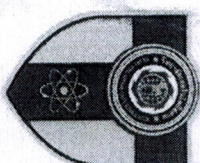


Thailand



วิบูลย์ชนบทเทคโนโลยีส์ศึกษา คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยี

ขอขอบเกียรติบัตรนี้เพื่อแสดงว่า

ปณิศา ชำนิบา นภลีย์ วัณญ์ดี และพรพนวดี ทำจริง

ได้เข้าร่วมการนำเสนอผลงานวิจัย รูปแบบการบรรยาย

การพัฒนากลไกการเรียนรู้เรื่องภัยพิบัติในประเทศไทยโดยการเรียนรู้แบบ Game - base Learning (เกมบังคับ)
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 9 (9th TECHCON 2023)

“นวัตกรรมแห่งการเรียนรู้เพื่อโลกอนาคตด้านเทคโนโลยี”

วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม

ไต้หวัน ณ วันที่ 21 กรกฎาคม 2566

อาจารย์จิรวรัตน์ กรุณา

รักษาการคณบดีคณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยี

วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พรพิศุภกรธิ์ มงคลฉนวน

อธิการบดีวิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม



ที่ วทส. 0208/SOC005

คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยี วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม

เลขที่ 46 ถนนเจริญสุขนิทวงศ์

แขวงท่าพระ เขตบางกอกใหญ่

กรุงเทพมหานคร

10600

30 มิถุนายน 2566

เรื่อง หนังสือตอบรับบทความวิจัยในการเข้าร่วมประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 9

เรียน คุณปณิดา ขำนินา, คุณนนทลี ขวัญดี และคุณพรณวดี ขำจริง

ตามที่ท่านได้ส่งบทความวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้เรื่องภัยพิบัติในประเทศไทยโดยการเรียนรู้แบบ Game – Base Learning (เกมบันไดงู) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต เพื่อร่วมนำเสนอผลงานในการประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 9 (The 9th TECHCON 2023) หัวข้อ “นวัตกรรมแห่งการเรียนรู้เพื่อโลกอนาคตด้านเทคโนโลยี” บัดนี้ บทความวิจัยได้ผ่านการตรวจสอบจากคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิเรียบร้อยแล้ว และขอตอบรับบทความของท่านเพื่อตีพิมพ์เผยแพร่ในหนังสือประมวลผลการประชุมทางวิชาการ (Conference proceedings) ในวันศุกร์ที่ 21 กรกฎาคม พ.ศ. 2566 และร่วมงานประชุมวิชาการฯ ในครั้งนี้

คณะผู้จัดงานขอแสดงความขอบคุณและยินดีต้อนรับท่านในวันศุกร์ที่ 21 กรกฎาคม พ.ศ. 2566 เวลา 08.00 – 16.30 น. ณ วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม (ในรูปแบบออนไลน์)

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์จิรวัดน์ กรุณา)

ประธานคณะกรรมการดำเนินงาน

โทร. 02-878-5030, 02-878-5035

E-mail: techcon.staff@siamtechno.ac.th



แบบประเมินบทความวิจัย งานประชุมวิชาการระดับชาติ TECHCON 2023

คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยี วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม

ชื่อบทความวิจัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้เรื่องภัยพิบัติในประเทศไทยโดยการเรียนรู้แบบ Game -Base Learning (เกมบันไดงู) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

กรุณาพิจารณาและเสนอแนะในประเด็นต่อไปนี้

หัวข้อประเมิน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ข้อเสนอแนะ/แก้ไขเพิ่มเติม
1.หัวข้องานวิจัยมีความสอดคล้องกับกลุ่มสาขาที่ตีพิมพ์	✓		-
2.ชื่อเรื่องสอดคล้องกับเนื้อหาและมีความเหมาะสม	✓		-
3.บทคัดย่อสอดคล้องกับเนื้อหาและมีความเหมาะสม (วัตถุประสงค์/เครื่องมือ/วิธีการดำเนินการวิจัย/ผลการวิจัย)	✓		- เขียนใหม่ ตามหลักการเขียนบทคัดย่อ
4.บทนำ (ที่มาและความสำคัญของปัญหา/อ้างอิง)	✓		-
5.วัตถุประสงค์	✓		-

หัวข้อประเมิน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ข้อเสนอแนะ/แก้ไขเพิ่มเติม
6.วิธีการดำเนินการวิจัย	✓		-
7.ผลการวิจัย	✓		-
8.สรุปผล/อภิปรายผล	✓		-
9.เอกสารอ้างอิง	✓		

สรุปผลการประเมิน

- ☐ ผ่าน
☒ ผ่าน แบบมีเงื่อนไข/ต้องแก้ไขเอกสาร
☐ ไม่ผ่าน เนื่องจาก.....

คุณภาพผลงาน

- ☐ ดีมาก
☒ ดี
☐ ปานกลาง
☐ พอใช้

ลงชื่อ.....

ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจประเมิน



แบบประเมินบทความวิจัย งานประชุมวิชาการระดับชาติ TECHCON 2023

คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยี วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม

ชื่อบทความวิจัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้เรื่องภัยพิบัติในประเทศไทยโดยการเรียนรู้แบบ Game – Base Learning (เกม
บันไดงู) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

กรุณาพิจารณาและเสนอแนะในประเด็นต่อไปนี้

หัวข้อประเมิน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ข้อเสนอแนะ/แก้ไขเพิ่มเติม
1.หัวข้องานวิจัยมีความสอดคล้องกับกลุ่มสาขาที่ ตีพิมพ์	/		
2.ชื่อเรื่องสอดคล้องกับเนื้อหาและมีความเหมาะสม	/		
3.บทคัดย่อสอดคล้องกับเนื้อหาและมีความ เหมาะสม(วัตถุประสงค์/เครื่องมือ/วิธีการดำเนินการ วิจัย/ผลการวิจัย)		/	แก้ไขตาม Comment
4.บทนำ (ที่มาและความสำคัญของปัญหา/อ้างอิง)	/		
5.วัตถุประสงค์	/		แก้ไขตาม Comment

หัวข้อประเมิน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ข้อเสนอแนะ/แก้ไขเพิ่มเติม
6.วิธีการดำเนินการวิจัย	/		แก้ไขตาม Comment
7.ผลการวิจัย	/		แก้ไขตาม Comment
8.สรุปผล/อภิปรายผล	/		แก้ไขตาม Comment
9.เอกสารอ้างอิง	/		

สรุปผลการประเมิน

- ☐ ผ่าน
☒ ผ่าน แบบมีเงื่อนไข/ต้องแก้ไขเอกสาร
☐ ไม่ผ่าน เนื่องจาก.....

คุณภาพผลงาน

- ☐ ดีมาก
☐ ดี
☒ ปานกลาง
☐ พอใช้

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจประเมิน

สารบัญ

การนำเสนอภาคบรรยาย

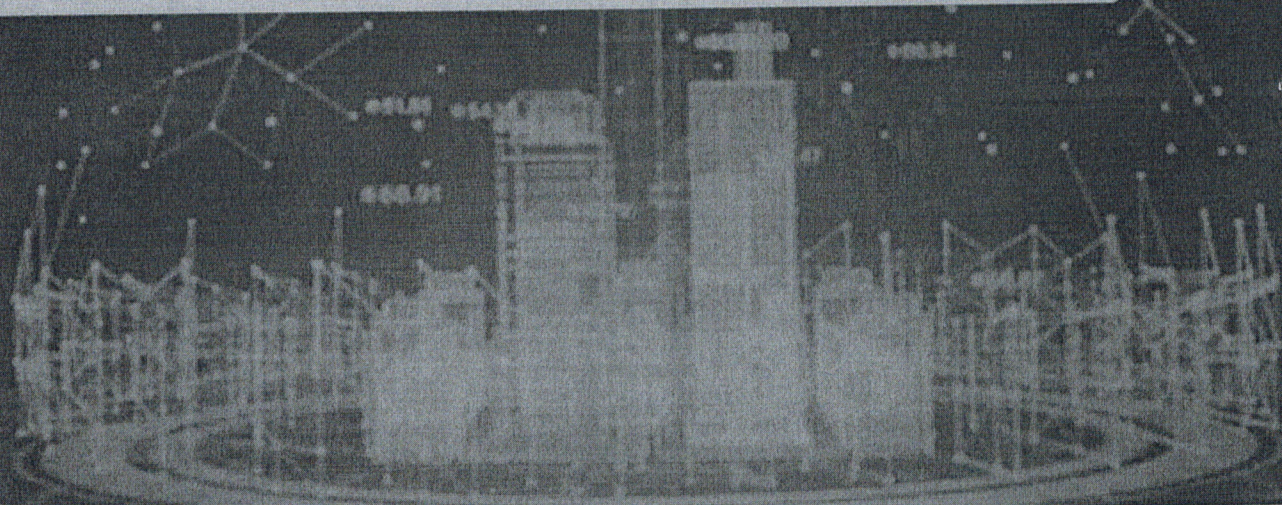
ชื่อบทความ สังคมศาสตร์และศึกษาศาสตร์	หน้า
1. การรับรู้ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ต่อความเป็นผู้ประกอบการ	OSOC - 1
ผู้แต่ง : กรกนก แดงอ่อนกนก แดงอ่อน และนิตยา บุญปริตร	
2. คุณลักษณะที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกบริโภคไอศกรีมวานิลลาของผู้บริโภค ที่แตกต่างกันตามช่วงวัย	OSOC - 12
ผู้แต่ง : ชนาธิป แจ่มสว่าง เออวดี เปรมชัยเสียรโสภณ แยมกลิ่น และชญาดา ภัทรารคม	
3. พฤติกรรมการเลือกซื้อเนื้อสุกรที่มีตราสัญลักษณ์ปลุสตัว OK ของผู้บริโภคภายในกรุงเทพมหานคร	OSOC - 23
ผู้แต่ง : กฤตยาพร คชหาญ ชญาดา ภัทรารคม และสุวรรณา สายรวมญาติ	
4. การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้เรื่องภัยพิบัติในประเทศไทย โดยการเรียนรู้แบบ Game – base Learning (เกมบันไดงู) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต	OSOC - 32
ผู้แต่ง : ปณิดา ชำนินา นนทลี ขวัญดี และพรรณวดี ขำจริง	
5. ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักเรียนในสถานศึกษาที่เข้าร่วมโครงการนาร่อง พื้นที่นวัตกรรมการศึกษา	OSOC - 43
ผู้แต่ง : วีระพงษ์ อุเจริญ	
6. การจัดกิจกรรมสร้างพื้นฐานชีวิตให้มีความมั่นคง – มีคุณธรรม ตามพระบรมราโชบายด้านการศึกษาในพระบาทสมเด็จพระวชิรเกล้าเจ้าอยู่หัว โดยบูรณาการกับกิจกรรมในโครงการโรงเรียนคุณธรรม ของนักเรียนระดับชั้นมัธยม ศึกษา ปีที่ 1 โรงเรียนวัดช้างนอน จังหวัดพังงา	OSOC - 54
ผู้แต่ง : พรรณวดี ขำจริง สมพร รุจิจิตติอังศุธร และลลิตา ภคเมธาวี	
7. ผลการจัดชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมโดมิโนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ฝ่ายประถมศึกษา	OSOC - 65
ผู้แต่ง : ปณิดา คลองรั้ว นนทลี ขวัญดี และสมพร รุจิจิตติอังศุธร	
8. ความสัมพันธ์ระหว่างภาวะผู้นำของผู้บริหารกับความผูกพันต่อองค์กรของบุคลากรใน สำนักงานเทศบาลตำบลปลายบาง อำเภอบางกรวย จังหวัดนนทบุรี	OSOC - 76
ผู้แต่ง : ศุภณัฐกรณ์ สารพล วิลาสินี จินตลิลิตดี และนิพนธ์ ศศิธรเสาวภา	
9. ความจงรักภักดีต่อองค์กรของบุคลากรในสำนักงานเทศบาลเมืองบางรักพัฒนาอำเภอบ ทอง จังหวัดนนทบุรี	OSOC - 87
ผู้แต่ง : สุธิดา สุขคุ้ม วิลาสินี จินตลิลิตดี และนิพนธ์ ศศิธรเสาวภา	



การประชุมวิชาการระดับชาติ 9th
TECHCON
2023

Proceeding

21 JULY 2023



สารจากอธิการบดีวิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม



วิทยาลัยเทคโนโลยีสยามกำหนดจัดการประชุมวิชาการและเสนอผลงานวิจัยระดับชาติครั้งที่ 9 ในหัวข้อ “นวัตกรรมแห่งการเรียนรู้เพื่อโลกอนาคตด้านเทคโนโลยี” ซึ่งนับว่าเป็นภารกิจสำคัญอย่างยิ่งในฐานะที่เป็นสถาบันอุดมศึกษาที่มุ่งเน้นการสร้างนวัตกรรมที่จับต้องได้ และนวัตกรรมทางความคิด การประชุมวิชาการและเสนอผลงานวิจัยระดับชาติในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อกระตุ้นให้เกิดการพัฒนา นวัตกรรม การเรียนรู้ที่มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยคำนึงถึงความแตกต่างหลากหลายของผู้เรียนแต่ละคน รวมทั้งเป็นการส่งเสริมนักวิจัย นักวิชาการ อาจารย์ นักศึกษาให้เกิดการสร้างสรรคและพัฒนา ผลงานวิจัยที่สามารถนำไปสร้างนวัตกรรมอย่างต่อเนื่องในระดับชุมชน และระดับประเทศ

ทั้งนี้ การวิจัยมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ และเป็นส่วนกระตุ้นที่ทำให้มนุษย์ได้พัฒนาตนเองให้มีประสิทธิภาพสูงสุด ซึ่งวิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม โดยคณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีจัดให้

มีการประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 9 (9th TECHCON 2023) ขึ้น นอกจากเพื่อเป็นการสนับสนุนเผยแพร่งานวิจัย และองค์ความรู้สู่สาธารณชนให้มีการรับรู้การแลกเปลี่ยนความรู้แนวคิดกระบวนทัศน์ในศาสตร์สาขาวิชาต่างๆ ที่เกี่ยวข้องร่วมกันแล้ว ยังเพื่อเป็นแหล่งในการพัฒนาและต่อยอดนวัตกรรมจากงานวิจัยสู่สังคม รวมทั้งยังเป็นเวทีในการเผยแพร่ องค์ความรู้ ความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศชาติให้เจริญก้าวหน้าอย่างยั่งยืน

สุดท้ายนี้ วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม ขอขอบคุณวิทยากร ผู้ทรงคุณวุฒิที่ได้เข้าร่วมนำเสนอผลงานวิจัย และร่วมเป็นเจ้าภาพในการสนับสนุนการจัดประชุมวิชาการครั้งนี้ วิทยาลัยเทคโนโลยีสยามมีความมุ่งหวังว่าการจัดการประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 9 (9th TECHCON 2023) จะเป็นโอกาสในการสร้างองค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการพัฒนานวัตกรรมที่สามารถสร้างประโยชน์ที่แท้จริงต่อชีวิตประจำวัน และนำไปสู่การเรียนรู้เพื่ออนาคตของประเทศไทยอย่างยั่งยืนต่อไป

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์พรพสุทธิ์ มงคลวนิช)

อธิการบดีวิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม

สารจากคณบดี คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยี



การประชุมวิชาการและเสนอผลงานวิจัยระดับชาติครั้งที่ 9 ในหัวข้อ “นวัตกรรมแห่งการเรียนรู้เพื่อโลกอนาคตด้านเทคโนโลยี” เป็นการประชุมเพื่อส่งเสริมนักวิจัย นักวิชาการ อาจารย์ นักศึกษา ซึ่งจัดขึ้นโดยคณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยี วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม ทางคณะฯ ได้ตระหนักถึงภารกิจที่สำคัญในฐานะที่เป็นสถาบันอุดมศึกษาที่มุ่งพัฒนานวัตกรรมระบบการศึกษา เพื่อนำไปสู่การสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ และประยุกต์ใช้เทคโนโลยีทางการศึกษาในการพัฒนากำลังคนของสังคม อุตสาหกรรม และประเทศชาติ

ในการประชุมนี้ได้เปิดรับผลงานวิจัยครอบคลุมในสาขาวิศวกรรมศาสตร์และอุตสาหกรรม สาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สาขาสังคมศาสตร์และศึกษาศาสตร์ สาขาบริหารธุรกิจและการจัดการ เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางวิชาการอย่างกว้างขวาง

สุดท้ายนี้ ขอขอบคุณทุกท่าน ทุกฝ่ายที่มีส่วนร่วมและสนับสนุนการจัดประชุมวิชาการระดับชาติ TECHCON ครั้งที่ 9 นี้ จนสำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์ ทั้งผู้ส่งบทความ ผู้ประเมินบทความ ผู้ทรงคุณวุฒิที่มาบรรยาย ผู้นำเสนอ ผู้ร่วมงาน และคณะทำงานในการจัดงาน ในนามคณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยี ขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้ และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือและการสนับสนุนด้วยดีในโอกาสต่อไป

(อาจารย์จิรวัดน์ กรุณา)

รักษาการคณบดีคณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยี
วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม

คำแถลงคณะกรรมการดำเนินงานจัดการประชุมวิชาการฯ

การประชุมวิชาการระดับชาติครั้งที่ 9 (The 9th TECHCON 2023) ภายใต้หัวข้อ “นวัตกรรมแห่งการเรียนรู้เพื่อโลกอนาคตด้านเทคโนโลยี” จัดขึ้นโดยคณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยี วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม ในวันศุกร์ที่ 21 กรกฎาคม 2566 ณ อาคารเฉลิมพระเกียรติฯ วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม โดยดำเนินการในรูปแบบออนไลน์ ซึ่งมีวัตถุประสงค์ เพื่อเป็นเวทีทางวิชาการในการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็น ประสบการณ์ จากคณาจารย์ นักวิจัย นิสิต นักศึกษา นักประดิษฐ์ ในการศึกษาระดับอุดมศึกษากับภาคอุตสาหกรรม โดยรูปแบบการประชุมวิชาการครั้งนี้ ประกอบด้วย การแสดงปาฐกถา (Keynote Speaker) การนำเสนอผลงานวิชาการแบบบรรยาย (Oral Presentation) และแบบโปสเตอร์ (Poster Presentation) โดยแบ่งกลุ่มเป็น 4 กลุ่ม ดังนี้

1. วิศวกรรมศาสตร์และอุตสาหกรรม (Engineering and Industrial)
2. วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (Science and Technology)
3. สังคมศาสตร์และศึกษาศาสตร์ (Social and Education)
4. การบริหารธุรกิจและการจัดการ (Business Administration and Management)

ทั้งนี้คณะผู้จัดการประชุมวิชาการหวังเป็นอย่างยิ่งว่า ผู้เข้าร่วมประชุมจะได้นำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนางานวิจัยให้เกิดการวิจัยพัฒนาค้นคว้าวิจัย สร้างสรรค์อนาคตที่ยั่งยืนด้วยการวิจัย และพัฒนา โดยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าการจัดงานประชุมวิชาการครั้งที่ 9 (The 9th TECHCON 2023) “นวัตกรรมแห่งการเรียนรู้เพื่อโลกอนาคตด้านเทคโนโลยี” จะเป็นการนำเสนอเผยแพร่องค์ความรู้ ผลงานวิจัย การพัฒนา นวัตกรรม และเทคโนโลยี นวัตกรรมสู่สังคมวิถีใหม่อย่างยั่งยืน เพื่อความก้าวหน้า ต่อบุคคลในอนาคค

คณะกรรมการดำเนินงานจัดการประชุมวิชาการฯ

Keynote Speaker



พล.อ.ต. ผศ. ดร. สุธี จันทร์พันธุ์

AVM. Asst. Prof. Suthee Chantrapunth, Ph.D.

77/23 M 7, Saimai 34 Rd., Saimai, Bangkok 10220, Thailand

1. ตำแหน่งงานที่สำคัญ

2566 - ปัจจุบัน	อาจารย์ประจำ สาขา Professional Cyber Security คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยี, วิทยาลัยสยามเทคโนโลยี
2565 - ปัจจุบัน	ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร บริษัท โนวา กรีน พาวเวอร์ ซีเอสเอ็ม จำกัด
2561 - 2564	รองผู้อำนวยการ สถาบันเทคโนโลยีป้องกันประเทศ ภายใต้การกำกับดูแลของ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงกลาโหม
2558 – 2560	นายทหารปฏิบัติการ ประจำกรมกำลังพล ทหารอากาศ กรมกำลังพล กองทัพอากาศ ปฏิบัติหน้าที่นายทหารกรมวิธีข้อมูล สำนักงานสนับสนุนและประสานงาน (สนป.) ศูนย์บัญชาการแก้ไขปัญหาการบินพลเรือน (ศบปพ.) และรักษาราชการในตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ กองการศึกษา กรมกำลังพล กองทัพอากาศ โรงเรียนนายเรืออากาศนวมินทกษัตริยาธิราช
2555 – 2557	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ กองการศึกษา โรงเรียนนายเรืออากาศ
2552 – 2554	หัวหน้ากองเทคโนโลยีและสารสนเทศ โรงเรียนนายเรืออากาศ
2549 - 2551	หัวหน้าภาควิชาคอมพิวเตอร์ โรงเรียนนายเรืออากาศ
2547 - 2548	รองหัวหน้าภาควิชาคอมพิวเตอร์ โรงเรียนนายเรืออากาศ
2532 – 2547	อาจารย์ ภาควิชาคอมพิวเตอร์ โรงเรียนนายเรืออากาศ

2. ประวัติการศึกษา

2.1 การศึกษาทางทหาร

2555	วิทยาลัยการทัพอากาศ	รุ่น 45
2545	โรงเรียนเสนาธิการทหารอากาศ	รุ่น 45
2539	โรงเรียนนายทหารชั้นผู้บังคับฝูงบิน	รุ่น 78
2526 - 2532	Texas A&M University (B.S. in Electrical Engineering) 2529 (ทุน ทอ.)	
2525 - 2526	โรงเรียนนายเรืออากาศ (รับทุนการศึกษาไปศึกษาต่อที่สหรัฐอเมริกา) รุ่น 29	
2522 - 2523	โรงเรียนเตรียมทหาร	รุ่น 22

2.2 การการศึกษาทางพลเรือน

2563	ประกาศนียบัตร Advanced Master of Management	สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
2563	ประกาศนียบัตร Thailand Digital Economy and Society Transformation Program	
	สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ	
2562	ประกาศนียบัตร โครงการพัฒนานักบริหารระดับสูง:	
	ผู้นำแห่งการเปลี่ยนแปลง (รุ่น 2)	สถาบันพัฒนาข้าราชการพลเรือน
2555	Ph.D. Development Administration	สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
2542	M.B.A. General Management	สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
2532	M.S. Computer Engineering (ทุน ทอ.)	Wright State University, U.S.A.

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ TECHCON 2023

ลำดับ	ชื่อ – สกุล	สังกัด
1	รองศาสตราจารย์ ดร.วันเพ็ญ แก้วปาน	มหาวิทยาลัยมหิดล
2	รองศาสตราจารย์ กิจจา จิตรภรณ์	มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
3	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วันวิสาข์ ศรีสุขเมธชัย	มหาวิทยาลัยมหิดล
4	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นพพร บัวอินทร์	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
5	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ณัฏฐนันท์ มูลสระคู	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
6	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิรักษ์ ภูเกล้าวัน	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
7	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิกฤทธิ ศิลาราย	มหาวิทยาลัยรามคำแหง
8	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วุฒิวัฒน์ คงรัตนประเสริฐ	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
9	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธฤต ปานชลธิ	วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
10	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สัมพันธุ์ จันทร์ดี	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
11	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. มงคล คูพิมาย	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน นครราชสีมา
12	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรัชญา มุขดา	มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี
13	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รวมพร ทองรัมย์ โอนส	มหาวิทยาลัยเซาธอีสต์บังกอก
14	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรางค์ บุญยะพงศ์ไชย	วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
15	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประทุมทอง ไตรรัตน์	วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
16	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุริยะ พุ่มเฉลิม	วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
17	ดร.ประภาพร จันทร์ศรี	สำนักนายกรัฐมนตรี
18	ดร.กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
19	ดร.คัทลียา ฤกษ์ไพไชย	มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
20	ดร.พิศิษฐ์ ชำนาญนา	มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
21	ดร.ทองพล นกเรศเรืองศักดิ์	มหาวิทยาลัยเซาธอีสต์บังกอก
22	ดร.กวินเวทย์ พิพิธนาอันยธร	มหาวิทยาลัยเซาธอีสต์บังกอก
23	ดร.วุฒิชัย เกษพานิช	วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
24	ดร.กฤษฎา เครือชาติ	วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
25	ดร.ธนเสถียร อัครคุณฤทธิส	วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
26	ดร.สุทธิลักษณ์ ชุนประวัต	วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
27	ดร.ญาณิศา พึ่งเกตุ	วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
28	ดร.ประกาศ ปาวา ทองสว่าง	วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
28	ดร.กฤษฎิยา โตม่วง	วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
30	ดร.เมธริสา นันทา	วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
31	อาจารย์สุคนธ์ ขาวกริบ	วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
32	อาจารย์ปัญจพัชรกร บุญพร้อม	วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
33	อาจารย์กัญญ์ สุริยันต์	วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
34	อาจารย์วรรณลักษณ์ อภินาวิน	วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
35	อาจารย์ประวีณ ไม้เกตุ	วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
36	อาจารย์กัจจ ใจตรง	วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม

“บทความเผยแพร่เป็นข้อคิดเห็นของผู้เขียนเท่านั้น ผู้เขียนต้องรับผิดชอบต่อผลกฎหมายใด ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากบทความนั้น”

- 37 อาจารย์จิรวัดน์ กรุณา
- 38 อาจารย์ ว่าที่ ร.ต.ศรายุทธ โรหิตเสถียร
- 39 อาจารย์รัฐพล โพธิ์ศรี
- 40 อาจารย์วิฑูร หวนโคกสูง
- 41 อาจารย์ศักดิ์ดา มั่นคง
- 42 อาจารย์วิศิษฐ์ รัตนนิมิต
- 43 อาจารย์สงกรานต์ ภารกุล
- 44 อาจารย์ประสงค์ศักดิ์ สองศรี
- 45 อาจารย์ชลิดา โปะมา
- 46 อาจารย์วิโรจน์ ขาวละออ
- 47 อาจารย์นิลุบล สุทธิอาภา

วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม

กำหนดการ
การจัดการประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 9
(The 9th TECHCON 2023)
“นวัตกรรมแห่งการเรียนรู้เพื่อโลกอนาคตด้านเทคโนโลยี” (รูปแบบออนไลน์)
ในวันศุกร์ที่ 21 กรกฎาคม 2566 เวลา 08.00 – 16.30 น.
ณ วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม

วันศุกร์ที่ 21 กรกฎาคม 2566

08.00 – 09.00 ลงทะเบียน (ออนไลน์)

09.00 – 09.30 พิธีเปิด

กล่าวรายงานโดย อาจารย์จิรวัดน์ กรุณา

รักษาการคณบดีคณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยี

วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม

กล่าวเปิดงานโดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พรพิสุทธิ์ มงคลวนิช

อธิการบดีวิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม

09.30 – 10.45 Keynote Speaker : ผศ.ดร.สุธี จันทพันธ์

อาจารย์ประจำหลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาความมั่นคงปลอดภัยฯ

คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยี วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม

(ถาม-ตอบ ข้อซักถามในรูปแบบออนไลน์)

10.45 – 12.00 นำเสนอผลงานรูปแบบโปสเตอร์ (แบบออนไลน์)

ประกาศรางวัลบทความยอดเยี่ยม

12.00 – 13.00 พักรับประทานอาหารกลางวัน

13.00 – 16.00 นำเสนอผลงานรูปแบบบรรยาย (รูปแบบออนไลน์)

หมวดวิศวกรรมศาสตร์และอุตสาหกรรม

หมวดสังคมศาสตร์และศึกษาศาสตร์

หมวดวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

หมวดการบริหารธุรกิจและการจัดการ

16.00 – 16.30 ปิดงาน

หมายเหตุ : กำหนดการอาจเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม

สารบัญ

การนำเสนอภาคบรรยาย

ชื่อบทความ สังคมศาสตร์และศึกษาศาสตร์	หน้า
1. การรับรู้ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ต่อความเป็นผู้ประกอบการ	OSOC - 1
ผู้แต่ง : กรกนก แดงอ่อน กนก แดงอ่อน และนิตยา บุญปริตร	
2. คุณลักษณะที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกบริโภคไอศกรีมวานิลลาของผู้บริโภค ที่แตกต่างกันตามช่วงวัย	OSOC - 12
ผู้แต่ง : ชนาธิป แจ่มสว่าง เออวดี เปรมชัยเชียร โสภณ แยมกลิ่น และชญาดา ภัทราคม	
3. พฤติกรรมการเลือกซื้อเนื้อสุกรที่มีตราสัญลักษณ์ปศุสัตว์ OK ของผู้บริโภคภายในกรุงเทพมหานคร	OSOC - 23
ผู้แต่ง : กฤตยาพร คชหาญ ชญาดา ภัทราคม และสุวรรณา สายรวมญาติ	
4. การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้เรื่องภัยพิบัติในประเทศไทย โดยการเรียนรู้แบบ Game – base Learning (เกมบันไดงู) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต	OSOC - 32
ผู้แต่ง : ปณิศา ชำนินา นนทลี ขวัญดี และพรณวดี ขำจริง	
5. ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักเรียนในสถานศึกษาที่เข้าร่วมโครงการนำร่อง พื้นที่นวัตกรรมการศึกษา	OSOC - 43
ผู้แต่ง : วีระพงษ์ อุเจริญ	
6. การจัดกิจกรรมสร้างพื้นฐานชีวิตให้มีความมั่นคง – มีคุณธรรม ตามพระบรมราโชบายด้านการศึกษาในพระบาทสมเด็จพระวชิรเกล้าเจ้าอยู่หัว โดยบูรณาการกับกิจกรรมในโครงการโรงเรียนคุณธรรม ของนักเรียนระดับชั้นมัธยม ศึกษา ปีที่ 1 โรงเรียนวัดช้างนอน จังหวัดพังงา	OSOC - 54
ผู้แต่ง : พรณวดี ขำจริง สมพร รุจิจิตติอังศุธร และลลิตา ภาคเมธาวี	
7. ผลการจัดชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมโดมิโนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ฝ่ายประถมศึกษา	OSOC - 65
ผู้แต่ง : ปณิศา คลองรั้ว นนทลี ขวัญดี และสมพร รุจิจิตติอังศุธร	
8. ความสัมพันธ์ระหว่างภาวะผู้นำของผู้บริหารกับความผูกพันต่อองค์การของบุคลากรใน สำนักงานเทศบาลตำบลปลายบาง อำเภอบางกรวย จังหวัดนนทบุรี	OSOC - 76
ผู้แต่ง : ศุภณัฐกรณ์ สารพล วิลาสินี จินตลิจิตติ และนิพนธ์ ศศิธรเสาวภา	
9. ความจงรักภักดีต่อองค์การของบุคลากรในสำนักงานเทศบาลเมืองบางรักพัฒนาอำเภอบ ทอง จังหวัดนนทบุรี	OSOC - 87
ผู้แต่ง : สุธิดา สุขคุ้ม วิลาสินี จินตลิจิตติ และนิพนธ์ ศศิธรเสาวภา	

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้เรื่องภัยพิบัติในประเทศไทยโดยการเรียนรู้แบบ Game -
base Learning (เกมบันไดงู) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

Development of Learning Achievements on Disasters in Thailand by Game-
based Learning (Snake and Ladder Game) of Grade 6 Students
Phuket Rajabhat University Demonstration School

ปณิดา ขำนินา*¹ นนทลี ขวัญดี² พรรณวดี ขำจริง³

*¹นักศึกษา สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

²โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต (ฝ่ายประถม) มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

³อาจารย์สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

*s6311149111@pkru.ac.th

บทคัดย่อ

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้เรื่องภัยพิบัติในประเทศไทยโดยการเรียนรู้แบบ Game - base Learning (เกมบันไดงู) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต งานวิจัยชิ้นนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้เรื่องภัยพิบัติประเทศไทย โดยการเรียนรู้แบบ Game -based Learning(เกมบันไดงู) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องภัยพิบัติประเทศไทย โดยการเรียนรู้แบบ Game -based Learning (เกมบันไดงู) และเพื่อหาประสิทธิภาพของเกมบันไดงูที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบ Game -based Learning (เกมบันไดงู) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต เป็นวิจัยเชิงทดลอง โดยใช้เครื่องมือเป็น แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์การจัดการเรียนรู้ เรื่องภัยพิบัติประเทศไทย โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบ Game-based Learning ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลวิจัยพบว่า 1.ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้เรื่องภัยพิบัติประเทศไทย โดยการเรียนรู้แบบ Game -Based Learning (เกมบันไดงู) พบว่า ก่อนเรียนนักเรียนมีคะแนนร้อยละ 49.09 ($\bar{X}=14.72, S.D.=2.07$) หลังเรียนมีนักเรียนมีคะแนนร้อยละ 75.75 ($\bar{X}=22.72, S.D.=3.03$) 2.การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องภัยพิบัติประเทศไทย โดยการเรียนรู้แบบ Game -Based Learning (เกมบันไดงู) พบว่า มีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.00 เนื่องจากเกมการเรียนรู้สามารถกระตุ้นนักเรียนให้เกิดการ

“บทความเผยแพร่เป็นข้อคิดเห็นของผู้เขียนเท่านั้น ผู้เขียนต้องรับผิดชอบต่อผลกฎหมายใด ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากบทความนี้”

เรียนรู้ที่สูงขึ้น 3.ประสิทธิภาพของเกมบันไดงูที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบ Game -Based Learning (เกมบันไดงู)ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6พบว่า โดยภาพรวมมีความคิดเห็นอยู่ในระดับดี ($\bar{X}$ =4.48,S.D.=0.76)

คำสำคัญ : การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้, Game - based Learning, เกมบันไดงู

ABSTRACT

Development of Learning Achievement on Disaster in Thailand by Game-Based Learning (Snake and Ladder Game) of Prathom Suksa 6 Students Phuket Rajabhat University Demonstration School The purpose of this research is to study learning achievements on national disasters in Thailand By learning a game-based learning (snake and ladder game) to compare learning achievements on disasters in Thailand. By learning a Game -based Learning (snake and ladder game) and to determine the efficiency of the snake and ladder game used in game-based learning management (snake and ladder game) of Prathom Suksa 6 students at Phuket Rajabhat University Demonstration School. is an experimental research using the tool as learning management achievement test about disasters in Thailand By using game-based learning learning activities at the grade 6 level. The research findings were as follows: 1. Learning achievements on disasters in Thailand. By learning in Game-Based Learning (snake and ladder game), it was found that before studying, students had a score of 49.09 09 ($\bar{X}$ =14.72, S.D.=2.07). with a score of 75.75 percent ($\bar{X}$ =22.72,S.D.=3.03) 2. Comparison of learning achievements on national disasters in Thailand By learning Game-Based Learning (snake and ladder game), it was found that post-learning achievement was higher than before at statistical significance at the 0.00 level because learning games can encourage students to achieve higher learning. 3. The efficiency of the snake and ladder game used in game-based learning management (snake and ladder game) of grade 6 students found that overall opinions were at a good level ($\bar{X}$ =4.48, S.D.= 0.76).

Keywords : Development of Learning Achievement, Game -based Learning ,Snake and Ladder Game

1. บทนำ

บอร์ดเกมเป็นนวัตกรรมการศึกษาอย่างหนึ่ง ที่ทำให้การเรียนการสอนน่าสนใจและสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนได้โดยเกมซึ่งสื่ออย่างหนึ่งที่ทำให้เกิดความสุขสนุกสนาน หรือเครื่องมือฝึกทักษะ กิจกรรมการเรียนการสอนที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ การนำบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้ในการศึกษา

“บทความเผยแพร่เป็นข้อคิดเห็นของผู้เขียนเท่านั้น ผู้เขียนต้องรับผิดชอบต่อผลกฎหมายใด ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากบทความนี้”

เปรียบเสมือนการเพิ่มแรงกระตุ้นที่ดี ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนต่อสิ่งที่คุณสอนนำเสนอการสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ ที่เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียนและระหว่างผู้เรียนด้วยกันเองได้อย่างดี (วัฒนพล ชุมเพชร, 2563) ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และสร้างแรงจูงใจในการเรียน ผู้เรียนรับรู้ได้จริง มีการรับรู้ในเนื้อหาการเรียนรู้ได้มากขึ้น ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน บอร์ดเกมสามารถแก้ปัญหาทางการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพสำหรับกระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ (พิสิษฐ์ วัฒน บัวกนกและคณะ, 2564) ซึ่งบอร์ดเกมประเภทนี้มักขึ้นอยู่กับเรื่องของโชคและไม่ได้เน้นเรื่องของการใช้กลยุทธ์เหมือนกับบอร์ดเกมสมัยใหม่ บอร์ดเกมลักษณะนี้เหมาะสมสำหรับกลุ่มที่ต้องการมีประสบการณ์ในการเล่นด้วยกันหรือต้องการใช้เวลาอยู่ร่วมกัน เกมบันไดงู (Snakes and Ladders) กิจกรรมเกมบันไดงูจัดอยู่ในสื่อการเรียนการสอนหนึ่งที่ได้รับการยอมรับและได้รับความนิยมในการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ ที่มีประสิทธิภาพในการสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียน อันเนื่องมาจากการใช้สีสันสดใสและมีเอกลักษณ์ที่หลากหลายในแต่ละประเภทของกิจกรรมบอร์ดเกม ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะเข้าร่วมกิจกรรม (Preedakorn, 2014) จากประสบการณ์ของผู้ศึกษา ประสบปัญหาที่ไม่ชอบเรียนวิชาสังคมศึกษา เนื่องจากคิดว่าเป็นวิชาที่น่าเบื่อ ต้องฟังครูบรรยายเป็นส่วนใหญ่และสิ่งที่ครูนำมาสอนเป็นเรื่องไกลตัวหรือน้อยอยู่ในบริบทอื่นๆ สังคมอื่น ทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายต่อการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่เป็นที่พึงพอใจและต่ำกว่าเป้าหมายของโรงเรียน (พิทักษ์ สมพร้อม, 2019) จึงได้จัดสร้างพัฒนาสื่อประกอบการเรียนและเกม เรื่องภัยพิบัติในประเทศไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในรายวิชาสังคมศึกษา เพื่อแก้ปัญหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาเพื่อเป็นการเพิ่มพูนความรู้และส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ในระดับคุณภาพดีขึ้น

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้เรื่องภัยพิบัติประเทศไทย โดยการเรียนรู้แบบ Game-based Learning (เกมบันไดงู) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องภัยพิบัติประเทศไทย โดยการเรียนรู้แบบ Game-based Learning (เกมบันไดงู) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต
3. เพื่อหาประสิทธิภาพของเกมบันไดงูที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบ Game-based Learning (เกมบันไดงู) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

3. ประโยชน์การวิจัย

1. ทราบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ โดยการจัดการเรียนรู้แบบ Game-based Learning
2. สามารถนำการจัดการเรียนรู้แบบ Game-based Learning ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนทำให้ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนการสอนมีผลสัมฤทธิ์ที่ดีขึ้น โรงเรียนอื่นๆสามารถนำไปใช้ในการสอนวิชาอื่นๆ เพื่อให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น

“บทความเผยแพร่เป็นข้อคิดเห็นของผู้เขียนเท่านั้น ผู้เขียนต้องรับผิดชอบต่อผลกฎหมายใด ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากบทความนี้”

3. ครูสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องภัยพิบัติประเทศไทย โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบ Game-based Learning ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 รวมทั้งการสร้างนวัตกรรมทางการศึกษาต่างๆในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

4. สามารถออกแบบบอร์ดเกมเรื่อง ภัยพิบัติธรรมชาติ โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบ Game-based Learning โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

4. การทบทวนวรรณกรรม กรอบแนวคิดในการวิจัย สมมติฐานการวิจัย คำถามการวิจัย ปัญหาการวิจัย และอื่น ๆ

การทบทวนวรรณกรรม

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน มีนักวิชาการและนักวิจัยทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศหลายท่าน ได้ให้ความหมายของ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ดังต่อไปนี้

พระมหาจุฬาลงกรณ สันนาภรณ์ (2563) สรุปความหมายของไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ สนุกสนาน ภายใต้กฎกติกาที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของบทเรียนแล้วเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีบทบาท สำคัญในการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างตื่นตัว และได้ใช้กระบวนการเรียนรู้ต่างๆอันจะนำผู้เรียนไปสู่การเกิดการ เรียนรู้ที่แท้จริง

Dobson (1998) เป็นกิจกรรมที่สนุกสนานมีกฎเกณฑ์กติกา กิจกรรมที่เล่น มีทั้งเกมเียบหรือเกมที่ไม่ต้องเคลื่อนไหวและเกมที่ใช้การเคลื่อนไหว มีทั้งเล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่มบางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจ

จากการศึกษาความหมายของการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ผู้วิจัยสรุปได้ดังนี้ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เป็นการนำหลักการของการเล่นเกมบางอย่างไปใช้ในการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ให้นักเรียนเกิดการ เรียนรู้จากเกม ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้เป็นสื่อในรูปแบบที่สนุกสนานการเรียนด้วยเกมไม่ใช่แค่การสร้างเกมให้นักเรียนเล่นแต่เป็นการนำเนื้อหาของบทเรียนเข้าไปในกระบวนการเล่นเกมของนักเรียน โดยระหว่างนักเรียนเล่นเกม นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในเกมนั้นๆ

Silverman (2013) บอร์ดเกม (Boardgame) หรือในภาษาไทยเรียกว่า เกมกระดาน แต่เดิม เป็นเกมประเภทหนึ่ง ที่สร้างจากการใช้กระดานวาดลวดลาย รวมถึงใช้ลูกเต๋าเพื่อสร้างเงื่อนไขในการเล่น ให้ความ สนุกสนาน เพลิดเพลิน จากนั้นก็เปลี่ยนไปและมีความหลากหลายในรูปแบบและการเล่นตามการสร้างสรรค์ ของผู้ออกแบบ

Kim et al (2018) บอร์ดเกม เป็นคำทั่วไปสำหรับเกมที่เล่นโดยการวางเคลื่อนย้ายหรือถอด ชิ้น ส่วนบนกระดานและใช้รูปแบบเฉพาะของเกมที่เป็นลักษณะของการแข่งขันกระตุ้นและสร้าง แรงจูงใจในการ เข้าร่วมเล่นมีการเคลื่อนย้ายชิ้นส่วนโดยเฉพาะบนกระดานที่มีลวดลายตามจินตนาการของผู้สร้างเกม

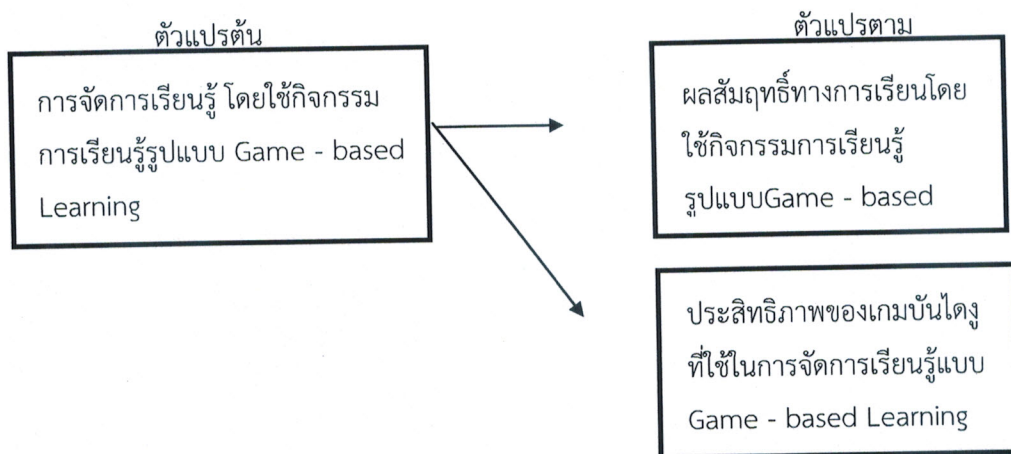
สรุป จากการศึกษาความหมายของบอร์ดเกมหรือเกมกระดาน จาก Wise GEEK (2015), Silverman (2013) และ Kim et al (2018) ได้ให้ความหมายของบอร์ดเกมหรือเกมกระดาน สอดคล้องกันว่า บอร์ดเกม

“บทความเผยแพร่เป็นข้อคิดเห็นของผู้เขียนเท่านั้น ผู้เขียนต้องรับผิดชอบต่อผลกฎหมายใด ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากบทความนี้”

หรือเกมกระดานจะต้องมีการเล่นโดยใช้การทอยลูกเต๋า มีตัวผู้เล่น และ การ์ดต่างๆดำเนินการเล่นบนกระดาน
ลักษณะของเกมกติกาเกมขึ้นอยู่กับผู้ออกแบบ

สื่อประกอบการเรียน หมายถึง สื่อการเรียนรู้ที่ผู้ศึกษาได้สร้างขึ้นโดยนำเนื้อหาจากหลักสูตรกลุ่ม
สาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่องรอบรู้ภูมิศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

กรอบแนวคิดในการวิจัย



สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สูงขึ้น
2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องภัยพิบัติประเทศไทยโดยการเรียนรู้แบบ Game - based Learning (เกมบันไดงู) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ตมีผลแตกต่างกัน
3. ประสิทธิภาพของเกมบันไดงูที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบ Game - based Learning (เกมบันไดงู) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ตอยู่ในระดับที่ดี

5. วิธีดำเนินการวิจัย

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนจำนวน 22คน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต (ฝ่ายประถมศึกษา)

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

1. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์การจัดการเรียนรู้เรื่องภัยพิบัติประเทศไทย โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบ Game-based Learning ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. คะแนนสอบ (ก่อนเรียน-หลังเรียน) การจัดการเรียนรู้เรื่องภัยพิบัติประเทศไทย โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบ Game-based Learning ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

“บทความเผยแพร่เป็นข้อคิดเห็นของผู้เขียนเท่านั้น ผู้เขียนต้องรับผิดชอบต่อผลกฎหมายใด ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากบทความนี้”

3. แบบประเมินสื่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบ Game-Based Learning ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในการประเมิน เรื่องภัยพิบัติในประเทศไทย โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบ Game - based Learning ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอนการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ของแต่ละแผนก็ได้ให้นักเรียนทำกิจกรรมตามใบงานของแต่ละแผน และเก็บรวบรวมคะแนน เพื่อหาประสิทธิภาพของเรื่องภัยพิบัติในประเทศไทย โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบ Game - based Learning ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในการจัดการเรียนรู้ เมื่อดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเสร็จสิ้นก็ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของเนื้อหาที่เรียนในแผนการจัดการเรียนรู้

การวิเคราะห์ข้อมูล

นำคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนมาวิเคราะห์ข้อมูล เมื่อวิเคราะห์คะแนนเสร็จจากนั้นนำคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนที่ได้วิเคราะห์แล้วมาทำการเปรียบเทียบกัน ทำการแจกแบบสอบถามกับนักเรียนเพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อและนำมาวิเคราะห์ข้อมูลของประสิทธิภาพในแต่ละด้านของสื่อ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และ Pre - test (Dependent)

6. ผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้เรื่องภัยพิบัติประเทศไทย โดยการเรียนรู้แบบ Game -Based Learning (เกมบันไดงู) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ก่อนเรียนและหลังเรียนมีดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้เรื่องภัยพิบัติประเทศไทย โดยการเรียนรู้แบบ Game -based Learning (เกมบันไดงู) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

เลขที่	คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน		คะแนนที่เพิ่มขึ้น	ร้อยละของ ความก้าวหน้า
	ก่อนเรียน (30)	หลังเรียน (30)		
ค่าเฉลี่ย	14.72	22.72	8.31	27.72
ร้อยละ	49.09	75.75	27.27	92.41
ส่วนเบี่ยงเบน ค่า (s.d.)	2.07	3.02	2.99	9.99

จากตารางที่ 1 พบว่าผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้เรื่องภัยพิบัติประเทศไทย โดยการเรียนรู้แบบ Game - based Learning (เกมบันไดงู) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

“บทความเผยแพร่เป็นข้อคิดเห็นของผู้เขียนเท่านั้น ผู้เขียนต้องรับผิดชอบต่อผลกฎหมายใด ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากบทความนี้”

ก่อนเรียนนักเรียนมีคะแนนร้อยละ 49.09 ($\bar{X}=14.72, S.D.=2.07$) หลังเรียนมีนักเรียนมีคะแนนร้อยละ 75.75 ($\bar{X}=22.72, S.D.=3.03$) จะเห็นได้ว่าคะแนนของค่าเฉลี่ยก่อนเรียนมีค่าต่ำกว่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของก่อนเรียนมีค่าเท่ากับ 2.07 ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานหลังเรียนมีค่าเท่ากับ 3.02 แสดงว่าข้อมูลมีค่าคะแนนใกล้เคียงกัน

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องภัยพิบัติประเทศไทย โดยการเรียนรู้แบบ Game-based Learning (เกมบันไดงู) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ก่อนเรียนและหลังเรียนมีดังนี้

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนเรื่องภัยพิบัติในประเทศไทยโดยการเรียนรู้แบบ Game-based Learning ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

กลุ่มตัวอย่าง	N	($\bar{X}$)	S.D.	t	Sig.
ทดสอบก่อนเรียน	22	14.72	2.07	14.03*	0.00
ทดสอบหลังเรียน	22	22.72	3.03		

จากตารางที่ 2 พบว่าเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนเรื่องภัยพิบัติในประเทศไทยโดยการเรียนรู้แบบ Game-based Learning ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม มีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.00 เนื่องจากเกมการเรียนรู้สามารถกระตุ้นนักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ที่สูงขึ้น

3. ประสิทธิภาพของเกมบันไดงูที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบ Game-based Learning (เกมบันไดงู) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต พบว่าผลการศึกษาประสิทธิภาพของเกมบันไดงูที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบ Game-based Learning (เกมบันไดงู) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต โดยภาพรวมมีความคิดเห็นอยู่ในระดับดี ($\bar{X}=4.48, S.D.=0.76$) โดยแบ่งออกเป็นด้านต่างๆดังนี้

ด้านเนื้อหา การจัดลำดับขั้นการนำเสนอเนื้อหาที่เหมาะสม เข้าใจง่ายอยู่ในระดับที่ดีมาก และภาษาที่ใช้สื่อความหมายและเข้าใจได้ง่าย สื่อมีความเป็นเอกภาพและกิจกรรมประกอบการเรียนรู้ อยู่ในระดับที่ดีมาก ($\bar{X}=4.68, S.D.=0.48$) ภาษาที่มีความเหมาะสมกับวัยหรือระดับชั้นของผู้เรียนอยู่ในระดับที่ดีมาก ($\bar{X}=4.63, S.D.=0.54$) ภาษาที่ใช้ถูกต้อง ชัดเจน ทั้งคำศัพท์และไวยากรณ์อยู่ในระดับที่ดีมาก ($\bar{X}=4.59, S.D.=0.50$) เนื้อหา มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์อยู่ในระดับที่ดี ($\bar{X}=4.40, S.D.=0.71$) เนื้อหา มีความง่ายเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียนอยู่ในระดับที่ดี ($\bar{X}=4.36, S.D.=0.51$) เนื้อหา สนับสนุนความก้าวหน้า เพิ่มพูนองค์ความรู้ให้แก่ผู้เรียน อยู่ในระดับที่ดี ($\bar{X}=3.86, S.D.=1.60$)

ด้านสื่อและเทคโนโลยี มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในระดับที่ดีมาก ($\bar{X}=4.63, S.D.=0.84$) มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในระดับที่ดีมาก ($\bar{X}=4.63, S.D.=0.54$) มีวิธีการใช้งานง่าย สะดวก และเหมาะสมกับผู้เรียนอยู่ในระดับที่ดีมาก ($\bar{X}=4.59, S.D.=0.50$) มีลักษณะที่น่าสนใจ และดึงดูดความสนใจอยู่ในระดับที่ดี ($\bar{X}=4.50, S.D.=0.50$) มีความเหมาะสมกับจำนวนของผู้เรียนและกิจกรรม

“บทความเผยแพร่เป็นข้อคิดเห็นของผู้เขียนเท่านั้น ผู้เขียนต้องรับผิดชอบต่อผลกฎหมายใด ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากบทความนี้”

การเรียนรู้ การสอน และมีความเหมาะสมกับลักษณะของผู้เรียนสื่อมีความเป็นเอกภาพและกิจกรรมประกอบการเรียนรู้ อยู่ในระดับที่ดี ($\bar{X}=4.45, S.D.=0.54$)

ด้านการออกแบบหรือกระบวนการเรียนรู้ เทคนิควิธีการนำเสนอ น่าสนใจ ช่วยให้การเสนอเนื้อหาสาระ อย่างชัดเจนอยู่ในระดับที่ดีมาก ($\bar{X}=4.79, S.D.=0.52$) มีสื่อจัดองค์ประกอบศิลป์ได้เหมาะสมกับเนื้อหา เช่น ตัวอักษร สี ภาพและเสียงประกอบอยู่ในระดับที่ดีมาก ($\bar{X}=4.68, S.D.=0.48$) มีกิจกรรมประกอบการเรียนรู้ใช้คำสั่งที่ชัดเจน เข้าใจง่ายอยู่ในระดับที่ดีมาก ($\bar{X}=4.59, S.D.=1.22$) สื่อมีความเป็นเอกภาพ ทั้งเนื้อหาภาพประกอบ อยู่ในแนวเดียวกันอยู่ในระดับที่ดีมาก ($\bar{X}=4.54, S.D.=0.62$) กิจกรรมประกอบการเรียนรู้กระตุ้นให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ ส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหาอยู่ในระดับที่ดี ($\bar{X}=4.45, S.D.=0.54$) กิจกรรมประกอบการเรียนรู้ใช้คำสั่งที่ชัดเจน เข้าใจง่าย และสื่อที่ออกแบบมีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย สื่อมีความเป็นเอกภาพและกิจกรรมประกอบการเรียนรู้ อยู่ในระดับที่ดี ($\bar{X}=4.40, S.D.=1.40$) ความสมดุลของเนื้อหา รูปภาพกับขนาดของสื่อ ความเหมาะสมของกราฟิกและภาพประกอบสื่อมีความเป็นเอกภาพและกิจกรรมประกอบการเรียนรู้ อยู่ในระดับที่ดี ($\bar{X}=4.36, S.D.=1.08$)

7. สรุปและอภิปรายผล

1. ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้เรื่องภัยพิบัติประเทศไทย โดยการเรียนรู้แบบ Game -based Learning (เกมบันไดงู) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต พบว่า ก่อนเรียน นักเรียนมีคะแนนร้อยละ 49.09 ($\bar{X}=14.72, S.D.=2.07$) หลังเรียนมีนักเรียนมีคะแนนร้อยละ 75.75 ($\bar{X}=22.72, S.D.=3.03$) **สอดคล้องกับงานวิจัยของ** ชณัญญา สุทธิพิทยศักดิ์, อินทิรา รอบรู้ (2563) ที่ได้วิจัยเรื่องการออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทยโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุทัยธานีเขต 1 ผลวิจัยพบว่า คะแนนการวัดทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ด้านวรรณคดีไทยโดยใช้เกมเป็นฐาน สามารถส่งเสริมและพัฒนาทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ด้านวรรณคดีได้ มีคะแนนร้อยละ ($\bar{X}=91.77, S.D.=0.14$) **สอดคล้องกับงานวิจัยของ** สุนัขชา ศรีนาม (2564) ที่ได้วิจัยเรื่องการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 บ้านภูบ่อด ผลวิจัยพบว่า คะแนนความสามารถในการอ่านคำศัพท์อยู่ในระดับดีมาก และมีคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการทดลองเป็น 5.64 และ 8.72 **สอดคล้องกับงานวิจัยของ** ประสพลาภ นุ่มนวลและ ทรงภพ ขุนมธู (2565) ที่ได้วิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลพบว่า แผนการเรียนการสอนเรื่องรามเกียรติ์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.70, S.D.=0.19$)

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนเรื่องภัยพิบัติในประเทศไทยโดยการเรียนรู้แบบ Game-Based Learning ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและ

“บทความเผยแพร่เป็นข้อคิดเห็นของผู้เขียนเท่านั้น ผู้เขียนต้องรับผิดชอบต่อผลกฎหมายใด ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากบทความนี้”

วัฒนธรรม มีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.00 **สอดคล้องกับงานวิจัยของ** ชณัญญา สุทธิพิทยศักดิ์, อินทิรา รอบรู้ (2563) ที่ได้วิจัยเรื่องการออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทยโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุทัยธานีเขต 1 ผลวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ สูงกว่านักเรียนที่เรียนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 **สอดคล้องกับงานวิจัยของ** สุนัขชา ศรีนาม (2564) ที่ได้วิจัยเรื่องการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 บ้านภูบิต ผลวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนมีความสามารถในการอ่านคำศัพท์อยู่ในระดับดีมาก โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 5.64 และคะแนน เฉลี่ยหลังเรียน 8.72 และมีความสามารถในการอ่านคำศัพท์ก่อนและหลังการใช้เกมคำศัพท์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 **สอดคล้องกับงานวิจัยของ** ณัฐวราพร เปลี่ยนปราน, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุทัศน์ นาคจัน (2558) ที่ได้วิจัยเรื่องการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ผลวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังใช้วิธีสอนโดยใช้เกมประกอบ สูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ความความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ เรื่องภัยพิบัติในประเทศไทย โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบ Game-based Learning ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยภาพรวมมีความคิดเห็นอยู่ในระดับดี ($\bar{X}=4.48, S.D.=0.76$) โดยแบ่งออกเป็นด้านต่างๆดังนี้

ด้านเนื้อหา การจัดลำดับขั้นการนำเสนอเนื้อหาที่เหมาะสม เข้าใจง่ายอยู่ในระดับที่ดีมาก และภาษาที่ใช้สื่อความหมายและเข้าใจได้ง่าย สื่อมีความเป็นเอกภาพและกิจกรรมประกอบการเรียนรู้ อยู่ในระดับที่ดีมาก ($\bar{X}=4.68, S.D.=0.48$ ภาษาที่มีความเหมาะสมกับวัยหรือระดับชั้นของผู้เรียนอยู่ในระดับที่ดีมาก ($\bar{X}=4.63, S.D.=0.54$ ภาษาที่ใช้ถูกต้อง ชัดเจน ทั้งคำศัพท์และไวยากรณ์อยู่ในระดับที่ดีมาก ($\bar{X}=4.59, S.D.=0.50$) **สอดคล้องกับงานวิจัยของ** ณัฐวราพร เปลี่ยนปราน, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุทัศน์ นาคจัน (2558) ที่ได้วิจัยเรื่องการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ผลวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบ โดยรวมอยู่ในระดับมาก **สอดคล้องกับงานวิจัยของ** ณฐาพัชร วรพงศ์พัชร, อรอนงค์ พงษ์กลาง, มธุรส สกลทอง, ปวันรัตน์ ทรงนวน พัทธกฤษฎี และสมจิตพันธ์โชติ อนุรุทธธรรษานนท์ (2566) ที่ได้วิจัยเรื่องความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้เรื่องระบบสุริยะระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนคลองขวาง จังหวัดตราด ผลวิจัยพบว่า ด้านเนื้อหาซึ่งประกอบด้วยข้อคำถาม 5 ข้อ คือ 1. คำอธิบายเนื้อหาที่มีความชัดเจน 2. การจัดลำดับเนื้อหาที่มีความเหมาะสม 3. ความยากง่ายของเนื้อหาที่มีความเหมาะสม 4. ปริมาณของเนื้อหาที่มีความเหมาะสม และ 5. เนื้อหาสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

“บทความเผยแพร่เป็นข้อคิดเห็นของผู้เขียนเท่านั้น ผู้เขียนต้องรับผิดชอบต่อผลกฎหมายใด ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากบทความนี้”

ด้านสื่อและเทคโนโลยี มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในระดับที่ดีมาก ($\bar{X}=4.63, S.D.=0.84$) มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในระดับที่ดีมาก ($\bar{X}=4.63, S.D.=0.54$) มีวิธีการใช้ง่าย สะดวก และเหมาะสมกับผู้เรียนอยู่ในระดับที่ดีมาก ($\bar{X}=4.59, S.D.=0.50$) มีลักษณะที่น่าสนใจ และดึงดูดความสนใจอยู่ในระดับที่ดี ($\bar{X}=4.50, S.D.=0.50$) **สอดคล้องกับงานวิจัยของ** สุชาติ อินทะผิวง (2562) ที่ได้วิจัยเรื่องการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านน้ำแคม โรงเรียนบ้านปากยาง และโรงเรียนบ้านห้วยด้าย ตำบลน้ำแคม อำเภอลำเลียง จังหวัดเลย ผลวิจัยพบว่า นักเรียนมีความรู้สึกชอบในกิจกรรมเกมคำศัพท์ที่ใช้ประกอบการสอนในระดับชอบมากทุกเกม **สอดคล้องกับงานวิจัยของ** ทรรศนภรณ์ เทพภูธร, สันชัย พัฒนสิทธิ์ และไพฑูรย์ ศรีฟ้า (2565) ที่ได้วิจัยเรื่องการพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาความเป็นจริงเสริมสำหรับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานด้วยบอร์ดเกมการศึกษาความเป็นจริงเสริม เรื่องงานเกษตร อยู่ในระดับมากที่สุด

ด้านการออกแบบหรือกระบวนการเรียนรู้เทคนิควิธีการนำเสนอ น่าสนใจ ช่วยให้การเสนอเนื้อหาสาระ อย่างชัดเจนอยู่ในระดับที่ดีมาก ($\bar{X}=4.79, S.D.=0.52$) มีสื่อจัดองค์ประกอบศิลป์ได้เหมาะสมกับเนื้อหา เช่น ตัวอักษร สี ภาพและเสียงประกอบอยู่ในระดับที่ดีมาก ($\bar{X}=4.68, S.D.=0.48$) มีกิจกรรมประกอบการเรียนรู้ใช้คำสั่งที่ชัดเจน เข้าใจง่ายอยู่ในระดับที่ดีมาก ($\bar{X}=4.59, S.D.=1.22$) **สอดคล้องกับงานวิจัยของ** ประสพลาภ นุ่มนวลและ ทรงภพ ขุนมธุระ (2565) ที่ได้วิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ในระดับมาก ($\bar{X}=4.45, S.D.=0.67$)

8. ข้อเสนอแนะ

1. ผู้สอนควรศึกษากิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบ Game-based Learning อย่างละเอียดก่อนนำไปใช้ประกอบการสอนนักเรียน
2. กิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบ Game-based Learning ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เกิดความสมบูรณ์ครูผู้สอนต้องใช้ควบคู่ไปกับแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้น จัดกิจกรรมให้ครบทุกขั้นตอน ตรวจสอบแบบฝึกอย่างเป็นปัจจุบันให้ผู้เรียนรู้ผลทันที พร้อมกับเฉลยคำตอบที่ถูกต้องให้ผู้เรียนได้รู้ทุกครั้ง
3. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทุกครั้ง ผู้สอนต้องให้ความสำคัญกับนักเรียนอย่างเท่าเทียมกัน ไม่หมิ่นชเมียนักเรียนที่คนใดคนหนึ่งเก่งจนเกินไป หรือละเลยนักเรียนที่เรียนคนอื่น

9. เอกสารอ้างอิง

- สุนัษา ศรีนาม. (2564). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 บ้านภูบิต : วารสารวิทย์ศรีล้านช้าง.
- ชนัญญา สุทธิพิทยศักดิ์, อินทิรา รอบรู้. (2563). การออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทยโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุทัยธานีเขต 1 : วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
- ณัฐราพร เปลียนปราน, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุทัศน์ นาคจัน. (2558). การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ : สานามนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์ และศิลปะปีที่ 8 ฉบับที่ 2.
- ประสพลาภ นุ่มนวลและ ทรงภพ ขุนมธูร. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือด โดยการจัดการเรียนรู้แบบ จีปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 : มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- สุชาดา อินทะผิว. (2562). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านน้ำแคม โรงเรียนบ้านปากยาง และโรงเรียนบ้านห้วยด้าย ตำบลน้ำแคม อำเภอท่าลี่ จังหวัดเลย : วารสารศรีล้านช้างปริทรรศน์ ปีที่ 5 ฉบับที่ 2.
- พรรณศรณณ์ เทพภูธร, สัณชัย พัฒนสิทธิ์ และไพฑูรย์ ศรีฟ้า. (2565). การพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาความเป็นจริงเสริมสำหรับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 : วารสารการวัดผลการศึกษาปีที่ 39 ฉบับที่ 105.



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

ที่ นว ๐๖๓๗.๐๒/๐๓๓๗

วันที่ ๒๒ พฤษภาคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขออนุมัติเข้าร่วมนำเสนอผลงานวิจัยในการประชุมทางวิชาการ

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

เรื่องเดิม

ด้วยนักศึกษาวิชาเอกสังคมศึกษาในรายวิชาการวิจัยเชิงปฏิบัติการทางสังคมศึกษา ได้มีการทำผลงานวิจัยตามกระบวนการซึ่งจะต้องมีการเผยแพร่ผลงานวิจัยโดยการตีพิมพ์ในวารสารทางวิชาการหรือร่วมนำเสนอในการประชุมทางวิชาการระดับชาติหรือนานาชาติ ตาม มคอ.3 ที่กำหนดไว้ในรายวิชดังกล่าว

ข้อเท็จจริง

นักศึกษาวิชาเอกสังคมศึกษาได้ส่งผลงานวิจัยเข้าร่วมนำเสนอในการประชุมวิชาการ นวัตกรรมวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี ระดับชาติครั้งที่ ๙ TECHCON 2023 ในวันที่ ๒๑ กรกฎาคม ๒๕๖๖ (นำเสนอออนไลน์) ได้แก่ นางสาวปณิดา คล่องรู้ และนางสาวปณิดา ชำนินา จำนวน ๒ คน มีค่าลงทะเบียนเข้าร่วมนำเสนอคนละ ๒,๕๐๐ บาท (สองห้าร้อยบาทถ้วน) รวมเป็นเงินทั้งสิ้น ๕,๐๐๐ บาท (ห้าพันบาทถ้วน)

ข้อกฎหมาย

ประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต เรื่อง กำหนดหลักเกณฑ์อัตราและประเภทค่าใช้จ่ายในการฝึกอบรมนักศึกษา พ.ศ. ๒๕๕๕ ประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต เรื่อง อัตราการเบิกค่าใช้จ่ายในการฝึกอบรม พ.ศ. ๒๕๖๓ ประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต เรื่อง อัตราการเบิกค่าใช้จ่ายในการฝึกอบรม (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๖๓ และ ประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต เรื่อง อัตราการเบิกค่าใช้จ่ายในการฝึกอบรม (ฉบับที่ ๓) พ.ศ. ๒๕๖๓

ข้อพิจารณา

ในการนี้ วิชาเอกสังคมศึกษาจึงขอพิจารณาอนุมัติเข้าร่วมนำเสนอผลงานวิจัย และขออนุมัติเบิกเงินค่า
ทะเบียนการนำเสนอผลงานวิจัยในการประชุมวิชาการ นวัตกรรม วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี ระดับชาติครั้งที่
๙ TECHCON 2023 ในวันที่ ๒๑ กรกฎาคม ๒๕๖๖ (นำเสนอออนไลน์) ได้แก่ นางสาวปณิดา คลองรั้ว และ
นางสาวปณิดา ชำนินา จำนวน ๒ คน มีค่าลงทะเบียนเข้าร่วมนำเสนอคนละ ๒,๕๐๐ บาท (สองพันห้าร้อยบาท
ถ้วน) รวมเป็นเงินทั้งสิ้น ๕,๐๐๐ บาท (ห้าพันบาทถ้วน) โดยเบิกจ่ายจากงบประมาณวิชาเอกสังคมศึกษา คณะ
ครุศาสตร์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติ

(ดร.พรรณวดี ชำจริง)

ประธานวิชาเอกสังคมศึกษา

(ผศ.ดร.ศิริวรรณ อัครมนีรุ่งเจริญ)

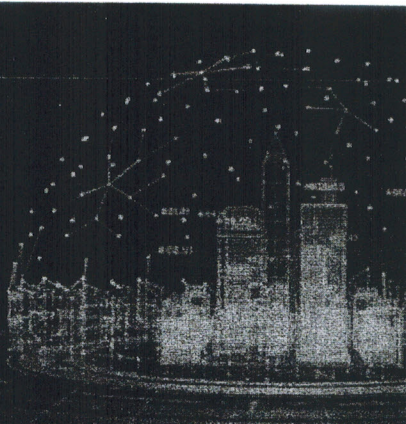
คณบดีคณะครุศาสตร์ราชภัฏภูเก็ต

อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต



การประชุมวิชาการระดับชาติ 9th

TECHCON 2023



นวัตกรรมแห่งการเรียนรู้เพื่อโลกอนาคตด้านเทคโนโลยี

21 JULY 2023

วัตถุประสงค์

การประชุมวิชาการ นวัตกรรม วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี ระดับชาติครั้งที่ 9 TECHCON 2023 เป็นการนำเสนอผลงานวิชาการภาคบรรยายและโปสเตอร์ การจัดแสดงผลงานวิจัยและนวัตกรรมบรรยายความรู้ทางวิชาการโดยวิทยากรภายนอก (Key speaker) จะเป็นประโยชน์ต่อการเผยแพร่ผลงานวิจัยและวิชาการของนักศึกษา อาจารย์และนักวิจัย เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้และประสบการณ์ ตลอดจนสร้างเครือข่ายความร่วมมือด้านวิชาการ

กำหนดการ

เปิดรับบทความฉบับเต็ม	1 มี.ค - 15 มิ.ย 66
ประกาศบทความที่ผ่านพิจารณา	30 มิ.ย 66
เปิดรับบทความฉบับแก้ไข	1 - 5 ก.ค. 66

สถานที่จัดงาน

อาคารเฉลิมพระเกียรติฯ วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
(รูปแบบการนำเสนออาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม)

นำเสนอผลงานในรูปแบบออนไลน์และออนไซต์

ค่าลงทะเบียน/พร้อมส่งบทความ

ภายใน 30 มิถุนายน 2566

นำเสนอผลงาน	2,500 บาท
เข้าร่วมงาน	1,000 บาท

สาขาทกความ

- 1.วิศวกรรมศาสตร์และอุตสาหกรรม
- 2.วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
- 3.สังคมศาสตร์และศึกษาศาสตร์
- 4.บริหารธุรกิจและการจัดการ

ติดต่อสอบถามได้ที่

02-878-5035
techcon@siamtechno.ac.th
facebook.com/techcon2023
techcon.siamtechno.ac.th

9th
TECHCON 2023

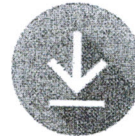
21 July 2023



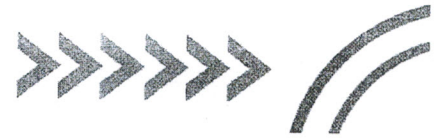


DOWNLOAD

Proceeding ย้อนหลัง



2015-2022



Copyright © All Rights Reserved.

Powered by WordPress (<https://wordpress.org/>) | Blue Planet by Nilambar
(<https://www.nilambar.net>)





(<https://techcon.siamtechno.ac.th/>)

(<https://techcon.siamtechno.ac.th/>)

นวัตกรรมแห่งการเรียนรู้เพื่อโลกอนาคตด้านเทคโนโลยี

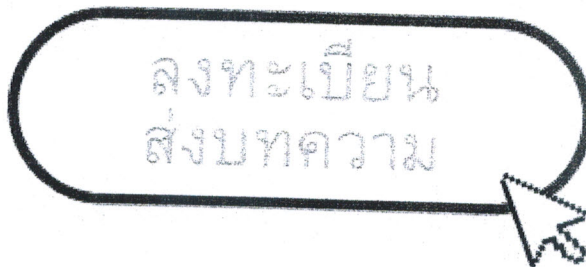
หน้าแรก (<https://techcon.siamtechno.ac.th/>)

ส่งบทความ (https://techcon.siamtechno.ac.th/?page_id=74)

ส่งเอกสารชำระเงิน (https://techcon.siamtechno.ac.th/?page_id=53)

ดาวน์โหลด (https://techcon.siamtechno.ac.th/?page_id=2)

Techcon 2023 ประชุมวิชาการระดับชาติ



(<https://forms.gle/D2QwXvNKxS5AjazA9>)





บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

ที่ ๓๖๓๗.๐๒/๐๔๐๐

วันที่ ๖ มิถุนายน ๒๕๖๖

เรื่อง ขออนุมัติเข้าร่วมนำเสนอผลงานวิจัยในการประชุมทางวิชาการเพิ่มเติม

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

เรื่องเดิม

ด้วยนักศึกษาวิชาเอกสังคมศึกษาในรายวิชาการวิจัยเชิงปฏิบัติการทางสังคมศึกษา ได้มีการทำผลงานวิจัยตามกระบวนการซึ่งจะต้องมีการเผยแพร่ผลงานวิจัยโดยการตีพิมพ์ในวารสารทางวิชาการหรือร่วมนำเสนอในการประชุมทางวิชาการระดับชาติหรือนานาชาติ ตาม มคอ.3 ที่กำหนดไว้ในรายวิชาดังกล่าว นักศึกษาวิชาเอกสังคมศึกษาได้ส่งผลงานวิจัยเข้าร่วมนำเสนอในการประชุมวิชาการ นวัตกรรม วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี ระดับชาติครั้งที่ ๙ TECHCON 2023 ในวันที่ ๒๑ กรกฎาคม ๒๕๖๖ (นำเสนอออนไลน์) ได้แก่ นางสาวปณิดา คลองรั้ว และนางสาวปณิดา ชำนินา จำนวน ๒ คน มีค่าลงทะเบียนเข้าร่วมนำเสนอคนละ ๒,๕๐๐ บาท (สองห้าร้อยบาทถ้วน) รวมเป็นเงินทั้งสิ้น ๕,๐๐๐ บาท (ห้าพันบาทถ้วน)

ข้อเท็จจริง

ได้มีการส่งผลงานวิจัยเข้าร่วมนำเสนอในการประชุมวิชาการ นวัตกรรม วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี ระดับชาติครั้งที่ ๙ TECHCON 2023 ในวันที่ ๒๑ กรกฎาคม ๒๕๖๖ (นำเสนอออนไลน์) ได้แก่ นางสาวพรรณวดี ขำจริง และนายสมพร รุจิภิตติอังศุธร จำนวน ๒ คน มีค่าลงทะเบียนเข้าร่วมนำเสนอคนละ ๒,๕๐๐ บาท (สองห้าร้อยบาทถ้วน) รวมเป็นเงินทั้งสิ้น ๕,๐๐๐ บาท (ห้าพันบาทถ้วน)

ข้อกฎหมาย

ประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต เรื่อง กำหนดหลักเกณฑ์อัตราและประเภทค่าใช้จ่ายในการฝึกอบรมนักศึกษา พ.ศ. ๒๕๕๕ ประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต เรื่อง อัตราการเบิกค่าใช้จ่ายในการฝึกอบรม พ.ศ. ๒๕๖๓ ประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต เรื่อง อัตราการเบิกค่าใช้จ่ายในการฝึกอบรม (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๖๓ และ ประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต เรื่อง อัตราการเบิกค่าใช้จ่ายในการฝึกอบรม (ฉบับที่ ๓) พ.ศ. ๒๕๖๓

ข้อพิจารณา

ในการนี้ วิชาเอกสังคมศึกษาจึงขอพิจารณาอนุมัติเข้าร่วมนำเสนอผลงานวิจัย และขออนุมัติเบิกเงินค่าลงทะเบียนการนำเสนอผลงานวิจัยในการประชุมวิชาการ นวัตกรรม วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี ระดับชาติ ครั้งที่ ๙ TECHCON 2023 ในวันที่ ๒๑ กรกฎาคม ๒๕๖๖ (นำเสนอออนไลน์) เพิ่มเติมจากเดิม จำนวน ๒ คน ดังนั้นจึงมีผู้เข้าร่วมนำเสนอผลงานวิจัย รวมจำนวนทั้งสิ้น ๔ คน คนละ ๒,๕๐๐ บาท รวมเป็นจำนวนเงินทั้งสิ้น ๑๐,๐๐๐ บาท (หนึ่งหมื่นบาทถ้วน) โดยเบิกจ่ายจากงบประมาณวิชาเอกสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติ



(ดร.พรรณวดี ขำจริง)

ประธานวิชาเอกสังคมศึกษา

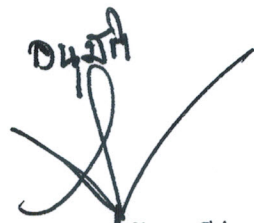
เริศณ อภิทรนอ

วิชาเอกสังคมศึกษา ขออนุมัติ เข้าร่วมนำเสนอ
ผลงานวิจัย และขออนุมัติเบิกเงินค่าลงทะเบียน
งานวิจัยในการประชุมวิชาการ เพื่อเพิ่มเติมจำนวน ๒ คน
รวมทั้งสิ้น ๔ คน ทุนละ ๒,๕๐๐ บาท รวมเงินเงิน ๑๐,๐๐๐ บาท
โดยวิชาเอกฯ จากงบประมาณวิชาเอกสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์

ไม่ติดพิจารณาอนุมัติ



๑/๖/๖๖



(ผศ.ดร.ศิริวรรณ ฉัตรมณีรุ่งเจริญ)

คณบดีคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพบุรี

อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

ที่ ผอ ๐๖๓๗.๐๒/๐๗๓๗

วันที่ ๒๒ พฤษภาคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขออนุมัติเข้าร่วมนำเสนอผลงานวิจัยในการประชุมทางวิชาการ

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

เรื่องเดิม

ด้วยนักศึกษาวิชาเอกสังคมศึกษาในรายวิชาการวิจัยเชิงปฏิบัติการทางสังคมศึกษา ได้มีการทำผลงานวิจัยตามกระบวนการซึ่งจะต้องมีการเผยแพร่ผลงานวิจัยโดยการตีพิมพ์ในวารสารทางวิชาการหรือนำเสนอในการประชุมทางวิชาการระดับชาติหรือนานาชาติ ตาม มคอ.3 ที่กำหนดไว้ในรายวิชาดังกล่าว

ข้อเท็จจริง

นักศึกษาวิชาเอกสังคมศึกษาได้ส่งผลงานวิจัยเข้าร่วมนำเสนอในการประชุมวิชาการ นวัตกรรมวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี ระดับชาติครั้งที่ ๙ TECHCON 2023 ในวันที่ ๒๑ กรกฎาคม ๒๕๖๖ (นำเสนอออนไลน์) ได้แก่ นางสาวปณิดา คลองรั้ว และนางสาวปณิดา จามินา จำนวน ๒ คน มีค่าลงทะเบียนเข้าร่วมนำเสนอคนละ ๒,๕๐๐ บาท (สองห้าร้อยบาทถ้วน) รวมเป็นเงินทั้งสิ้น ๕,๐๐๐ บาท (ห้าพันบาทถ้วน)

ข้อกฎหมาย

ประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต เรื่อง กำหนดหลักเกณฑ์อัตราและประเภทค่าใช้จ่ายในการฝึกอบรมนักศึกษา พ.ศ. ๒๕๕๕ ประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต เรื่อง อัตราการเบิกค่าใช้จ่ายในการฝึกอบรม พ.ศ. ๒๕๖๓ ประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต เรื่อง อัตราการเบิกค่าใช้จ่ายในการฝึกอบรม (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๖๓ และ ประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต เรื่อง อัตราการเบิกค่าใช้จ่ายในการฝึกอบรม (ฉบับที่ ๓) พ.ศ. ๒๕๖๓

ข้อพิจารณา

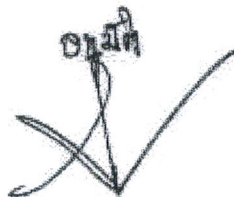
ในการนี้ วิชาเอกสังคมศึกษาจึงขอพิจารณาอนุมัติเข้าร่วมนำเสนอผลงานวิจัย และขออนุมัติเบิกเงินค่า
ทะเบียนการนำเสนองานวิจัยในการประชุมวิชาการ นวัตกรรม วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี ระดับชาติครั้งที่
๙ TECHCON 2023 ในวันที่ ๒๑-๒๒ กรกฎาคม ๒๕๖๖ (นำเสนอออนไลน์) ได้แก่ นางสาวปณิดา คล่องวีร์ และ
นางสาวปณิดา ชำนินา จำนวน ๒ คน มีค่าลงทะเบียนเข้าร่วมนำเสนอคนละ ๒,๕๐๐ บาท (สองพันห้าร้อยบาท
ถ้วน) รวมเป็นเงินทั้งสิ้น ๕,๐๐๐ บาท (ห้าพันบาทถ้วน) โดยเบิกจ่ายจากงบประมาณวิชาเอกสังคมศึกษา คณะ
ครุศาสตร์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติ



(ดร.พรรณวดี ชำจิริง)

ประธานวิชาเอกสังคมศึกษา



(ผศ.ดร.ศิริวรรณ จิตรมณีรุ่งเจริญ)

คณบดีคณะครุศาสตร์
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต



(<https://techcon.siamtechno.ac.th/>)

นวัตกรรมแห่งการเรียนรู้เพื่อโลกอนาคตด้านเทคโนโลยี

หน้าแรก (<https://techcon.siamtechno.ac.th/>)

ส่งบทความ (https://techcon.siamtechno.ac.th/?page_id=74)

ส่งเอกสารชำระเงิน (https://techcon.siamtechno.ac.th/?page_id=53)

ดาวน์โหลด (https://techcon.siamtechno.ac.th/?page_id=2)

Techcon 2023 ประชุมวิชาการระดับชาติ



(<https://forms.gle/D2QwXvNKxS5AjazA9>)

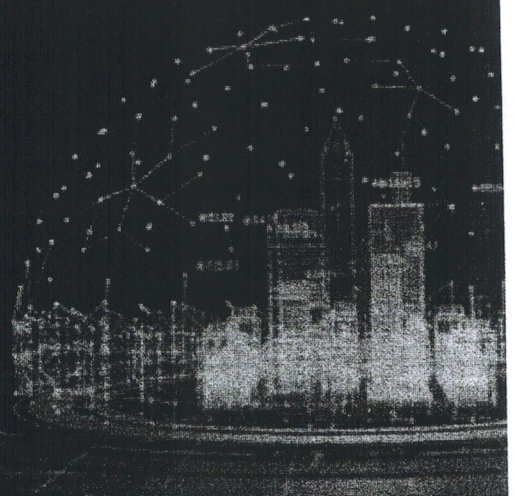




Thailand



การประชุมวิชาการระดับชาติ 9th TECHCON 2023



นวัตกรรมแห่งการเรียนรู้เพื่อโลกอนาคตด้านเทคโนโลยี

21 JULY 2023

วัตถุประสงค์

การประชุมวิชาการ นวัตกรรม วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี ระดับชาติครั้งที่ 9 TECHCON 2023 เป็นการนำเสนอผลงานวิชาการกาเกณฑ์และโปสเตอร์ การจัดแสดงผลงานวิจัยและนวัตกรรมบรรยายความรู้ทางวิชาการโดยวิทยากรภายนอก (Key speaker) จะเป็นประโยชน์ต่อการเผยแพร่ผลงานวิจัยและวิชาการของนักศึกษา อาจารย์และนักวิจัย เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ ตลอดจนสร้างเครือข่ายความร่วมมือด้านวิชาการ

กำหนดการ

เปิดรับบทความฉบับเต็ม	1 มี.ค - 15 มิ.ย 66
ประกาศบทความที่ผ่านพิจารณา	30 มิ.ย 66
เปิดรับบทความฉบับแก้ไข	1 - 5 ก.ค. 66

สถานที่จัดงาน

อาคารเฉลิมพระเกียรติฯ วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
(รูปแบบการนำเสนออาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม)

นำเสนอผลงานในรูปแบบออนไลน์และออนไลน์

ค่าลงทะเบียน/พร้อมส่งบทความ

ภายใน 30 มิถุนายน 2566

■ นำเสนอผลงาน	2,500 บาท
■ เข้าร่วมงาน	1,000 บาท

สาขาบทความ

- 1.วิศวกรรมศาสตร์และอุตสาหกรรม
- 2.วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
- 3.สังคมศาสตร์และศึกษาศาสตร์
- 4.บริหารธุรกิจและการจัดการ

ติดต่อสอบถามได้ที่

02-878-5035

techcon@siamtechno.ac.th

facebook.com/techcon2023

techcon.siamtechno.ac.th

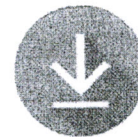
9th
TECHCON 2023

21 July 2023

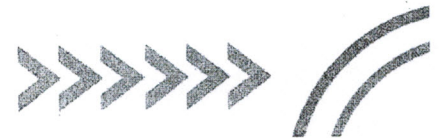


DOWNLOAD

Proceeding ย้อนหลัง



2015-2022



Copyright © All Rights Reserved.

Powered by WordPress (<https://wordpress.org/>) | Blue Planet by Nilambar
(<https://www.nilambar.net>)

