

โครงการงาน	ผจญภัยในโลกเรขาคณิตกับแม่มดน้อยหรรษา Hunsa Witch in Geometryland
โดย	นางสาวจุฑาทิพย์ ไชยรักษ์
อาจารย์ที่ปรึกษา	ว่าที่ร้อยเอก ภณัฐ ก้วยเจริญพานิชก์ ดร.ทศพร จูฉิม
ระดับการศึกษา	วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์
ปีการศึกษา	2558

บทคัดย่อ

แอปพลิเคชันผจญภัยในโลกเรขาคณิตกับแม่มดน้อยหรรษา (Hunsa Witch in Geometryland) เป็นสื่อการเรียนรู้และเสริมทักษะเกี่ยวกับเรื่องเรขาคณิตใน 2 มิติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึง 3 แอปพลิเคชันนี้ทำงานบนสมาร์ตโฟนที่ใช้ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ โดยจะมีฟังก์ชันการทำงานอยู่ 2 ฟังก์ชันหลัก ได้แก่ ฟังก์ชันบทเรียน และฟังก์ชันแบบทดสอบ

ฟังก์ชันบทเรียนเป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับ การเรียกชื่อและสมบัติของรูปเรขาคณิตใน 2 มิติ รูปตัวอย่างสิ่งของในชีวิตประจำวันที่มีลักษณะเป็นรูปเรขาคณิต และวิดีโอประกอบการเรียนรู้ โดยฟังก์ชันแบบทดสอบแบ่งการทำงานออกเป็น 3 ฟังก์ชันย่อย ได้แก่ ฟังก์ชันฉันทออะไร เป็นแบบทดสอบประเภทเลือกตอบชื่อของเรขาคณิตที่สอดคล้องกับภาพ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อทดสอบทักษะความจำเกี่ยวกับชื่อของเรขาคณิต 2 มิติ ฟังก์ชันนับรูปเลขเลข เป็นแบบทดสอบประเภทพิมพ์คำตอบ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อทดสอบทักษะการสังเกต การจำแนก และฟังก์ชันประกอบร่าง เป็นการลากชิ้นส่วนเรขาคณิตมาประกอบกันให้เกิดรูปร่างต่าง ๆ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเพิ่มทักษะด้านความคิดและจินตนาการ สำหรับการประเมินแอปพลิเคชัน เป็นการประเมินระดับความพึงพอใจจากผู้ใช้งาน ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.28 จากคะแนนเต็มทั้งหมด 5 คะแนน

คำสำคัญ: สื่อการเรียนรู้ ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ เรขาคณิต ช่วงชั้นที่ 1