

# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

นโยบายการศึกษาของรัฐบาลที่ได้แถลงนโยบายของคณะรัฐมนตรี ในส่วนที่เกี่ยวข้อง ด้านการศึกษา ต่อรัฐสภาเมื่อวันที่ 23 สิงหาคม 2554 โดยในส่วนของนโยบายเร่งด่วนของรัฐบาล ได้แก่ การส่งเสริมให้นักเรียนทุกระดับชั้น ได้ใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์แท็บเล็ตเพื่อการศึกษา (สำนักเลขาธิการนายกรัฐมนตรี. 2554 : 10) การจัดการศึกษาโดยภาครัฐที่กล่าวในเบื้องต้นนั้น “แท็บเล็ตเพื่อการศึกษา (Tablet for Education)” จึงกลายเป็นเครื่องมือด้านสื่อเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาที่สำคัญและพัฒนาการจัดการศึกษาไทยในปัจจุบันในยุคสังคมสารสนเทศและอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงซึ่งแนวนโยบายของรัฐบาลมุ่งเน้นที่จะใช้สื่อแท็บเล็ตให้ผู้เรียนทุกคนได้เรียนรู้ตามศักยภาพและความพร้อมที่มีอยู่โดยที่นโยบายของการปฏิบัติกับนักเรียนช่วงแรกตามโครงการ One Tablet PC Per Child หรือ โครงการ OTPC จะมุ่งเน้นไปที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นกลุ่มเป้าหมายนำร่องที่สำคัญของการนำสื่อแท็บเล็ตสู่การพัฒนาการเรียนรู้ในครั้งนี้ (สุรศักดิ์ ปาเฮ. 2555 : ออนไลน์)

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เป็นหน่วยงานที่นำนโยบายของรัฐบาลลงสู่ปฏิบัติ โดยในปีแรกของโครงการ (ปี พ.ศ. 2555) ได้ดำเนินการพัฒนาศักยภาพของผู้ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ผู้บริหารเขตพื้นที่ ผู้บริหารโรงเรียนศึกษานิเทศก์ ครู และผู้ดูแลระบบ เพื่อให้สามารถใช้คอมพิวเตอร์แท็บเล็ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ และในส่วนปีที่ 2 (ปี พ.ศ. 2556) ได้ดำเนินโครงการต่อเนื่องที่เกี่ยวกับนโยบาย “แท็บเล็ตเพื่อการศึกษา” ได้แก่ โครงการ “ประกวดสร้างสื่อการเรียนรู้..สู่แท็บเล็ต” เพื่อเป็นการส่งเสริมให้มีสื่อเทคโนโลยีที่มีคุณภาพรวมทั้งเป็นการสนับสนุนและกระตุ้นให้ครู บุคลากรทางการศึกษา และประชาชนทั่วไปมีการพัฒนาสื่อเพื่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียนรูปแบบแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ที่มีคุณภาพและปริมาณเพียงพอต่อการใช้งาน ซึ่งก็จะส่งผลโดยตรงต่อเด็กนักเรียน ที่จะก้าวขึ้นเป็นอนาคตของชาติต่อไป (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. 2556 : ออนไลน์)

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้ดำเนินการพัฒนา และจัดเตรียมเครื่องมือสร้างสื่อแอปพลิเคชัน และวัตถุดิบในการสร้างสื่อดังกล่าว เพื่อให้ครูสามารถนำไปเป็นเครื่องมือในการพัฒนาแอปพลิเคชันได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีผลงานส่งเข้าประกวดตามวัตถุประสงค์ของโครงการ ในขณะเดียวกัน ได้มีการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการ ให้กับครูทั่วประเทศจำนวน 1,000 คน ให้มีความรู้และทักษะในการพัฒนาสื่อแอปพลิเคชัน โดยใช้เครื่องมือสร้างสื่อ

แอปพลิเคชัน และวัตถุดิบในการสร้างสื่อที่จัดเตรียมไว้ ทั้งนี้การผลิตสื่อการเรียนการสอนเพื่อใช้กับเครื่องแท็บเล็ต จะครอบคลุมรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ Multimedia ebook การ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ e-Cartoon และ แอปพลิเคชันการเรียนการสอน Learning Application โดยสื่อที่ผลิตและจัดประกวดร่วมกับอุปกรณ์ แท็บเล็ตในโครงการ OTPC จะครอบคลุม 2 ช่วงชั้นใน 5 กลุ่มสาระวิชาหลัก คือ ช่วงชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึง 3 และ ช่วงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึง 3 ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ภาษาไทยและ สังคมศึกษา ทั้งนี้สื่อ แอปพลิเคชันสำหรับการศึกษาที่ครูสามารถพัฒนาเพื่อการเรียนรู้ของนักเรียน สามารถพัฒนาได้หลายชนิดได้แก่ แอปพลิเคชันรูปแบบเสริมการเรียนรู้ (Learning Media) แอปพลิเคชันรูปแบบเสริมการสอน (Instruction Media) และ แอปพลิเคชันแบบสร้างองค์ความรู้ (Construction Media) (สำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน. 2556 : ออนไลน์) สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานซึ่งเป็นหน่วยงานหลักในการรับผิดชอบ โครงการนี้ ได้ดำเนินการจัดโครงการอบรมการสร้างสื่อการเรียนรู้แอปพลิเคชันให้กับครูทั่วประเทศ ใน 5 ภูมิภาค จำนวน 5 รุ่น โดยจัดอบรมรุ่นละ 200 คน รวมทั้งสิ้น 1,000 คน โดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้มีการจัดอบรมสำหรับแกนนำวิทยากรเป็นลำดับแรก จำนวน 200 คน ทั่วประเทศ จากนั้นจึงได้ดำเนินการจัดอบรมบุคลากรทางการศึกษาให้ความสนใจสมัครเข้ารับการอบรมเป็นจำนวนมาก เดิมก่อนที่จะเปิดการอบรม จึงทำให้ครู และบุคลากรทางการศึกษาที่สนใจสมัครเข้ารับการอบรมพลาดโอกาสนี้ไป

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม เป็นสถาบันการศึกษาเพื่อพัฒนาชุมชนและท้องถิ่น ได้จัดตั้งคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อเป็นหน่วยงานหลักในการศึกษา วิจัยเพื่อให้บริการชุมชนในเขตพื้นที่บริการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หรือ ไอซีที ส่งเสริมการพัฒนาชุมชนเพื่อการเรียนรู้ด้วยสื่อไอซีทีในพื้นที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภายใต้การดำเนินงาน โครงการศูนย์ทางไกลเพื่อพัฒนาการศึกษาและพัฒนาชนบทในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ โดยคณะเทคโนโลยีสารสนเทศได้ดำเนินการร่วมมือกับเครือข่ายทั้งหน่วยงานภาครัฐและเอกชนจากผลการดำเนินงานโครงการส่งเสริมการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ (eDLTV : Electronic Distance Learning Via Television) ซึ่งเป็นสื่อภายใต้โครงการจัดทำเนื้อหาบนระบบอีเลิร์นนิ่ง eDL-Square ภายใต้โครงการเทคโนโลยีสารสนเทศตามพระราชดำริ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี เพื่อให้ครูและบุคลากรทางการศึกษาได้ใช้เป็นสื่อเพื่อการเรียนการสอน จากการสำรวจโรงเรียนและความต้องการของครูในการใช้สื่อ eDLTV เพื่อการเรียนการสอนพบว่าสื่อ eDLTV เป็นสื่อที่มีเนื้อหาสาระที่ครอบคลุมการจัดการเรียนการสอนในระดับประถมศึกษา (สมเจตน์ ภูศรีและคณะ. 2555 : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม)

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน เห็นความสำคัญของสื่อ eDLTV จึงได้บูรณาการเนื้อหาการใช้สื่อ eDLTV เข้าไปในหลักสูตรอบรมร่วมกับเนื้อหาอื่น ๆ ในโครงการพัฒนาบุคลากรด้านบูรณาการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร เพื่อยกระดับการเรียนการสอน นี้ มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาศักยภาพครู ให้มีความรู้และทักษะการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสามารถใช้คอมพิวเตอร์ เป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้ โดยมีเป้าหมายอบรม คือ ศึกษานิเทศก์ ครู และบุคลากรทางการศึกษา ในสังกัด หลักสูตรการอบรม มุ่งเน้นในการใช้สื่อ โปรแกรม และเทคโนโลยีที่เหมาะสมสำหรับการจัดการเรียนการสอน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. 2553 : ออนไลน์)

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ได้ได้ร่วมลงนามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือร่วมกับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคามเขต 1 เพื่อให้มีการส่งเสริมการพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษา ในการสร้างแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการพัฒนาครูในการใช้คอมพิวเตอร์แท็บเล็ตเพื่อการเรียนการสอนและการประยุกต์ใช้สื่อ eDLTV เพื่อการเรียนการสอน (มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. 2556) โดยได้ดำเนินการจัดโครงการอบรมการพัฒนาแอปพลิเคชันสำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษาขึ้นมา จากการจัดอบรมที่ผ่านมา พบว่า ยังไม่ครอบคลุม เนื่องจาก ยังมีครูและบุคลากรทางการศึกษาอีกจำนวนมากที่สนใจสมัครเข้ารับการอบรม ดังนั้นผู้วิจัยร่วมกับคณะเทคโนโลยีสารสนเทศได้เล็งเห็นความสำคัญของปัญหาในจุดนี้จึงได้ดำเนินการจัดโครงการอบรม ขึ้นมา เพื่อสนองความต้องการสำหรับผู้ที่สนใจสมัครเข้ารับการอบรมในครั้งนี้

จากหลักการและเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัย จึงเห็นว่าหลักสูตรอบรมการประยุกต์ใช้สื่อ eDLTV กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์สู่การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนแท็บเล็ต โดยการศึกษาเนื้อหาสาระการเรียนรู้จากสื่อ eDLTV เพื่อสร้างแอปพลิเคชันเป็นสื่อในการเรียนการสอน ให้กับนักเรียน ส่งผลให้นักเรียนมีสื่อที่สามารถใช้ในการเรียนรู้บนแท็บเล็ตเพิ่มมากขึ้น สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้จัดเตรียมเครื่องมือต่าง ๆ ไว้พร้อมใช้งาน และเปิดโอกาสให้ครูและประชาชนทั่วไป สามารถใช้เครื่องมือเหล่านั้นพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ได้ บนเว็บ OTPC (<http://www.otpcappcon.com/>) ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการจัดโครงการอบรม หลักสูตรการประยุกต์ใช้สื่อ eDLTV กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์สู่การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนแท็บเล็ต โดยใช้เครื่องมือที่ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานจัดเตรียมไว้เป็นเครื่องมือในการอบรมให้แก่ นักศึกษาเพื่อเสริมในการจัดการเรียนรู้สามารถพัฒนาสื่อการเรียนรู้บนคอมพิวเตอร์แท็บเล็ตด้วยตนเอง และนำไปสู่การใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

## วัตถุประสงค์การศึกษา

1. เพื่อพัฒนาคู่มืออบรมการประยุกต์ใช้สื่อ eDLTV กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์  
ผู้การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนแท็บเล็ต ให้มีคุณภาพ
2. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ก่อนอบรมและหลังอบรมของผู้เข้ารับการอบรมด้วย  
คู่มืออบรมที่พัฒนาขึ้น
3. เพื่อศึกษาคุณภาพแอปพลิเคชันของผู้เข้ารับการอบรมด้วยคู่มืออบรมที่พัฒนาขึ้น
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เข้ารับการอบรมที่มีต่อคู่มืออบรมที่พัฒนาขึ้น

## สมมติฐานการศึกษา

ผู้เข้ารับการอบรมมีคะแนนเฉลี่ยหลังการอบรมสูงกว่าก่อนการอบรม อย่างมีนัยสำคัญ  
ทางสถิติที่ระดับ .05

## ขอบเขตการศึกษา

### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาวิชาเคมี ภาคเรียนที่  
1 ปีการศึกษา 2556 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จำนวน 69 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีวิชาเอกเคมี  
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม คัดเลือกกลุ่ม  
ตัวอย่างโดยการสุ่มอย่างง่ายด้วยวิธีจับฉลาก จำนวน 30 คน

### 2. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้ระยะเวลาระหว่างเดือนกรกฎาคม-ตุลาคม 2556

### 3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่นำมาวิจัยครั้งนี้ เป็นการอบรมนักศึกษาระดับปริญญาตรีวิชาเอกเคมี ภาค  
เรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคามพัฒนาแอปพลิเคชัน  
เพื่อการเรียนรู้บนแท็บเล็ตใช้เครื่องมือที่พัฒนาโดย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
จัดทำเป็นหลักสูตรอบรม ประกอบด้วย 5 หน่วย ดังนี้

หน่วยที่ 1 การประยุกต์ใช้สื่อ eDLTV

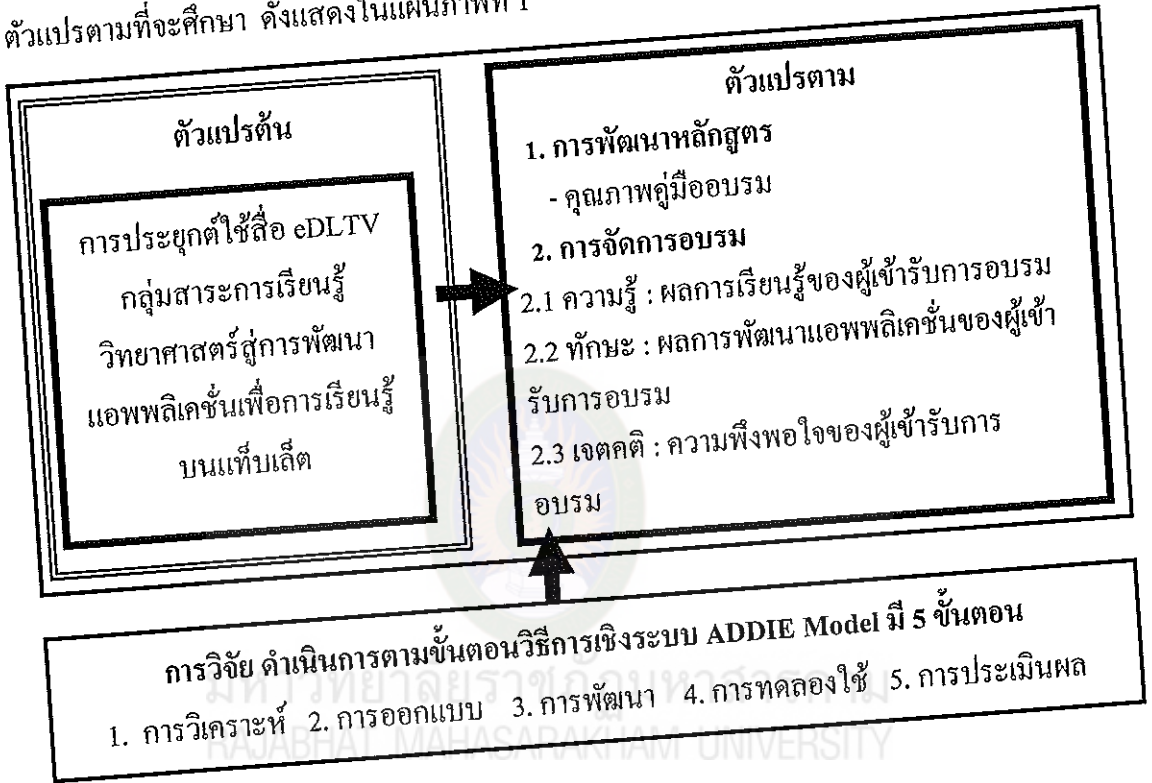
หน่วยที่ 2 แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้

หน่วยที่ 3 การสร้างสื่อแอปพลิเคชัน

หน่วยที่ 4 เครื่องมือสร้างเกมและสื่ออื่นๆ  
 หน่วยที่ 5 การใช้งานเครื่องมือสร้างเมนู

4. กรอบแนวคิดการวิจัย

กรอบแนวคิดการวิจัยครั้งนี้ อธิบายโดยแสดงภาพความสัมพันธ์ของตัวแปรต้น และตัวแปรตามที่จะศึกษา ดังแสดงในแผนภาพที่ 1



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

จากแผนภาพที่ 1 การวิจัยในครั้งนี้ ตัวแปรต้นที่ศึกษา คือ การประยุกต์ใช้สื่อ eDLTV กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์สู่การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนแท็บเล็ตตัวแปรตามที่ศึกษาในขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตรอบรม คือ คุณภาพของคู่มืออบรมที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น จากนั้นผู้วิจัยนำคู่มือที่พัฒนาขึ้นไปทดลองใช้โดยการจัดการอบรม ตัวแปรตามที่ศึกษา ด้านความรู้ คือ ผลการเรียนรู้ของผู้รับการอบรม ด้านทักษะคือผลการพัฒนาแอปพลิเคชันของผู้รับการอบรม และด้านเจตคติ คือความพึงพอใจของผู้รับการอบรมที่มีต่อคู่มืออบรม

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. คู่มืออบรม หมายถึง เอกสารการอบรมนักศึกษาประยุกต์ใช้สื่อ eDLTV กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์สู่การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนแท็บเล็ตที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

ประกอบด้วยแบบทดสอบก่อนการอบรม แบบทดสอบหลังการอบรม แบบประเมินผลการพัฒนา แอปพลิเคชันและแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เข้ารับการอบรม

2. คุณภาพของคู่มืออบรม หมายถึง ค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ ที่มีต่อคู่มืออบรมที่พัฒนาขึ้น วัดโดยใช้แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อคู่มืออบรม เป็นแบบมาตราส่วน 5 ระดับ โดยคะแนนเฉลี่ยที่ยอมรับได้มีค่า 3.5 ขึ้นไป

3. การประยุกต์ใช้สื่อ eDLTV หมายถึง การนำเนื้อหาของสื่อการเรียนรู้อีDLTV มาประยุกต์ใช้ในการพัฒนากระบวนการเรียนการสอน

4. สื่อ eDLTV หมายถึง สื่อที่มูลนิธิการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียมและโครงการเทคโนโลยีสารสนเทศตามพระราชดำริสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี จัดทำขึ้นเพื่อร่วมเทิดพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เนื่องในโอกาสมหามงคลเฉลิมพระชนมพรรษา 80 พรรษา 5 ธันวาคม 2550 โดยบรรจุเนื้อหาสาระบทเรียนจากการสอนในระดับมัธยมศึกษาของโรงเรียนไกลกังวล จำนวน 6 กลุ่มสาระการเรียนรู้ คือ ภาษาไทย วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ สังคมศึกษา สุขศึกษา และภาษาอังกฤษ โดยจัดเป็นสื่อวีดิทัศน์การสอน ประกอบด้วยสไลด์ประกอบการสอน ใบงาน ใบความรู้ และแบบทดสอบ รวบรวมและจัดเก็บด้วยระบบบริการจัดการเรียนรู้อีดีแอลสแควร์ สามารถจัดการเรียนการสอนโดยใช้การศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียมในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้แบบไม่ผ่านเครือข่าย หรืออีเลิร์นนิ่งแบบออนไลน์ หรือเพื่อให้สามารถจัดการเรียนการสอนได้ทั้งเครือข่ายระบบแลน แบบเครื่องเดียว

5. แอปพลิเคชัน หมายถึง โปรแกรมหรือชุดคำสั่งที่พัฒนาขึ้น โดยใช้เครื่องมือการพัฒนาแอปพลิเคชันของ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จากเว็บไซต์ [www.OtpcAppCon.com](http://www.OtpcAppCon.com) เพื่อนำมาใช้กับคอมพิวเตอร์แท็บเล็ต ที่เป็นระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์

6. ผลการเรียนรู้ หมายถึง ความรู้ที่ผู้เข้ารับการอบรมได้รับจากการอบรม โดยวัดจากแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ จำนวน 30 ข้อ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ดำเนินการทดสอบก่อนการอบรม และหลังการอบรม

7. ผลการพัฒนาแอปพลิเคชัน หมายถึง สื่อการเรียนรู้อีDLTV ที่ผู้เข้ารับการอบรมด้วยคู่มืออบรม การประยุกต์ใช้สื่อ eDLTV กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์สู่การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนแท็บเล็ต ที่ได้ผลดีขึ้น

8. นักศึกษา หมายถึง นักศึกษาระดับปริญญาตรี วิชาเอกเคมี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ที่เข้าเรียนปีการศึกษา 2556

9. ความพึงพอใจ หมายถึง ความคิดเห็นของผู้เข้ารับการอบรมด้วยคู่มืออบรมซึ่งสามารถวัดได้โดยใช้แบบสอบถามประเมินความพึงพอใจ แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับของผู้เข้ารับการอบรมต่อคู่มือที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น

## ประโยชน์การศึกษา

1. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ได้คู่มืออบรมการประยุกต์ใช้สื่อ eDLTV กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์สู่การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนแท็บเล็ตที่มีคุณภาพนำไปสู่การอบรมนักศึกษาเพื่อสร้างสื่อการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. นักศึกษาที่เข้ารับการอบรมด้วยคู่มืออบรมการประยุกต์ใช้สื่อ eDLTV กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์สู่การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนแท็บเล็ตได้รับความรู้ เกิดทักษะในการพัฒนาแอปพลิเคชัน สามารถผลิตชิ้นงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. เป็นแนวทางสำหรับผู้สนใจทั่วไปในการพัฒนาคู่มืออบรมการประยุกต์ใช้สื่อ eDLTV กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์สู่การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนแท็บเล็ตด้วยเครื่องมือของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน