

โครงการงาน	: สื่อการเรียนรู้ร่องหนูเรียนรู้สี สำหรับเด็กปฐมวัย 2-4 ปี บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์
โดย	: นางสาวสุมาลี หงษา
ภาควิชา	: คณิตศาสตร์ สถิติ และคอมพิวเตอร์
อาจารย์ที่ปรึกษา	: อาจารย์ อัสพร อินทิแสง
ระดับการศึกษา	: วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
ปีการศึกษา	: 2558
คำสำคัญ	: สื่อการเรียนรู้ร่องหนูเรียนรู้สี สำหรับเด็กปฐมวัย 2-4 ปี

### บทคัดย่อ

โครงการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้ร่องหนูเรียนรู้สี สำหรับเด็กปฐมวัย 2-4 ปี บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ สื่อเรียนรู้สี พัฒนาโดยใช้โปรแกรม Adobe Flash Professional CC และภาษา Action Script 3.0 ในการจัดการส่วนของเมนูและเกม ซึ่งประกอบด้วย 1) เนื้อหาบทเรียนเรื่องสี 2) กิจกรรมเสริมทักษะ 3) แบบฝึกทักษะ ที่จะช่วยเสริมทักษะในการใช้ชีวิตประจำวันของเด็ก

การทำโครงการนี้ ได้มีการนำไปให้กลุ่มตัวอย่างทดลองใช้ จำนวน 2 กลุ่ม คือ ครูผู้สอนและนักเรียน ผลประเมินพบว่าครูผู้สอนมีความพึงพอใจ ด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 เป็นอันดับแรก ด้านการใช้งาน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 เป็นอันดับที่สอง และ ด้านตัวอักษรและสี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.33 เป็นอันดับที่สาม และความพึงพอใจโดยรวม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.78 ซึ่งมีความพึงพอใจในระดับมาก และผลประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนจำนวน 5 คน พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจโดยรวม 4.20 เป็นอันดับที่หนึ่ง และมีความพึงพอใจในส่วนของความเหมาะสมของตัวอักษร สีตัวอักษร และสีของรูปภาพ 3.80 เป็นอันดับที่สอง และมีความพึงพอใจในส่วน of แบบฝึกทักษะมีความน่าสนใจและง่ายต่อการใช้งาน 3.40 เป็นอันดับที่สาม และความพึงพอใจโดยรวม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.56 ซึ่งมีความพึงพอใจในระดับมาก ผลการพัฒนาและทดสอบสื่อการเรียนรู้พบว่า สื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นสามารถนำไปใช้สอนในชั้นเรียนได้ ช่วยในการศึกษาเรียนรู้ได้สะดวกและสามารถทบทวนซ้ำได้หลายๆ ครั้งตามความต้องการของผู้เรียนและผู้สอน และเด็กสามารถเรียนรู้สื่อการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง