

ภาคผนวก จ

คู่มือการใช้งานแอปพลิเคชันพิชิตแดนอาเซียน

คู่มือการใช้งานแอปพลิเคชันพิชิตแดนอาเซียน

แอปพลิเคชันพิชิตแดนอาเซียน เป็นสื่อเสริมสำหรับเตรียมความพร้อมให้ได้กลุ่มวัยมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประชาคมอาเซียนในรูปแบบเกม สามารถใช้งานได้บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์และคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล ซึ่งมีวิธีการใช้งาน ดังนี้



ภาพที่ จ.1 ไอคอนแอปพลิเคชันพิชิตแดนอาเซียน



ภาพที่ จ.2 หน้าโฮลดแอปพลิเคชัน



ภาพที่ จ.3 หน้าจอเมนูหลักของแอปพลิเคชันพิชิตแดนอาเซียน

หน้าจอแสดงเมนูหลักของแอปพลิเคชันพิชิตแดนอาเซียน แบ่งการทำงานของแอปพลิเคชันออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่

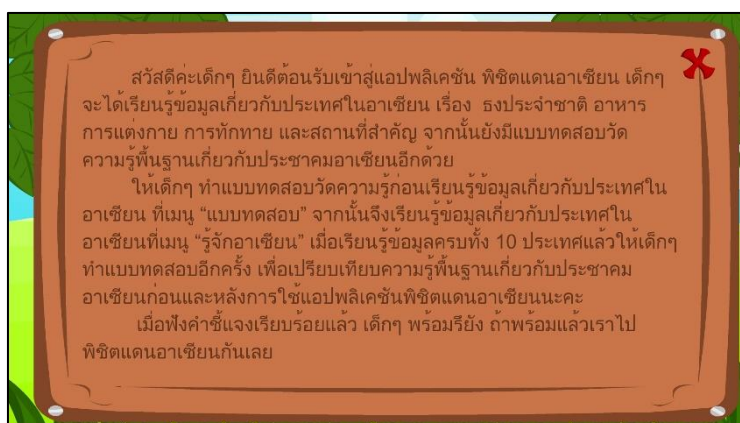
- **เมนู รู้จักอาเซียน** เป็นการเรียนรู้ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประชาคมอาเซียนของประเทศสมาชิกทั้ง 10 ประเทศ โดยมีเนื้อหาการเรียนรู้ ประกอบด้วย ธงประจำชาติ อาหาร ชุดประจำชาติ การทักทาย และสถานที่สำคัญ พร้อมเสียงบรรยายที่เลือกฟังได้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยเมื่อผู้ใช้แตะเลือกเมนูนี้ จะเข้าสู่หน้าหลักของเมนู รู้จักอาเซียน ซึ่งเป็นรูปแผนที่ของประเทศในอาเซียน ผู้ใช้สามารถเลือกเรียนรู้ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประชาคมอาเซียนของประเทศใดก่อนก็ได้ โดยสามารถแตะเลือกประเทศที่ธงประจำประเทศหรือแตะเลือกที่แผนที่ประเทศก็ได้เช่นกัน นอกจากนี้ ผู้ใช้สามารถทำแบบทดสอบทบทวนในรูปของเกมได้ ซึ่งมีเกมทั้งหมด 3 เกม ได้แก่ เกมจับคู่ภาพกับเงา เกมจับคู่อาหารกับธงชาติ และเกมเครื่องแต่งกาย โดยเป็นการประยุกต์ระหว่างการเรียนรู้และเกมเข้าด้วยกัน มีการสร้างสถานการณ์เสมือนจริง และระบบปฏิสัมพันธ์ มาพัฒนาร่วมกับแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบ “แอ็คทีฟเลิร์นนิง (Active Learning)”

- **เมนู แบบทดสอบ** เป็นการทำแบบทดสอบวัดความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประชาคมอาเซียน จำนวน 20 ข้อ โดยทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เพื่อเปรียบเทียบความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประชาคมอาเซียนของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการใช้แอปพลิเคชันพิชิตแดนอาเซียน

- **เมนู ตัวอย่างการเล่น** เป็นการอธิบายวิธีการเล่นเกมแบบทดสอบทบทวน ทั้ง 3 เกม ได้แก่ เกมจับคู่ภาพกับเงา เกมจับคู่อาหารกับธงชาติ และเกมเครื่องแต่งกาย พร้อมแสดงตัวอย่างวิธีการเล่น

- **เมนู เกี่ยวกับแอปพลิเคชัน** เป็นการแสดงข้อมูลเกี่ยวกับแอปพลิเคชัน ประกอบด้วย วัตถุประสงค์ในการพัฒนา วิธีการใช้งานแอปพลิเคชัน หน่วยงานที่แอปพลิเคชัน และหน่วยงานที่ให้การสนับสนุนการวิจัย

เมื่อผู้ใช้คลิกตราสัญลักษณ์อาเซียน  ที่หน้าจอเมนูหลัก แอปพลิเคชันจะแสดงข้อความพร้อมเสียงบรรยายคำชี้แจงการใช้งานแอปพลิเคชัน ดังภาพที่ จ.4



ภาพที่ จ.4 หน้าจอแสดงคำชี้แจงการใช้งานแอปพลิเคชัน

เมนู รู้จักอาเซียน

การทำงาน เมนู รู้จักอาเซียน เป็นการเรียนรู้ความรู้อันพื้นฐานเกี่ยวกับประชาคมอาเซียนของประเทศสมาชิกทั้ง 10 ประเทศ โดยมีเนื้อหาการเรียนรู้ ประกอบด้วย ธงประจำชาติ อาหาร ชุดประจำชาติ การทักทาย และสถานที่สำคัญ โดยเมื่อผู้ใช้แต่ละเลือกเมนู จะเข้าสู่หน้าหลักของเมนู รู้จักอาเซียน ซึ่งเป็นรูปแผนที่ของประเทศในอาเซียน



ภาพที่ จ.5 หน้าจอแสดงแผนที่ของประเทศในอาเซียน

ผู้ใช้สามารถเลือกเรียนรู้ความรู้อันพื้นฐานเกี่ยวกับประชาคมอาเซียนของประเทศใดก่อนก็ได้ โดยสามารถแต่ละเลือกประเทศที่ธงประจำประเทศหรือแต่ละเลือกที่แผนที่ประเทศก็ได้เช่นกัน แอปพลิเคชัน จะเข้าสู่การเรียนรู้ในแต่ละประเทศ



ภาพที่ จ.6 หน้าจอแสดงการเรียนรู้ความรู้อันพื้นฐานเกี่ยวกับประชาคมอาเซียน

ในแต่ละประเทศจะมีรูปแบบและเนื้อหาการเรียนรู้ที่มีรูปแบบเดียวกัน กล่าวคือ แบ่งหมวดหมู่เนื้อหาการเรียนรู้ออกเป็น 5 หมวดหมู่ ได้แก่ ธงประจำชาติ อาหาร ชุดประจำชาติ การทักทาย และสถานที่สำคัญ ดังนี้

1) การเรียนรู้หมวด อาหาร ให้แต่ละเลือกไอคอนอาหาร ซึ่งเป็นการแสดงข้อมูลอาหารประจำชาติ พร้อมเสียงบรรยายที่เลือกฟังได้ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยสามารถเลือกได้ที่ปุ่ม EN คือ ภาษาอังกฤษ และ ปุ่ม TH คือ ภาษาไทย และแสดงภาพประกอบ



ภาพที่ จ.7 หน้าจอแสดงการเรียนรู้หมวดอาหาร

2) การเรียนรู้หมวด ธงประจำชาติ ให้แต่ละเลือกไอคอนธง ซึ่งเป็นการแสดงข้อมูลธงประจำชาติ ลักษณะและสีของธง พร้อมเสียงบรรยายที่เลือกฟังได้ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ และแสดงภาพประกอบ สามารถเลือกฟังเสียงเพลงประจำชาติได้โดยกดปุ่มรูปลำโพง



ภาพที่ จ.8 หน้าจอแสดงการเรียนรู้หมวดธงประจำชาติ

3) การเรียนรู้หมวด การทักทาย ให้แต่ละเลือกไอคอนการทักทาย ซึ่งเป็นการแสดงคำทักทายของแต่ละประเทศ พร้อมเสียงบรรยายที่เลือกฟังได้ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ



ภาพที่ จ.9 หน้าจอแสดงการเรียนรู้หมวดการทักทาย

4) การเรียนรู้หมวด ชุดประจำชาติ ให้แต่ละเลือกไอคอนเครื่องแต่งกาย ซึ่งเป็นการแสดงข้อมูลชุดประจำชาติ และลักษณะของเครื่องแต่งกาย พร้อมเสียงบรรยายที่เลือกฟังได้ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ และแสดงภาพประกอบ



ภาพที่ จ.10 หน้าจอแสดงการเรียนรู้หมวดชุดประจำชาติ

5) การเรียนรู้หมวด สถานที่สำคัญ ให้แต่ละเลือกไอคอนสถานที่ ซึ่งเป็นการแสดงข้อมูล สถานที่สำคัญ พร้อมบรรยายความเป็นมาและและความสำคัญ พร้อมเสียงบรรยายที่เลือกฟังได้ทั้ง ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ และแสดงภาพประกอบ



ภาพที่ จ.11 หน้าจอแสดงการเรียนรู้หมวดสถานที่สำคัญ

เมื่อผู้ใช้เรียนรู้ข้อมูลของแต่ละประเทศครบทั้ง 5 หมวดหมู่แล้ว สามารถทำแบบทดสอบ ทบทวนในรูปแบบของเกม โดยเป็นการนำเทคโนโลยีด้านมัลติมีเดีย ข้อความ ภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว รวมถึงการสร้างสถานการณ์เสมือนจริง และระบบปฏิสัมพันธ์ มาพัฒนาร่วมกับแอปพลิเคชันเพื่อ ส่งเสริมการเรียนรู้แบบ “แอ็คทีฟเลิร์นนิง (Active Learning)” โดยเป็นการประยุกต์ระหว่างการเรียนรู้ และเกมเข้าด้วยกัน ซึ่งมีเกมทั้งหมด 3 เกม ได้แก่ เกมจับคู่ภาพกับเงา เกมจับคู่อาหารกับธงชาติ และ เกมเครื่องแต่งกาย โดยที่หน้าจอแสดงการเรียนรู้ความรู้พื้นฐาน เลือกปุ่ม “เริ่มเกม” จะเข้าสู่คำแนะนำในการเล่น



ภาพที่ จ.12 หน้าจอการเข้าสู่แบบทดสอบทบทวน



ภาพที่ จ.13 หน้าจอการเข้าสู่เกม (1)

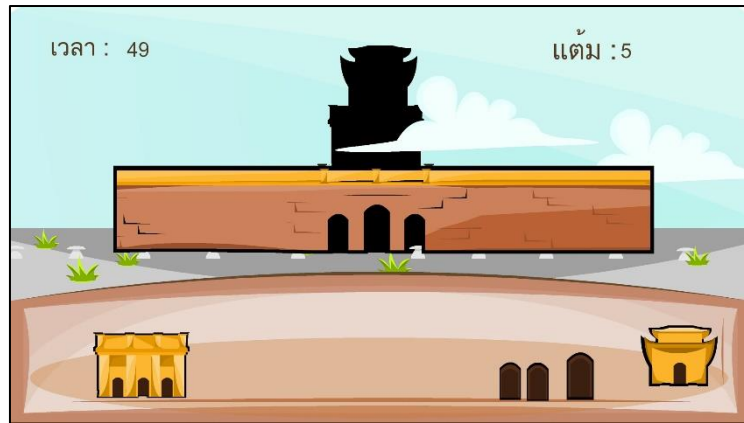


ภาพที่ จ.14 หน้าจอการเข้าสู่เกม (2)



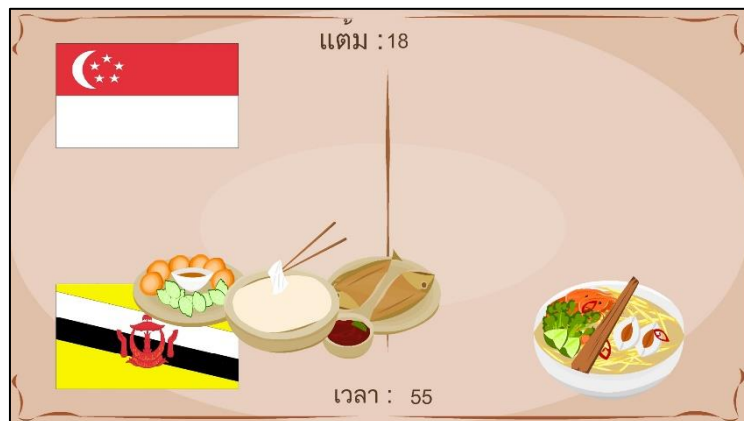
ภาพที่ จ.15 หน้าจอการเข้าสู่เกม (3)

1) เกมจับคู่ภาพกับเงา วิธีเล่นคือ ให้ผู้ใช้ลากชิ้นส่วนจากด้านล่างไปวางไว้ที่ด้านบนที่เป็นเงาสีดำให้ถูกต้อง โดยถ้าวางถูกจะได้คะแนน แต่ถ้าวางผิดคะแนนก็จะลดลง โดยจะจำกัดเวลาในการเล่น 1 นาที



ภาพที่ จ.16 หน้าจอเกมจับคู่ภาพกับเงา

2) เกมจับคู่อาหารกับธงชาติ วิธีเล่นคือ ให้ผู้ใช้จับคู่ภาพอาหารประจำชาติให้ถูกต้อง โดยการลากรูปภาพอาหารประจำชาติมาทับให้ตรงกับกับธงประจำชาติ ถ้าจับคู่ถูกก็ได้คะแนน แต่ถ้าจับคู่ผิดก็จะต้องจับคู่ใหม่เพื่อให้ถูกต้อง โดยจะจำกัดเวลาในการเล่น 1 นาที



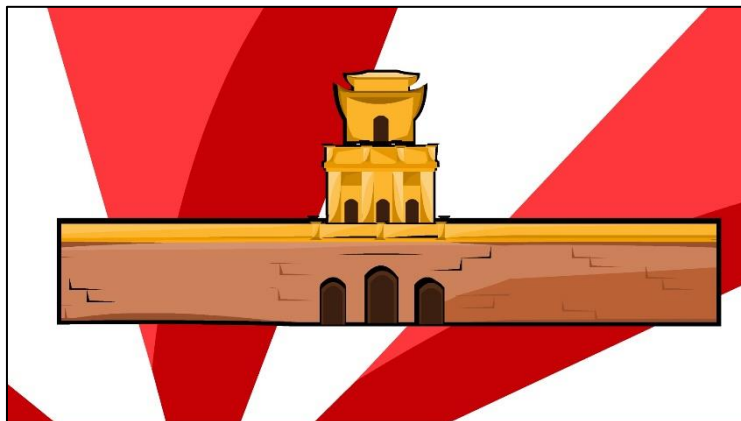
ภาพที่ จ.17 หน้าจอเกมจับคู่อาหารกับธงชาติ

3) เกมเครื่องแต่งกาย วิธีเล่นคือ ให้ผู้ใช้จับคู่เครื่องแต่งกายประจำชาติให้ถูกต้อง โดยจะลากเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายจากฝั่งขวามาสวมใส่ให้กับตัวละครที่มีทั้งเพศชายและเพศหญิงมีฝั่งซ้ายให้ถูกต้อง ถ้าจับคู่ถูกต้องจะได้คะแนน แต่ถ้าจับคู่ผิดคะแนนก็จะลดลงและต้องจับคู่ใหม่ โดยจะจำกัดเวลาในการเล่น 1 นาที



ภาพที่ จ.18 หน้าจอเกมเครื่องแต่งกาย

แอปพลิเคชันมีระบบปฏิสัมพันธ์ในกรณีที่ผู้ใช้เล่นเกมได้ถูกต้องจะมีเสียงบอกพร้อมคำชมเชย แต่ถ้าเล่นเกมไม่ถูกต้องจะมีเสียงเตือนพร้อมมีเสียงให้กำลังใจในการเล่นเกมต่อ



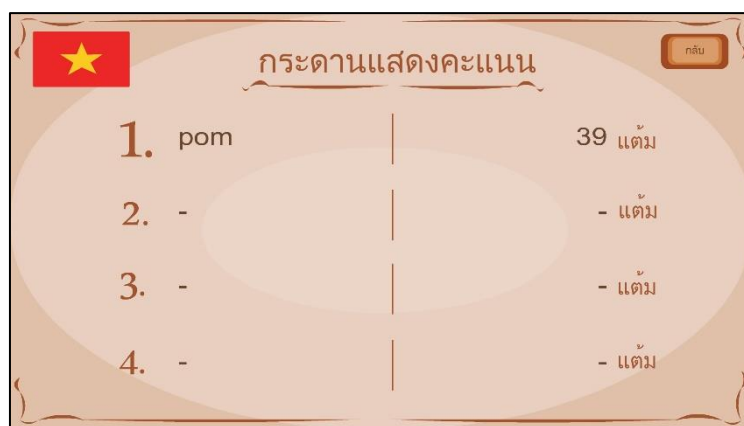
ภาพที่ จ.19 หน้าจอระบบปฏิสัมพันธ์ในการเล่นเกม

เมื่อผู้ใช้เล่นเกมครบทั้ง 3 เกม แอปพลิเคชันจะแสดงคะแนนที่ได้ และให้กรอกชื่อ เพื่อบันทึกลงในระบบ



ภาพที่ จ.20 หน้าจอแสดงคะแนนและการกรอกชื่อผู้เล่น

เมื่อบันทึกคะแนนในระบบเรียบร้อยแล้ว ระบบจะแสดงรายชื่อผู้ที่มีคะแนนสูงสุด 4 อันดับแรก



ภาพที่ จ.21 หน้าจอแสดงรายชื่อผู้ที่มีคะแนนสูงสุด 4 อันดับแรก

เมนู แบบทดสอบ

การทำงาน เมนู แบบทดสอบ เป็นการทำแบบทดสอบวัดความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประชาคมอาเซียน จำนวน 20 ข้อ แบบ 3 ตัวเลือก โดยทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เพื่อเปรียบเทียบความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประชาคมอาเซียนของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการใช้แอปพลิเคชันพิชิตแดนอาเซียน



ภาพที่ จ.22 การเข้าสู่เมนู แบบทดสอบ

เมื่อเข้าสู่เมนู แบบทดสอบ ผู้ใช้ต้องกรอกชื่อผู้ทำแบบทดสอบ จากนั้นแตะปุ่ม บันทึก

ภาพที่ จ.23 หน้าจอบันทึกชื่อผู้ทำแบบทดสอบ

จะเข้าสู่แบบทดสอบวัดความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประชาคมอาเซียน ซึ่งมีจำนวน 20 ข้อ แต่ละข้อ จะมีเสียงบรรยายโจทย์คำถาม พร้อมทั้งแสดงเวลาที่ใช้ทำแบบทดสอบในแต่ละข้อ



ภาพที่ จ.24 หน้าจอตัวอย่างแบบทดสอบวัดความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประชาคมอาเซียน หมวดอาหาร



ภาพที่ จ.25 หน้าจอตัวอย่างแบบทดสอบวัดความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประชาคมอาเซียน หมวดธงประจำชาติ



ภาพที่ จ.26 หน้าจอตัวอย่างแบบทดสอบวัดความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประชาคมอาเซียน
หมวดการทักทาย



ภาพที่ จ.27 หน้าจอตัวอย่างแบบทดสอบวัดความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประชาคมอาเซียน
หมวดชุดประจำชาติ



ภาพที่ จ.28 หน้าจอตัวอย่างแบบทดสอบวัดความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประชาคมอาเซียน
หมวดสถานที่สำคัญ

เมื่อทำแบบทดสอบเสร็จแล้ว แอปพลิเคชันจะแสดงคะแนนที่ทำได้



ภาพที่ จ.29 หน้าจอแสดงคะแนนแบบทดสอบวัดความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประชาคมอาเซียนที่ทำได้

เมื่อผู้ใช้แตะปุ่ม บันทึก แอปพลิเคชันจะบันทึกคะแนนเก็บไว้ในระบบ โดยระบบจะแสดงรายชื่อผู้ที่มีคะแนนสูงสุด 4 อันดับแรก



ภาพที่ จ.30 หน้าจอแสดงคะแนนแบบทดสอบวัดความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับประชาคมอาเซียน
สูงสุด 4 อันดับแรก

เมนู ตัวอย่างการเล่น

การทำงาน เมนู ตัวอย่างการเล่น เป็นการอธิบายวิธีการเล่นเกมแบบทดสอบทบทวน ทั้ง 3 เกม ได้แก่ เกมจับคู่ภาพกับเงา เกมจับคู่อาหารกับธงชาติ และเกมเครื่องแต่งกาย พร้อมแสดงวิดีโอตัวอย่างวิธีการเล่น



ภาพที่ จ.30 การเข้าสู่เมนู ตัวอย่างการเล่น



ภาพที่ จ.31 หน้าจอแสดงหน้าหลักตัวอย่างการเล่น



ภาพที่ จ.32 หน้าจอแสดงตัวอย่างการเล่นเกมนจับคู่ภาพกับเงา



ภาพที่ จ.33 หน้าจอแสดงตัวอย่างการเล่นเกมนจับคู่อาหารกับธงชาติ



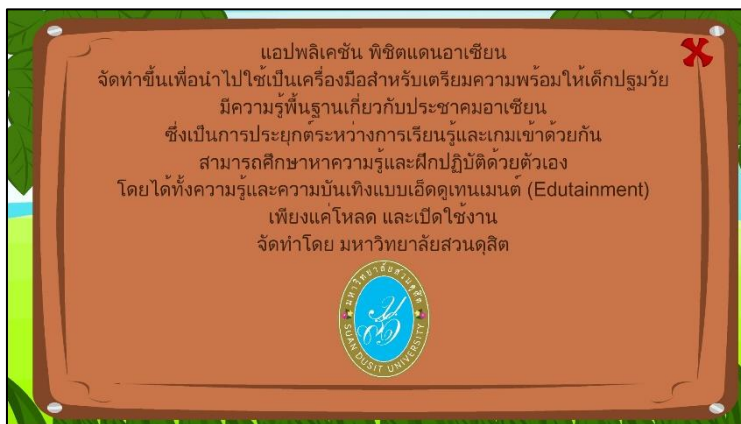
ภาพที่ จ.34 หน้าจอแสดงตัวอย่างการเล่นเกมนเครื่องแต่งกาย

เมนู เกี่ยวกับแอปพลิเคชัน

การทำงาน เมนู เกี่ยวกับแอปพลิเคชัน เป็นการแสดงข้อมูลเกี่ยวกับแอปพลิเคชัน ประกอบด้วย วัตถุประสงค์ในการพัฒนา วิธีการใช้งานแอปพลิเคชัน หน่วยงานที่แอปพลิเคชัน และหน่วยงานที่ให้การสนับสนุนการวิจัย



ภาพที่ จ.35 การเข้าสู่เมนู เกี่ยวกับแอปพลิเคชัน



ภาพที่ จ.36 หน้าจอแสดงข้อมูลเกี่ยวกับแอปพลิเคชัน