

ชื่อเรื่องการค้นคว้าแบบอิสระ

การสร้างเกมสื่อประสมเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
สำหรับเด็กปฐมวัย

ผู้เขียน

นางสาวปณชรัตน์ ศรีนพวงศ์

ปริญญา

ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (สื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ)

อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าแบบอิสระ รองศาสตราจารย์สุนทร ชนะกอก

บทคัดย่อ

การค้นคว้าแบบอิสระนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาเกมมัลติมีเดียเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยตามเทคนิคการสอนของ Williams ซึ่งสอนที่ให้เกิดในวิถีทางของความคิดสร้างสรรค์

ในการค้นคว้าแบบอิสระนี้ได้ศึกษาเกี่ยวกับ เทคนิคการสอนของ Williams และพัฒนาเกมมัลติมีเดียขึ้น แล้วตรวจสอบคุณภาพของเกม โดยใช้แบบประเมินคุณภาพเกมมัลติมีเดีย แบบประเมินความสอดคล้องของวัตถุประสงค์กับการออกแบบเนื้อหา แบบสังเกตพฤติกรรมผู้เล่น และแบบทดสอบหลังการเล่น

จากการศึกษาทำให้ได้เกมมัลติมีเดียที่มีการออกแบบที่เหมาะสมกับการรับรู้ของเด็กปฐมวัย ซึ่งกิจกรรมภายในเกมกระตุ้นให้เด็กรู้จักคิด แสดงออกในวิถีของความคิดสร้างสรรค์อย่างสนุกสนาน มีประสิทธิภาพผ่านเกณฑ์มาตรฐาน 90/90 ที่กำหนดไว้ คือ คะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบหลังเล่นเกมของผู้เล่นทั้งหมด ได้ร้อยละ 98 และจำนวนผู้เล่นร้อยละ 90 ทำคะแนนผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้

Independent Study Title	Creating Multimedia Games for Developing Creative Thinking of Kindergarteners
Author	Miss Punyarat Sirinupong
Degree	Master of Arts (Media Arts and Design)
Independent Study Advisor	Assoc. Prof. Sunthon Chanakok

ABSTRACT

The objective of this independent study was to develop the multimedia game to develop creative thinking for kindergarten students by Williams' teaching strategies, which are the teaching children to think of creative way.

This independent study is emphasized on the study of Williams' teaching strategies and developed the multimedia game. The quality of game was tested by the multimedia quality assessment, the accordance of objectives and designs assessment, the behavior observation assessment, and the post-test.

The result of this independent study shows that the multimedia game has designed is appropriate the acknowledgement of kindergarten students. This multimedia game encourages the children thinks and express in the way of the creativity. Effective passed the standard by 90/90. It is also showed that the average score was 98%. There is 90% of the children got the scores more than 90% can do score passed the learning purpose.