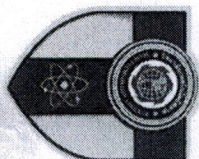




Thailand



วิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยี

ขอขอบเกียรติบัตรนี้เพื่อแสดงว่า

ปณิธา ดลวงรัฐ นภลีย์ วัฑฒณี และสพพร รุจิกิตตวิงตุร

ได้เข้าร่วมการนำเสนอผลงานวิจัย รูปแบบการบรรยาย

ผลการจัดชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมโต้ตอบเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ฝ่ายประถมศึกษา

การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 9 (9th TECHCON 2023)

“นวัตกรรมแห่งการเรียนรู้เพื่อโลกอนาคตด้านเทคโนโลยี”

วิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี

ไว้ไว้ ณ วันที่ 21 กรกฎาคม 2566

อาจารย์จิรวัดน์ กรุณา

รองศาสตราจารย์คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยี
วิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พรพิสุทธิ์ มงคลวนิช

อธิการบดีวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี



ที่ วทส. 0208/SOC008

คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยี วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม

เลขที่ 46 ถนนจรัญสนิทวงศ์

แขวงท่าพระ เขตบางกอกใหญ่

กรุงเทพมหานคร

10600

30 มิถุนายน 2566

เรื่อง หนังสือตอบรับบทความวิจัยในการเข้าร่วมประชุมวิชาการระดับชาติครั้งที่ 9

เรียน คุณปณิดา คลองรั้ว, คุณนนทลี ขวัญดี, คุณสมพร รุจิจิตติอังสุธร

ตามที่ท่านได้ส่งบทความวิจัย เรื่อง ผลการจัดชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมโดมิโนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ฝ่ายประถมศึกษา เพื่อร่วมนำเสนอผลงานในการประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 9 (The 9th TECHCON 2023) หัวข้อ “นวัตกรรมแห่งการเรียนรู้เพื่อโลกอนาคตด้านเทคโนโลยี” บัดนี้บทความวิจัยได้ผ่านการตรวจสอบจากคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิเรียบร้อยแล้วและขอตอบรับบทความของท่านเพื่อตีพิมพ์เผยแพร่ในหนังสือประมวลผลการประชุมทางวิชาการ (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)

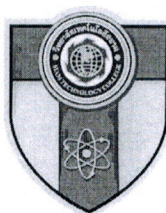
ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์จิรวัตน์ กรุณา)

ประธานคณะกรรมการดำเนินงาน

โทร. 02-878-5030, 02-878-5035

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



แบบประเมินบทความวิจัย งานประชุมวิชาการระดับชาติ TECHCON 2023

คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยี วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม

ข้อบ่งชี้บทความวิจัย

ผลการจัดชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมโดมิโนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ฝ่ายประถมศึกษา

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

ผลการจัดชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมโดมิโนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ฝ่ายประถมศึกษา
 กรณพิจารณาและเสนอแนะในประเด็นต่อไปนี้

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

หัวข้อประเมิน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ข้อเสนอแนะ/แก้ไขเพิ่มเติม
6.วิธีการดำเนินการวิจัย	/		
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

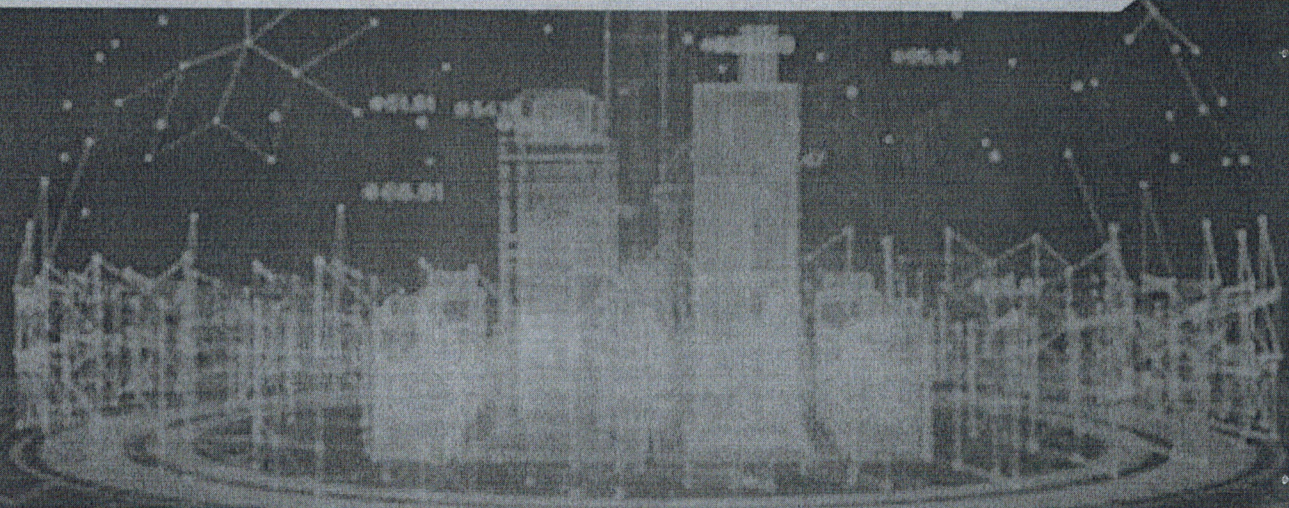
ชื่อบทความ สังคมศาสตร์และศึกษาศาสตร์	หน้า
1. การรับรู้ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ต่อความเป็นผู้ประกอบการ ผู้แต่ง : กรกนก แดงอ่อน กนก แดงอ่อน และนิตยา บุญปริตร	OSOC - 1
2. คุณลักษณะที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกบริโภคไอศกรีมvainของผู้บริโภค ที่แตกต่างกันตามช่วงวัย ผู้แต่ง : ชนาธิป แจ่มสว่าง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



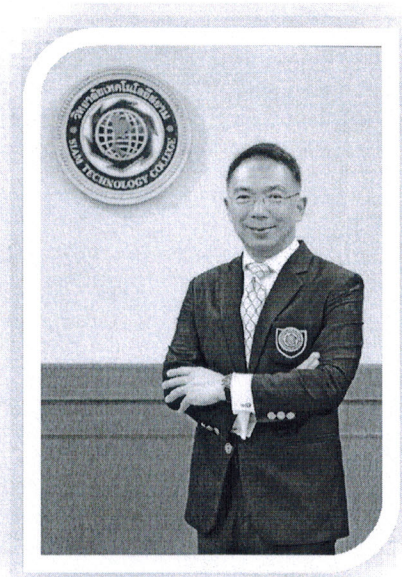
การประชุมวิชาการระดับชาติ 9th
TECHCON
2023

Proceeding

21 JULY 2023



สารจากอธิการบดีวิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม



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

ทั้งนี้ การวิจัยมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ และเป็นส่วนกระตุ้นที่ทำให้มนุษย์ได้พัฒนาตนเองให้มีประสิทธิภาพสูงสุด ซึ่งวิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม โดยคณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีจัดให้

มีการประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 9 (9th TECHCON 2023) ขึ้น นอกจากเพื่อเป็นการสนับสนุนเผยแพร่ผลงานวิจัย และองค์ความรู้สู่สาธารณชนให้มีการรับรู้การแลกเปลี่ยนความรู้แนวคิดกระบวนการทัศนในศาสตร์สาขาวิชาต่างๆ 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 ได้ตระหนักถึงภารกิจที่สำคัญในฐานะที่เป็นสถาบันอุดมศึกษาที่มุ่งพัฒนานวัตกรรมการระบบการศึกษา 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 ต่อไปในอนาคต

คณะกรรมการดำเนินงานจัดการประชุมวิชาการฯ

Keynote Speaker



พล.อ.ต. ผศ. ดร. สุธี จันทรพันธุ์

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 ซีส์เท็ม จำกัด
2561 - 2564	รองผู้อำนวยการ สถาบันเทคโนโลยีป้องกันประเทศ ภายใต้การกำกับดูแลของ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงกลาโหม
2558 - 2560	นายทหารปฏิบัติการ ประจำกรมกำลังพล ทหารอากาศ กรมกำลังพล กองทัพอากาศ ปฏิบัติหน้าที่นายทหารกรรมวิธีข้อมูล 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 จิตรภิรมย์	มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
3	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วันวิสาข์ ศรีสุเมธชัย	มหาวิทยาลัยมหิดล
4	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นพพร บัวอินทร์	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
5	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ณัฏฐนันท์ มูลสระคู	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
6	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิรักษ์ ภูเกล้าล้วน	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
7	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิกฤทธิ ศิลาราย	มหาวิทยาลัยรามคำแหง
8	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วุฒิวัฒน์ คงรัตน์ประเสริฐ	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
9	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฐกฤต ปานชลธิ	วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
10	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สัมพันธ์ 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.สุริยะะ พุ่มเฉลิม	วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
17	ดร.ประภาพร จันทร์ศรี	สำนักนายกรัฐมนตรี
18	ดร.กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
19	ดร.คัทธียา ฤกษ์พิไชย	มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
20	ดร.พิศิษฐ์ ชำนาญนา	มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
21	ดร.ทรงพล นกเรศเรืองศักดิ์	มหาวิทยาลัยเซาธอีสต์บังกอก
22	ดร.กวินเวทย์ พิพิธนาอันธร	มหาวิทยาลัยเซาธอีสต์บังกอก
23	ดร.วุฒิชัย เกษพานิช	วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
24	ดร.กฤษฎา เครือชาลี	วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
25	ดร.ธนเสฏฐ์ อัครคุณฤทธิส	วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
26	ดร.สุทธิลักษณ์ ชุนประวัต	วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
27	ดร.ญาณิศา ฟุ้งเกตุ	วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
28	ดร.ประกาศ ปาวา ทองสว่าง	วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
28	ดร.กฤษติยา 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	วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
38 อาจารย์ ว่าที่ ร.ต.ศรายุทธ โรหิตเสถียร	วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
39 อาจารย์รัฐพล โพธิ์ศรี	วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
40 อาจารย์วิฑูร หวนโคกสูง	วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
41 อาจารย์ศักดิ์ดา มั่นคง	วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
42 อาจารย์วีรศรี รัตนนิมิต	วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
43 อาจารย์สงกรานต์ ภารกุล	วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
44 อาจารย์ประสงค์ศักดิ์ สองศรี	วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
45 อาจารย์ชลิตา โปะมา	วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
46 อาจารย์วิโรจน์ ขาวละออ	วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
47 อาจารย์นิลุบล สุทธิอาภา	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 อาจารย์จิรวรรณ 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 : กรรณก แดงอ่อน กนก แดงอ่อน และนิตยา บุญปริตร	
2. คุณลักษณะที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกบริโภคไอศกรีมไวน์ของผู้บริโภค ที่แตกต่างตามช่วงวัย	OSOC - 12
ผู้แต่ง : ชนาธิป แจ่มสว่าง เออวดี เปรมชัยเชียร โสภณ แยมกลีน 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 : ปณิดา ชำนินา นนทลี ขวัญดี และพรรณวดี ขำจริง	
5. ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักเรียนในสถานศึกษาที่เข้าร่วมโครงการนำร่อง พื้นที่นวัตกรรมการศึกษา	OSOC - 43
ผู้แต่ง : วีระพงษ์ อู่เจริญ	
6. การจัดกิจกรรมสร้างพื้นฐานชีวิตให้มีความมั่นคง – มีคุณธรรม ตามพระบรมราโชบายด้านการศึกษาในพระบาทสมเด็จพระวชิรเกล้าเจ้าอยู่หัว โดยบูรณาการกับกิจกรรมในโครงการโรงเรียนคุณธรรม ของนักเรียนระดับชั้นมัธยม ศึกษา ปีที่ 1 โรงเรียนวัดช้างนอน จังหวัดพังงา	OSOC - 54
ผู้แต่ง : พรรณวดี ขำจริง สมพร รุจิภิตติอังศุธร และลลิตา ภาคเมชาวี	
7. ผลการจัดชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมโดมิโนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ฝ่ายประถมศึกษา	OSOC - 65
ผู้แต่ง : ปณิดา คลองรั้ว นนทลี ขวัญดี และสมพร รุจิภิตติอังศุธร	
8. ความสัมพันธ์ระหว่างภาวะผู้นำของผู้บริหารกับความผูกพันต่อองค์การของบุคลากรใน สำนักงานเทศบาลตำบลปลายบาง อำเภอบางกรวย จังหวัดนนทบุรี	OSOC - 76
ผู้แต่ง : ศุภณัฐกรณ์ สารพล วิลาสินี จินตลิลิตดี และนิพนธ์ ศศิธรเสาวภา	
9. ความจงรักภักดีต่อองค์การของบุคลากรในสำนักงานเทศบาลเมืองบางรักพัฒนาอำเภอบ ทอง จังหวัดนนทบุรี	OSOC - 87
ผู้แต่ง : สุธิดา สุขคุ้ม วิลาสินี จินตลิลิตดี และนิพนธ์ ศศิธรเสาวภา	

ผลการจัดชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมโดมิโนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่องวัน
สำคัญทางพระพุทธศาสนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิต
มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ฝ่ายประถมศึกษา

THE RESULTS OF ORGANIZING A SET OF LEARNING ACTIVITIES USING A
DOMINO GAME TO DEEVELOP ANALYTICAL THINKING SKILLS. ON IMPORTANT
BUDDHIST DAYS OF STUDENTS IN 6TH GRADE AT PHUKET RAJABHAT
UNIVERSITY DEMONSTRATION SCHOOL ELEMENTARY SCHOOL

ปณิดา คลองรั้ว*¹ นนทลี ขวัญดี² สมพร รุจิจิตติอังสุธร³

*¹นักศึกษา สาขาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

²โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต (ฝ่ายประถม) มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

³อาจารย์สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

*s6311149110@pkru.ac.th

บทคัดย่อ

ผลการจัดชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมโดมิโนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ฝ่ายประถมศึกษา งานวิจัยชิ้นนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมโดมิโนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต เพื่อเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมโดมิโนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ และศึกษาความพึงพอใจของผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมโดมิโนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา เป็นวิจัยเชิงทดลอง โดยใช้เครื่องมือ 1. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา 2. คะแนนสอบ (ก่อนเรียน-หลังเรียน) 3. แบบสอบถามความพึงพอใจ การวิจัยพบว่า ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมโดมิโนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต พบว่า ก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 10.31 หลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 19.43 ของ

“บทความเผยแพร่เป็นข้อคิดเห็นของผู้เขียนเท่านั้น ผู้เขียนต้องรับผิดชอบต่อผลกฎหมายใด ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากบทความนั้น”

ค่าเฉลี่ยหลังเรียนมีค่ามากกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน เพื่อศึกษาเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมโดมิโนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต พบว่า นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.00 เนื่องจากสื่อนวัตกรรมกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้สูงขึ้น และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมโดมิโนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต พบว่า โดยภาพรวมมีความคิดเห็นอยู่ใน ระดับพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.53)

คำหลัก: การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ / เกมโดมิโน / ทักษะการคิดวิเคราะห์

ABSTRACT

The results of organizing a set of learning activities using a domino game to develop critical thinking skills. On important Buddhist days of students in 6th grade at Phuket Rajabhat University Demonstration School Elementary School The purpose of this research is To study the results of learning activities using a domino game to develop analytical thinking skills. On important Buddhist days of students in 6th grade at Phuket Rajabhat University Demonstration School To compare analytical thinking skills with the results of learning activities using dominoes to develop analytical thinking skills. and to study the satisfaction of the results of learning activities using a domino game to develop critical thinking skills. On important days in Buddhism is an experimental research By using tools 1. Achievement test 2. Test scores (before and after school) 3. Satisfaction questionnaire research found The results of learning activities using dominoes to develop critical thinking skills On important Buddhist days of at Phuket Rajabhat University Demonstration School, it was found that the mean before school was 10.31, after school was 19.43. The post-school mean was higher than the pre-school mean. To compare analytical thinking skills with the results of students in 6th grade learning activities using a domino game to develop analytical thinking skills. On important Buddhist days of students in 6th grade at Phuket Rajabhat University Demonstration School, it was found that had post-learning achievements higher than before at statistical significance at 0.00 because innovative media encouraged Learners learn more and to study the satisfaction of students in 6th grade the results of learning activities using a domino game to develop critical thinking skills. Regarding important Buddhist days of

“บทความเผยแพร่เป็นข้อคิดเห็นของผู้เขียนเท่านั้น ผู้เขียนต้องรับผิดชอบต่อผลกฎหมายใด ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากบทความนั้น”

students in 6th grade at Demonstration School of Phuket Rajabhat University, it was found that, overall, there were opinions in Most satisfied level ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.53)

Keywords: Organizing learning activities / domino games / analytical thinking skills

1. บทนำ

เกมเป็นกิจกรรมทางการศึกษาในการกระตุ้นให้นักเรียนในชั้นเรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น เกมกระดานซึ่งจัดอยู่ในเกมกระบวนการเล่นในรูปแบบหนึ่งที่มีผลทำให้ผู้เล่นฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ซึ่งทำให้ผู้เล่นเกิดกระบวนการคิดไปพร้อมกับเนื้อหาที่เรียนรู้ จึงก่อให้เกิดจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ ช่วยให้เกิดสติปัญญาแก้ปัญหาเกี่ยวกับสถานการณ์ได้ และทำให้มีสมาธิในการเรียน การรับรู้ความเข้าใจของเนื้อหา (วารสารณลิ้มเปรมวัฒนา และกันตภณ ธรรมวัฒนา, 2560) โดยเกมกระดานเป็นอุปกรณ์เครื่องช่วยสอนที่ช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาสติปัญญาด้านการคิด การสังเกต การหาเหตุผล เกมกระดานประเภทนี้มีลักษณะโดยให้ผู้เล่นแข่งขันกันบนกระดานโดยต่อตัวโดมิโนในกระดาน ให้มีเนื้อหาที่สัมพันธ์กัน หรือเป็นหมวดหมู่เดียวกันจนครบตัวโดมิโน บางครั้งอาจมีเรื่องระบบการให้คะแนนเข้ามาเกี่ยวข้อง ขึ้นอยู่กับเรื่องของความคล่องแคล่วในการคิดวิเคราะห์ เน้นเรื่องของการใช้ความจำ เกมกระดานลักษณะนี้เหมาะสำหรับกลุ่มที่ ต้องการมีประสบการณ์ในการเล่นด้วยกันต้องการใช้เวลาอยู่ร่วมกันวิธีการเล่น จึงจะเกิดการเรียนรู้ได้ ที่สำคัญที่สุดในงานที่ใช้การคิดขั้นสูงในระดับวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมิน เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถแสวงหาความรู้และประยุกต์ใช้ทักษะต่าง ๆ สร้างความเข้าใจด้วยตนเอง จนเกิดเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมาย(เอกสิทธิ์ ชินินทรภูมิ, 2559:) นอกจากนี้เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการฝึกทักษะ และช่วยให้เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน การเล่นเกมการศึกษาจึงเป็นวิธีการอย่างหนึ่งที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ รวมทั้งช่วยส่งเสริมกระบวนการในการทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคม โดยการวิจัยด้านการใช้เกมกระดานในการศึกษาของเอกสิทธิ์ ชินินทรภูมิ พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมกระดานมีผลการเปลี่ยนแปลงของการเรียนรู้ต่อนักเรียน ได้แก่ ความรู้ความสามารถ เจตคติ และพฤติกรรม ผู้เรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ แม่นยำ ส่งผลให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการการคิดวิเคราะห์ใน ระดับที่สูงขึ้นไปได้อย่างมีความสุข (เอกสิทธิ์ ชินินทรภูมิ, 2559) รวมทั้งนักเรียนขาดทักษะการคิดวิเคราะห์ ไม่สามารถสร้างความตระหนัก ให้เห็นความสำคัญและประโยชน์ต่อการเรียนวิชาพระพุทธศาสนาได้ จึงส่งผลให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย (ทองศักดิ์ มิตดา และกุลทราภรณ์ สุพงษ์, 2562) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดวิเคราะห์เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาได้ด้วยตัวเอง และสามารถนำองค์ความรู้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมโดมิโนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

“บทความเผยแพร่เป็นข้อคิดเห็นของผู้เขียนเท่านั้น ผู้เขียนต้องรับผิดชอบต่อผลกฎหมายใด ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากบทความนี้”

2. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมโดมิโนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย 6 ราชภัฏภูเก็ต

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมโดมิโนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย 6 ราชภัฏภูเก็ต

3. ประโยชน์การวิจัย

1. ได้ทราบผลของการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมโดมิโนในการเรียนการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2. สามารถนำไปเป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอน โดยใช้เกมโดมิโนมาจัดการเรียนรู้

3. ได้พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

4. สามารถนำไปเป็นข้อมูลในการศึกษาของหน่วยงานราชการที่เกี่ยวข้องได้

5. สามารถนำข้อมูลการวิจัยไปปรับใช้เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนในอนาคตได้

4. การทบทวนวรรณกรรม

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ในการจัดการเรียนการสอนระดับประถมศึกษา ควรจะต้องให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอยู่ ด้วยเสมอ จึงจะเกิดความรู้ ความเข้าใจ ความสนใจ สนุกสนานและเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองใน การที่จะให้ผู้เรียนเกิดคุณสมบัติดังกล่าว ผู้สอนจะต้องมีการเตรียมบทเรียนไว้ล่วงหน้าเป็นอย่างดี โดยเฉพาะใน ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้สอนควรจะได้จัดเตรียมไว้ให้ผู้เรียนได้ร่วมกันทำ เพื่อจะเป็นทางนำไปสู่ เป้าหมายของการศึกษา กิจกรรมการเรียนรู้ถือว่าเป็นหัวใจของการศึกษา เพราะกิจกรรมเป็นสิ่งที่จัดขึ้นมา เพื่อมุ่งเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนหรือส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เกิดประสบการณ์

วิทวัส ดวงภูเมศ และวารินทร์ แก้วอุไร (2560) ได้ให้ ความหมายของ กิจกรรมการเรียนรู้เรียนรู้ว่า การจัดกิจกรรมที่ต้องการให้ผู้เรียนได้มีการฝึกเสริมทักษะ ที่ต้องการให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติ เพื่อเสริมให้เกิดความรู้ ความเข้าใจและมีทักษะเพิ่มขึ้น

2. เกมโดมิโน

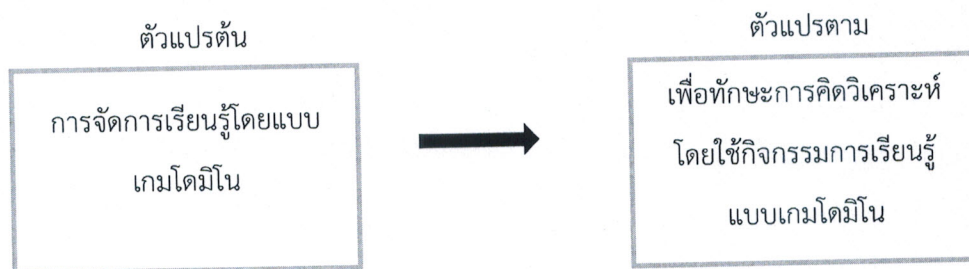
โชติกา เกสรสังข์ (2563) ได้ให้ความหมายกับ เกมโดมิโนว่า เป็นอุปกรณ์ประกอบการเรียนการสอน เรื่องมาตรา ตัวสะกดที่มีลักษณะเป็นกระดาษแข็งรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าแบ่งครึ่งตรงกลางเป็น 2 ด้าน คล้ายกับตัว เล่นของเกมโดมิโน แต่ละด้านนักเรียนจะเป็นผู้กำหนดเนื้อหา เหตุการณ์ต่างๆ แล้วเขียนลงในตัวเล่นโดมิโน ด้วยตัวเอง แล้วนำตัวโดมิโนมาแข่งขันกันเป็นคู่หรือเป็นกลุ่ม

3. ทักษะการคิดวิเคราะห์

ทักษะการคิดวิเคราะห์ในศตวรรษที่ 21 (ธนวัฒน์ อรุณสุขสว่าง, 2557) ได้ให้หมายความว่า ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โลกมีความเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว เนื่องจากการใช้เทคโนโลยีเพื่อเชื่อมโยงข้อมูลต่างๆ ของทุกภูมิภาคของโลกเข้าด้วยกัน ทำให้ส่งผลต่อวิถีการดำรงชีวิตอย่างทั่วถึง จึงต้องมีการเตรียมโดยประกอบด้วยการเรียนรู้ทักษะการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ที่สำคัญที่สุดคือ ทักษะการเรียนรู้ Learning Skill ส่งผลให้มีการเปลี่ยนแปลงการจัดการ เรียนรู้เพื่อให้เด็กในศตวรรษที่ 21 มีความรู้ความสามารถ และเกิดทักษะจำเป็น จึงเกิดองค์ความรู้ ตรรกะอย่างละเอียด รอบคอบแยกเป็นส่วนเพื่อนำไปสู่การใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยหรือ เรื่องราว สถานการณ์โดยใช้ความรู้ ความคิด ในการแก้ปัญหาอย่างมีเหตุผล เพื่อนำไปสู่ข้อสรุปที่เป็นไปได้ การคิดวิเคราะห์เป็นทักษะความสามารถที่พัฒนาได้ด้วยการฝึกทักษะการคิด นอกจากนี้มีนักวิชาการได้ให้ความหมายของการคิดวิเคราะห์ไว้หลายท่าน ไว้ดังนี้

สุพรรณิ ขาญประเสริฐ (2557) ให้ความหมายของทักษะการคิดวิเคราะห์ หมายถึง ความสามารถในการมองเห็น รายละเอียดและจำแนกแยกแยะข้อมูลองค์ประกอบของสิ่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นวัตถุ เรื่องราว เหตุการณ์ ต่าง ๆ ออกเป็นส่วนย่อย ๆ และจัดเป็นหมวดหมู่ เพื่อค้นหาความจริงความสำคัญ แก่นแท้ องค์ประกอบหรือหลักการของเรื่องนั้น ๆ สามารถอธิบายตีความสิ่งที่เห็นทั้งที่อาจแฝงซ่อนอยู่ ภายในสิ่งต่าง ๆ หรือปรากฏได้อย่างชัดเจน รวมทั้งหาความสัมพันธ์และความเชื่อมโยงของ สิ่งต่าง ๆ ว่าเกี่ยวข้องกันอย่างไร อะไรเป็นสาเหตุ ส่งผลกระทบต่อกันอย่างไร อาศัยหลักการใดจนได้ความคิดเพื่อนำไปสู่การสรุปการประยุกต์ใช้ ทำนายหรือคาดการณ์สิ่งต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง

กรอบแนวคิดในการวิจัย



สมมติฐานการวิจัย

1. ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมโดมิโนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

2. การเปรียบเทียบผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมโดมิโนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต สูงขึ้นกว่า ก่อนเรียน

“บทความเผยแพร่เป็นข้อคิดเห็นของผู้เขียนเท่านั้น ผู้เขียนต้องรับผิดชอบต่อผลกฎหมายใด ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากบทความนี้”

3. ความพึงพอใจของผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมโดมิโนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต 6 มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด

5. วิธีการดำเนินวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามรายละเอียดดังนี้

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนจำนวน 15 คน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต (ฝ่ายประถมศึกษา)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าประกอบด้วย

1. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบเกมโดมิโน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. คะแนนสอบ (ก่อนเรียน-หลังเรียน) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เกมโดมิโน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
3. แบบสอบถามความพึงพอใจเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบเกมโดมิโน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในการสอบถามแบบความพึงพอใจ เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยเกมโดมิโน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน การดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ของแต่ละแผน ให้นักเรียนทำกิจกรรม ตามใบงานของแต่ละแผน และเก็บรวบรวมคะแนน เพื่อสอบถามความพึงพอใจ กิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมโดมิโน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในการจัดการเรียนรู้ เมื่อดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเสร็จสิ้นก็ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของของเนื้อหาที่เรียนในแผนการจัดการเรียนรู้

การวิเคราะห์ข้อมูล

นำผลมาเก็บรวบรวม ข้อมูลก่อนเรียนและหลังเรียนที่รวบรวมได้จากเครื่องมือที่ ผู้วิจัยสร้างขึ้นมาจำแนกผลการเรียนรู้ จากนั้นผู้วิจัยนำข้อมูลมาวิเคราะห์โดยค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D.)

วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมเกมโดมิโน และวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในการจัดกิจกรรม

“บทความเผยแพร่เป็นข้อคิดเห็นของผู้เขียนเท่านั้น ผู้เขียนต้องรับผิดชอบต่อผลกฎหมายใด ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากบทความนี้”

6. ผลการวิจัย

1. ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมโดมิโนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ตารางที่ 1 แสดงค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของนักเรียนเรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้เกมโดมิโน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

	คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน		คะแนนที่เพิ่มขึ้น	ร้อยละของความก้าวหน้า
	ก่อนเรียน (30)	หลังเรียน (30)		
รวม	195	341	145	483.33
ค่าเฉลี่ย	10.31	19.43	9.66	60.41
ร้อยละ	56.66	73.33	41.54	33.33
ส่วนเบี่ยงเบน ค่า S.D.	2.47	3.10	3.69	3.08

จากตารางที่ 1 พบว่าผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมโดมิโนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 10.31 หลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 19.43 จะเห็นได้ว่าคะแนน ของค่าเฉลี่ยหลังเรียน มีค่ามากกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมโดมิโนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 วิทยาลัยโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย 6 ราชภัฏภูเก็ต (รายละเอียดดังในตารางที่ 2)

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมโดมิโนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย 6 ราชภัฏภูเก็ต

กลุ่มตัวอย่าง	N	($\bar{x}$)	S.D.	t	sig
ทดสอบก่อนเรียน	15	10.31	2.47	8.33	0.00

“บทความเผยแพร่เป็นข้อคิดเห็นของผู้เขียนเท่านั้น ผู้เขียนต้องรับผิดชอบต่อผลกฎหมายใด ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากบทความนี้”

ทดสอบหลังเรียน	15	19.43	3.10		
----------------	----	-------	------	--	--

จากตารางที่ 2 พบว่านักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.00 เนื่องจากสื่อนวัตกรรมกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้สูงขึ้น

3. ผลการประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจของผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมโดมิโนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

ตารางที่ 3 แสดงผลการประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจของผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมโดมิโนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เกมโดมิโน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยภาพรวมมีความคิดเห็นอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.53) โดยแบ่งออกเป็นด้านต่างๆดังนี้

ด้านเนื้อหา จากการตอบแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เกมโดมิโน ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่าข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ เนื้อหาเรียงลำดับจากง่ายไปสู่ยาก มีระดับพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.93$, S.D. = 0.25) รองลงมาคือ การจัดเนื้อหาเหมาะสมกับเวลา มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด $\bar{X} = 4.87$, S.D. = 0.50 รองลงมา คือ ความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับความสามารถของนักเรียน มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.40) รองลงมาคือ เนื้อหา ภาษา รูปแบบตรงกับความสนใจ และความต้องการของนักเรียน มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.60) รองลงมาคือ ภาษาที่ใช้สื่อความหมายและเข้าใจได้ง่ายมีระดับความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.88)

ด้านกระบวนการเรียนรู้ กิจกรรมประกอบการเรียนรู้ใช้คำสั่งที่ชัดเจน เข้าใจง่ายมีระดับพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.93$, S.D. = 0.25) รองลงมาคือ กิจกรรมประกอบการเรียนรู้กระตุ้นให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ ส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหา มีระดับพึงพอใจมากที่สุด $\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.25 รองลงมาคือความสมดุลของเนื้อหา และตัวอักษร มีระดับพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.73$, S.D. = 0.57) รองลงมาคือ สื่อที่ออกแบบมีการแทรกกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมและสอดคล้องกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์ มีระดับพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.60) รองลงมาคือ เทคนิควิธีการนำเสนอ ช่วยให้การเสนอเนื้อหาสาระอย่างชัดเจน มีระดับพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 1.07) รองลงมาคือ สื่อออกแบบมีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย มีระดับพึงพอใจ $\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.94

7. สรุปและอภิปรายผล

1. ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมโดมิโนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต พบว่า ก่อนเรียน

“บทความเผยแพร่เป็นข้อคิดเห็นของผู้เขียนเท่านั้น ผู้เขียนต้องรับผิดชอบต่อผลกฎหมายใด ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากบทความนี้”

มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 10.31 หลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 19.43 ของค่าเฉลี่ยหลังเรียนมีค่ามากกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน *สอดคล้องกับงานวิจัยของ* ฉัตรทริกา ยุทธิวัฒน์ (2564) เรื่องการพัฒนาทักษะการฟังและการอ่าน คำศัพท์ภาษาจีนใน YCT ระดับ 1 โดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่าคะแนนการทดสอบทักษะการฟังคำศัพท์ภาษาจีนใน YCT ระดับ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.00 เนื่องจากสื่อนวัตกรรมกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้สูงขึ้น *สอดคล้องกับงานวิจัยของ* ณัฐพงษ์ มีใจธรรม (2564) เรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์และแรงจูงใจในการเรียนรู้ เรื่อง ประโยคโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ประโยค ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมโดมิโน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต โดยภาพรวมมีความคิดเห็นอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.53) โดยแบ่งออกเป็นด้านต่างๆดังนี้

1. ด้านเนื้อหา จากการตอบแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา โดยใช้เกมโดมิโน ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่าข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ เนื้อหาเรียงลำดับจากง่ายไปสู่ยาก มีระดับพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.93$, S.D. = 0.25) รองลงมา คือ การจัดเนื้อหาเหมาะสมกับเวลา มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.87$, S.D. = 0.50) รองลงมา คือ ความง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับความสามารถของนักเรียน มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.40) (*สอดคล้องกับงานวิจัยของ* อนงค์นาฏ บรรหาร และอังคณา ตุงคะสมิต. (2556) ได้ทำวิจัย เรื่อง การพัฒนาหน่วยการเรียนรู้บูรณาการประเพณีและวัฒนธรรมในอำเภอชนบทด้วยการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ โครงงาน รายวิชา ส16101 สังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่าวัตถุประสงค์ของการวิจัย เพื่อศึกษาความพึงพอใจในด้านเนื้อหาโดยใช้ โครงงานภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากวิธีการสอนเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ (CRP) ทำให้ ได้สืบค้นข้อมูล ได้รู้จักที่จะกำหนดปัญหาและการวิเคราะห์สถานการณ์ปัญหา รู้จักวิธีการที่เหมาะสมให้ได้มาซึ่งคำตอบ สามารถรวบรวมข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ตีความหมายข้อมูล และมีการสรุปผลการเรียนรู้ที่ได้มาอย่างเข้าใจ

2. ด้านกระบวนการเรียนรู้ กิจกรรมประกอบการเรียนใช้คำสั่งที่ชัดเจน เข้าใจง่ายมีระดับพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.93$, S.D. = 0.25) รองลงมาคือ กิจกรรมประกอบการเรียนกระตุ้นให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ ส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหา มีระดับพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.25) รองลงมาคือ ความสมดุลของเนื้อหา และตัวอักษร มีระดับพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.73$, S.D. = 0.57)

“บทความเผยแพร่เป็นข้อคิดเห็นของผู้เขียนเท่านั้น ผู้เขียนต้องรับผิดชอบต่อผลกฎหมายใด ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากบทความนี้”

8. ข้อเสนอแนะ

1. ก่อนนำเกมโดมิโน วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา มาใช้ประกอบบทเรียน ครูผู้สอนควรศึกษาทำความเข้าใจเนื้อหาและวิธีการในการใช้สื่อการสอนเป็นอย่างดี เพื่อให้ครูผู้สอนสามารถปฏิบัติตามขั้นตอนต่างๆ ตามแผน การสอนที่จัดเตรียมไว้
2. ครูผู้สอนควรแนะนำและกระตุ้นให้นักเรียนนำหลักการที่ได้เรียนรู้จากการทำกิจกรรมไป ศึกษา ค้นคว้าเพิ่มเติมและนำความรู้ไปใช้ในเกิดประจำวัน
3. เนื่องจากการสอนโดยการใช้เกมโดมิโนทำให้นักเรียนมีความสนใจ สามารถดึงดูดนักเรียนได้ ผู้เขียนเกิดความสนุกเพลิดเพลิน และทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น จึงควรส่งเสริมให้มีการจัดการเรียน การสอนโดยการใช้เกมโดมิโนประกอบบทเรียนในรายวิชาอื่นๆ
4. เกมโดมิโนที่สร้างขึ้นนี้เหมาะสำหรับการจัดการเรียนการสอนในข้อที่เกี่ยวกับจัดจำแนก การ แบ่งกลุ่ม การจัดจำพวกสิ่งต่างๆ

9. เอกสารอ้างอิง

- จุฬาลักษณ์ สนเกื้อกุล และเมษา นวลศรี. (2565,สิงหาคม). การพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ชั้น พื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่องระบบสุริยะ ผ่านการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ หา ความรู้ร่วมกับการใช้เกม. วารสารวิจัยวิทยาศาสตร์, 7 (7), 70-78
- ฉัตรทริกา ยุทธิวัฒน์ และชิตชไม วิสตุกุล. (2564,พฤษภาคมสิงหาคม-). การพัฒนาทักษะการฟังและการอ่าน คำศัพท์ภาษาจีนใน YCT ระดับ 1 โดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.วารสารครุศาสตร์ บริหารศรัณฯ, 9(2), 1-11
- ธนวัฒน์ อรุณสุขสว่าง. (2557). ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษตามทักษะการเรียนรู้ใน ศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 6 เขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต 2 เพื่อรองรับการเข้าสู่ประชาคมอาเซียน. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย ศิลปากร.
- ทองศักดิ์ มิตตา และกุลทราภรณ์ สุพงษ์). 2562, มกราคม-มิถุนายน .(การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาพระพุทธศาสนา เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/5 โรงเรียนวัดนวลนรดิศด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐาน. วารสารวิชาการครุศาสตร์สวนสุนัน ๓, 3)1(, 2-8.
- พลศักดิ์ แสงพรมศรี และคณะ. (2558 เมษายน). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะ กระบวนการทาง วิทยาศาสตร์ชั้นสูง และเจตคติต่อการเรียนเคมี ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 5

“บทความเผยแพร่เป็นข้อคิดเห็นของผู้เขียนเท่านั้น ผู้เขียนต้องรับผิดชอบต่อผลกฎหมายใด ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากบทความนั้น”

ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้สะเต็มศึกษากับแบบปกติ.วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
,9(2), 1-18

วรภรณ์ ลิ้มเปรมวัฒนา และ กันตภณ ธรรมวัฒนา. (2560). พฤติกรรมในการเล่นเกมกระดาน และ
องค์ประกอบของปัจจัยทางด้านผลกระทบ จากการเล่นเกมของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร.
วารสารวิจัยสังคม,40(2), 107-132

ณัฐพงษ์ มีใจธรรม. (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์และแรงจูงใจในการเรียนรู้ เรื่อง ประโยคโดยใช้การจัดการ
เรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษา
มหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยนเรศวร

สรวิทย์ กรกขงามและผุสดี กลิ่นเกษร. (2566,). การพัฒนาบอร์ดเกมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะทาง
คณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น. สารนิพนธ์ปริญญาโท. สาขาวิชานวัตกรรม
การเรียนรู้และการสอน. คณะสหวิทยาการเทคโนโลยีและนวัตกรรม. บัณฑิต วิทยาลัย: มหาวิทยาลัยศรี
ปทุม.

เอกสิทธิ์ ชินินทรภูมิ) .2559, มิถุนายน-ตุลาคม .(การศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสร้างความรู้
ใหม่. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปกร, 14)1(, 1-6

อนงค์นาฏ บรรหาร และอังคณา ตุงคะสมิต.) 2556,มกราคม –เมษายน). การพัฒนาหน่วยการเรียนรู้บูรณา
การประเพณีและวัฒนธรรมในอำเภอชนบทด้วยการจัดการเรียนรู้ โดยใช้โครงงาน รายวิชา ส16101
สังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6.วารสารวิชาการวิชา
มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 6(1), 1-12



วันที่ ๒๒ พฤษภาคม ๒๕๖๖

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

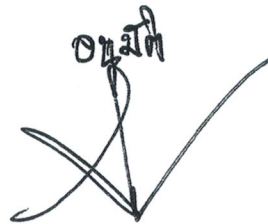
ในการนี้ วิชาเอกสังคมศึกษาจึงขอพิจารณาอนุมัติเข้าร่วมนำเสนอผลงานวิจัย และขออนุมัติเบิกเงินค่า
ทะเบียนการนำเสนองานวิจัยในการประชุมวิชาการ นวัตกรรม วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี ระดับชาติครั้งที่
๙ TECHCON 2023 ในวันที่ ๒๑ กรกฎาคม ๒๕๖๖ (นำเสนอออนไลน์) ได้แก่ นางสาวปณิดา คล่องรู้ และ
นางสาวปณิดา ชำนินา จำนวน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

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติ



(ดร.พรณวดี ขำจริง)

ประธานวิชาเอกสังคมศึกษา



(ผศ.ดร.ศิริวรรณ ฉัตรมณีรุ่งเจริญ)

คณบดีคณะครุศาสตร์ราชภัฏภูเก็ต

อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต



การประชุมวิชาการระดับชาติ 9th TECHCON 2023



นวัตกรรมแห่งการเรียนรู้เพื่อโลกอนาคตด้านเทคโนโลยี

21 JULY 2023

วัตถุประสงค์

การประชุมวิชาการ นวัตกรรม วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี ระดับชาติ ครั้งที่ 9 TECHCON 2023 เป็นการนำเสนอผลงานวิชาการภาคบรรยายและโปสเตอร์ 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)

นำเสนอผลงานในรูปแบบออนไลน์และออนไซต์

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

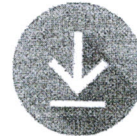
21 July 2023



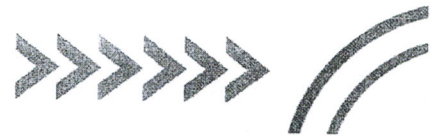


DOWNLOAD

Proceeding ย้อนหลัง



2015-2022



Copyright © All Rights Reserved.

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





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

นวัตกรรมแห่งการเรียนรู้เพื่อโลกอนาคตด้านเทคโนโลยี

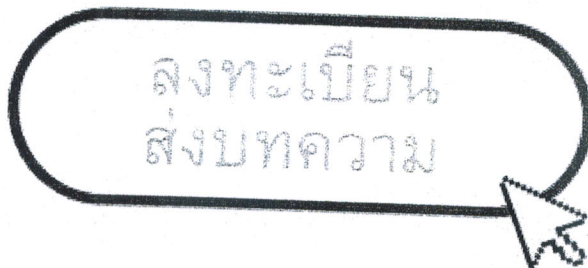
หน้าแรก (<https://techcon.siamtechno.ac.th/>)

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 ๐๖๓๗.๐๒/๐๔๐๐

วันที่ ๖ มิถุนายน ๒๕๖๖

เรื่อง ขออนุมัติเข้าร่วมนำเสนอผลงานวิจัยในการประชุมทางวิชาการเพิ่มเติม

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

เรื่องเดิม

ด้วยนักศึกษาวิชาเอกสังคมศึกษาในรายวิชาการวิจัยเชิงปฏิบัติการทางสังคมศึกษา ได้มีการทำผลงานวิจัยตามกระบวนการซึ่งจะต้องมีการเผยแพร่ผลงานวิจัยโดยการตีพิมพ์ในวารสารทางวิชาการหรือร่วมนำเสนอในการประชุมทางวิชาการระดับชาติหรือนานาชาติ ตาม มคอ.3 ที่กำหนดไว้ในรายวิชาดังกล่าว นักศึกษาวิชาเอกสังคมศึกษาได้ส่งผลงานวิจัยเข้าร่วมนำเสนอในการประชุมวิชาการ นวัตกรรม วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 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 วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ระดับชาติครั้งที่ ๙ TECHCON 2023 ในวันที่ ๒๑ กรกฎาคม ๒๕๖๖ (นำเสนอออนไลน์) ได้แก่ นางสาวพรรณวดี ขำจริง และนายสมพร รุจิภิตติธัญญ์ 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

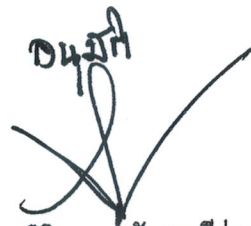
เชื้อน ๔ ๐๖๖๖

วิชาเอกสังคมศึกษา ขออนุมัติ เข้าร่วมนำเสนอ
ผลงานวิจัย และขออนุมัติเบิกเงินค่าลงทะเบียนการนำเสนอ
งานวิจัยในการประชุมวิชาการ นวัตกรรม วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี ระดับชาติ
ครั้งที่ ๙ TECHCON 2023 ในวันที่ ๒๑ กรกฎาคม ๒๕๖๖ (นำเสนอออนไลน์) เพิ่มเติมจากเดิม จำนวน ๒ คน
รวมทั้งสิ้น ๔ คน คนละ ๒,๕๐๐ บาท รวมเป็นเงิน ๑๐,๐๐๐ บาท
โดยเบิกจ่ายจากงบประมาณวิชาเอกสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์

ไม่ขอพิจารณาอนุมัติ



๑/๖/๖๖



(ผศ.ดร.ศิริวรรณ จิตรมณีรุ่งเจริญ)

คณบดีคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

ที่ รว ๐๖๓๗.๐๒/๐๗๓๗

วันที่ ๒๒ พฤษภาคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขออนุมัติเข้าร่วมนำเสนอผลงานวิจัยในการประชุมทางวิชาการ

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

เรื่องเดิม

ด้วยนักศึกษาวิชาเอกสังคมศึกษาในรายวิชาการวิจัยเชิงปฏิบัติการทางสังคมศึกษา ได้มีการทำผลงานวิจัยตามกระบวนการซึ่งจะต้องมีการเผยแพร่ผลงานวิจัยโดยการตีพิมพ์ในวารสารทางวิชาการหรือร่วมนำเสนอในการประชุมทางวิชาการระดับชาติหรือนานาชาติ ตาม มคอ.3 ที่กำหนดไว้ในรายวิชาดังกล่าว

ข้อเท็จจริง

นักศึกษาวิชาเอกสังคมศึกษาได้ส่งผลงานวิจัยเข้าร่วมนำเสนอในการประชุมวิชาการ นวัตกรรมวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี ระดับชาติครั้งที่ ๔ TECHCON 2023 ในวันที่ ๒๑ กรกฎาคม ๒๕๖๖ (นำเสนอออนไลน์) ได้แก่ นางสาวปณิดา คลองรั้ว และนางสาวปณิดา จำนิมา 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

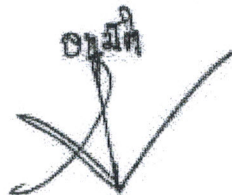
ในการนี้ วิชาเอกสังคมศึกษาจึงขอพิจารณาอนุมัติเข้าร่วมนำเสนอผลงานวิจัย และขออนุมัติเบิกเงินค่า
ทะเบียนการนำเสนองานวิจัยในการประชุมวิชาการ นวัตกรรม วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี ระดับชาติครั้งที่
๔ TECHCON 2023 ในวันที่ ๒๑-๒๒ กรกฎาคม ๒๕๖๖ (นำเสนอออนไลน์) ได้แก่ นางสาวปณิดา คล่องวีว และ
นางสาวปณิดา ชำนินา จำนวน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

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติ



(ดร.พรณวดี ชำจริง)

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



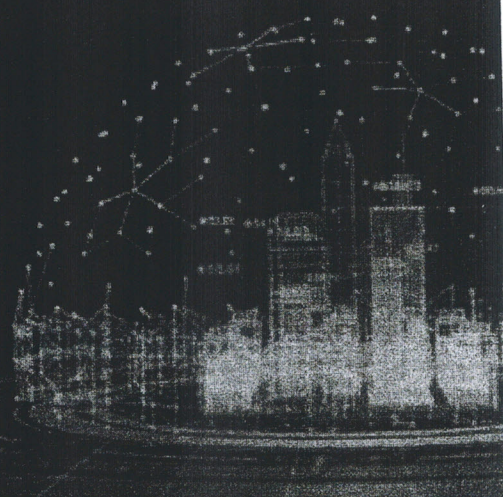
(<https://forms.gle/D2QwXvNKxS5AjazA9>)





Thailand

การประชุมวิชาการระดับชาติ 9th TECHCON 2023



นวัตกรรมแห่งการเรียนรู้เพื่อโลกอนาคตด้านเทคโนโลยี

21 JULY 2023

วัตถุประสงค์

การประชุมวิชาการ นวัตกรรม วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี ระดับชาติครั้งที่ 9 TECHCON 2023 เป็นการนำเสนอผลงานวิชาการภาคบรรยายและโปสเตอร์ การแสดงผลงานวิจัยและนวัตกรรมบรรยายความรู้ทางวิชาการโดยวิทยากรภายนอก (Key speaker) จะเป็นประโยชน์ต่อการเผยแพร่ผลงานวิจัยและวิชาการ ของนักศึกษา อาจารย์และนักวิจัย เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ ตลอดจน สร้างเครือข่ายความร่วมมือด้านวิชาการ

ค่าลงทะเบียน/พร้อมส่งบทความ

ภายใน 30 มิถุนายน 2566

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

กำหนดการ

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

สาขาบทความ

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

สถานที่จัดงาน

อาคารเฉลิมพระเกียรติฯ วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
(รูปแบบการนำเสนออาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม)

นำเสนอผลงานในรูปแบบออนไลน์และออนไซต์

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>)

