หัวข้อโครงงงาน การพัฒนาสื่อการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์สำหรับชั้นอนุบาล
ชื่อนักศึกษา นายกฤษลักษณ์ มาธุสรสกุล
นายพรอนันท์ พริกเทศ
นายยุทธนา เต็มเปียง
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ดร.เศรษฐชัย ชัยสนิท
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม อาจารย์วีณา คงพิษ
สาขาวิชา มัลติมีเดียแอนิเมชัน
คณะ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
พ.ศ. 2557

บทคัดย่อ

โครงงานนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์สำหรับชั้นอนุบาล กรณีศึกษาโรงเรียนบ้านห้วยสาลิกา อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี 2) ประเมินความพึงพอใจของสื่อการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์สำหรับชั้นอนุบาล โดยผู้เชี่ยวชาญ 3) ประเมินความพึงพอใจของสื่อการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์สำหรับชั้นอนุบาล โดยนักเรียนระดับชั้นอนุบาลโรงเรียนบ้านห้วยสาลิกา อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี ตัวสื่อจะมีแบบทดสอบก่อนเรียนจำนวน 10 ข้อ บทเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนจำนวน 10 ข้อ เพื่อที่จะวัดผลการศึกษา โดยโปรแกรมที่ใช้ คือ Adobe Illustrator เพื่อสร้างตัวละครต่างๆ Adobe Flash Professional เพื่อทำเป็นภาพเคลื่อนไหว และ Adobe Captivate 6 ทำเป็นสื่อการเรียนรู้ การพัฒนาระบบสื่อการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์สำหรับชั้นอนุบาล คือการนำความรู้ในการใช้โปรแกรม Adobe Illustrator CS6, Adobe Flash Profession CS6 และ Adobe Captivate 6 มาใช้เพื่อสร้างผลงานออกมา โดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นตัวดำเนินการ และใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการแสดงผลงานออกมาให้เข้าใจง่ายและผู้ที่ชมสามารถเข้าใจถึงความหมายที่ผู้พัฒนาต้องการสื่อ

คำสำคัญ: คณิตศาสตร์ สื่อการเรียนรู้

SPU CHONBURI

Thesis Title	A Development of Mathematics Learning Media for Kindergarten
Student Name	Mr.Klitsalak Mathusornsakul
	Mr.Yuttana Tempieng
	Mr.Phonanan Priktes
Thesis Advisor	Dr.Settachai Chaisanit
Thesis Co-Advisor	MissVeena Khougpit
Major	Multimedia Animation
Faculty	School of Information Teachnology, Sripatum University Chonburi Campus
Year	2557

ABSTRACT

This project the objective. 1) For Development of Mathematics Learning Media for Kindergarten case study school Ban Huay Salika Muang, Chonburi. 2) Complacency rate of Mathematics Learning Media for Kindergarten by experts. 3) Complacency rate of Mathematics Learning Media for Kindergarten by kindergarten students school Ban Huay Salika Muang, Chonburi. The media will have pretest of 10 questions, lessons and posttest of 10 questions. In order to Educational Measurement. The program uses are Adobe Illustrator to build characters, Adobe Flash Professional to have be animated and Adobe Captivate 6 Made learning materials. Development of learning mathematics for kindergarten. Is bringing awareness to use the program Adobe Illustrator CS6, Adobe Flash Profession CS6 and Adobe Captivate 6 Used to create a work out. Using a computer operator and creative use of the work out to be easily understood and those that use can understand the meaning the developer media.

key words: Mathematics, Learning Media

SPU CHONBURI