciousness: Mission of duty was a very good level ($\overline{\boldsymbol{X}}$ = 4.36, ***SD***. = 0.61). This can concluded that the developed application can be utilized for the objectives.

Keywords: Instruction media, Public mind, Games for Learning.