

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
กิตติกรรมประกาศ	จ
สารบัญ	ฉ
สารบัญตาราง	ณ
สารบัญภาพ	ญ
<b>บทที่ 1    บทนำ</b>	<b>1</b>
ความเป็นมาและความสำคัญ	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
ขอบเขตการวิจัย	4
ข้อจำกัด	5
คำจำกัดความที่ใช้ในงานวิจัย	5
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	6
<b>บทที่ 2    แนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง</b>	<b>7</b>
ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน	7
ความเป็นมาของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน	7
การเตรียมความพร้อมเด็กปฐมวัยเข้าสู่ประชาคมอาเซียน	9
แนวคิดและหลักการเกี่ยวกับเกมการศึกษา	11
ความหมายของเกม	11
ความหมายของเกมการศึกษา	11
ประเภทของเกมการศึกษา	12
จุดประสงค์ของการจัดเกมการศึกษา	16
ประโยชน์ของเกมการศึกษา	17
แนวคิดเกี่ยวกับการนำเทคโนโลยีมาใช้กับเด็กปฐมวัย	18
เทคโนโลยีสำหรับเด็กปฐมวัย	18
บทบาทของเทคโนโลยีสารสนเทศต่อการพัฒนาการศึกษา	19
การส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีให้กับเด็กปฐมวัย	20
หลักในการนำเทคโนโลยีมาใช้กับเด็กปฐมวัย	21
ข้อเสนอแนะในการนำเทคโนโลยีมาใช้กับเด็กปฐมวัย	22

	หน้า
แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาแอปพลิเคชัน	23
ความหมายของมัลติมีเดีย	23
บทบาทของมัลติมีเดียต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	25
ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์	27
ขั้นตอนการพัฒนาแอปพลิเคชัน	27
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	29
กรอบแนวคิดในการวิจัย	35
<b>บทที่ 3    วิธีดำเนินการวิจัย</b>	<b>36</b>
ประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง	36
เครื่องมือในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ	36
การเก็บรวบรวมข้อมูล	41
การวิเคราะห์ข้อมูล	42
<b>บทที่ 4    ผลการวิจัย</b>	<b>44</b>
ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาแอปพลิเคชันฟิชิตแดนอาเซียน	44
การออกแบบแอปพลิเคชันฟิชิตแดนอาเซียน	44
การสร้างโมเดล 2 มิติ สถานที่สำคัญของในอาเซียน	45
การสร้างโมเดล 2 มิติ ตัวละครดำเนินเรื่องของแต่ละประเทศในอาเซียน	49
การออกแบบและจัดทำภาพ 2 มิติ อาหารอาเซียน	55
การพัฒนาแอปพลิเคชันฟิชิตแดนอาเซียน	59
ผลการประเมินประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันฟิชิตแดนอาเซียน	73
ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประชาคมอาเซียน	77
ของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการใช้แอปพลิเคชันฟิชิตแดนอาเซียน	
<b>บทที่ 5    สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ</b>	<b>79</b>
สรุปผลการวิจัย	79
การออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันฟิชิตแดนอาเซียน	79
ผลการพัฒนาแอปพลิเคชันฟิชิตแดนอาเซียน	80
ผลการประเมินประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันฟิชิตแดนอาเซียน	81
ผลการเปรียบเทียบความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประชาคมอาเซียนของ	82
เด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการใช้แอปพลิเคชันฟิชิตแดนอาเซียน	
อภิปรายผล	82
ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้	85
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป	85

	หน้า
<b>บรรณานุกรม</b>	<b>86</b>
บรรณานุกรมภาษาไทย	86
บรรณานุกรมภาษาต่างประเทศ	89
<b>ภาคผนวก</b>	<b>90</b>
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ	91
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	93
ภาคผนวก ค แบบทดสอบวัดความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประชาคมอาเซียน	101
ภาคผนวก ง ผลการหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	109
ภาคผนวก จ คู่มือการใช้งานแอปพลิเคชันพิชิตแดนอาเซียน	120
<b>ประวัติผู้วิจัย</b>	<b>138</b>

## สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
4.1	แสดงค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันพีซีทีแดนอาเซียน ในภาพรวม	74
4.2	แสดงค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันพีซีทีแดนอาเซียน ด้านเนื้อหา	74
4.3	แสดงค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันพีซีทีแดนอาเซียน ด้านการออกแบบและจัดรูปแบบ	75
4.4	แสดงค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันพีซีทีแดนอาเซียน ด้านประโยชน์ของแอปพลิเคชันต่อการนำไปใช้งาน	76
4.5	แสดงผลต่างระดับคะแนนจากแบบทดสอบวัดความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประชาคมอาเซียน ก่อนและหลังการใช้แอปพลิเคชันพีซีทีแดนอาเซียน	77
4.6	แสดงการเปรียบเทียบคะแนนจากแบบทดสอบวัดความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประชาคมอาเซียน ก่อนและหลังการใช้แอปพลิเคชันพีซีทีแดนอาเซียน	78

## สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
2.1	กรอบแนวคิดในการวิจัย	35
4.1	ภาพโมเดลทะเลทรายซาฟารี	45
4.2	ภาพโมเดลปราสาทนาคพัน	45
4.3	ภาพโมเดลอรุदानู บราตาล	46
4.4	ภาพโมเดลพระธาตุหลวง	46
4.5	ภาพโมเดลอนุสาวรีย์แห่งชาติมาเลเซีย	47
4.6	ภาพโมเดลพระธาตุนินแชน ไจ้กัทโย	47
4.7	ภาพโมเดลป้อมซานติเอโก้	48
4.8	ภาพโมเดลรูปปั้นสิงโตทะเลพ่นน้ำ	48
4.9	ภาพโมเดลพระราชวังทังลอง	49
4.10	ภาพโมเดลวัดพระศรีรัตนศาสดาราม	49
4.11	ภาพโมเดลตัวละครดำเนินเรื่องของประเทศบรูไน	50
4.12	ภาพโมเดลตัวละครดำเนินเรื่องของประเทศกัมพูชา	50
4.13	ภาพโมเดลตัวละครดำเนินเรื่องของประเทศอินโดนีเซีย	51
4.14	ภาพโมเดลตัวละครดำเนินเรื่องของประเทศลาว	51
4.15	ภาพโมเดลตัวละครดำเนินเรื่องของประเทศมาเลเซีย	52
4.16	ภาพโมเดลตัวละครดำเนินเรื่องของประเทศเมียนมาร์	52
4.17	ภาพโมเดลตัวละครดำเนินเรื่องของประเทศฟิลิปปินส์	53
4.18	ภาพโมเดลตัวละครดำเนินเรื่องของประเทศสิงคโปร์	53
4.19	ภาพโมเดลตัวละครดำเนินเรื่องของประเทศเวียดนาม	54
4.20	ภาพโมเดลตัวละครดำเนินเรื่องประเทศไทย	54
4.21	ภาพอาหาร อัมบูยัต	55
4.22	ภาพอาหาร อาม็อก	55
4.23	ภาพอาหาร กาโต กาโต	56
4.24	ภาพอาหาร สลัดหลวงพระบาง	56
4.25	ภาพอาหาร นาซี เลอแม็ก	57
4.26	ภาพอาหาร หล่าเพ็ด	57
4.27	ภาพอาหาร อโดไบ้	58
4.28	ภาพอาหาร ลักซา	58
4.29	ภาพอาหาร เปาะเปี๊ยะเวียดนาม	59
4.30	ภาพอาหาร ต้มยำกุ้ง	59
4.31	ไอคอนและหน้าจอหลักเข้าสู่แอปพลิเคชัน	60
4.32	หน้าจอเมนูหลักของแอปพลิเคชันพิชิตแดนอาเซียน	60

ภาพที่	หน้า	
4.33	หน้าจอแสดงคำชี้แจงการใช้งานแอปพลิเคชัน	61
4.34	หน้าจอแสดงแผนที่ของประเทศในอาเซียน	61
4.35	หน้าจอแสดงการเรียนรู้ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประชาคมอาเซียน	62
4.36	หน้าจอแสดงการเรียนรู้หมวดอาหาร	62
4.37	หน้าจอแสดงการเรียนรู้หมวดธงประจำชาติ	63
4.38	หน้าจอแสดงการเรียนรู้หมวดการทักทาย	63
4.39	หน้าจอแสดงการเรียนรู้หมวดชุดประจำชาติ	64
4.40	หน้าจอแสดงการเรียนรู้หมวดสถานที่สำคัญ	64
4.41	หน้าจอการเข้าสู่เกม (1)	65
4.42	หน้าจอการเข้าสู่เกม (2)	65
4.43	หน้าจอการเข้าสู่เกม (3)	65
4.44	หน้าจอเกมจับคู่ภาพกับเงา	66
4.45	หน้าจอเกมจับคู่อาหารกับธงชาติ	66
4.46	หน้าจอเกมเครื่องแต่งกาย	66
4.47	หน้าจอรระบบปฏิสัมพันธ์ในการเล่นเกม	67
4.48	หน้าจอแสดงคะแนนและการกรอกชื่อผู้เล่น	67
4.49	หน้าจอแสดงรายชื่อผู้ที่มีคะแนนสูงสุด 4 อันดับแรก	68
4.50	หน้าจอบันทึกชื่อผู้ทำแบบทดสอบ	68
4.51	หน้าจอแสดงตัวอย่างแบบทดสอบวัดความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประชาคมอาเซียน (1)	69
4.52	หน้าจอแสดงตัวอย่างแบบทดสอบวัดความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประชาคมอาเซียน (2)	69
4.53	หน้าจอแสดงตัวอย่างแบบทดสอบวัดความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประชาคมอาเซียน (3)	69
4.54	หน้าจอแสดงตัวอย่างแบบทดสอบวัดความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประชาคมอาเซียน (4)	70
4.55	หน้าจอแสดงตัวอย่างแบบทดสอบวัดความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประชาคมอาเซียน (5)	70
4.56	หน้าจอแสดงคะแนนแบบทดสอบวัดความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประชาคมอาเซียน ที่ทำได้	70
4.57	หน้าจอแสดงคะแนนแบบทดสอบวัดความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประชาคมอาเซียน สูงสุด 4 อันดับแรก	71
4.58	หน้าจอแสดงหน้าหลักตัวอย่างการเล่น	71
4.59	หน้าจอแสดงตัวอย่างการเล่นเกมจับคู่ภาพกับเงา	72
4.60	หน้าจอแสดงตัวอย่างการเล่นเกมจับคู่อาหารกับธงชาติ	72
4.61	หน้าจอแสดงตัวอย่างการเล่นเกมเครื่องแต่งกาย	72
4.62	หน้าจอแสดงข้อมูลเกี่ยวกับแอปพลิเคชัน	73