



เค้าโครงโครงการคอมพิวเตอร์  
เรื่อง เกมเพื่อการศึกษาอาเซียน

โดย

1. .... เลขที่.....
2. .... เลขที่.....
3. .... เลขที่.....

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 / .....

ครูที่ปรึกษา

นางสาวปาณิสรา เศรษฐสุภกุล

โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ  
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 2  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
กระทรวงศึกษาธิการ

## ที่มาและความสำคัญของโครงการ

ประชาคมอาเซียน คือ องค์การระหว่างประเทศระดับภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยมีวัตถุประสงค์ในการจัดตั้งขึ้น เพื่อให้ประเทศสมาชิกอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข แก้ไขปัญหาภายในภูมิภาคโดยสันติวิธี และยึดมั่นในหลักความมั่นคงรอบด้าน สร้างความมั่นคง และมั่นคงทางเศรษฐกิจ ให้ประเทศสมาชิกสามารถแข่งขันกับภูมิภาคอื่นๆ มีสภาพความเป็นอยู่ที่ดี ได้รับการพัฒนาในทุกด้านและมีความมั่นคงทางสังคมแบบเอื้ออาทร ประเทศไทยเป็นประเทศสมาชิกประเทศหนึ่งในประชาคมอาเซียน ดังนั้นจึงส่งผลกระทบต่อประเทศไทยโดยตรงทั้งในด้านเศรษฐกิจ ด้านการเมือง วัฒนธรรม และ ความมั่นคง ซึ่งถือว่ามีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศเปิดประเทศสู่การเป็นประชาคมอาเซียน และแต่ละประเทศที่เป็นสมาชิกประชาคมอาเซียนนั้นมีวัฒนธรรม ภาษา ประเพณีและอื่นๆ ที่แตกต่างกัน จึงมีความสำคัญที่ต้องทำความเข้าใจกับสิ่งเหล่านั้นกับประเทศต่างๆด้วย

เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อม และ ปรับตัวให้ก้าวทันกับเปิดประเทศสู่การเป็นประชาคมอาเซียน คณะผู้จัดทำได้เล็งเห็นความสำคัญ ควรให้ความรู้เกี่ยวกับประเทศสมาชิกประชาคมอาเซียน เพื่อสร้างความเข้าใจและเห็นความสำคัญของประชาคมอาเซียน

คณะผู้จัดทำได้เล็งเห็นถึงประโยชน์ และ ความสำคัญจึงพัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์เกมเพื่อการศึกษาอาเซียนขึ้นมาโดยใช้โปรแกรม Adobe Flash เกมเพื่อการศึกษาอาเซียนเป็นเกมที่ทำให้ความรู้เกี่ยวกับข้อมูลต่างๆ ของประเทศที่เป็นสมาชิกประชาคมอาเซียนที่ให้ความเพลิดเพลิน และมีความสนุกสนาน และให้ความรู้ประเทืองปัญญา มุ่งเน้นเสริมสร้างประโยชน์ ไม่มีความรุนแรง เผยแพร่ความรู้ให้กับเยาวชนและบุคคลทั่วไปได้เข้าใจและเห็นความสำคัญของประชาคมอาเซียน

## วัตถุประสงค์

1. เป็นสื่อเผยแพร่ให้ความรู้เกี่ยวกับประเทศสมาชิกประชาคมอาเซียน

## ขอบเขตของโครงการ

สร้างเกมเพื่อการศึกษาอาเซียน ให้ความรู้เกี่ยวกับข้อมูลต่างๆของแต่ละประเทศที่เป็นสมาชิกประชาคมอาเซียน โดยใช้โปรแกรม Adobe flash CS3 ในการสร้างเกม และใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS3 ในการตกแต่งภาพ พร้อมทั้งนำเสนอเผยแพร่ผลงานผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่เว็บไซต์ของโรงเรียน



## ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. เยาวชนและบุคคลทั่วไปได้รับความรู้เกี่ยวกับประเทศสมาชิกประชาคมอาเซียน  
เมื่อได้เล่นเกมเพื่อการศึกษาอาเซียน
2. ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์
3. ฝึกทักษะในการทำโครงการคอมพิวเตอร์

## อุปกรณ์และวิธีการดำเนินการ

การพัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์ เกมเพื่อการศึกษาอาเซียน คณะผู้จัดทำโครงการมีวิธีดำเนินงานโครงการตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

### ( 1 ) ขั้นตอนการดำเนินการ

1. คิดหัวข้อโครงการเพื่อนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษา
2. ศึกษาค้นคว้ารวบรวมข้อมูล ที่เกี่ยวข้องกับโครงการในการสร้างเกมเพื่อการศึกษาอาเซียน
3. ศึกษาโปรแกรมการสร้างเกม
4. จัดทำเค้าโครงโครงการคอมพิวเตอร์เสนออาจารย์ที่ปรึกษา
5. ออกแบบเกมเพื่อการศึกษาอาเซียน โครงเรื่องเนื้อหาของเกม วิธีการเล่น กฎกติกา ตัวละคร
6. จัดทำโครงการเกมเพื่อการศึกษาอาเซียน
7. ตรวจสอบการทำงานของเกมคอมพิวเตอร์และปรับปรุงแก้ไขข้อผิดพลาด
8. เผยแพร่ผลงาน
9. ประเมินความพึงพอใจ
10. ทำเอกสารสรุปรายงานโครงการ
11. นำเสนอผลงาน

### ( 2 ) วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ศึกษา เรื่อง ประเทศสมาชิกประชาคมอาเซียน
2. ศึกษา เรื่อง การสร้างเกมเพื่อการศึกษา
3. ศึกษา เรื่อง การทำงานของตัวโปรแกรม
  - 3.1 Adobe Flash CS3
  - 3.2 Adobe Photoshop CS3

(3) วัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือหรือโปรแกรมที่ใช้ในการพัฒนาโครงการ

1. เครื่องคอมพิวเตอร์พร้อมเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
2. ซอฟต์แวร์
  - Adobe Flash CS3
  - Adobe Photoshop CS3

**บรรณานุกรม**

ประชาคมอาเซียน.สืบค้นเมื่อ วันที่ 9 กันยายน 2556 จากเว็บไซต์: <http://ประชาคมอาเซียน.net/>

เปิดประตูสู่ประชาคมอาเซียน. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์วิ.ที.เอส.บุ๊คเซ็นเตอร์ . 2555 .

รู้จัก ประเทศไทยอาเซียน ก่อนก้าวสู่ ประชาคมอาเซียน 2558.สืบค้นเมื่อ วันที่ 9 กันยายน 2556

จากเว็บไซต์ : <http://hilight.kapook.com/view/67028>

อนรรฆนงศ์ คุณมนี . **basic of Flash ActionScript** . นนทบุรี : ไอซีดีฯ.2551

อะโดบีแฟลช. สืบค้นเมื่อ วันที่ 10 กันยายน 2556 . จากเว็บไซต์ : <http://th.wikipedia.org/wiki/อะโดบีแฟลช>