

ภาคผนวก จ

คู่มือแนะนำการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกม
ตามแนวทางสตอรี่ไลน์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

คู่มือแนะนำการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกม ตามแนวทางสตอรี่ไลน์

บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์ เรื่อง หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หรือเกม Computer Land เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและนำมาใช้เป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งอยู่ในรูปแบบของรูปภาพ วีดิทัศน์ เสียง โดยผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาของบทเรียนตามเรื่องราวที่ผู้พัฒนาสร้างขึ้นอย่างเป็นขั้นตอน ใช้หลักการและแนวคิดแบบสตอรี่ไลน์ในการพัฒนาบทเรียนภายใต้เนื้อหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยมีองค์ประกอบสำคัญ คือ ฉาก ตัวละคร การดำเนินชีวิตและเหตุการณ์สำคัญ เน้นการสร้างเรื่องและใช้คำถามเป็นตัวเชื่อมเรื่องราวอาศัยการผูกเรื่องที่มีลำดับขั้นตอนและเป็นเรื่องราวที่ต่อเนื่อง มีการกำหนดตัวผู้เล่นอยู่ในโลกที่สมมติขึ้นและให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครหนึ่งในโลกนั้นๆ ฝกญภัยไปตามเนื้อเรื่อง เก็บสะสมคะแนนจากการตอบคำถามในแต่ละภารกิจในบทเรียน โดยมีข้อแนะนำและขั้นตอนการใช้ ดังนี้

1. ความต้องการพื้นฐานของระบบคอมพิวเตอร์ที่แนะนำ
2. การติดตั้งบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์ เรื่อง หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
3. องค์ประกอบของหน้าจอบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์ เรื่อง หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
4. ขั้นตอนการเข้าสู่บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์ เรื่อง หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

1. ความต้องการพื้นฐานของระบบคอมพิวเตอร์ที่แนะนำ

ในการใช้งานบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์ เรื่อง หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 นั้น ควรใช้คอมพิวเตอร์ที่มีระบบพื้นฐาน ดังนี้

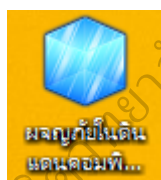
- 1) ระบบปฏิบัติการ : Microsoft® Windows® XP / Vista / 7 / 8 / 10
- 2) CPU : Intel® Pentium®4 2.0G Hz ขึ้นไป
- 3) หน่วยความจำ RAM : 512 MB ขึ้นไป

- 4) หน่วยความจำ Hard disk : 100MB ขึ้นไป
- 5) ความละเอียดของหน้าจอ : 1024x768 Pixels
- 6) ลำโพงหรือหูฟัง

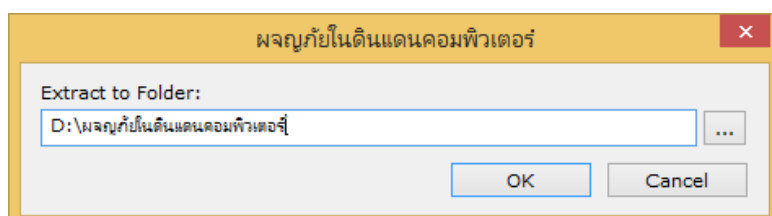
2. การติดตั้งบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์ เรื่อง หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ก่อนการใช้งานบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์ เรื่อง หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต้องทำการติดตั้งลงบนเครื่องคอมพิวเตอร์ที่จะใช้เป็นสื่อในการเรียนก่อน โดยมีขั้นตอนการติดตั้ง ดังนี้

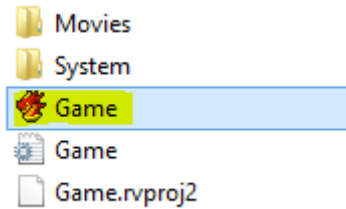
- 1) ตรวจสอบเครื่องคอมพิวเตอร์ที่จะใช้ติดตั้งบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์ เรื่อง หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ว่ามีรูปแบบตัวอักษร (Font) “Eak Jackkawas UNI” หรือไม่ ถ้าไม่มีให้ทำการติดตั้งก่อนโดยทำการ copy รูปแบบตัวอักษร (Fonts) ที่ชื่อว่า “Eak Jackkawas UNI” นำไปวางไว้ที่ Control Panel >> Fonts เป็นอันเสร็จสิ้นการติดตั้งรูปแบบตัวอักษร (Fonts)
- 2) ดับเบิ้ลคลิกที่ไอคอนชื่อ “ผจญภัยในดินแดนคอมพิวเตอร์” ดังภาพ



- 3) จะมีหน้าต่างใหม่ขึ้นมาเพื่อให้ผู้ใช้งานเลือกตำแหน่งที่จะติดตั้งบนเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยแนะนำให้ติดตั้งไว้ที่ D: ดังภาพ



4) จากนั้นไปที่ Folder ที่ติดตั้งบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมและดับเบิลคลิกที่ “Game” ดังภาพ



5) จะปรากฏหน้าต่างแรกของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกม หรือเกม Computer Land ดังภาพ



3. องค์ประกอบของหน้าจอบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์ เรื่อง หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

บนหน้าจอคอมพิวเตอร์ที่ใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์ เรื่อง หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จะมีองค์ประกอบดังภาพ

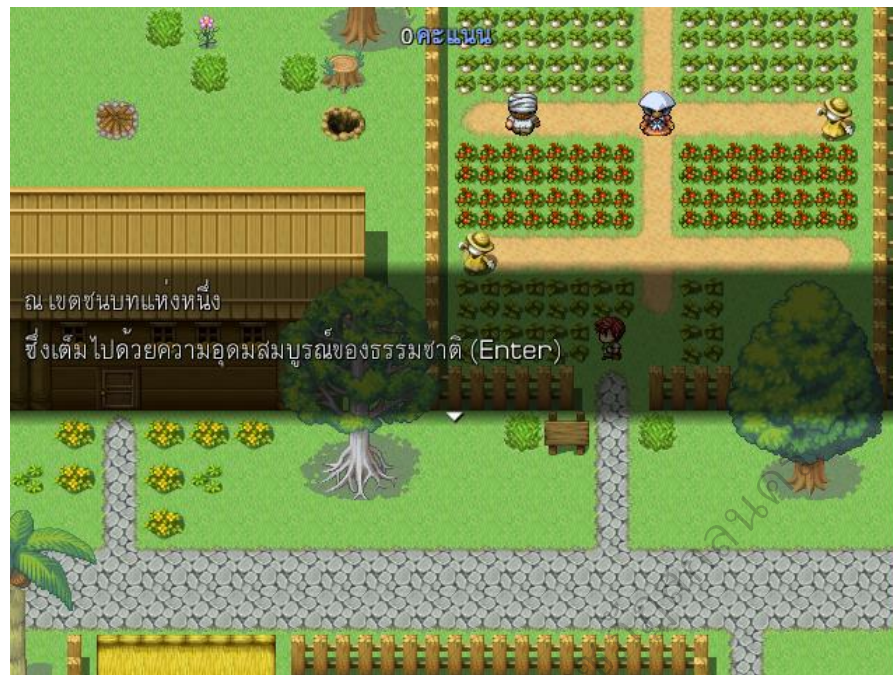
- 1) คะแนนสะสมที่ได้จากการเล่นเกม คือได้จากการตอบคำถามในเกม
- 2) แผนที่นำทาง เป็นแผนผังของแผนที่ที่ตัวละครอยู่ในขณะนั้นและจะมีจุดบอกตำแหน่งของตัวละครหรือภารกิจที่อยู่ในแผนที่นั้นด้วย
- 3) ตัวละครที่อยู่ในแต่ละแผนที่
- 4) บทสนทนาระหว่างตัวละคร
- 5) ฉากของแผนที่นั้นๆ



4. การดำเนินเรื่องและการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์ เรื่อง หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ในการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์ เรื่อง หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของผู้เรียน ผู้เรียนจะต้องบังคับตัวละครของตนเองผจญภัยไปตามเรื่องราวของเกม โดยจะต้องเรียนรู้บทเรียนในเกม ตอบคำถามต่างๆ เพื่อเก็บสะสมคะแนน ซึ่งในฉากสุดท้าย ผู้เรียนจะต้องใช้คะแนนที่สะสมมาเพื่อใช้ในการผ่านเงื่อนไขของเกม โดยการดำเนินเรื่องและการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์ เรื่อง หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีดังนี้

- 1) จากหน้าแรกของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกม หรือเกม Computer Land ให้เลือกเมนู “เริ่มเกมใหม่”
- 2) จะเข้าสู่หน้าของการนำเข้าสู่เรื่องราวของเกมให้ผู้เล่นอ่านเรื่องราวและกดปุ่ม Enter เพื่ออ่านข้อความถัดไป ดังภาพ



3) ตัวละครจะเดินเข้าบ้านเพื่อตรวจสอบเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นดังภาพ



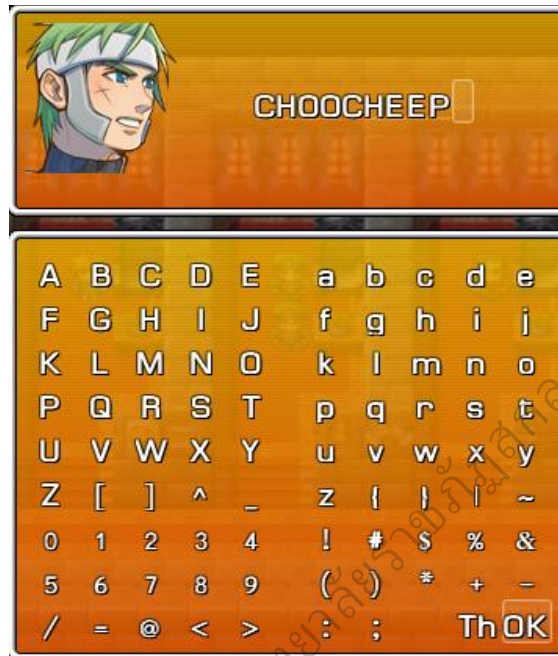
4) ผู้เล่นอ่านและทำความเข้าใจเกี่ยวกับปุ่มที่ใช้ในการเล่นเกม ดังภาพ



5) จากนั้นผู้เล่นจะต้องทำการเลือกตัวละครที่จะใช้ในการผจญภัย ตัวละครจะมีให้เลือกทั้งหมด 6 แบบ ให้ผู้เล่นเลือกตัวละครโดยเดินเข้าไปคุยกับตัวละครที่ต้องการ ดังภาพ



6) ตั้งชื่อตัวละครโดยเลื่อนปุ่มทิศทางบนแป้นพิมพ์ไปที่ตัวอักษรที่ต้องการ และกด Enter เมื่อเสร็จแล้วให้เลื่อนไปที่ปุ่ม OK ดังภาพ



7) ตัวละครจะมาที่เมืองที่มีหิมะตก ใช้ผู้เล่นเดินเข้าไปคุยกับ “หัวหน้าชุมชน” เพื่อรับฟังเรื่องราวของเหตุการณ์และรับภารกิจในการช่วยชุมชนแห่งนี้ ดังภาพ



8) ให้ตัวละครไปคุยกับ “ลุงเข้ม” ที่บริเวณหน้าโบสถ์เพื่อฟังคำอธิบายเกี่ยวกับการผจญภัยในฉากต่างๆ ดังภาพ



9) คุยกับ “หลวงพ่อ” ในโบสถ์ เพื่อรับหนังสือ “หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์” ซึ่งใช้ในการอ่านและศึกษาในการทำภารกิจต่างๆ ดังภาพ



10) ให้ผู้เล่นออกประตูเมืองทางด้านขวา เลือกเส้นทางการผจญภัย ในเรื่อง
ที่ 1 เรื่อง ความรู้เกี่ยวกับซอฟต์แวร์ โดยเส้นทางการผจญภัย มี 2 เส้นทางคือ เดินเท้า
ตั้งภาพ






11) ในเรื่อง ความรู้เกี่ยวกับซอฟต์แวร์ ผู้เล่นจะต้องคุยกับ “ลูกกลา” เพื่อเรียนรู้หนังสือที่หลวงพ่อกำลังให้มาตามเวลาที่กำหนด จากนั้นจะเป็นการตอบคำถามเพื่อเก็บคะแนน บังคับตัวละครหลบสิ่งกีดขวางและต่อสู้กับปีศาจมังกรไฟ ดังภาพ

0 คะแนน 03:48

ซอฟต์แวร์ (Software) คือ ชุดคำสั่ง
หรือโปรแกรมที่ใช้สั่งงานให้คอมพิวเตอร์ทำงานตามลำดับ
ขั้นตอน ดังนั้นซอฟต์แวร์จึงรวมไปถึง
โปรแกรมคอมพิวเตอร์ทุกประเภท
ที่ทำให้คอมพิวเตอร์ทำงานได้



0 คะแนน

ก. อุปกรณ์ที่อำนวยความสะดวก ทำให้งานมีประสิทธิภาพ
ข. โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้เฉพาะด้าน
ค. อุปกรณ์ต่างๆของคอมพิวเตอร์
ง. โปรแกรมคอมพิวเตอร์ทุกประเภท

ข้อ 1 ข้อใดให้ความหมายของซอฟต์แวร์ได้ดีที่สุด ?





12) จากนั้นเกมจะบังคับให้ผู้เล่นทำการบันทึกการเล่นเกมในทุกๆ ฉากหรือเนื้อหา เพื่อใช้ในชั่วโมงถัดไปโดย ดั่งภาพ



13) ในชั่วโมงต่อมาผู้เรียนจะเข้าสู่บทเรียนเรื่องที่ 2 อุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ ดังภาพ



14) ผู้เล่นจะต้องคุยกับผู้เฝ้าประตู เพื่อเรียนรู้ในเรื่องที่ 2 อุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ ตอบคำถามเพื่อเก็บคะแนน จากนั้นให้ผู้เล่นเลือกประตูที่จะพจญภัยโดยมีให้เลือก 2 ประตู ดังภาพ



15) ในการพจญภัยในโลกใต้พิภพนั้นผู้เล่นจะต้องควบคุมตัวละครให้เดินทางหลบเลี่ยงอุปสรรค ตอบคำถามเพื่อเก็บคะแนนและเรียนรู้จากตัวละครในดินแดนโลกใต้พิภพ เพื่อให้ผ่านไปยังภารกิจต่อไป ดังภาพ



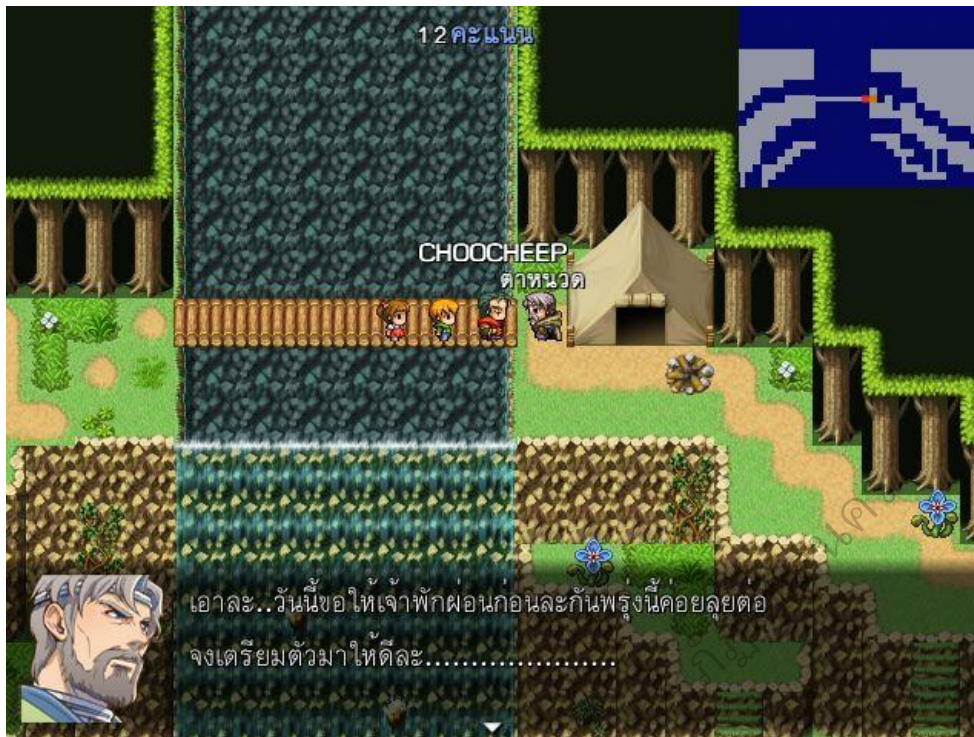
16) ในชั่วโมงต่อมาก็จะเป็นเนื้อหาเรื่องที่ 3 การทำงานของคอมพิวเตอร์

ดั่งภาพ



17) ในเนื้อหาเรื่องที่ 3 การทำงานของคอมพิวเตอร์จะมีทั้งหมด 3 แผนก ในแผนที่ที่แรก ผู้เล่นจะต้องเรียนรู้บทเรียน ทดสอบกับ “ลุงสา” ทดสอบ โดยลุงสาจะขอความช่วยเหลือให้พาหลายของลุงสา 2 คนไปส่งที่บ้าน โดยในระหว่างทางผู้เล่นจะต้องควบคุมตัวละครหลบหลีกดอกไม้กินคน ซึ่งเป้าหมายของชั่วโมงนี้คือเดินทางไปให้ถึง “ตาดินหวาด” และทำการบันทึกเกมให้ได้ ดั่งภาพ





18) สำหรับภารกิจของตาหนอด ผู้เล่นจะต้องเรียนรู้บทเรียน ตอบคำถาม และเดินทางไปยังจุดหมายต่อไปซึ่งผู้เล่นจะต้องเดินหลบหลีกดอกไม้กินคนไปให้ถึงแผนที่ต่อไปเพื่อทำการบันทึกเกมดังกล่าว

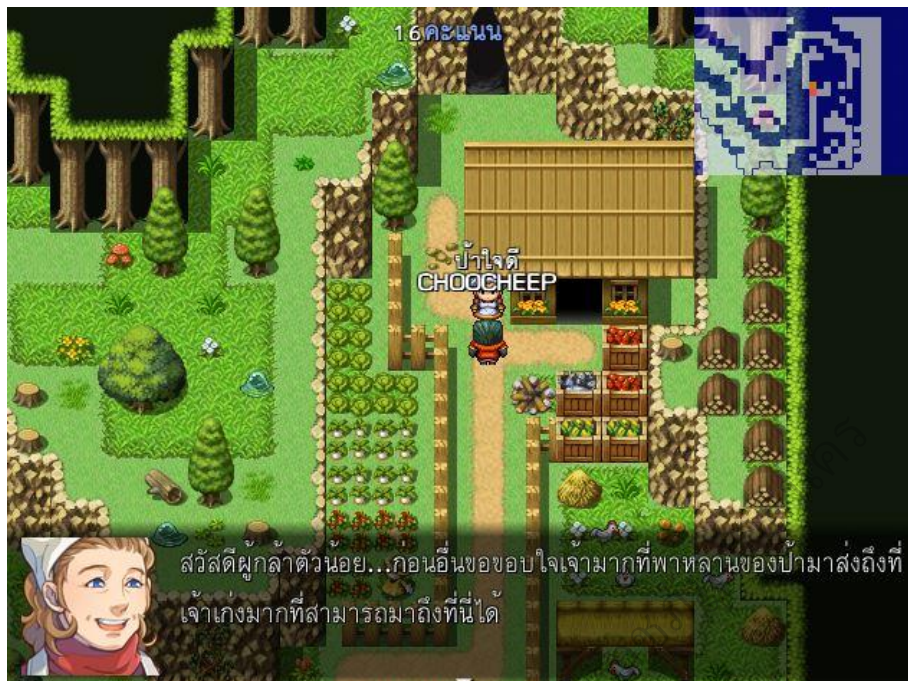


19) สำหรับแผนที่ต่อมาผู้เล่นก็ต้องตอบเรียนรู้บทเรียน ตอบคำถามและเดินทางไปยังเป้าหมายต่อไปซึ่งจะต้องหลบหลีกค้างคาวดุเดือด โดยในแผนที่นี้จะมีทางออกให้เลือก 3 ทาง ผู้เล่นจะต้องเลือกทางออกให้ถูกต้อง ถ้าเลือกผิดผู้เล่นจะต้องกลับมาเริ่มต้นเดินทางใหม่ ดังภาพ



20) ในแผนที่ต่อมาผู้เล่นจะพบกับตัวหุ่นสีเขียว ให้หลบหลีกให้ได้ โดยเป้าหมายของแผนที่นี้ก็คือ พาหลานของตาสาไปส่งที่บ้านกับป้าใจดี ดังภาพ



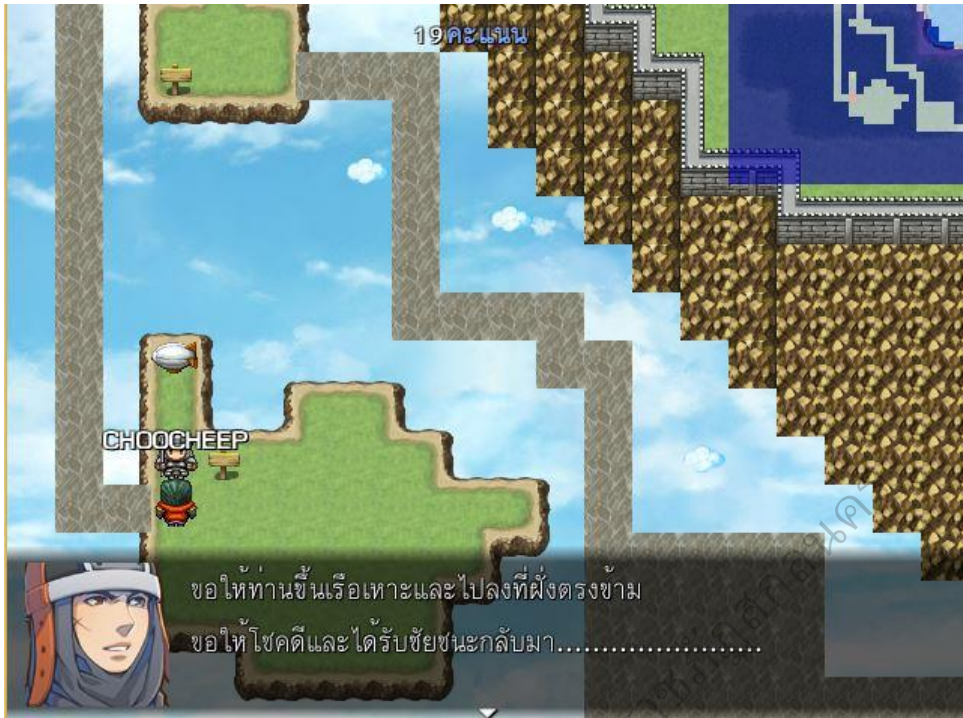


21) ผู้เล่นจะต้องส่งหลานของป้าใจดี และเรียนรู้อุปกรณ์พร้อมทั้งรับการทดสอบจากป้าใจดีเพื่อเก็บคะแนนเหมือนภารกิจที่ผ่านๆ มา จากนั้นผู้เล่นจะต้องทำการบันทึกเกมเพื่อใช้เล่นในบทเรียนต่อไป

22) ในเรื่องต่อมาคือเรื่อง ประโยชน์และโทษของคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นเรื่องสุดท้ายของบทเรียน ดังภาพ



23) ในฉากนี้ผู้เล่นจะได้พจนานุกรมบนเกาะลอยฟ้า ผู้เล่นจะต้องใช้คะแนนที่เก็บสะสมมาในแต่ละภารกิจในการขึ้นเรือเหาะเพื่อข้ามไปยังเกาะอีกฝั่ง ซึ่งคะแนนเต็มจะอยู่ที่ 30 คะแนน โดยผู้เล่นจะต้องได้คะแนน 15 คะแนนขึ้นไปจึงจะได้รับสิทธิ์ขึ้นเรือเหาะ ถ้าคะแนนไม่ถึงผู้เล่นจะต้องเดินไปยังเส้นทางอื่นที่ไกลและอันตรายเต็มไปด้วยบริการของฟอมดดำ ดังภาพ



24) ผู้เล่นจะพบกับตัวร้ายของเรื่องทีก่อความเดือดร้อนให้บ้านเมืองและชุมชนคือ “พอมดดำ” ผู้เล่นจะต้องตอบคำถามให้ผ่านและต่อสู้เพื่อกำจัด “พอมดดำ” ให้ได้ ดังภาพ



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏ



CHOOCI	HP 26! M 369 TP 11	โจมตี
หลานชาย	HP 18 M 197 TP 0	ทักษะพิเศษ
หลานสาว	HP 18 M 197 TP 15	เวทย์มนต์



25) บ้านเมืองและชุมชนกลับสู่ความสงบสุขดังเดิม และแสดงอักษรเลื่อนเพื่อขอบคุณบุคคลที่เกี่ยวข้องและสนับสนุนการจัดทำบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมตามแนวทางสตอรี่ไลน์ เรื่อง หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในครั้งนี้ ดังภาพ



26) จากนั้นเกมจะกลับไปยังเมนูหน้าแรกของเกมเพื่อให้ผู้เล่นเลือกว่าจะเริ่มเกมใหม่หรือออกจากเกม

