

รายงานฉบับสมบูรณ์

รหัสโครงการ 16P22C0150

คำถามท้าทาย(Learning Challenge)  
ประเภท โปรแกรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้

รายงานฉบับสมบูรณ์

เสนอต่อ

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ

สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ

กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ได้รับทุนอุดหนุนโครงการวิจัย พัฒนาและวิศวกรรม

โครงการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 16

ประจำปีงบประมาณ 2556

โดย

นางสาวสโรชา วันศุกร์ ผู้พัฒนา

อาจารย์อธีรัฐ พุ่มสาขา ครูที่ปรึกษาโครงการ

โรงเรียนสตรีอ่างทอง

## กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณผู้อำนวยการวัช ศรีสว่าง ผู้อำนวยการโรงเรียนสตรีอ่างทองที่สนับสนุนให้นักเรียนในโรงเรียนเข้าร่วมการแข่งขันต่างๆ และคอยให้กำลังใจในการทำงาน

ขอขอบคุณครูอริรัฐ พุ่มสาขา ครูที่ปรึกษาโครงการที่ให้แนวทางในการทำโครงการพร้อมทั้งให้คำปรึกษาและออกแบบการเขียนคำสั่งทางคอมพิวเตอร์

ขอขอบคุณศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติกระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ที่จัดการประกวดโครงการนี้ขึ้นมา และได้มอบทุนอุดหนุน ทำให้นักเรียนมีโอกาสได้พัฒนาตนเอง และแสดงความรู้ความสามารถได้อย่างเต็มที่

ผู้จัดทำ

## บทคัดย่อ

ในปัจจุบันนี้เป็นยุคที่มีเทคโนโลยีเกิดขึ้นมามากมายเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของผู้บริโภคที่มีอยู่ทั่วทุกแห่ง ทุกอาชีพ และทุกวัย จนบางครั้งแล้วก็ทำให้ผู้คนนั้นยึดติดกับเทคโนโลยีนอกกาย และใช้ประโยชน์ในทางที่ไม่ควรซึ่งทำให้เกิดผลร้ายตามมา อย่างการที่เด็กๆติดเครื่องมือสื่อสารไม่ใส่ใจการเรียนทำให้ผลการเรียนที่ออกมาไม่ดีค่อยๆลดน้อยลง โดยเฉพาะในปี 2558 ที่ประเทศไทยจะเข้าสู่ประชาคมอาเซียนซึ่งจะทำให้เกิดการแข่งขันกันมากขึ้นไม่ว่าจะเป็นเรื่องการศึกษาหรือและการทำงานที่เราจะต้องแข่งขันกับอีก 9 ประเทศ

โปรแกรมคำถามทำทดลองนี้ เป็นสื่อส่งเสริมการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการนำเสนอที่ง่ายต่อการใช้งาน ซึ่งด้านในจะแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนแรกก็จะมีคำศัพท์ที่น้องๆควรรู้ ซึ่งได้นำเสนอคำศัพท์ในรูปแบบรูปภาพเพื่อให้ง่ายต่อการจดจำ โดยจะแบ่งความศัพท์ออกเป็นหมวดหมู่ เช่น กลุ่มสัตว์ กลุ่มผักและผลไม้ กลุ่มสี กลุ่มวัน กลุ่มเดือน และกลุ่มร่างกาย

ส่วนที่ 2 คือส่วนของเกมคำศัพท์ ซึ่งจะแบ่งออกเป็น 2 เกม เกมแรกเป็นเกมที่จะให้คำศัพท์มาซึ่งแต่ละคำศัพท์ก็จะอยู่ในบทเรียนคำศัพท์อยู่แล้ว แล้วก็จะมีรูปภาพให้เลือกว่ารูปไหนถูก รูปไหนผิด ซึ่งจะมีการเก็บคะแนนด้วยถ้าหากตอบถูกจะได้คะแนน เกมที่สองจะมีการให้ วัน-เดือนมา แล้วให้แยกว่าศัพท์คำไหนคือวัน คำไหนคือเดือน ถ้าหากว่าแยกถูกจะได้คะแนน 1 คะแนน แต่ถ้าแยกผิดคะแนนจะลดลง 1 คะแนนเช่นกัน

ส่วนที่ 3 คือส่วนของการแสดงคะแนนสะสม

## Abstract

In today's era of technology happened to meet the needs of consumers throughout the ages, from every profession and sometimes it makes people so attached to technology outside the facility. And utilized in a way which should not cause adverse consequences. So that children attach communication tools not bothered to learn the results of the study came out quite well, especially in 2558, the country goes into ASEAN, which will cause more competition, whether it is the Or. and the work that we have to compete with the other 9 countries.

This question challenged the trial Promotion is the medium of instruction. Using presentation format that is easy to use. The inside is divided into two parts: the first part is a vocabulary that children should know. Which introduces vocabulary in a picture to make it easier to remember. You can divide the terms into categories such as animals, fruits and vegetables all day, all month, all color and body.

Part 2 is part of the word game. Which is divided in two games the first game is a game to which the vocabulary words will be in the vocabulary lesson anyway. Then it has to choose whether it would be a mistake which will have to collect points if you answer correctly to score. The second game will be the day - a month ago I was on a split that term. It is in the If separation were to score the first points, but if the score is reduced by 1 point separated as well.

Part 3 is part of the show the cumulative score.

## บทนำ

ในปัจจุบันนี้เป็นยุคที่มีเทคโนโลยีเกิดขึ้นมามากมายเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของผู้บริโภคที่มีอยู่ทั่วทุกแห่ง ทุกอาชีพ และทุกวัย จนบางครั้งแล้วก็ทำให้ผู้คนนั้นยึดติดกับเทคโนโลยีนอกร่าง และใช้ประโยชน์ในทางที่ไม่ควรซึ่งทำให้เกิดผลร้ายตามมา อย่างการที่เด็กๆติดเครื่องมือสื่อสารไม่ใส่ใจการเรียนทำให้ผลการเรียนที่ออกมานั้นไม่ค่อยดีโดยเฉพาะในปี 2558 ที่ประเทศไทยจะเข้าสู่ประชาคมอาเซียนซึ่งจะทำให้เกิดการแข่งขันกันมากขึ้นไม่ว่าจะเป็นเรื่องการหรือและการทำงานที่เราจะต้องแข่งขันกับอีก 9 ประเทศ

จากปัญหาที่กล่าวมานั้นทำให้ผู้พัฒนาเกิดความคิดที่จะมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาโดยเริ่มจากจุดเล็กๆ ซึ่งก็คือเด็กนักเรียนในวัยของประถมเนื่องจากว่า เด็กประถม 1 เป็นวัยเด็กที่จดจำอะไรได้ง่าย ไวต่อการเรียนรู้ และยังมีโครงการแท็บเล็ตเด็ก ป.1 ที่จะทำให้เด็กๆทุกคนมีโอกาสอย่างเสมอภาคในการเรียนรู้ โดยการออกแบบและรวบรวมคำศัพท์ที่เหมาะสมกับช่วงอายุแล้วนำมาเสนอในรูปแบบของเกมซึ่งมีทั้งการเล่นคนเดียว การเล่นคู่ และการเล่นเป็นกลุ่มเพื่อสร้างแรงจูงใจให้เด็กเกิดความต้องการที่จะเรียนรู้

## สารบัญ

เรื่อง	หน้า
หลักการและเหตุผล	1
วัตถุประสงค์	1
เป้าหมายและขอบเขตของโปรแกรม	1
รายละเอียดของการพัฒนา	2
ออกแบบโครงสร้างและการทำงานของโปรแกรม	2
การทำงานของโปรแกรม	2
รูปแบบการทำงานของโปรแกรม	3
เทคนิคและเทคโนโลยีที่ใช้พัฒนา	9
เครื่องมือที่ใช้พัฒนา	9
ขอบเขตของโปรแกรม	9
กลุ่มผู้ใช้โปรแกรม	9
ผลของการทดสอบโปรแกรม	10
ปัญหาและประโยชน์และอุปสรรค	10
แนวทางในการพัฒนาข้อเสนอแนะและข้อคิดเห็น	10
แหล่งอ้างอิง	11
ประวัติผู้พัฒนา	12
คู่มือการใช้งาน	13
คู่มือการติดตั้งโปรแกรม	20

## หลักการและเหตุผล

ในปัจจุบันนี้เป็นยุคที่มีเทคโนโลยีเกิดขึ้นมามากมายเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของผู้บริโภคที่มีอยู่ทั่วทุกแห่ง ทุกอาชีพ และทุกวัย จนบางครั้งแล้วก็ทำให้ผู้คนนั้นยึดติดกับเทคโนโลยีนอกร่าง และใช้ประโยชน์ในทางที่ไม่ควรซึ่งทำให้เกิดผลร้ายตามมา อย่างการที่เด็กๆติดเครื่องมือสื่อสารไม่ใส่ใจการเรียนทำให้ผลการเรียนที่ออกมาไม่น่าพอใจโดยเฉพาะในปี2558 ที่ประเทศไทยจะเข้าสู่ประชาคมอาเซียนซึ่งจะทำให้เกิดการแข่งขันกันมากขึ้นไม่ว่าจะเป็นเรื่องการศึกษาหรือและการทำงานที่เราจะต้องแข่งขันกับอีก 9 ประเทศ

จากปัญหาที่กล่าวมานั้นทำให้ผู้พัฒนาเกิดความคิดที่จะมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาโดยเริ่มจากจุดเล็กๆ ซึ่งก็คือเด็กนักเรียนในวัยของประถมเนื่องจากว่า เด็กประถม 1 เป็นวัยเด็กที่จดจำอะไรได้ง่าย วัตถุประสงค์การเรียนรู้ และยังมีโครงการแท็บเล็ตเด็ก ป.1 ที่จะทำให้เด็กๆทุกคนมีโอกาสอย่างเสมอภาคในการเรียนรู้ โดยการออกแบบและรวบรวมคำศัพท์ที่เหมาะสมกับช่วงอายุแล้วนำมานำเสนอในรูปแบบของเกมซึ่งมีทั้งการเล่นคนเดียว การเล่นคู่ และการเล่นเป็นกลุ่มเพื่อสร้างแรงจูงใจให้เด็กเกิดความต้องการที่จะเรียนรู้.

## วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างเกมเพื่อการเรียนการสอนที่จะปลูกฝังให้เด็กเรียนรู้ถึงการใช้นโยบายเพื่อการศึกษาอย่างถูกจุดประสงค์
2. เพื่อให้เด็กได้แข่งขันที่ฝึกพัฒนาสมองและรู้จักการแพ้ ชนะ และพัฒนาตนเอง
3. เพื่อให้ความรู้และความบันเทิงแก่เด็กๆ

## เป้าหมายและขอบเขตของโปรแกรม

จัดทำเกมเพื่อการเรียนการสอนในวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่สามารถทำการแข่งขันกันได้บนเครื่องแท็บเล็ต

## รายละเอียดของการพัฒนา

### ออกแบบโครงสร้างและการทำงานของโปรแกรม



### การทำงานของโปรแกรม

ตัวโปรแกรม คำถามทำทดลอง เป็นโปรแกรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ การสอน โดยมุ่งพัฒนา กลุ่มเป้าหมายไปที่เด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพื่อให้รับการโครงการแท็บเล็ตเด็ก ป.1 ที่รัฐบาลออกนโยบาย

ในโปรแกรมนี้จะมีคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ควรจะรู้ไว้ โดยแยกเป็นหมวดหมู่ เพื่อให้ง่ายต่อการใช้งาน คำศัพท์แต่ละหน้า ได้ออกแบบให้เป็นรูปภาพที่มีสีสันสวยงามน่ามองไว้ดึงดูดความสนใจของผู้ใช้งาน เมื่อผู้ใช้งานเรียนรู้คำศัพท์ในแต่ละหน้าแล้วก็สามารถคลิกที่ปุ่มลูกศรด้านล่างซึ่งจะมีไว้ทุกหน้า ซึ่งสามารถกดไปข้างหน้าและกดกลับหน้าเดิมได้

เมื่อเรียนรู้คำศัพท์ในส่วนข้างต้นไปแล้ว ก็จะเข้าสู่หน้าของเกม ซึ่งโปรแกรมจะมีการรับค่าตัวแปร เริ่มต้นไว้ที่ 0 ทุกค่า โดยเกมจะแบ่งเป็น 2 ตอน ตอนที่ 1 จะเป็นเกมจับคู่ ที่กำหนดคำศัพท์และรูปภาพมา หากจับคู่ได้ถูกต้องคะแนนสะสมจะเพิ่มขึ้น 1 คะแนน คือค่าตัวแปรจะบวก 1 คะแนน

ตอนที่ 2 จะกำหนดคำศัพท์ วันและเดือนให้ โดยจะให้ผู้ใช้แยกว่า คำไหนคือวัน คำไหนคือเดือน หากแยกถูกคะแนนสะสมจะบวก 1 คะแนน แต่ถ้าหากตอบผิดคะแนนสะสมจะลดลง 1 คะแนน

เมื่อเล่นเกมทั้งหมดแล้ว จะเข้าสู่หน้า Score ซึ่งหน้านี้จะเป็นการแสดงค่าคะแนนที่เก็บสะสมมา ทั้งหมด ทั้งในตอน 1 และตอนที่ 2 โดยเมื่อเข้าสู่หน้านี้เพื่อให้ค่าคะแนนสะสมที่เก็บไว้แสดงออกมา



## รูปแบบการทำงานของโปรแกรม :

หน้านี้เป็น หน้าแรก หน้านี้จะบอกชื่อโปรแกรมทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษโดยจะมีปุ่มให้คลิก เพื่อเข้าสู่หน้าหลักของโปรแกรม



```
TIMELINE | OUTPUT | COMPILER ERRORS | MOTION EDITOR
ACTIONS - FRAME
ActionScript 3.0
Current Selection
  background : Frame 1
Scene 1
  Layer 2 : Frame 53
  Layer 2 : Frame 54
  Layer 2 : Frame 55
  Layer 2 : Frame 56
  Layer 2 : Frame 57
  Layer 2 : Frame 58
  Layer 2 : Frame 59
  Layer 2 : Frame 60
  Layer 2 : Frame 61
  Layer 2 : Frame 62
1 stop ();
2 btF.addEventListener(MouseEvent.CLICK,next2);
3 function next2(e){
4     sn.gotoAndPlay(2);
5     gotoAndStop(2);
6
7 }
8
```

หน้านี้เป็น หน้าหลักของโปรแกรม หน้านี้ออกแบบมาให้ เป็นหน้าเมนู ตามที่โปรแกรมนี้ได้แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ ส่วนของคู่มือการใช้งาน บทเรียนรู้คำศัพท์ และเกม



```
1 stop();
2 addLearning.addEventListener(MouseEvent.CLICK, gotoanimal);
3 function gotoanimal(e) {
4     sn.gotoAndPlay(2);
5     gotoAndStop(4);
6
7 }
8 manual.addEventListener(MouseEvent.CLICK, gotomanual);
9 function gotomanual(e) {
10    sn.gotoAndPlay(2);
11    gotoAndStop(3);
12 }
13 game.addEventListener(MouseEvent.CLICK, gotogame);
14 function gotogame(e) {
15    sn.gotoAndPlay(2);
16    gotoAndStop(53);
17 }
18 var s=new int();
19 var s2=new int();
20
21 var w=new int();
22 var w2=new int();
23 s=0;
24 s2=0;
25 w=0;
26 w2=0;
```

หน้านี้เป็น หน้า  
ใช้งาน หน้านี้จะมี

คู่มือการ  
คำอธิบาย

เกี่ยวกับการใช้โปรแกรมเมื่อทำความ

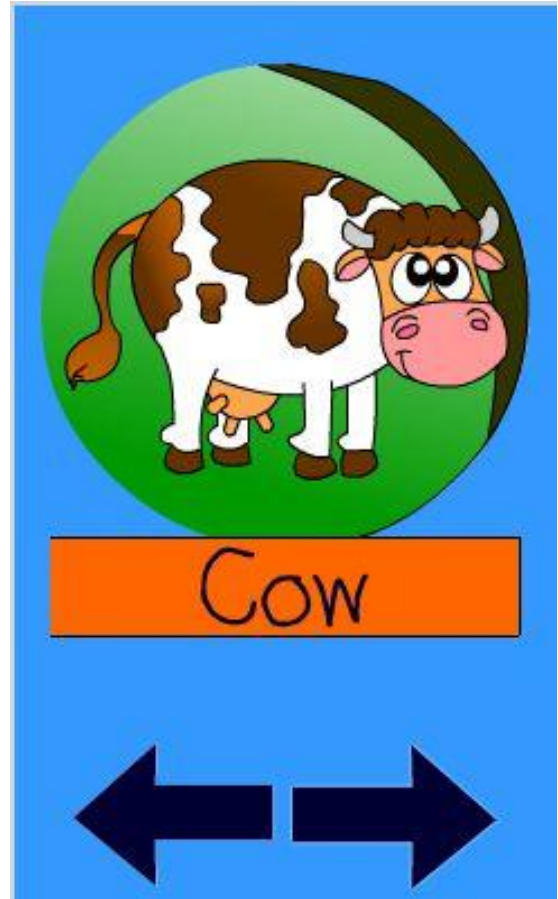
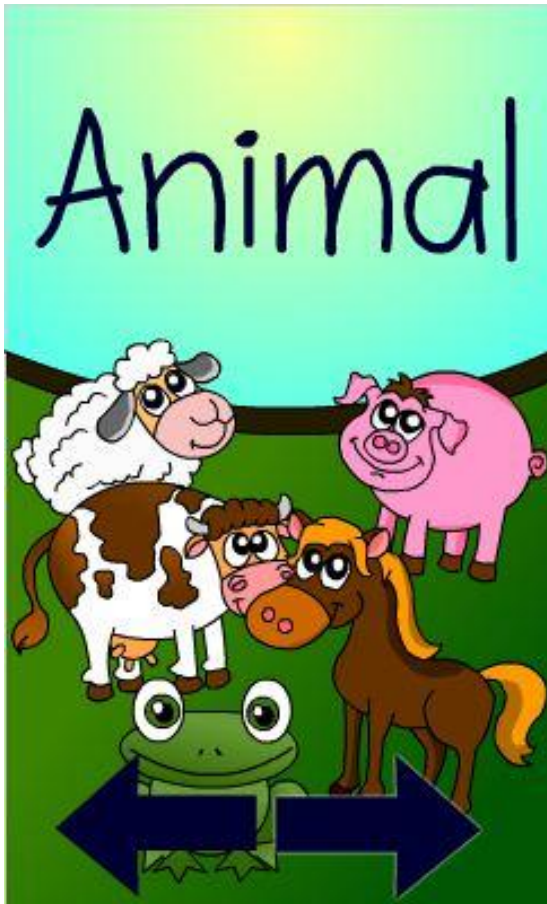
เข้าใจกับโปรแกรมแล้วก็คลิกที่ปุ่มด้านล่างเพื่อกลับสู่หน้าหลัก

**คู่มือการใช้งาน**

-> ในส่วนของคำสั่งที่ จะมีปุ่มลูกศรไปกลับ  
ด้านล่างตรงทุกหน้า

-> ในส่วนของเกม จะแบ่งออกเป็น 2 ตอน  
ตอนที่ 1 จะมีคำสั่งมาให้แล้วให้ลองๆเลือกรูปที่ตรงกับ  
คำสั่งที่หากตอบถูกจะได้คะแนน 1 คะแนน  
ตอนที่ 2 จะเป็นเกมแยก วัน-เดือน หากแบ่งถูกจะได้  
คะแนน 1 คะแนน แต่ถ้าตอบผิดจะลบ 1 คะแนน

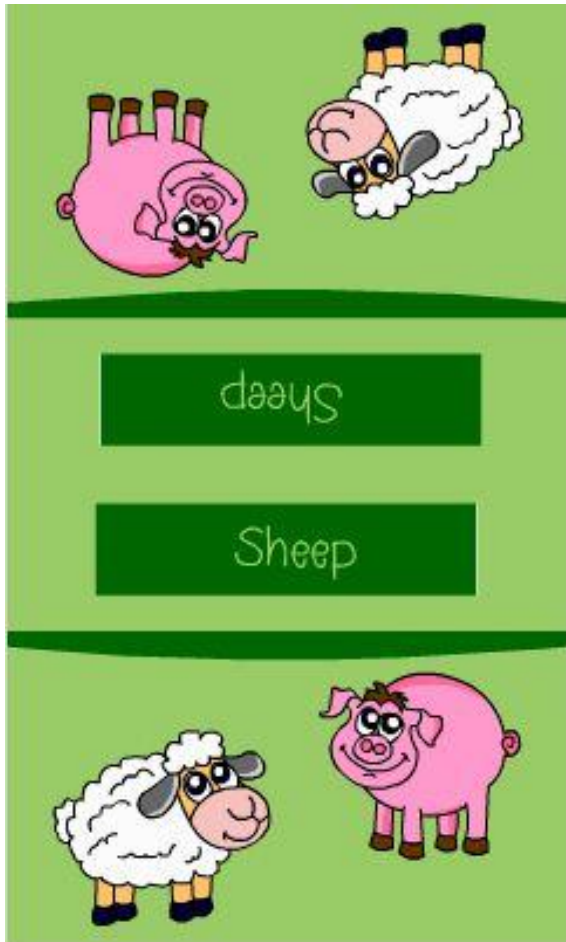
ส่วนที่ 1 คือ หน้าคำศัพท์ซึ่งแบ่งเป็นหมวดหมู่ ในแต่ละหน้าของคำศัพท์จะมีปุ่มไปข้างหน้าและย้อนกลับ



```
TIMELINE OUTPUT COMPILER ERRORS MOTION EDITOR
ACTIONS - FRAME
ActionScript 3.0
1 stop();
2 animal_next.addEventListener(MouseEvent.CLICK,nextcow);
3 function nextcow(e){
4     gotoAndStop(5);
5     sn.gotoAndPlay(2);
6
7 }
8 animal_back.addEventListener(MouseEvent.CLICK,backmenu2);
9 function backmenu2(e){
10    gotoAndStop(3);
11    sn.gotoAndPlay(2);
12 }
background: 4
background: 2
background: 3
background: 4
Line 12 of 12, Col 2
```

ส่วนที่ 2 คือหน้าของเกมที่เกมจะแบ่งออกเป็นสองตอน ตอนที่ 1 จะเป็นเกมจับคู่รูปภาพกับคำศัพท์ที่กำหนดมา ถ้าหากว่าตอบถูกคะแนนสะสมจะเพิ่ม ตอนที่ 2 จะเป็นเกมแยกวัน-เดือน หากแยกถูกคะแนนสะสมจะบวกหนึ่งคะแนน แต่ถ้าหากตอบผิดคะแนนจะลดลงหนึ่งคะแนน

ตอนที่ 1



ตอนที่ 2



```

File Edit View Insert Modify Text Commands Control Debug Window Help CLASSIC
TIMELINE OUTPUT COMPILER ERRORS MOTION EDITOR
ACTIONS - FRAME
ActionScript 3.0
Current Selection
Layer 2: Frame 53
Scene 1
Layer 2: Frame 53
Layer 2: Frame 54
Layer 2: Frame 55
Layer 2: Frame 56
Layer 2: Frame 57
Layer 2: Frame 58
Layer 2: Frame 59
Layer 2: Frame 60
Layer 2: Frame 61
Layer 2: Frame 62
Layer 2: Frame 63
Layer 2: Frame 64
Layer 2: Frame 65
Layer 2: Frame 66
Layer 2: Frame 67
Layer 2: Frame 68
Layer 2: Frame 69
Layer 2: Frame 71
background: Frame 1
background: Frame 2
background: Frame 3
background: Frame 4
background: Frame 5
background: Frame 6
background: Frame 7
background: Frame 8
background: Frame 9
background: Frame 10
Layer 2: 53 | background: 2 | background: 3 | background: 4 | background: 5 | background: 7 | background: 10
Line 19 of 19, Col 3
1 stop();
2 sheep_sheep.addEventListener(MouseEvent.CLICK, aaa);
3 function aaa(e){
4     s++;
5     gotoAndStop(54); sn.gotoAndPlay(2);
6 }
7 sheep_pig.addEventListener(MouseEvent.CLICK, zzz);
8 function zzz(e){
9     gotoAndStop(54); sn.gotoAndPlay(2);
10 }
11 sheep_sheep2.addEventListener(MouseEvent.CLICK, aaa2);
12 function aaa2(e){
13     s2++;
14     gotoAndStop(54); sn.gotoAndPlay(2);
15 }
16 sheep_pig2.addEventListener(MouseEvent.CLICK, zzz2);
17 function zzz2(e){
18     gotoAndStop(54); sn.gotoAndPlay(2);
19 }

```

ส่วนที่ 3 คือ หน้า Score หน้านี้จะมีการแสดงค่าจากตัวแปรที่ทำหน้าที่เก็บคะแนนสะสม

Score 1 คือคะแนนตอนที่ 1 โดยผู้ใช้งานด้านที่ 1

Score 2 คือคะแนนตอนที่ 1 โดยผู้ใช้งานด้านที่ 2

Part2 1 คือคะแนนตอนที่ 2 โดยผู้ใช้งานด้านที่ 1

Part2 2 คือคะแนนตอนที่ 2 โดยผู้ใช้งานด้านที่ 2



```
1 stop();
2 score.addEventListener(MouseEvent.CLICK, go);
3 function go(e) {
4     sn.gotoAndPlay(2);
5     sc1.text=s;
6     sc2.text=s2;
7     sc3.text=w;
8     sc4.text=w2;
9 }
10
11
```

## เทคนิคและเทคโนโลยีที่ใช้พัฒนา

- 1.ทำอนิเมชั่นที่โปรแกรม Flash ในส่วนของบทเรียน
- 2.เขียนโค้ดลงบน Flash และแปลง เป็นแอนดรอยด์ลงใน แท็บเล็ต

## เครื่องมือที่ใช้พัฒนา

- 1.Adobe Flash cs5.5
- 2.Action Script 3.0

## ขอบเขตของโปรแกรม

โปรแกรม คำถามทำทดลองนี้ เป็นโปรแกรมที่เมื่อพัฒนาแล้วใช้งานบนเครื่องแท็บเล็ต

## กลุ่มผู้ใช้โปรแกรม

โปรแกรมคำถามทำทดลอง เป็นโปรแกรมที่มุ่งพัฒนาเด็กนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

## ผลของการทดสอบโปรแกรม

โปรแกรมคำถามทำที่แบ่งการทำงานออกเป็น 3 ส่วน

ส่วนที่ 1 คือส่วนของบทเรียน ซึ่งได้ออกแบบการนำเสนอให้เป็นรูปแบบของคำศัพท์โดยวาดรูปประกอบ

ส่วนที่ 2 คือส่วนของเกม ซึ่งในส่วนนี้ มีการเก็บคะแนนสะสม เกมที่ 1 เกมจับคู่ หากจับคู่ถูกต้องจะได้

คะแนน 1 คะแนน เกมที่ 2 เกมแยกวันและเดือน หากแยกถูกต้องจะได้คะแนน 1 คะแนนแต่หาก

แยกผิดคะแนนสะสมจะลดลง 1 คะแนน

ส่วนที่ 3 คือส่วนของการแสดงคะแนนที่สะสมทั้งหมดทุกค่า

เมื่อทำการทดลองใช้งานโปรแกรมแล้วพบว่า ผู้ใช้งานสามารถเรียนรู้คำศัพท์ได้ และในส่วนของเกมก็สามารถเล่น และมีการเก็บคะแนนพร้อมแสดงค่าได้จริง จึงสรุปได้ว่าโปรแกรมสามารถทำงานได้จริงตามวัตถุประสงค์ของโปรแกรม

## ปัญหาและประโยชน์และอุปสรรค

เนื่องจากในปัจจุบันมีการรับค่านิยมและวัฒนธรรมจากต่างชาติเข้ามาซึ่งก็คือเทคโนโลยี แต่เทคโนโลยีมีทั้งข้อดีมากมายทั้งการสื่อสาร การศึกษา รวมไปถึงในภาคธุรกิจ แต่ก็มีข้อเสียเช่นเดียวกันถ้าหากว่าเราใช้เทคโนโลยีที่ว่ามันน้อยอย่างผิดวัตถุประสงค์ ทางผู้พัฒนาจึงได้จัดทำเกมเพื่อการเรียนการสอนสำหรับเด็กป.1ขึ้นมา เนื่องด้วยมีโครงการของรัฐบาลคือการแจกแท็บเล็ตมาทำให้การใช้งานเป็นไปในจำนวนมาก และเพื่อปลูกฝังให้เด็ก ๆ รู้จักการใช้งานเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาอย่างถูกวัตถุประสงค์

## แนวทางในการพัฒนาและประยุกต์ใช้ร่วมกับงานอื่นๆ ในขั้นต่อไป

ในการพัฒนาครั้งต่อไปอาจจะเปลี่ยนลักษณะการนำเสนอให้มีความหลากหลาย และมีจำนวนคำศัพท์มากขึ้น แล้วอาจจะออกแบบให้มีเก็บคะแนนข้อมูลไว้เป็นข้อเปรียบเทียบกับการใช้งานครั้งต่อไป

## ข้อเสนอแนะและข้อคิดเห็น

ในการพัฒนาครั้งต่อไปอาจขยายเพิ่มคำศัพท์ในแต่ละหมวดหมู่ให้มีความหลากหลายยิ่งขึ้น แล้วในส่วนของเกมก็อาจจะออกแบบให้มีความน่าสนใจมากกว่านี้ ใช้งานง่ายกว่านี้



## แหล่งอ้างอิง

วิชญ์พงษ์ธัญญลักษณ์. การสร้างงานแอนิเมชันด้วยFlash เวอร์ชันCS4. กรุงเทพฯ : ชัคเซสมิเดีย, 2555.

<http://codestep.blogspot.com/2012/11/LernActionScript3.0Operator.html>

<http://www.webthaidd.com/flash/>

<http://www.justusers.net/forum/index.php?topic=9106.0>

## ประวัติและผลงานวิจัยดีเด่นของผู้พัฒนา



ชื่อ-สกุล นางสาวสรโรชา วันศุกร์

วัน/เดือน/ปี/เกิด 29 สิงหาคม 2539

ที่อยู่ 57 หมู่ 1 ตำบลทางพระ อำเภอโพธิ์ทอง จังหวัดอ่างทอง 14120

การศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสตรีอ่างทอง

ผลงานดีเด่น - เหรียญทอง การประกวด การออกแบบเว็บไซต์ประเภท text editor งานศิลปะหัตถกรรม  
นักเรียน ระดับภาคจังหวัดเพชรบุรี ครั้งที่ 63 และเป็นตัวแทนแข่งขันต่อใน  
ระดับประเทศ

- เหรียญเงิน การประกวด การออกแบบเว็บไซต์ประเภท text editor งานศิลปะหัตถกรรม  
นักเรียน รอบชิงชนะเลิศ ระดับชาติ ครั้งที่ 62

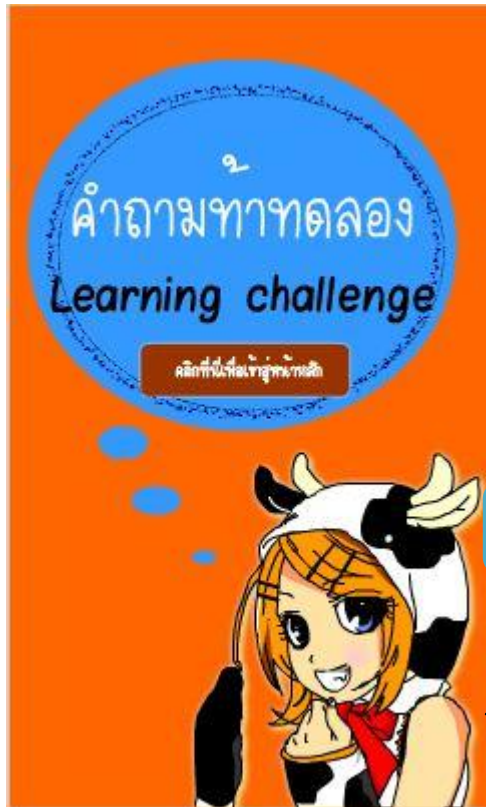
- เหรียญเงินการประกวดออกแบบเว็บไซต์ประเภท design ระดับม.ต้น

งานศิลปะหัตถกรรมนักเรียน ระดับภาคกลางและตะวันออก ครั้งที่ 61

- เหรียญเงินการแข่งขัน e-book งานศิลปะหัตถกรรมนักเรียน ระดับจังหวัด ครั้งที่ 60

- เหรียญเงิน การแข่งขัน e-book งานศิลปะหัตถกรรมนักเรียนภาคกลางและตะวันออก ครั้งที่ 61

## คู่มือการใช้งาน



หน้านี้เป็นหน้าแรกของโปรแกรมการใช้งาน  
คือ คลิกที่ปุ่ม เพื่อเข้าสู่หน้าหลักของโปรแกรม

คลิกที่นี่เพื่อเข้าสู่หน้าหลักของโปรแกรม



หน้านี้เป็นหน้าหลักของโปรแกรม มี 3 เมนูให้  
เลือก สามารถเลือกได้โดยการคลิกที่ปุ่ม

- คู่มือการใช้งาน
- บทเรียน
- เกม

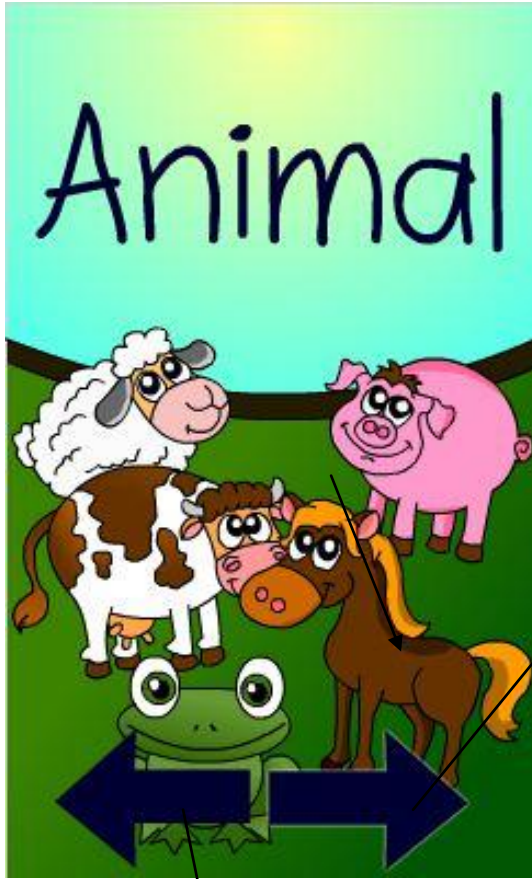
คลิกที่นี่เพื่อเข้าสู่หน้าต่างๆ ตามเมนู



หน้านี้เป็นหน้า คู่มือการใช้งาน ที่ต้องอ่านทำความเข้าใจ ซึ่งเมื่อทำความเข้าใจแล้ว จะมีปุ่มย้อนกลับไปสู่หน้าหลักของเมนูอยู่ด้านล่าง

กดที่นี่เพื่อย้อนกลับสู่หน้าหลักของโปรแกรม



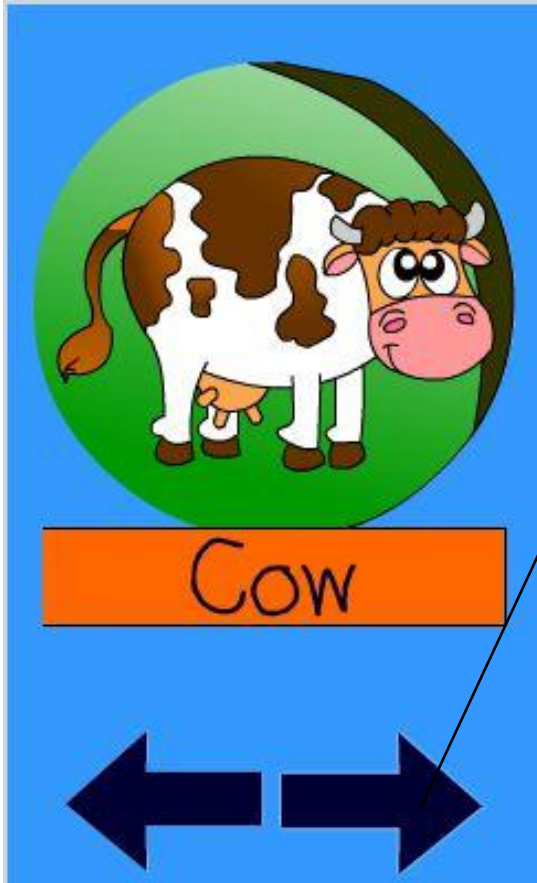


หน้านี้เป็นส่วนหนึ่งของบทเรียนรู้คำศัพท์  
ซึ่งหน้านี้เป็นหน้าที่แสดงหมวดหมู่  
สามารถกดปุ่มลูกศรไปข้างหน้าด้านล่าง  
เพื่อเข้าสู่หน้าคำศัพท์และปุ่มลูกศร

ย้อนกลับเพื่อย้อนกลับไปหน้าที่แล้ว

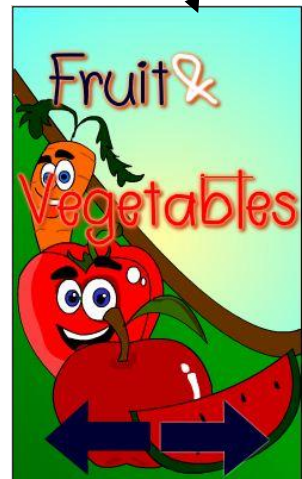
กดปุ่มนี้เพื่อย้อนกลับไปหน้าก่อนหน้า

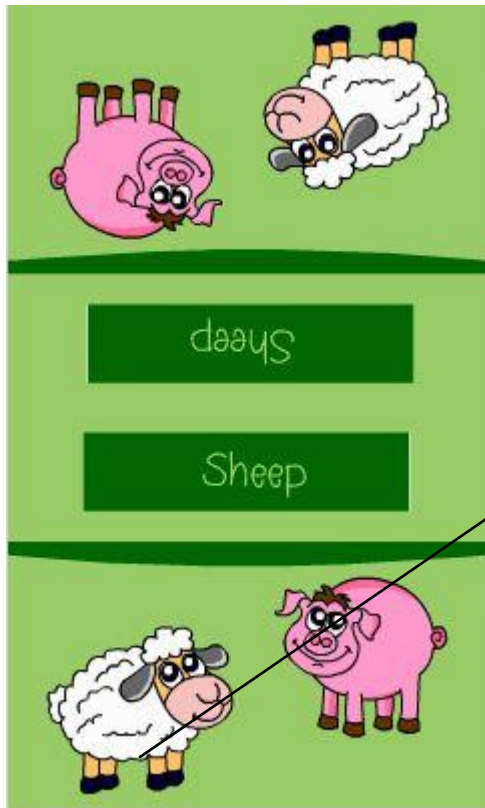




หน้านี้คือ หน้าคำศัพท์ จะมีปุ่มกดลูกศรไปข้างหน้า และลูกศรย้อนกลับ หากกดแล้วก็จะเข้าสู่หน้าต่อไปๆ

กดที่นี่เพื่อเข้าสู่หน้าต่อไปๆ





หน้านี้เป็นส่วนของเกม เกมนี้คือเกมแรกซึ่งเป็นเกมจับคู่ โดยจะกำหนดคำมาแล้วให้เลือกว่า คำนี้ตรงกับรูปไหน ซึ่งสามารถเลือกคำตอบได้จากการกดที่รูปภาพ เมื่อกดเลือกคำตอบแล้ว จะเข้าสู่หน้าต่อไปทันทีไม่ว่าคำตอบจะถูกหรือผิด.

กดที่รูปภาพที่ต้องการจะตอบ เมื่อกดเลือกคำตอบแล้วจะเข้าสู่ต่อไป





หน้านี้เป็นส่วนหนึ่งของเกม ซึ่งเป็นเกมแยกวันและเดือน

โดยการ กดที่คำศัพท์วันหรือเดือนที่ต้องการแล้วลากไปที่ตะกร้าด้านล่าง ซึ่งตะกร้าด้านล่าง จะมีชื่อติดอยู่แล้ว

กดค้างที่คำศัพท์นี้ แล้วลากไปที่





Score

Score1 :

Score2 :

Part2 1:

Part2 2 :

หน้านี้เป็นหน้าที่แสดงค่าคะแนนสะสมทั้ง

จะแสดงค่าทันทีที่

Score

Score1 : 9

Score2 : 5

Part2 1: 6

Part2 2 : 6

## คู่มือการติดตั้งโปรแกรม

1. ติดตั้งโปรแกรม Flash Player
2. ดับเบิลคลิกที่ ไฟล์ คำถามทดลอง Learning Challenge แล้วสามารถใช้งานโปรแกรมได้ทันที.