

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญ

เด็กเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่าในการพัฒนาประเทศ ดังนั้นจึงควรให้เด็กได้รับการพัฒนาอย่างครบถ้วนทั้งในด้านของการเลี้ยงดู การเอาใจใส่ ความรัก ความอบอุ่น โดยเฉพาะในวัยของเด็กปฐมวัย เป็นวัยเริ่มต้นของชีวิตมนุษย์นับว่าเป็นวัยที่สำคัญที่สุด เพราะพัฒนาการทุกด้านเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วต่อเนื่องกันและเป็นพื้นฐานในการวางรากฐานของพัฒนาการทุก ๆ ด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งพัฒนาการด้านสติปัญญาจะสูงสุด (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2523) ซึ่งการศึกษา คือ เครื่องมือที่สำคัญในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ โดยเฉพาะในช่วงปฐมวัยซึ่งเป็นวัยรากฐานของการพัฒนาทั้งปวง ซึ่งเป็นการพัฒนามนุษย์ที่ยั่งยืนและป้องกันปัญหาสังคมในระยะยาว (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2550) การจัดการศึกษาในระดับปฐมวัยจึงเป็นการจัดการศึกษาเพื่อวางรากฐานการเจริญเติบโตให้กับเด็ก อายุ 3-6 ปี เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน คือ พัฒนาการด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคมและจิตใจ และด้านสติปัญญา ที่เหมาะสมกับวัยและความสามารถโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล (สุทธิพรธณ อธิพงษ์ และคณะ, 2558)

ปัจจุบันถือเป็นยุคสังคมแห่งการเรียนรู้ (Learning Society) เนื่องจากมีการนำเทคโนโลยีด้านการสื่อสารมาประยุกต์ใช้กับการเรียนรู้ ซึ่งเป็นการปรับเปลี่ยนกระบวนการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและเอื้อให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีพ นอกจากนี้ กรอบนโยบายเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ระยะ พ.ศ. 2554-2563 ของประเทศไทย (กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, 2557) มีเป้าหมายหลักด้านการพัฒนากำลังคนและสังคม กำหนดให้มีโครงสร้างพื้นฐานไอซีทีความเร็วสูง (Broadband) ที่กระจายอย่างทั่วถึง ประชาชนสามารถเข้าถึงได้อย่างเท่าเทียมกัน โดยเฉพาะบริการด้านการศึกษา ซึ่งกำหนดให้สถาบันการศึกษาต้องนำไอซีทีมาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนการสอนเพิ่มมากขึ้น ดังนั้น จึงเกิดการเรียนรู้รูปแบบใหม่โดยใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน (Smart Phone) และแท็บเล็ต (Tablet) เป็นเครื่องมือในการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนมีโอกาสศึกษาหาความรู้ฝึกปฏิบัติด้วยตัวเอง สามารถสืบค้นข้อมูลจากแหล่งความรู้อย่างไม่จำกัดสถานที่ และเวลา

โรงเรียนหลายแห่งมีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้กับเด็กปฐมวัยในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อเป็นการฝึกทักษะให้กับเด็ก เช่น การสร้างสัมพันธภาพ การเรียนทางพุทธิปัญญา การฝึกทักษะทางคณิตศาสตร์ ฝึกความคิดสร้างสรรค์ การฝึกใช้สายตาและมือให้สัมพันธ์กัน เมื่อเด็กได้ฝึกแล้วยังได้พัฒนาทักษะการใช้คอมพิวเตอร์และพัฒนาความคิดและทักษะต่าง ๆ มากกว่าการหัดให้เด็กใช้คอมพิวเตอร์แบบผู้ใหญ่ (ชันทอง พะชะ, 2551) การนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการจัดประสบการณ์ให้เด็กปฐมวัย จัดเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ เป็นเครื่องมือหรือสื่อที่กระตุ้นความสนใจของเด็กช่วยส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2541) ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของ แครโรลีน เจนเนส (Carolyn Jaynes)

ที่กล่าวว่า เด็กที่อายุต่ำกว่า 2 ปี ควรเรียนรู้จากประสบการณ์จริงและการลงมือปฏิบัติ ขณะที่เด็กที่มีอายุ 3 ปีขึ้นไป ควรให้คลุกคลีกับเทคโนโลยีที่มีหน้าจอบนส่วนประกอบหลัก อาทิ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต พ่อแม่และครูผู้สอนควรสนับสนุนพัฒนาการในด้านการเรียนรู้ของเด็กให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Laura, 2011) อย่างไรก็ตาม สิ่งที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาให้กับเด็กทั้งที่บ้านและที่โรงเรียนควรตระหนักและคำนึงถึง คือ เทคโนโลยีสามารถตอบสนองและส่งเสริมสิ่งที่เด็กควรได้รับและตรงกับธรรมชาติในการเรียนรู้ของเด็กหรือไม่ การใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดสำหรับเด็กปฐมวัย คือ การเลือกใช้โปรแกรม (Software) หรือชุดโปรแกรมที่เหมาะสม กล่าวคือ โปรแกรมจะต้องส่งเสริมให้เด็กเป็นผู้สร้างสรรค์ผลงาน สามารถโต้ตอบ และตอบได้หลายคำถาม ส่งเสริมการคิด การสำรวจสืบค้น นอกจากนี้ ยังจะต้องสามารถดึงดูดความสนใจและการมีส่วนร่วมของเด็กในการทำกิจกรรม และสิ่งที่สำคัญที่สุดคือส่งเสริมให้มีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและกับครู (อิทธิพงษ์ โลกุตระพล, 2556)

กรมวิชาการได้กำหนดได้กำหนดแนวทางการจัดประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทุกด้านของเด็กโดยองค์รวมอย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับจิตวิทยาพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็ก ยึดเด็กเป็นศูนย์กลาง สนองความต้องการ ความสนใจ ความแตกต่างระหว่างบุคคล และเปิดโอกาสให้เด็กได้ริเริ่มกิจกรรมของตนเอง โดยครูเป็นผู้สนับสนุนอำนวยความสะดวกและเรียนรู้ร่วมกับเด็ก จัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้และมีบรรยากาศที่อบอุ่น เพื่อให้เด็กมีความสุข จัดกิจกรรมแบบบูรณาการโดยคำนึงถึงพัฒนาการทุกด้าน จัดประสบการณ์ตรงให้เด็กมีประสบการณ์ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 มีการสังเกต สำรวจ เล่น ค้นคว้า ทดลอง แก้ปัญหาด้วยตนเอง ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับวัตถุสิ่งของ และกับเพื่อน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2547) การจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษา เป็นการจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งเสริมกระบวนการเล่น การทำงานเป็นบุคคลและเป็นกลุ่ม ส่งเสริมการคิด การตัดสินใจ การค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง ฝึกทักษะการสังเกต ความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนร่วมกัน ตรวจสอบความถูกต้องในการเล่น สรุปความรู้ที่ได้รับร่วมกับทุกคนในการร่วมกิจกรรมอย่างมีความสุขและสนุกสนาน

ประเทศไทยก้าวเข้าสู่ประชาคมอาเซียน (Association of South East Asian Nations: ASEAN) ในปี 2558 เพื่อให้อาเซียนมีการเคลื่อนย้ายสินค้า บริการ การลงทุน แรงงานฝีมืออย่างเสรี ดังนั้นจึงควรเตรียมความพร้อมในการก้าวเข้าสู่ประชาคมอาเซียน โดยส่งเสริมให้คนในประเทศมีความรู้ความเข้าใจที่ดีต่อภูมิหลังทางประวัติศาสตร์ เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม ของประเทศเพื่อนบ้าน อาทิเช่น ประเพณี วัฒนธรรม อาหารประจำชาติ การทักทาย และสถานที่สำคัญ เป็นต้น เพื่อสร้างความเข้าใจอันดีและเตรียมความพร้อมในการแข่งขันในตลาดเสรีที่กำลังจะเกิดขึ้น เพราะอาเซียนนั้นกำลังจะเข้ามามีบทบาทต่อการทำงานและการดำรงชีวิตประจำวันมากขึ้น ทั้งนี้ ระบบการศึกษาของไทยต้องมีการเปลี่ยนแปลงเพื่อตอบสนองต่อการเป็นประชาคมอาเซียน ซึ่งการศึกษานับว่ามีบทบาทสำคัญและเป็นแกนหลักแห่งการสร้างประชาคมอาเซียน ใน 3 เสาหลัก ได้แก่ 1) ประชาคมการเมืองความมั่นคงอาเซียน (ASEAN Political-Security Community หรือ APSC) 2) ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน (ASEAN Economic Community หรือ AEC) และ 3) ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน (ASEAN Socio-Cultural Community หรือ ASCC) การศึกษาปฐมวัย เป็นการศึกษาในระดับแรกที่จะช่วยในการเตรียมเด็กให้มีความรู้ ความเข้าใจ มีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประชาคมอาเซียน

มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์สำหรับการเป็นเด็กไทยในประชาคมอาเซียน ซึ่งการจัดการศึกษาเพื่อสร้างพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับอาเซียนให้แก่เด็กปฐมวัย สามารถจัดการได้หลายรูปแบบด้วยกัน ไม่ว่าจะสถานศึกษาจะมีปรัชญา หลักการและแนวคิดใดเป็นหลักในการจัดการศึกษา ก็สามารถบูรณาการความรู้ใหม่นี้เข้าไปได้ในหลักสูตร มีการปรับปรุงเนื้อหาสาระ จัดหน่วยการเรียนรู้ และกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม การเตรียมความพร้อมทักษะต่าง ๆ เพื่อการเรียนรู้ และดำรงชีวิตท่ามกลางความหลากหลายของวัฒนธรรมจากประเทศต่าง ๆ รวมถึง การที่จะสามารถถ่ายทอดวัฒนธรรมอันดีงามของไทยสู่ประเทศอื่น และเปิดรับสิ่งที่ดีงามของชาติอื่น โดยยังคงไว้ซึ่งเอกลักษณ์ของชาติ และความเป็นคนไทยอย่างผู้รู้คุณค่าของประเทศตน (จิระพันธุ์ พูลพัฒน์, 2557)

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงเกิดแนวคิดการพัฒนาแอปพลิเคชัน พิชิตแดนอาเซียน เพื่อเตรียมความพร้อมให้เด็กปฐมวัยมีความรู้ ความเข้าใจ มีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประชาคมอาเซียน ในรูปแบบเกม 2 มิติ ซึ่งแอปพลิเคชันสามารถใช้งานร่วมกับโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนที่รองรับระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ มีการนำเทคโนโลยีด้านมัลติมีเดีย ข้อความ ภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว รวมถึงการสร้างสถานการณ์เสมือนจริง และระบบปฏิสัมพันธ์ มาพัฒนาร่วมกับแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบ “แอคทีฟเลิร์นนิง (Active Learning)” โดยเป็นการประยุกต์ระหว่างการเรียนรู้ และเกมเข้าด้วยกัน ซึ่งมีเนื้อหาการเรียนรู้เกี่ยวกับประชาคมอาเซียนสำหรับเด็กปฐมวัย ประกอบด้วย ธงประจำชาติ อาหาร การแต่งกาย การทักทาย และสถานที่สำคัญ นอกจากนี้ ยังสามารถทำแบบทดสอบ ทบทวนในรูปแบบของเกม ซึ่งมีเกมทั้งหมด 3 เกม ได้แก่ เกมจับคู่ภาพกับเงา เกมจับคู่อาหารกับธงชาติ และเกมเครื่องแต่งกาย การทำงานของแอปพลิเคชันเป็นการทำงานแบบออฟไลน์ ผู้เรียนสามารถศึกษาหาความรู้และฝึกปฏิบัติด้วยตัวเองโดยได้ทั้งความรู้และความบันเทิงแบบเอดดูเทนเมนต์ (Edutainment) โดยไม่จำกัดสถานที่ และเวลา อีกทั้งเป็นการเตรียมความพร้อมในการก้าวเข้าสู่ประชาคมอาเซียนให้กับเด็กระดับปฐมวัย และส่งเสริมการใช้งานแอปพลิเคชันอย่างสร้างสรรค์ให้กับเด็กปฐมวัย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันพิชิตแดนอาเซียน สำหรับเตรียมความพร้อมให้เด็กปฐมวัยมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประชาคมอาเซียนในรูปแบบเกม บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ และคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล
2. เพื่อเปรียบเทียบความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประชาคมอาเซียนของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการใช้แอปพลิเคชันพิชิตแดนอาเซียน

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยประยุกต์ (Applied Research) โดยมีขอบเขตการวิจัย ดังนี้

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

แอปพลิเคชันพิชิตแดนอาเซียน เป็นแอปพลิเคชันที่เตรียมความพร้อมให้เด็กปฐมวัย มีความรู้ ความเข้าใจ มีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประชาคมอาเซียน ในรูปแบบเกม 2 มิติ บนระบบปฏิบัติการ แอนดรอยด์และคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล โดยมีการทำงานดังนี้

1.1 ออกแบบและพัฒนาโมเดล 2 มิติ สถานที่สำคัญของแต่ละประเทศในอาเซียน ประเทศละ 1 สถานที่ รวม 10 สถานที่

1.2 ออกแบบและพัฒนาโมเดล 2 มิติ ตัวละครดำเนินเรื่องเป็น ชายและหญิงโดย แต่งกายชุดประจำชาติทั้ง 10 ประเทศ

1.3 ออกแบบและจัดทำภาพ 2 มิติ อาหารอาเซียน อาหารประจำชาติของแต่ละประเทศ ในอาเซียน ประเทศละ 1 รายการ รวม 10 รายการ

1.4 ผู้ใช้งานสามารถเรียนรู้ข้อมูลในหมวดต่าง ๆ เกี่ยวกับอาเซียนทั้ง 10 ประเทศ ซึ่งมี เนื้อหาการเรียนรู้เกี่ยวกับ ธงประจำชาติ อาหาร ชุดประจำชาติ การทักทาย และสถานที่สำคัญ โดยมี ข้อความอธิบายและเสียงบรรยายทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

1.5 ผู้ใช้งานสามารถทำแบบทดสอบทบทวนการเรียนรู้ในรูปแบบเกม 2 มิติ ซึ่งมีเกม ทั้งหมด 3 เกม ได้แก่ เกมจับคู่ภาพกับเงา เกมจับคู่อาหารกับธงชาติ และเกมเครื่องแต่งกาย ซึ่งจะมี คะแนนในการเล่นเกมนี้ออกระดับความสามารถในการทำแบบทดสอบ และสามารถบันทึกคะแนน สูงสุด 4 อันดับแรก ของผู้เล่นแต่ละคน

2. ขอบเขตด้านเครื่องมือ

2.1 เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้ในการพัฒนาระบบ

- 1) สมาร์ทโฟนที่ใช้ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์
- 2) โปรแกรม Adobe Flash AIR CS6 สำหรับพัฒนาแอปพลิเคชันที่ใช้งานบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์
- 3) โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 สำหรับออกแบบและพัฒนาโมเดล 2 มิติ
- 4) โปรแกรม Adobe Audition CS6 สำหรับการบันทึกและตัดต่อเสียงบรรยาย
- 5) โปรแกรม Adobe After Effect CS6 สำหรับการออกแบบและพัฒนาส่วนปฏิสัมพันธ์ของระบบ

2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ ประกอบด้วย

- 1) แอปพลิเคชันพิชิตแดนอาเซียน
- 2) แบบทดสอบวัดความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประชาคมอาเซียน

3. ขอบเขตด้านประชากร กลุ่มตัวอย่าง และผู้เชี่ยวชาญ

3.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ คือ เด็กปฐมวัยชาย-หญิง ที่มีอายุระหว่าง 5-6 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาล 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 ของโรงเรียนสาธิตละอออุทิศ กรุงเทพมหานคร ซึ่งมีจำนวน 6 ห้องเรียน ห้องเรียนละประมาณ 20-22 คน รวมนักเรียน 130 คน

3.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ คือ เด็กปฐมวัยชาย-หญิง ที่มีอายุระหว่าง 5-6 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาล 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนสาธิตละอออุทิศ กรุงเทพมหานคร จำนวน 1 ห้องเรียน รวมนักเรียน 19 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มห้องเรียนด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling)

3.3 ผู้เชี่ยวชาญ

ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ประกอบด้วย

- 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา เป็นผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านการออกแบบสื่อปฐมวัย ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) จำนวน 3 ท่าน
- 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านแอปพลิเคชัน เป็นผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านการพัฒนาแอปพลิเคชัน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง จำนวน 3 ท่าน

4. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

ตัวแปรอิสระ แอปพลิเคชันพิชิตแดนอาเซียน

ตัวแปรตาม ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประชาคมอาเซียน

ข้อจำกัด

แอปพลิเคชันพิชิตแดนอาเซียน สามารถใช้งานบนเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล และอุปกรณ์พกพบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ได้แก่ สมาร์ทโฟน และแท็บเล็ต

คำจำกัดความที่ใช้ในงานวิจัย

เด็กปฐมวัย หมายถึง เด็กที่มีอายุระหว่าง 5-6 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาล 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 ของโรงเรียนสาธิตละอออุทิศ กรุงเทพมหานคร

ประชาคมอาเซียน หมายถึง ประเทศสมาชิกในประชาคมอาเซียน จำนวน 10 ประเทศ ได้แก่ บรูไน ดารุสซาลาม กัมพูชา อินโดนีเซีย ลาว มาเลเซีย เมียนมาร์ ฟิลิปปินส์ สิงคโปร์ เวียดนาม และ ไทย

ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประชาคมอาเซียน หมายถึง ความรู้ ความเข้าใจ ของเด็กปฐมวัย เกี่ยวกับความแตกต่างของวัฒนธรรมของประเทศสมาชิกในประชาคมอาเซียน ได้แก่ ธงประจำชาติ อาหาร ชุดประจำชาติ การทักทาย และสถานที่สำคัญ

แอปพลิเคชันพิชิตแดนอาเซียน หมายถึง แอปพลิเคชันที่เตรียมความพร้อมให้เด็กปฐมวัย มีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประชาคมอาเซียนในรูปแบบเกม 2 มิติ ซึ่งแอปพลิเคชันสามารถใช้งานร่วมกับโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนที่รองรับระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์และเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล มีเนื้อหาการเรียนรู้เกี่ยวกับประชาคมอาเซียนสำหรับเด็กปฐมวัย ประกอบด้วย ธงประจำชาติ อาหาร การแต่งกาย การทักทาย และสถานที่สำคัญ และสามารถทำแบบทดสอบทบทวนการเรียนรู้ในรูปแบบเกม 2 มิติ ซึ่งมีเกมทั้งหมด 3 เกม ได้แก่

- เกมจับคู่ภาพกับเงา เป็นเกมที่ฝึกทักษะการสังเกต การเปรียบเทียบ การคิดหาเหตุผล โดยเป็นเกมจับคู่ภาพกับเงาของสถานที่สำคัญในประเทศอาเซียน ซึ่งมีจำนวนชิ้นในการต่อระหว่าง 3-5 ชิ้น
- เกมจับคู่อาหารกับธงชาติ เป็นเกมที่ฝึกทักษะการสังเกต จับคู่สิ่งที่มีความสัมพันธ์กัน ระหว่างอาหารกับธงชาติของประเทศเดียวกัน
- เกมเครื่องแต่งกาย เป็นเกมที่ฝึกการสังเกตรายละเอียดของภาพ โดยเด็กเลือกจับคู่เครื่องแต่งกายให้ถูกต้องตามการแต่งกายของแต่ละประเทศ

แบบทดสอบวัดความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประชาคมอาเซียน หมายถึง แบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประชาคมอาเซียนของเด็กปฐมวัยที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ก่อนและหลังการใช้แอปพลิเคชันพิชิตแดนอาเซียน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้แอปพลิเคชันที่ส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับข้อมูลของแต่ละประเทศในกลุ่มประชาคมอาเซียนสำหรับเด็กระดับปฐมวัยในรูปแบบเกม 2 มิติ บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์และคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล
2. เป็นการเตรียมความพร้อมในการก้าวเข้าสู่ประชาคมอาเซียนให้กับเด็กระดับปฐมวัย ให้มีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประชาคมอาเซียน ประกอบด้วย ธงประจำชาติ อาหาร การแต่งกาย การทักทาย และสถานที่สำคัญ
3. เป็นการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ให้กับเด็กปฐมวัย