บทที่ 5
สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง “การสำรวจความต้องการของครูและผู้ปกครองนักเรียนโรงเรียนสาธิตละอออุทิศ สาขาลำปาง เกี่ยวกับการใช้งานแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย” (A Survey of teacher’s and parent’s need toward about Application Software on smartphone and tablet in Early Childhood Education: La-or Uthit Demonstration School, Lampang.) โดยมีกลุ่มเป้าหมายในการศึกษา 2 กลุ่ม คือ ครูโรงเรียนสาธิตละอออุทิศ สาขาลำปาง และ ผู้ปกครองนักเรียนโรงเรียนสาธิตละอออุทิศ สาขาลำปาง

ทั้งนี้ เพื่อตอบคำถามการวิจัย ตามวัตถุประสงค์การวิจัย คือ 1) เพื่อสำรวจพฤติกรรมของครูและผู้ปกครองนักเรียนโรงเรียนสาธิตละอออุทิศ สาขาลำปาง เกี่ยวกับการใช้งานสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตและแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ต 2) เพื่อสำรวจความคิดเห็นของครูและผู้ปกครองนักเรียนโรงเรียนสาธิตละอออุทิศ สาขาลำปาง เกี่ยวกับการใช้งานสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตและแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนหรือ แท็บเล็ต 3) เพื่อสำรวจความต้องการของครูและผู้ปกครองนักเรียนโรงเรียนสาธิตละอออุทิศ สาขาลำปาง เกี่ยวกับการใช้งานแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย โดยจากผลการศึกษาวิจัย พบว่า

1) การสำรวจพฤติกรรมของครูและผู้ปกครองนักเรียนโรงเรียนสาธิตละอออุทิศ สาขาลำปาง เกี่ยวกับการใช้งานสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตและแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ต

พบว่า ร้อยละของกลุ่มเป้าหมายที่ตอบแบบสอบถามนั้น มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องโดยส่วนใหญ่ กับเด็กปฐมวัยตามที่กำหนดไว้ภายใต้นิยามศัพท์ คือ เด็กนักเรียนปฐมวัยในระดับชั้นอนุบาล 1-3 ซึ่งมีช่วงอายุระหว่าง 3 – 5 ปี หรือเด็กวัยอนุบาลก่อนวัยเรียน (Preschooler) โดยกลุ่มเป้าหมายครูที่สอนในระดับชั้นดังกล่าวคิดเป็นร้อยละ 20 และผู้ปกครองคิดเป็นร้อยละ 60 มีช่วงอายุซึ่งกลุ่มเป้าหมายทั้ง 2 กลุ่ม โดยมากมีช่วงอายุอยู่ใน 2 ช่วงด้วยกัน คือ ช่วงอายุระหว่าง 25 – 34 ปี และช่วงอายุ 35 - 44 ปี และส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จบการศึกษาในระดับปริญญาตรี ซึ่งสอดคล้องกับงานศึกษาของ ภานุวัฒน์ สัมมาวรกิจ แอนนา จุมพลเสถียร (2556) เรื่อง “ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเปิดรับแอปพลิเคชันในสมาร์ทโฟนของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร” มีวัตถุประสงค์ในการศึกษา ปัจจัย พฤติกรรม และแนวโน้มการเปิดรับแอปพลิเคชันในสมาร์ทโฟน โดยศึกษาลักษณะประชากรที่แตกต่างกันกับพฤติกรรมการเปิดรับแอปพลิเคชันในสมาร์ทโฟน และปัจจัยในการตัดสินใจเลือกเปิดรับแอปพลิเคชันในสมาร์ทโฟน โดยเป็นการศึกษาและวิจัยข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative research) มีรูปแบบของการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey research) โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้ที่เปิดรับแอปพลิเคชันในสมาร์ทโฟนอย่างน้อย 6 เดือน และอายุตั้งแต่ 15 – 49 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 300 คน นอกจากนี้ยังได้มีการศึกษาปัจจัยในการตัดสินใจเลือกเปิดรับแอปพลิเคชันในสมาร์ทโฟนโดยใช้ Factor Analysis ในการวิเคราะห์ ซึ่งผลการศึกษาพบว่า

กลุ่มตัวอย่างผู้ที่เปิดรับแอปพลิเคชันมากที่สุด เป็นเพศหญิง และมีช่วงอายุ 19 – 23 ปี มากที่สุด โดยมีสถานภาพโสด และมีระดับการศึกษาปริญญาตรีหรือเทียบเท่ามากที่สุด

2) การสำรวจข้อมูลเกี่ยวกับการใช้งานสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตและแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนหรือ แท็บเล็ต

พบว่า กลุ่มเป้าหมาย ทั้ง 2 กลุ่มมีค่านิยมในการใช้งานสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตค่อนข้างสูง กลุ่มเป้าหมายครูคิดเป็นร้อยละ 96 และ กลุ่มเป้าหมายผู้ปกครอง คิดเป็นร้อยละ 90.43 ยี่ห้อของสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตที่นิยมใช้งาน คือ ยี่ห้อ Apple และ Samsung ตามความนิยมของระบบปฏิบัติการ เช่น ระบบ iOS และระบบ Android และนิยมใช้งานแอปพลิเคชันบนสื่ออุปกรณ์ประเภทสมาร์ทโฟน (Smart Phone) มากกว่า แท็บเล็ต (Tablet) หรืออื่น ๆ ด้วยเหตุผลที่แตกต่างใน 3 ข้อหลัก คือ พกพาสะดวก ใช้งานง่าย และมีแอปพลิเคชันให้เลือกใช้งานจำนวนมาก และหลากหลาย สอดคล้องกับนิยามและคุณสมบัติของสมาร์ทโฟน (Smart Phone) ซึ่งระบุไว้ในบทที่ 2 ว่าเป็นอุปกรณ์ประเภทโทรศัพท์ที่รองรับระบบปฏิบัติการต่างๆ ได้ เปรียบเสมือนการยกเอาคุณสมบัติที่ PDA และคอมพิวเตอร์มาไว้ในโทรศัพท์ สามารถเชื่อมต่อกับอุปกรณ์ไร้สาย และรองรับไฟล์มัลติมีเดีย (Multimedia) ต่างๆ ส่งผลให้ปัจจุบันมีการพัฒนาซอฟแวร์ (software) ประเภทแอปพลิเคชัน (Application) หรือที่เรียกว่าธุรกิจ Mobile Application เพื่อเพิ่มช่องทางในการสื่อสาร การให้บริการ และการอำนวยความสะดวกอันสามารถตอบสนองความต้องการต่อการใช้งานในรูปแบบที่หลายหลายแก่ผู้ใช้งาน สอดคล้องกับงานศึกษาของ กนกวรรณ ครินชัย (2554) เรื่อง “ปัจจัยที่มีผลต่อการดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน (Application) ของผู้ใช้โทรศัพท์มือถือไอโฟน (iPhone)” ในด้านปัจจัยด้านการรับรู้ถึงความสะดวกในการพกพา (Perceived Mobility) ที่แสดงให้เห็นว่าปัจจัยด้านการรับรู้ถึงความสะดวกในการพกพามีผลต่อทัศนคติในการดาวน์โหลด และความพึงพอใจต่อการดาวน์โหลดแอปพลิเคชันของผู้ใช้โทรศัพท์มือถือ

ทั้งนี้ในการเลือกใช้งานโดยการดาวน์โหลดแอปพลิเคชันมาใช้บนสมารท์โฟน หรือแท็บเล็ต ส่วนใหญ่มีเหตุผลในการเลือก 3 ประการหลัก ประกอบด้วย เพื่อการติดต่อสื่อสาร ใช้งานง่าย และไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายโดยสอดคล้องกับงานศึกษาของ ณัฐพล เลขวณิชกุล (2555) เรื่อง “ปัจจัยในการตัดสินใจซื้อผลิตภัณฑ์ประเภทแท็บเล็ต และเพื่อศึกษาพฤติกรรมในการใช้” โดยผลการสำรวจพบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อแท็บเล็ตมากที่สุด คือการใช้งานง่าย และรองลงมาได้แก่ แอปพลิเคชันมีความหลากหลาย พฤติกรรมการใช้งานจะใช้งานในด้านบันเทิงมากที่สุดโดยการใช้งานบ่อยที่สุดคือการเล่นเกมรองลงมาได้แก่การหาข้อมูลผ่านเว็บไซต์ ผลจากการวิเคราะห์ พบว่า ผู้ผลิตแอปพลิเคชันบนแท็บเล็ตนั้น ควรวางแผนการผลิตแอปพลิเคชันที่เน้นไปทางด้านการสร้างความบันเทิงเพื่อตอบสนองพฤติกรรมของผู้บริโภค และในการพัฒนาเครื่องแท็บเล็ตที่เหมาะสมกับกลุ่มผู้บริโภคต้องออกแบบให้มีการใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อนเพื่อให้ผู้บริโภคทุกกลุ่มสามารถใช้ได้

รวมถึงเมื่อมีการสอบถามเกี่ยวกับประเภทของแอปพลิเคชันที่เลือกใช้งาน พบว่าในกลุ่มเป้าหมายครู ประเภทของแอปพลิเคชันที่นิยมมากที่สุดคือ แอปพลิเคชันประเภทถ่ายภาพ และแต่งภาพ รองลงมาคือ ประเภทการศึกษา และเครือข่ายสังคมออนไลน์ ข่าวสาร ความบันเทิง เกม การเงิน และอื่น ๆ ตามลำดับ โดยเป็นการซื้อหรือดาวน์โหลดแอปพลิเคชันสำหรับเด็กปฐมวัย คิดเป็นร้อยละ 40 และในกลุ่มเป้าหมายผู้ปกครอง ประเภทของแอปพลิเคชันที่นิยมมากที่สุดคือ แอปพลิเคชันประเภทข่าวสาร รองลงมาคือ ประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์ ความบันเทิง ถ่ายภาพแต่งภาพ การศึกษา เกม และการเงิน ตามลำดับ โดยเป็นการซื้อหรือดาวน์โหลดแอปพลิเคชันสำหรับเด็กปฐมวัย คิดเป็นร้อยละ 55 ซึ่งมีเหตุผลสนับสนุนใน 4 ลำดับแรกที่คล้ายคลึงกัน ได้แก่ เพื่อการศึกษา เพื่อความบันเทิงสำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการ และเห็นว่ามีความเหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย

3) การสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้งานแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตสำหรับเด็กปฐมวัย

พบว่า กลุ่มเป้าหมายครูได้มีการตอบแบบสอบถามอันแสดงให้เห็นถึงการพิจารณาความเหมาะสมในการใช้งานแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตสำหรับเด็กปฐมวัย โดยร้อยละ 48 มองว่าไม่เหมาะสม ในขณะที่อีกร้อยละ 40 มองว่าเหมาะสม ซึ่งมีสัดส่วนที่ค่อนข้างใกล้เคียงกัน โดยกลุ่มตัวอย่าง มองว่าเด็กในช่วงวัยที่เห็นควรว่าสามารถอนุญาตให้ใช้งานแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตได้ คือ ช่วงอายุระหว่าง 5 ปี ขึ้นไป และอย่างน้อยคือ ช่วงอายุระหว่าง 3 – 5 ปี และมีระยะเวลาต่อวันที่เหมาะสมในการใช้งานสำหรับเด็กปฐมวัย คือ 6 – 10 นาที รองลงมาคือ 21 – 30 นาที เนื่องจากร้อยละ 72 ของกลุ่มตัวอย่างครู มองว่าการใช้งานแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตมีผลต่อพัฒนาการของเด็กปฐมวัย และประเภทของแอปพลิเคชันที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัยควรเป็นประเภท เสริมสร้างพัฒนาการ เกมการศึกษา ตามลำดับ

เช่นเดียวกับ กลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้ปกครองซึ่งได้มีการตอบแบบสอบถามอันแสดงให้เห็นถึงการพิจาณาความเหมาะสมในการใช้งานแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตสำหรับเด็กปฐมวัย โดยร้อยละ 46 มองว่าไม่เหมาะสม ในขณะที่อีกร้อยละ 29 มองว่าเหมาะสม ซึ่งมีสัดส่วนที่ค่อนข้างแตกต่างกัน ทั้งนี้ กลุ่มตัวอย่างผู้ปกครอง มองว่าเด็กในช่วงวัยที่เห็นควรว่าสามารถอนุญาตให้ใช้งานแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตได้ คือ ช่วงอายุระหว่าง 5 ปี ขึ้นไป และ อย่างน้อยคือ ช่วงอายุระหว่าง 3 – 5 ปี และมีระยะเวลาต่อวันที่เหมาะสมในการใช้งานสำหรับเด็กปฐมวัย คือ 21 – 30 นาที รองลงมา คือ ราว 11 – 20 นาที โดยร้อยละ 81 ของกลุ่มตัวอย่างผู้ปกครอง มองว่าการใช้งานแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตมีผลต่อพัฒนาการของเด็กปฐมวัยทั้งในเชิงบวกและเชิงลบ และประเภทของแอปพลิเคชันที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัยควรเป็นประเภท เสริมสร้างพัฒนาการรองลงมา คือ เกมการศึกษา

4) การสำรวจความต้องการเกี่ยวกับการใช้งานแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตสำหรับเด็กปฐมวัย

จากการศึกษาวิจัยโดยสำรวจความต้องการเกี่ยวกับการใช้งานแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยของกลุ่มเป้าหมายครู สามารถนำไปสู่แนวทางในการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีดังกล่าว ซึ่งสามารถจัดอันดับได้ 5 แนวทางสูงสุด ดังนี้

(1) การประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันกับการเรียน
(2) สามารถนำเสนอภาพเหตุการณ์จำลองสถานการณ์ต่าง ๆ ได้
(3) ดึงดูดความสนใจของเด็กปฐมวัย
(4) มีการปรับปรุงข้อมูลให้ทันสมัยอย่างสม่ำเสมอ
(5) สามารถตั้งเวลาในการใช้งานได้

จากการศึกษาวิจัยโดยสำรวจความต้องการเกี่ยวกับการใช้งานแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยของกลุ่มเป้าหมายผู้ปกครอง สามารถนำไปสู่แนวทางในการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีดังกล่าว ซึ่งสามารถจัดอันดับได้ 5 แนวทางสูงสุด ดังนี้

(1) การประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันกับการเรียน
(2) สามารถดูพัฒนาการของเด็กปฐมวัยได้
(3) สามารถนำเสนอภาพเหตุการณ์จำลองสถานการณ์ต่าง ๆ ได้
(4) สามารถใช้งานได้โดยไม่ต้องเชื่อมต่อกับอินเตอร์เน็ต
(5) สามารถตั้งเวลาในการใช้งานได้

5.2 อภิปรายผล

จากผลสรุปการศึกษาวิจัย ประกอบกับข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในท้ายบทที่ 4 สามารถสะท้อนให้เห็นถึงความต้องการต่อการใช้งาน แอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย จากกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นครู และ ผู้ปกครอง โดยมีความใกล้ชิด คุ้นเคย และเข้าใจบริบทในเด็กปฐมวัยเป็นอย่างดโดยภาพรวมของ กลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 มองว่าการใช้งาน แอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตนั้นยังไม่มีความจำเป็น และเหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัยในช่วงอายุต่ำกว่า 5 ปี คือ ช่วงอายุระหว่าง 3 – 5 ปี และมีระยะเวลาต่อวันที่เหมาะสมในการใช้งานสำหรับเด็กปฐมวัย คือ 6 – 10 นาที รองลงมา คือ 21 – 30 นาที ซึ่งสอดคล้องกับหลักการจัดกิจกรรมประจำวันตามคู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2546 สำหรับเด็กอายุ 3 – 5 ปี (กระทรวงศึกษาธิการ) ที่ระบุการกำหนดระยะเวลาในการจัดกิจกรรมแต่ละกิจกรรม โดยให้เหมาะสมกับวัยของเด็กในแต่ละวันและยืดหยุ่นได้ตามความต้องการและความสนใจของเด็ก เช่น วัย 3 ขวบ มีความสนใจช่วงสั้นประมาณ 8 นาที วัย 4 ขวบ มีความสนใจอยู่ได้ประมาณ 12 นาที และวัย 5 ขวบ มีความสนใจอยู่ได้ประมาณ 15 นาที โดยกิจกรรมที่ต้องใช้ความคิด ทั้งในกลุ่มเล็กและกลุ่มใหญ่ไม่ควรใช้เวลาต่อเนื่องนานเกินกว่า 20 นาที หรือกิจกรรมที่เด็กมีอิสระเลือกเล่นเสรี เช่น การเล่นตามมุม การเล่นกลางแจ้ง ฯลฯ ใช้เวลาประมาณ 40 - 60 นาที ด้วยว่าในช่วงวัยของเด็กปฐมวัยนี้ เป็นช่วงระยะเวลาของการเสริมสร้างพัฒนาการทั้งทางด้านร่างกาย สมอง อารมณ์ และสติปัญญา ซึ่งสอดคล้องกับพรพิมล ตั้งชัยสิน (2554) ที่กล่าวว่า เด็กในวัย 3 – 5 ปี นี้ เป็นวัยที่มีความสนใจ อยากเรียนรู้ และ

ทดลองสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว อีกทั้งยังเป็นวัยที่ชอบเลียนแบบเมื่อเห็นผู้ใหญ่ทำอะไร ก็จะพยายามทำตาม ไม่ได้มีความรู้สึกกลัวว่า อุปกรณ์หรือสิ่งต่าง ๆ จะเสียหาย หรือได้รับอันตรายจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ อย่างเช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ ผู้ปกครองหลายคนเข้าใจผิดว่าเด็กมีความสามารถและสนับสนุนให้เด็กได้ลองใช้อุปกรณ์เหล่านี้ โดยอาจมองข้ามไปว่าการใช้อุปกรณ์สื่อสารต่างๆ โดยไม่มีการจำกัดเวลา อาจจะทำให้เด็กเพลิดเพลินไปกับตัวการ์ตูนที่วิ่งไปมา และเสียงเพลงประกอบที่ชวนให้รู้สึกตื่นเต้น และขาดการพัฒนาทักษะทางด้านอื่นๆ เช่น การพัฒนาด้านการใช้ภาษา ศิลปะ ดนตรี เรียนรู้สิ่งรอบตัว เป็นต้น ขณะเดียวกันการห้ามไม่ให้เด็กได้เห็นหรือสัมผัส ก็อาจจะกลายเป็นการปิดกั้นการเรียนรู้ของเด็ก และคงเป็นเรื่องยากที่ผู้ปกครองจะใช้เครื่องมือสื่อสารในบ้านโดยไม่ให้เด็ก ๆ เห็นเลย ดังนั้นการดูแลให้เด็กวัยนี้ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างเหมาะสมนั้น ผู้ปกครองควรให้ความสำคัญในการพัฒนาด้านร่างกาย ด้านอารมณ์และจิตใจ ด้านสังคม และด้านสติปัญญาไปพร้อมๆ กัน และเปิดโอกาสให้เด็กได้ลองสัมผัส รู้จักอุปกรณ์ต่าง ๆ และทดลองใช้โปรแกรมสื่อการสอนที่เหมาะสมกับเด็กวัยนี้เพื่อช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหา โดยให้อยู่ภายใต้การดูแลอย่างใกล้ชิด

ดังนั้น การส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีความจำเป็น จึงควรเน้นการส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่างๆ รอบตัว อาทิ ระหว่างบุคคล สิ่งแวดล้อม และสังคม ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง มากกว่าการเรียนรู้ผ่านสื่อเทคโนโลยีดังกล่าว ซึ่งเป็นการสื่อสารเพียงทางเดียว อีกทั้งยังมองว่าการใช้งานดังกล่าวมีผลต่อการพัฒนาในพัฒนาการของเด็กปฐมวัยเป็นอย่างมาก

ทั้งนี้ หากในสื่อเทคโนโลยีประเภทดังกล่าวต้องเข้ามามีบทบาทสำคัญในสังคมหรือการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยแล้วการพัฒนาแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยควรเป็นไปในลักษณะที่จะต้องเกิดผลกระทบในเชิงประโยชน์และสอดรับกับการพัฒนาตามพัฒนาการในด้านต่างๆ มากที่สุด อาทิ ควรเน้นรูปแบบ เนื้อหาให้เหมาะสมสำหรับเด็กในแต่ละช่วงวัยอย่างชัดเจน การพัฒนาแอปพลิเคชันที่ส่งเสริมประเภททักษะทางภาษา เช่น คำศัพท์ การเขียน การออกเสียง หรือประเภทเกมที่ส่งเสริมให้มีการเคลื่อนไหวของร่างกายส่วนต่างๆ โดยการพัฒนาควรมีการพัฒนาโดยคำนึงถึงความเหมาะสมในการใช้งาน ไม่ควรมีการใช้งานที่ซับซ้อน สามารถจำกัดเวลาในการใช้งานได้ และท้ายที่สุด คือ ควรมีการประเมินผลกระทบที่เกิดขึ้นก่อนนำไปสู่การใช้งานจริง อันมีแนวทางจากการสำรวจความต้องการเกี่ยวกับการใช้งานแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตสำหรับเด็กปฐมวัยของกลุ่มครูและกลุ่มผู้ปกครอง 7 ประการที่คล้ายคลึง ดังนี้

(1) การประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันกับการเรียน
(2) สามารถนำเสนอภาพเหตุการณ์จำลองสถานการณ์ต่าง ๆ ได้
(3) สามารถตั้งเวลาในการใช้งานได้
(4) ดึงดูดความสนใจของเด็กปฐมวัย
(5) มีการปรับปรุงข้อมูลให้ทันสมัยอย่างสม่ำเสมอ
(6) สามารถดูพัฒนาการของเด็กปฐมวัยได้
(7) สามารถใช้งานได้โดยไม่ต้องเชื่อมต่อกับอินเตอร์เน็ต

5.3 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ในการศึกษาวิจัยครั้งต่อไป ผู้วิจัยเสนอให้มีการเก็บข้อมูลทางการวิจัยเพิ่มเติมในเชิงคุณภาพจากการสัมภาษณ์ และจากกลุ่มตัวอย่างที่หลากหลาย โดยเฉพาะเพิ่มเติมกลุ่มตัวอย่างที่มีการดำเนินงานด้านการผลิตแอปพลิเคชันบนสื่ออุปกรณ์ประเภทสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ต เพื่อศึกษาความเป็นไปได้และทิศทางที่สมบูรณ์สำหรับการพัฒนา