

เศรษฐกิจผู้สูงอายุ: โอกาสทองของอนาคต

SILVER ECONOMY

A GOLDEN OPPORTUNITY
FOR THE FUTURE



การประชุมวิชาการระดับชาติ

เศรษฐกิจผู้สูงอายุ: โอกาสทองของอนาคต

Silver Economy: A Golden Opportunity for the Future

รูปแบบ Hybrid (Onsite & Online)

ครั้งที่
14

วันศุกร์ที่ 1 มีนาคม 2567



สารบัญผลงานวิชาการ

การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 14 ประจำปีการศึกษา 2566

Silver Economy: A Golden Opportunity for the Future : เศรษฐกิจผู้สูงอายุ:

โอกาสทองของอนาคต

กองบรรณาธิการจัดทำรายงานสืบเนื่องจากการประชุม	1
รายชื่อภาควิชาการจัดการประชุมวิชาการระดับชาติครั้งที่ 14	2
รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิประเมินบทความ	3-4
สารอธิการบดี	ก-ข
สารบัญ	ค
กำหนดการภาพรวม	ง
รายชื่อผู้นำเสนอผลงานวิชาการระดับชาติ	จ-บ
A ด้านเทคโนโลยีเพื่อการจัดการ	
การนำเสนอภาคบรรยาย (Oral Presentation)	
พฤติกรรมเลือกซื้อและการใช้คอมพิวเตอร์ของประชาชนในจังหวัดภูเก็ต	AO1_AO9
สลันทิพย์ สืบพงศ์พันธ์, สุชาดา ทองดียิ่ง, วีระพล สุขสมบูรณ์ และ วรรัตน์ จงไกรจักร	
พฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันเรียกรถรับส่งในพื้นที่จังหวัดภูเก็ต	AO10_AO17
ณัฐธิดา เสือณรงค์, ศุภันวิษา สมจิตต์, สมชาย ไชยโคต และ วิษรารัตน์ นิรุติธรรมธรา	
ปัจจัยการใช้กระเป๋าเงินดิจิทัลในการชำระสินค้าหรือบริการใน 7-11 จังหวัดภูเก็ต	AO18_AO27
พรชิตา วิพลชัย, ภรภัทร บุญยัสสะ, วิษรารัตน์ นิรุติธรรมธรา และ ภาวิกา ขุนจันทร์	

C ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

[ผลของวัสดุปลูกต่อการเจริญเติบโตของไม้โครกรีนเบบี้คะน้า](#)

[CO1_CO9](#)

[\(Brassica oleracea var. alboglabra\)](#)

สมาพร เรืองสังข์ และ รัตติธรรม บัวเพชร

D ด้านวิทยาศาสตร์สุขภาพ

[ความเป็นพิษและการตอบสนองต่อการอักเสบของเซลล์แมโครฟาจที่ถูกกระตุ้นด้วย Advanced Glycation End products \(AGEs\)](#)

[DO1_DO8](#)

วริศรา แสงบุราณ และ ดามรัศเมน สุรางกูร

[ผลของการออกกำลังกายด้วยท่าฤๅษีดัดตนลดอาการปวดเข่าในกลุ่ม อสม.](#)

[DO9_DO13](#)

[ตำบลบางพรหม จังหวัดสมุทรสงคราม](#)

พรจรัส ดั่งคำจันทร์, นงนุช บุญแจ้ง และ เรณู ผ่องเสรี

[ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับความสุขในการทำงานของบุคลากรสาธารณสุข](#)

[DO14_DO22](#)

[ในโรงพยาบาลรัชฎา จังหวัดตรัง](#)

ลัดดา อินใหม่, อัญญา ใจกระจ่าง, เพ็ญภา อ่อนเกลี้ยง, นันทวุฒิ วงศ์เมฆ และ ซอลาฮ์ เต็งมาชา

[การพัฒนาระบบบริหารจัดการยาและเวชภัณฑ์ที่มิใช่ยาด้วย Google Sheet](#)

[DO23_DO32](#)

[ของโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลในเขตพื้นที่อำเภอละงู จังหวัดสตูล](#)

ปิลฮารีย์ หวันชิตนาย, ฮานีฟะ สะอีด, พิเชษฐ์ ปัจฉิมศิริ, นูรอัยนี นกเกษม, วาริส จ๊ะสมั่น และ ตรีชฎา ศิริรักษ์

การนำเสนอภาคโปสเตอร์ (Poster Presentation)

[การพัฒนาผลิตภัณฑ์ไม้สีกสำหรับผู้สูงอายุตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์](#)

[DP33_DP39](#)

[โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน อำเภอสูงเม่น จังหวัดแพร่](#)

พงศธร กันทะวงศ์, ชัยวัฒน์ สมศรี, กิตติพร สังคดิส, กรรณิการ์ เศวตปวิข, ปาริฉัตร กุลเกลี้ยง และ ภู้งค์วิฐุ์ เชื้อกุลชาติ

พฤติกรรมกรรมการบริโภคอาหารของนักศึกษา สาขาวิชาสาธารณสุขชุมชน คณะวิทยาศาสตร์สุขภาพและเทคโนโลยี วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคใต้ นุรีย์ดา ย๊ะหม๊ะ, สุไฮลา หะยีดอเลาะ, อามีเนาะ มะดิง, เจริญชัย อึ้งเจริญสุข และ นภาพร กวมทรัพย์	DP40_DP49
E ด้านการจัดการและบริหารธุรกิจ	
การนำเสนอภาคบรรยาย (Oral Presentation)	
การซื้อสินค้าผ่านทางแอปพลิเคชันออนไลน์ของผู้บริโภคยุคดิจิทัลในจังหวัดภูเก็ต เทพนารี บรรพต, สิริกร ช่างเหล็ก, ดวงรัตน์ โกยกิจเจริญ และ สมชาย ไชยโคต	EO1-EO10
การศึกษาพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันโมบายแบงก์ของลูกค้าในพื้นที่อำเภอเมืองภูเก็ต ธนวุฒิ ยังมีมา, ประฉัตร ฤทธิธร, วิชราวดี นิรุติธรรมธรา และ ภาวิกา ขุนจันทร์	EO11-EO19
พฤติกรรมกรรมการเลือกใช้บริการผ่านแอปพลิเคชันสั่งอาหารออนไลน์ของผู้บริโภคในจังหวัดภูเก็ต กันยรัตน์ แสงฤทธิ์, จีรนันท์ ชนะศรี, สมชาย ไชยโคต และ วรรัตน์ จงไกรจักร	EO20-EO29
การศึกษาพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชัน YouTube ของประชากรในจังหวัดภูเก็ต ธรรมรัตน์ ลูกบัว, นุสคาริตา สมั่น, ดวงรัตน์ โกยกิจเจริญ และ วีระพล สุขสมบูรณ์	EO30-EO37
การศึกษาผลกระทบจากโฆษณาสินค้าบนเว็บไซต์ผ่านสื่อเฟซบุ๊ก สุกัญญา หาทรัพย์, ชาศิต หัสณี, ดวงรัตน์ โกยกิจเจริญ และ วีระพล สุขสมบูรณ์	EO38-EO46
การศึกษาการใช้แอปพลิเคชัน 1112 Delivery ในเขตเทศบาลตำบลวิชิต จังหวัดภูเก็ต ฉัตรชัย วงศ์สุวรรณ, ณัฐชนนธ์ สังข์น้อย, ภาวิกา ขุนจันทร์ และ วิชราวดี นิรุติธรรมธรา	EO47-EO55
แนวทางการเพิ่มความพึงพอใจในการให้บริการขององค์การบริหารส่วนตำบลแก่งเสี้ยน อำเภอเมืองกาญจนบุรี จังหวัดกาญจนบุรี อาทิตยา คล้ายโพธิ์ทอง และ ศุภสัณห์ ปรีดาวิภาต	EO56-EO65

แนวทางการแก้ปัญหาความล่าช้าในการตรวจสอบคำสั่งศาลตั้งผู้จัดการมรดก ของฝ่ายกฎหมาย ธนาคารอาคารสงเคราะห์ อรรถวิทย์ ธนอารักษ์ และ สุทธาวรรณ ซาโต้	EO66-EO72
ปัจจัยที่ส่งผลต่อการซื้อเครื่องสำอางแบรนด์ไทย ของข้าราชการและเจ้าหน้าที่รัฐ ในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล พรวิไล อิศรางกูร ณ อยุธยา, อัมภินิ ลาภสมบูรณ์ดี และ ดนัยกฤต อินทุสุทธิ	EO73-EO81
ปัจจัยการจัดการที่ส่งผลต่อคุณภาพสถานศึกษาอาชีวศึกษาเอกชนในประเทศไทย รัชนิกรณ์ คล่องแคล่ว, วรณวิภา ไตลังคะ และ ณัฐภัสสร ธนาบวรพาณิชย์	EO82-EO90
ปัจจัยที่ผู้บริโภคเลือกใช้บริการร้านซ่อมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดภูเก็ต อัษฎายุทธ เพชรหมณี, เอกรินทร์ เกิดทอง, ภาวิกา ขุนจันทร์ และ วีชราวดี นิรุติธรรมธรา	EO91-EO99
พฤติกรรมการใช้บริการเครื่องจำหน่ายสินค้าแบบหยอดเหรียญในจังหวัดภูเก็ต เอกภพ จงสุข, ธัญวัฒน์ พรหมวิเศษ, ภาวิกา ขุนจันทร์ และ วีระพล สุขสมบูรณ์	EO100-EO107
พฤติกรรม การเลือกซื้อสินค้าตู้เตาบินของผู้บริโภคในจังหวัดภูเก็ต บัณฑิต วัฒนวิจิตร, รัตนาภรณ์ สำราญวงศ์, วีระพล สุขสมบูรณ์ และ ดวงรัตน์ โกยกิจเจริญ	EO108-EO115
แรงจูงใจในการซื้อสินค้าออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชัน Shopee ในเขตพื้นที่จังหวัดภูเก็ต เจตนิพัธ วงษ์ใหญ่, สิทธิชัย โลหะ, สมชาย ไชยโคต และ วรรัตน์ จงไกรจักร	EO116-EO123
ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเลือกใช้บริการร้านค้าปลีกสมัยใหม่ ของประชาชนในจังหวัดภูเก็ต จารุวรรณ คงบัน, ปุณณิศา ผลทวี, สมชาย ไชยโคต และ วรรัตน์ จงไกรจักร	EO124-EO133
ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อธุรกิจแฟรนไชส์ของผู้บริโภคที่สนใจเป็นผู้ประกอบการ ในเขตจังหวัดภูเก็ต ธนวัฒน์ ธนาวุฒิ, นันทเดช แซ่อ่อง, สมชาย ไชยโคต และ ดวงรัตน์ โกยกิจเจริญ	EO134-EO141
การนำเสนอภาคโปสเตอร์ (Poster Presentation)	

การวิเคราะห์ต้นทุนและผลตอบแทนการเลี้ยงโคเนื้อของกลุ่มวิสาหกิจชุมชน จังหวัดนครศรีธรรมราช พัชรี พระสงฆ์, โสพิศพิไล ทองใส, อรัญญา จินาชาญ และ เกียรติขจร ไชยรัตน์	EP142_EP150
ความสัมพันธ์ระหว่างจรรยาบรรณวิชาชีพกับคุณภาพชีวิตในการทำงานของผู้ทำบัญชี เขตอำเภอเมืองและอำเภอร่องาง จังหวัดนครศรีธรรมราช กัญญาวิรุ์ เส้งทัน, กานติศา ชกซื่อ, ธัญรดา วงศ์เมฆ, ภักดิพร วยวัฒน์, ภัทรานิษฐ์ แก้วสุทธิ, ภูษณะ พลสงคราม และ จตุพร อภิโชติภูตินันท์	EP151_EP157
ความรู้และทักษะทางการบัญชีนิติเวชของผู้ทำบัญชีในสำนักงานบัญชี อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช พรรวจิ จันทรนัม, โสพิศพิไล ทองใส, จิตประพาฬ มีชนะ, จิรนนท์ ฐะหาญ, รุจิรา ลักษณะวิมล, รวินทร์นิภา จันทรเมืองไทย, วิภาวี บัตรทอง, วิษามล ห่อหุ้ม และ อภิษฎา เวชพิทักษ์	EP158_EP164
การพัฒนาระบบจัดการการลาออนไลน์: กรณีศึกษาพนักงานจัดจ้างจากภายนอกด้านไอที ของบริษัท เอส อาร์ เอส อินทิเกรชั่น จำกัด เดชธร ลินธ์ช่วย และ ชัชชัย หวังวิวัฒนา	EP165_EP173
การศึกษาเกี่ยวกับแรงจูงใจในการทำงานของเจนเอเรชั่นวาย ธนาคารอาคารสงเคราะห์ ในเขตกลุ่มงานสาขากรุงเทพและปริมณฑลเขตที่ 1 และ 2 ปณณภัทร์ ธนยศัญญวัฒน์ และ อารดา มหามิตร	EP174_EP184
การศึกษาการยอมรับของพนักงานในการนำระบบ GHB Corporate มาใช้เพื่อให้บริการทาง การเงินของธนาคารอาคารสงเคราะห์ พิมพ์ประไพ แยมกลิ่นพุ่ม, เอกชัย อภิกัณฑ์กุล และ ชนาธิป เลชะกุล	EP185_EP190
การศึกษาปัจจัยการยอมรับเทคโนโลยีที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการใช้งาน ระบบอนุมัติเอกสารภายในออนไลน์ กรณีศึกษาธนาคารอาคารสงเคราะห์ อาจณรงค์ บุญเกิด และ อัศวิน ปสุธรรม	EP191_EP200

ปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพของการใช้ระบบการปฏิบัติงานอนุมัติสินเชื่อที่อยู่อาศัยของพนักงานธนาคารอาคารสงเคราะห์ นลินี ไกรวรรต และ เอกชัย อภิศักดิ์กุล	EP201_EP206
กรณีศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการขับเคลื่อนองค์กรในรูปแบบ Digital Transformation ของธนาคารอาคารสงเคราะห์ ปัทมา ทองประไพ และ เอกชัย อภิศักดิ์กุล	EP207_EP213
การศึกษาปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดออนไลน์และการยอมรับเทคโนโลยีที่ส่งผลต่อการตัดสินใจขอสินเชื่อผ่านโมบายแอปพลิเคชันของธนาคารอาคารสงเคราะห์ มงคล เทียมครู และ อริสรา เสยานนท์	EP214_EP221
การศึกษาปัจจัยภาพลักษณ์ตราสินค้าและคุณภาพการให้บริการที่มีผลต่อการเลือกใช้บริการสินเชื่อที่อยู่อาศัยกับธนาคารอาคารสงเคราะห์ของพนักงานเอกชน ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ชมพูนุช พุทธิยะ และ อริสรา เสยานนท์	EP222_EP230
แนวทางการปรับปรุงคุณภาพการบริการของธนาคารอาคารสงเคราะห์รูปแบบสาขาทางสรรพสินค้าสังกัดฝ่ายสาขากรุงเทพมหานครและปริมณฑล 2 วิมลรัตน์ เชิญถนอมวงศ์ และ อารดา มหามิตร	EP231_EP238
ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกใช้บริการสินเชื่อที่อยู่อาศัยธนาคารอาคารสงเคราะห์ เขตสาขากรุงเทพมหานครและปริมณฑล 2 สมโภชน์ แสงหิรัญ และ ปราณี เอี่ยมละออภักดิ์	EP239_EP245
ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกใช้บริการสินเชื่อโครงการบ้านล้านหลังของธนาคารอาคารสงเคราะห์ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล 1 สุธิดา ทูลขุนทด และ ปราณี เอี่ยมละออภักดิ์	EP246_EP253
ภาพลักษณ์องค์กรและคุณภาพการให้บริการส่งผลต่อความภักดีในตราสินค้าและการใช้บริการสินเชื่อที่อยู่อาศัยธนาคารอาคารสงเคราะห์ของลูกค้า ในเขตกรุงเทพมหานคร นพดล ภูรินทร์ และ อริสรา เสยานนท์	EP254_EP262

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความภักดีของลูกค้าในการใช้ผลิตภัณฑ์และบริการของธนาคารอาคารสงเคราะห์ ศิริเพ็ญ จิราณุวัฒน์สกุล	EP263_EP273
ปัจจัยที่มีผลต่อความพึงพอใจของลูกค้าที่ใช้บริการสินเชื่อที่อยู่อาศัยของธนาคารอาคารสงเคราะห์ฝ่ายภาคกลางและภาคใต้ตอนบน ทัศนีย์ ศรีป้อม และ อีรชกรณ์ อุดมรัตน์ะมณี	EP274_EP283
การศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการใช้บริการเงินฝากออนไลน์ GHB All Savings ของธนาคารอาคารสงเคราะห์ จันทร์ทิพย์ จันทร์รอด และ อารดา มหามิตร	EP284_EP291
การศึกษาแรงจูงใจของลูกค้าที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสลากออมทรัพย์ของธนาคารอาคารสงเคราะห์ฝ่ายภาคกลางและภาคใต้ตอนบน ชูเกียรติ ตริรัตน์ทวีชัย และ เอกชัย อมิกศักดิ์สกุล	EP292_EP299
การวางกลยุทธ์เพื่อเพิ่มการซื้อสลากออมทรัพย์ผ่านแอปพลิเคชัน GHB ALL GEN อลิสสา สวางค์ และ พรพิมล กะชาமாக	EP300_EP307
การศึกษาแนวทางการเพิ่มจำนวนผู้ยื่นขอสินเชื่อผ่านแอปพลิเคชัน GHB ALL GEN ของเขตนครศรีธรรมราช เปรมกมล คนดี และ พรพิมล กะชาமாக	EP308_EP316
การศึกษาแนวทางการเพิ่มยอดสลากออมทรัพย์ของธนาคารอาคารสงเคราะห์สาขาในสังกัดสำนักงานเขตนครศรีธรรมราช สุพรรณิ ป่อหนา และ อารดา มหามิตร	EP317_EP324
การศึกษาแนวทางการเพิ่มการตัดสินใจซื้อสลากออมทรัพย์ ออส. ผ่านแอปพลิเคชัน GHB ALL GEN ของฝ่ายสาขากรุงเทพและปริมณฑล 1 เขตกรุงเทพ - ตะวันตก ณัฐสุดา ราชพิทักษ์ และ อารดา มหามิตร	EP325_EP332
แนวทางการเพิ่มยอดสินเชื่อบ้านของธนาคารอาคารสงเคราะห์ สาขาขอนแก่น ธนภัทร ศิริฤทธิ์	EP333_EP340

การศึกษาปัญหาและนำเสนอแนวทางการเพิ่มผู้ใช้งานโมบายแอปพลิเคชัน GHB ALL GEN ของ ธนาคารอาคารสงเคราะห์ ในเขตกรุงเทพมหานคร นิตยา อินจันทร์ และ อนุฉัตร ชำชอง	EP341_EP349
การศึกษาปัญหา และแนวทางการเพิ่มความพึงพอใจในการให้บริการของส่วนวิศวกรรม และออกแบบ ฝ่ายบริหารสำนักงาน และกิจการสาขา กรณีศึกษาธนาคารอาคารสงเคราะห์ ศุภเดช คงด้งสมบุญ	EP350_EP357
แนวทางการเพิ่มความพึงพอใจในการออกแบบและปรับปรุงพื้นที่ภายในสำนักงาน ของธนาคารอาคารสงเคราะห์ สำนักงานใหญ่ ทวิศักดิ์ ศรีวิภาสธิตย์	EP358_EP368
แนวทางในการแก้ไขปัญหาการบริหารจัดการอาคาร และสถานที่ของธนาคารอาคารสงเคราะห์ สำนักงานใหญ่ สิงหา อุษยากุล	EP369_EP380
ศึกษาความผิดพลาดในการเบิกจ่ายทุนการศึกษาสำหรับนักศึกษาต่างชาติ กรณีศึกษา : มหาวิทยาลัย ABC จารวี สิลาจันท์ และ วรณรพี บานชื่นวิจิตร	EP381_EP387
ความพึงพอใจในนวัตกรรมบริการเพื่อผู้ขายสินค้าออนไลน์ที่ทำการไปรษณีย์บาเจาะ อำเภอบาเจาะ จังหวัดนราธิวาส ไชดา ลาแล, ไชยรินทร์ รัตนสุภา และ ถาวรินทร์ คงมณี	EP388_EP399
ความพึงพอใจในนวัตกรรมบริการเพื่อผู้รับบริการคลินิกเบาหวานโรงพยาบาลรัฐ ในอำเภอทุ่งสง จังหวัดนครศรีธรรมราช กนกวรรณ สวัสดิ์, เพ็ญภา อ่อนเกลี้ยง, ทิพย์อักษร วรณทวิ และ จำรัส ชูวงศ์	EP400_EP407
การศึกษาความพึงพอใจการใช้โปรแกรม Tiger e-HR for Enterprise ของเจ้าหน้าที่โรงพยาบาลกระบี่นครินทร์ อินเตอร์เนชั่นแนล สุชัยญา บุตรหล้า, ณัฐธณกรณ์ นิมภาณูจนา, ทิพย์อักษร วรณทวิ และ จำรัส ชูวงศ์	EP408_EP416

การนำเสนอภาคบรรยาย (Oral Presentation)

[พลวัตกรรมการใช้แอปพลิเคชันสื่อสารของประชาชนในจังหวัดภูเก็ต](#)

[FO1_FO7](#)

ฉันทวัฒน์ ยวงแก้ว, ปิยวัฒน์ นพฤทธิ, สมชาย ไชยโคต และ ดวงรัตน์ โกยกิจเจริญ

G ด้านการศึกษา

[ความฉลาดทางดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา](#)

[GO1_GO8](#)

[สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสระบุรี](#)

จันทร์จิรา อินธนู, วรรณวิศา สืบบุญธรรม คล้ายจำแสง, และ สุทธิเทพ ศิริพิพัฒน์กุล

[ความสัมพันธ์ระหว่างภาวะผู้นำแบบอัจฉริยะของผู้บริหารกับประสิทธิผลการนิเทศการสอน](#)

[GO9_GO16](#)

[แบบมีส่วนร่วมของโรงเรียนในสภวิทยาเขตจอม창ชัยวังน้ำแพรก](#)

[สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา](#)

มนัสนันท์ สังข์บุญชู, สุดาร์ตน์ สารสว่าง และ มีชัย ออสุวรรณ

[อิทธิพลของซอฟต์แวร์สกรีนของครูเจเนอเรชันวายและเจเนอเรชันซี](#)

[GO17_GO24](#)

[ที่ส่งผลต่อการรอบคอบคิดเติบโตของนักเรียน กลุ่มสภวิทยาเขตจอม창ชัยวังน้ำแพรก](#)

[สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา](#)

วิลาสินี ธาราพงษ์, วรรณวิศา สืบบุญธรรม คล้ายจำแสง และ สุทธิเทพ ศิริพิพัฒน์กุล

[การสร้างชุดการสอนเรื่องหน่วยเสียงในภาษาไทยสำหรับนักเรียนโรงเรียนสอนภาษาไทย ศาสนา](#)

[GO25_GO32](#)

[และวัฒนธรรม วัดพิภพทองวราราม อำเภอดมปัด รัฐกลันตัน ประเทศมาเลเซีย](#)

ออง ชิน โหระ, อลิสา คุ่มเคี่ยม และ เมธี ดิวิสวัสดิ์

[ความรู้ความเข้าใจ เรื่อง กฎแห่งกรรมของนักเรียนโรงเรียนวัดช้างนอน จังหวัดพังงา](#)

[GO33_GO39](#)

กนกวรรณ ไชยขาว, พรรณวดี ขำจริง, สมพร รุจิภิตติอังสุธร และ ลลิตา ภาคเมธาวิ

[ผลการใช้กิจกรรมการเคารพธงชาติของนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต](#)

[GO40_GO48](#)

[เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองที่ดีตามพระบรมราโชบายในหลวง รัชกาลที่ 10](#)

ธนกร ฉิมเพชร, พรรณวดี ขำจริง, วิลาวรรณ กลิ่นน้อย และ ชุติกาญ พุ่มพระคุณ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมส้อออนไลน์ Seterra เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภูมิศาสตร์ เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ ภูเก็ต วาเรนทร์ สงแก้ว, พรรณวดี ขำจริง, ชุติกาญ พุ่มพระคุณ และ พงศธร รัตนญา	GO49_GO57
ศึกษาผลของกิจกรรมการใช้นิทานคุณธรรม เรื่อง อริยสัจ 4 ในการส่งเสริมงานพระบรมราชาบายด้านการศึกษาของในหลวงรัชกาลที่ 10 ในโรงเรียนบ้านป่าครองชีพตำบลเทพกระษัตรี อำเภอดอนตาล จังหวัดอุบลราชธานี ณฤพนธ์ สุขสวัสดิ์, พรรณวดี ขำจริง และ สมพร รุจิจิตติอังกูร	GO58_GO66
ความสัมพันธ์ระหว่างความยุติธรรมในองค์การกับการเป็นสมาชิกที่ดีต่อองค์การของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่นศรีธรรมราช เขต 2 ภาณุพันธ์ พูลสวัสดิ์, สุภัทรา ภูษิตรัตนาวลี, จุฑาพร รัตนมุสิก และ อัจฉรา ธรรมาภรณ์	GO67_GO75
การนำเสนอภาคโปสเตอร์ (Poster Presentation)	
การดำเนินงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนตามทักษะของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาขอนแก่นศรีธรรมราช วลิดา เชาวไผ่, บุญเลิศ ธานีรัตน์, ปนัดดา จิตคง และ อัจฉรา ธรรมาภรณ์	GP76_GP84
ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพตามทักษะของครู ในศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้อำเภอ จังหวัดสุราษฎร์ธานี จันทิมา เกิดสุข, ไสภณ เพ็ชรพวง, จุฑาพร รัตนมุสิก และ ھرรษา นิลวิเชียร	GP85_GP93
การทำงานเป็นทีมของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่นศรีธรรมราช เขต 2 จิราภรณ์ หอมประสิทธิ์, ไสภณ เพ็ชรพวง, ปนัดดา จิตคง และ ھرรษา นิลวิเชียร	GP94_GP102
การดำเนินงานวิชาการของโรงเรียนในอำเภอชะอวด สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่นศรีธรรมราช เขต 3 โบรินดา หนูด้วง, บุญเลิศ ธานีรัตน์, กัณนิกา เพชรสงศรี และ ประชา ฤาษทุกล	GP103_GP112

สมรรถนะหลักของผู้บริหารโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุราษฎร์ธานี ชุมพร มนธิรา ช่วยเกิด, อีรพงศ์ แก่นอินทร์, กัณนิกา เพชรสงค์ศรี และ ประชา ฤาษุดกุล	GP113_GP120
ภาวะผู้นำทางวิชาการของผู้บริหารโรงเรียนตามทัศนะของครูในสภวิทยาเขตสุราษฎร์ธานี 3 สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุราษฎร์ธานี ชุมพร เกียรติศักดิ์ ชูแก้ว, บุญเลิศ ธานีรัตน์, รัฐศวรรธน์ กิ่งแก้ว และ อัจฉรา ธรรมาภรณ์	GP121_GP129
แรงจูงใจในการปฏิบัติงานของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตราด เขต 2 ภูริภัทร หยงสตาร์, วิรัตน์ ธรรมมาภรณ์, รัฐศวรรธน์ กิ่งแก้ว และ ھرรษา นิลวิเชียร	GP130_GP137
ภาวะผู้นำแบบสร้างความผูกพันของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาฉะเชิงเทรา เขต 2 ภารดี ชนะชัยรุ่งกมล และ ศิริพงษ์ เคาภายน	GP138_GP144
ภาวะผู้นำการเรียนรู้ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาฉะเชิงเทรา ศรินทิพย์ แยมปราศัย และ ศิริพงษ์ เคาภายน	GP145_GP151
ภาวะผู้นำแบบความสามารถพิเศษของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาฉะเชิงเทรา อัญชลีย์ สังข์ทอง และ ศิริพงษ์ เคาภายน	GP152_GP159

H ด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

การนำเสนอภาคบรรยาย (Oral Presentation)

ปัจจัยที่ส่งผลต่อผลิตภาพทางการเกษตร : กรณีการปลูกข้าวและอ้อย โดยการนำเอาเทคโนโลยีทางการเกษตรมาใช้ของเกษตรกรก่อนเข้าสู่ผู้สูงวัย วรางค์รัตน์ ภาณุวรรณ และ นพวรรณ พจน์พิศุทธิพงศ์	HO1_HO10
--	---------------------------------

การยกระดับคุณภาพชีวิตกลุ่มเกษตรกรผู้สูงอายุด้วยการสร้างรายได้จากการเลี้ยงชันโรงในพื้นที่อำเภอสะเตา จังหวัดสงขลา พิพัฒน์พงษ์ หงษ์สัมฤทธิ์	HO11_HO18
ความพึงพอใจของประชาชนที่มีต่อการให้บริการของสำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ธารารัตน์ บุญมทามงคล และ อรนนท์ กลั่นทปฺระ	HO19_HO24
การมีส่วนร่วมทางการเมืองของประชาชนในตำบลบางป่า อำเภอเมือง จังหวัดราชบุรี ศศิภาส ชันติสุข และ วัลลภ รัฐฉัตรานนท์	HO25_HO31
คุณภาพชีวิตการทำงานของข้าราชการ สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ณัฐชยา เชิดชู และ วัลลภ รัฐฉัตรานนท์	HO32_HO40
ประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของบุคลากร สังกัดสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ภาคภูมิ รอดภัย และ วัลลภ รัฐฉัตรานนท์	HO41_HO48
ความสุขในการทำงานของบุคลากรสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) กรกช ไก่แก้ว และ วัลลภ รัฐฉัตรานนท์	HO49_HO57
พฤติกรรมการใช้สารสนเทศของผู้สูงอายุในจังหวัดภูเก็ต ปณิธิ แสงมณี, ภูริณัฐ กระจำทอง, วัชรชาติ นิรุติธรรมธรา และ วรรัตน์ จงไกรจักร	HO58_HO65
ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการซื้อขายผลิตภัณฑ์ที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมในเขตอำเภอเมือง จังหวัดภูเก็ต ณัฐธิดา นิมนวล, อีรเทพ เสน่ห์, ภาวิกา ขุนจันทร์ และ วรรัตน์ จงไกรจักร	HO66_HO75
I ด้านการท่องเที่ยวและการโรงแรม	
พฤติกรรมของนักท่องเที่ยวในการเลือกใช้บริการโรงแรม ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดภูเก็ต กรรชัย นาคล้ำ, คณพัฒน์ จิงสกุล, ภาวิกา ขุนจันทร์ และ วีระพล สุขสมบุรณ์	IO1-IO8
การนำเสนอภาคโปสเตอร์ (Poster Presentation)	

<u>ปัจจัยทางการตลาดที่มีผลต่อความตั้งใจในการจองโรงแรมผ่านช่องทางออนไลน์</u> สุภาวิณีย์ เงินทองประกาย, เสาวรัตน์ บุษรนนท์ และ จิพติกานต์ ด่านวรรณกิจ	<u>IP9-IP16</u>
<u>พฤติกรรมการใช้บริการโรงแรมอ่วนางปรีณซ์วิลล์ วิลล่า รีสอร์ท แอนด์ สปา</u> <u>อำเภออ่วนาง จังหวัดกระบี่ ของนักท่องเที่ยวชาวไทยมุสลิม</u> ฟาฏีละห์ เจ๊ะสา, ปนิตา วิเศษโชติ และ มินรรรฐา ธนินท์พิชิตชัย	<u>IP17-IP23</u>

การจัดการเรียนรู้ เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือ โดยใช้เกมออนไลน์ Seterra เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภูมิศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

Learning Management on the Topic of ‘North America’ Using the Online Game ‘Seterra’ to Enhance Eleventh-Grade Students’ Geography Learning Achievement at Demonstration School of Phuket Rajabhat University

วาเรนทร์ สงแก้ว^{*1} พรรณวดี ขำจริง² ชุติกานุ พุ่มพระคุณ³ และ พงศธร รัตนญา⁴

Waren Songkaeo^{*1} Panwadee Khumjing² Chutikarn Phumprachaun³ and Pongsatorn Rattanya⁴

นักศึกษาปริญญาตรี, สาขาวิชาการศึกษา (สังคมศึกษา) คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต^{*1}

Undergraduate Student, Major: Education (Social Studies), Faculty of Education, Phuket Rajabhat University^{*1}

อาจารย์ ดร., สาขาวิชาการศึกษา (สังคมศึกษา) คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต²

Dr. Major: Education (Social Studies), Faculty of Education, Phuket Rajabhat University²

ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต³

Teacher of the Social Studies, Religion and Culture Subject Group, Phuket Rajabhat University Demonstration School³

*Corresponding author, e-mail: s6411149122@pkru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในรายวิชาภูมิศาสตร์ เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือที่เรียนโดยใช้เกมออนไลน์ภูมิศาสตร์ Seterra และ 2) ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภูมิศาสตร์ หน่วยการเรียนรู้ที่ 11 เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวน 24 คน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต สังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้มี 3 ชนิด ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาภูมิศาสตร์ เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 1 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนเป็นข้อสอบปรนัยแบบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ 30 คะแนน และ 3) กิจกรรมเกมออนไลน์ภูมิศาสตร์ Seterra วิชาภูมิศาสตร์ เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือ

ผลการศึกษา พบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในรายวิชาภูมิศาสตร์ เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือ ผลการใช้แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า ก่อนเรียนมีนักเรียนผ่านเกณฑ์ 10 % ของคะแนนแบบทดสอบ จำนวน 1 คน หลังเรียนนักเรียนจำนวน 24 คน ผ่านเกณฑ์ 90 % ของคะแนนแบบทดสอบ จำนวน 22 คน ซึ่งแสดงให้เห็นว่า แผนการจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือได้เป็นอย่างดีและ 2) ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภูมิศาสตร์ เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 86.25/88.83 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80 นักเรียนสามารถที่จะนำความรู้ที่ได้ศึกษาค้นคว้ามาใช้อย่างมีประสิทธิภาพได้

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เกมออนไลน์ Seterra ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

Abstract

This research aimed to investigate (1) the learning achievement in geography on the topic of ‘North America’ of eleventh-grade students studying with the online game ‘Seterra’, (2) the effectiveness of geography learning plan for unit 11: ‘North America’. The sample consisted of 24 purposively selected eleventh-grade students from the second class at Demonstration School of Phuket Rajabhat University. There were 3 types of instruments used: 1) one lesson plan for Geography subject whose topic of ‘North America’ was taught, 2) a pre-study and post-study learning achievement tests, a 4-choice test with 30 questions and a total of 30 points, and 3) Seterra online geography games for learning the topic of ‘North America’. The results showed that 1) the eleventh-grade students’ learning achievement in geography on the topic of ‘North America’, with the use of pre and post-tests, it was found that 1 student passed the pre-test score criteria of 10%, and 22 out of 24 students passed the post-test score criteria of 90%. This shows that the learning plan helped students gain better knowledge and understanding of North America continent. 2) The geography lesson plan on North America met the effectiveness criteria of 86.25/88.83, which was in accordance with the specified criteria of 80/80. Students are able to apply the knowledge gained from this research in a beneficial way for their study purpose.

Keywords: Game-Based Learning, Seterra Online Games, Learning Achievement

บทนำ

ในอดีตจนถึงปัจจุบันการเรียนรู้เพื่อเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ที่สามารถดำรงชีวิตอยู่ ในโลกตามยุคสมัยได้อย่างมีคุณภาพ เมื่อสังคมเปลี่ยนกระบวนทัศน์ทางการศึกษาเปลี่ยน นักวิชาการ หลายคนเห็นตรงกันว่า หากยังหลงติดอยู่กับสิ่งเก่าที่เคยใช้ ได้ผลในยุคเก่าย่อมส่งผล ให้การเรียนรู้ของผู้เรียนไม่สอดคล้องกับโลกที่เป็นจริงทั้งในปัจจุบันและในอนาคตที่ยังเข้มข้นขึ้น นั้น (วิโรจน์ สารัตนะ, 2556) ซึ่งการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ต้อง “ก้าวข้ามสาระวิชา” ไปสู่ การเรียนรู้ “ทักษะเพื่อ การดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21” เป็นกระบวนการที่เน้นให้ผู้เรียนเกิดทักษะ ที่ได้จากการลงมือปฏิบัติมากกว่าการท่องจำ ในหนังสือ ผู้สอนจะต้องเป็นผู้ออกแบบและสร้างสรรค์ กิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง จากการสืบค้นข้อมูล รวบรวม องค์ความรู้ และวิเคราะห์ข้อมูล ในปัจจุบันเป็นยุคโลกาภิวัตน์ที่ข้อมูลข่าวสารทั่วโลกสามารถส่งถึงกันภายในเวลาไม่กี่นาที ดังนั้น การเรียนแค่ในห้องเรียนหรือการเรียนเนื้อหาในหนังสือย่อมไม่ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้มากเท่ากับโลก ของอินเทอร์เน็ตที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย คนยุคใหม่จึงต้องมีทักษะในการเรียนรู้และการปรับตัว ในสถานการณ์ปัจจุบัน (วิจารณ์ พานิช, 2555)

การจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลแตกต่างจากการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบเดิมในอดีตที่ผู้เรียนต้องศึกษาโดยการ ถ่ายทอดวิทยาการจากประสบการณ์ของครูผู้สอนหรือจากการอ่านหนังสือหรือตำราของ ผู้เรียนการ เปลี่ยนแปลงทาง การศึกษา ผู้เรียนสามารถค้นคว้าหาความรู้จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายจึงทำให้ผู้เรียนเกิด ทักษะการเรียนรู้รอบด้าน สามารถบูรณาการความรู้ต่าง ๆ ที่มีให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคมสามารถแก้ไข ปัญหาต่าง ๆ ได้โดยใช้สติปัญญา (วิจารณ์ พานิช, 2556)

สำหรับการเรียนรู้นั้นเป็นเรื่องสำคัญยิ่งในการจัดการศึกษาที่ครูต้องออกแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้อย่างไม่มีที่สิ้นสุดทำให้การจัดการเรียนรู้มีหลากหลายรูปแบบครูผู้สอนจึงต้องพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ให้มีความทันสมัยเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน ไม่เกิดความเบื่อหน่ายต่อการเรียนจึงเกิดแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อ เกมออนไลน์ Seterra เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินโดยสามารถใช้กับ โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต หรือคอมพิวเตอร์ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้การแข่งขันซึ่งผลการเล่นเกมแบบทดสอบ สามารถนำมาใช้วัดผลการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ จากหลักการที่กล่าวมาข้างต้นนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาผลของวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมออนไลน์ Seterra ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภูมิศาสตร์ โดยใช้สื่อเกมออนไลน์ Seterra เรื่องเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต (เจริญ ภูวจิตร, 2564)

ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำเกมออนไลน์ภูมิศาสตร์ Seterra ซึ่งเป็นเกมความรู้ ทางภูมิศาสตร์ที่มีความท้าทายด้วยแบบฝึกหัดต่าง ๆ กว่า 200 แบบฝึกหัด เพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับ ประเทศ เมืองหลวง มหาสมุทร ธงชาติ และเมืองต่าง ๆ ในทวีปแอฟริกา ยุโรป อเมริกาใต้ อเมริกาเหนือ เอเชีย ออสเตรเลีย โดยใช้แบบฝึกหัดเค้าโครงแผนที่ เกมออนไลน์ Seterra ถูกสร้างขึ้นเมื่อปี 2541 ถูกแปลเป็นภาษาต่าง ๆ กว่า 40 ภาษา และเป็นที่ยอมรับของคนทั่วโลก (เซเทอร์รา, 2564) จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้นส่งผลให้ผู้วิจัยต้องการศึกษารูปแบบจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ ภูมิศาสตร์ Seterra ในรายวิชาภูมิศาสตร์ เพื่อให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีทัศนคติที่ดีต่อวิชาภูมิศาสตร์ มีแรงบันดาลใจในการพัฒนาตนเอง ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น และสามารถนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ภูมิศาสตร์ Seterra ไปประยุกต์ใช้ในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูได้อย่างเหมาะสม

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในรายวิชาภูมิศาสตร์ เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือที่เรียนโดยใช้เกมออนไลน์ภูมิศาสตร์ Seterra
2. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภูมิศาสตร์ หน่วยการเรียนรู้ที่ 11 เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือ

วิธีการวิจัย

ประชากร

ประชากรที่ใช้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต สังกัด มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ปีการศึกษา 2566 จำนวน 45 คน

กลุ่มตัวอย่างและการสุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต สังกัด มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ปีการศึกษา 2566 จำนวน 24 คน ซึ่งได้มาโดยสุ่มแบบเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม รายวิชาภูมิศาสตร์ เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 1 แผน
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนเป็นข้อสอบปรนัยแบบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ 30 คะแนน
3. กิจกรรมเกมออนไลน์ภูมิศาสตร์ Seterra วิชาภูมิศาสตร์ เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือ

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย

ผู้ศึกษาได้สร้างและพัฒนาเครื่องมือแต่ละประเภท โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม รายวิชาภูมิศาสตร์ เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือ

แผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบการใช้ชุดกิจกรรมแผนที่ ประเทศเพื่อพัฒนาความรู้ด้านภูมิศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 1 แผนการเรียนรู้ ใช้เวลาเรียนครั้งละ 1 ชั่วโมง ผู้ศึกษามีกระบวนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560 สาระ ภูมิศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และคู่มือการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เพื่อเป็นแนวทางในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้

2. กำหนดจุดประสงค์ทั่วไปและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

3. สร้างแผนการสอน เขียนรายคาบ ซึ่งประกอบด้วย

- 3.1 ความคิดรวบยอด

- 3.2 จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 3.3 เนื้อหาที่ใช้สอน

- 3.4 กิจกรรมการเรียนการสอนแบ่งออกเป็น

- 3.4.1 ชี้นำเข้าสู่บทเรียน
- 3.4.2 ขั้นตอนการสอน
- 3.4.3 ขั้นฝึกทักษะฝึกโดยใช้เกม Seterra
- 3.4.4 การประเมินผล

3.5 สื่อการสอน

3.6 การประเมินผล

4. นำแผนการสอนไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ

5. นำแผนการสอนที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างและตรวจสอบคุณภาพตามขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษารายละเอียดเนื้อหาสาระหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560 สารภูมิศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

2. ศึกษาทฤษฎีหลักการ แนวคิดการสร้าง วิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อใช้ในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือ

3. สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นข้อสอบแบบเลือกตอบ (Multiple Choice) ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

4. กำหนดเกณฑ์การให้คะแนน คือ ตอบถูกให้คะแนนข้อละ 1 คะแนน ตอบผิดให้ 0

ชุดกิจกรรมเกมออนไลน์ภูมิศาสตร์ Seterra เพื่อพัฒนาความรู้ด้านภูมิศาสตร์

มีกระบวนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพดังนี้

1. ศึกษาเอกสารตลอดจนทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้

2. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

3. ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรมแผนที่ประเทศ

4. นำชุดกิจกรรมเกมออนไลน์ภูมิศาสตร์ Seterra (ใช้ร่วมกับแผนการจัดการเรียนรู้) ไปทดลองใช้กับนักเรียนตามลำดับขั้นตอน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ผู้สอนอธิบายถึงความสำคัญของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมออนไลน์ภูมิศาสตร์ Seterra ในรายวิชาภูมิศาสตร์ เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือ ซึ่งแจ้งวัตถุประสงค์ เกณฑ์การวัดและการประเมินผล ข้อตกลงในการเรียนเพื่อเก็บข้อมูลการทำวิจัยในชั้นเรียน

2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (Pre-test) เป็นข้อสอบปรนัยแบบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ 30 คะแนน ผ่านระบบ Google Form ใช้เวลา 15 นาที

3. สอนตามแผนการจัดการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ภูมิศาสตร์ Seterra วิชาภูมิศาสตร์ เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือ จำนวน 1 ชั่วโมง เพื่อพัฒนาความรู้ความเข้าใจของนักเรียน

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์เนื้อหาการใช้ ชุดกิจกรรมเกมออนไลน์ภูมิศาสตร์ Seterra เพื่อพัฒนาความรู้ด้านภูมิศาสตร์

2. การวิเคราะห์ข้อมูลจากประเด็นการตั้งคำถามในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภูมิศาสตร์และประเด็นคำถามเชื่อมโยงเนื้อหาในการเรียนการสอน

3. การวิเคราะห์ข้อมูลจากแผนกิจกรรมการเรียนการสอนรายวิชาภูมิศาสตร์

ขั้นตอนการทำการกิจกรรม

1. ผู้สอนให้นักเรียนนั่งในห้องเรียนให้เรียบร้อย และให้นักเรียนเตรียมตัวเข้าสู่กิจกรรม

2. ผู้สอนแนะนำตนเองและกล่าวถึงรายละเอียดของกิจกรรมในคาบเรียน ดังนี้

-ผู้สอนให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนเป็นระยะเวลา 15 นาทีเป็นข้อสอบปรนัยแบบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ 30 คะแนน ผ่านระบบ Google Form

-ชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัย คือ 1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในรายวิชาภูมิศาสตร์ เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือที่เรียนโดยใช้เกมออนไลน์ภูมิศาสตร์ Seterra

2. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภูมิศาสตร์ หน่วยการเรียนรู้ที่ 11 เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือ



รูปที่ 1 และ 2 ผู้สอนให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน

3.ผู้สอนชี้แจงเนื้อหาที่จะเรียนกันในคาบนี้และผู้สอนตั้งคำถาม จำนวน 2 ข้อ เพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน ดังนี้

ข้อที่ 1. คำถามที่ 1 เทือกเขาที่ตั้งอยู่ทางภูมิภาคตะวันออกของทวีปคือเทือกเขาใด

ข้อที่ 2. คำถามที่ 2 เทือกเขาที่ยาวที่สุดในทวีปอเมริกาเหนือคือเทือกเขาใด

4.จากนั้นผู้สอนอธิบายเนื้อหา เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือ ตามหัวข้อดังต่อไปนี้

- อาณาเขตของทวีปอเมริกาเหนือ
- ภูมิประเทศทวีปอเมริกาเหนือ
- ภูมิอากาศทวีปอเมริกาเหนือ



รูปที่ 3 และ 4 ผู้สอนตั้งคำถามและอธิบายเนื้อหาแก่ผู้เรียน

5. ผู้สอนให้นักเรียนดาวน์โหลดแอปพลิเคชันเกม Seterraและอธิบายวิธีการเล่นเกมออนไลน์ภูมิศาสตร์ Seterra จากนั้นผู้สอนให้นักเรียนเริ่มเล่นชุดกิจกรรมเกมออนไลน์ภูมิศาสตร์ Seterra ที่มา: <https://www.geoguessr.com/quiz/seterra>

6. ผู้สอนให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) เป็นข้อสอบปรนัยแบบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ 30 คะแนน ผ่านระบบ Google Form ใช้เวลา 15 นาที

7. เมื่อจัดกิจกรรมเสร็จสิ้น ผู้สอนได้ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) ซึ่งเป็นข้อสอบชุดเดียวกับแบบทดสอบก่อนเรียนเป็นข้อสอบปรนัยแบบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ 30 คะแนน ผ่านระบบ Google Form ใช้เวลา 15 นาที

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. หาค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนแบบทดสอบ
2. เปรียบเทียบผลต่างของคะแนนวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน

ข้อมูลที่ใช้เพื่อวิเคราะห์

1. ค่าเฉลี่ย
2. ค่าร้อยละ

ประสิทธิภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ค่าความยากง่าย (p)
2. ค่าอำนาจจำแนก (r)
3. ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านความรู้วิชาภูมิศาสตร์ เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือ
ทั้งฉบับโดยใช้สูตร ของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน KR-20 (บุญซึ้ง เมฆแก้ว, 2563)

ผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในรายวิชาภูมิศาสตร์ เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือที่เรียนโดยใช้เกมสออนไลน์ภูมิศาสตร์ Seterra

ตารางที่ 1 เป็นคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ Seterra

เลขที่	คะแนน	
	ก่อนเรียน (30)	หลังเรียน (30)
1	11	27
2	7	26
3	13	30
4	8	29
5	9	15
6	10	28
7	11	16
8	9	15
9	13	22
10	8	15
11	9	25
12	5	9
13	7	22
14	10	26
15	11	21
16	10	22
17	10	22
18	12	13
19	9	30
20	12	17
21	8	17
22	4	20
23	26	25
24	9	19

2. การวัดประสิทธิภาพของแผนจัดการเรียนรู้วิชาภูมิศาสตร์ หน่วยการเรียนรู้ที่ 11 เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือ

ตารางที่ 2 ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้สาระภูมิศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ผลการเรียน	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ร้อยละของคะแนนเฉลี่ย (E1 /E2)
ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1)	160	137.97	5.23	86.25/88.83
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2)	30	26.65	1.72	

จากตารางที่ 2 พบว่า ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) เท่ากับ 86.25 และ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) เท่ากับ 88.83 แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาภูมิศาสตร์ เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมเกมออนไลน์ Seterra มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 86.25/88.83 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

อภิปรายผลการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในรายวิชาภูมิศาสตร์ เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือที่เรียนโดยใช้เกมออนไลน์ภูมิศาสตร์ Seterra พบว่า ก่อนเรียนนักเรียนจำนวน 24 คน ผ่านเกณฑ์ 10 % ของคะแนนแบบทดสอบ จำนวน 1 คน หลังเรียนนักเรียนจำนวน 24 คน ผ่านเกณฑ์ 90 % ทางสถิติที่ระดับของคะแนนแบบทดสอบ จำนวน 22 คน จึงกล่าวได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ก่อนการเรียนและหลังการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ Seterra เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภูมิศาสตร์ เรื่องทวีปอเมริกาเหนือ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต มีความแตกต่างกัน ผลการวิเคราะห์แสดงให้เห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ ปิพิชญา วิชาติสิทธิ์ (2563) พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียน การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของ กมลรัตน์ สีหาบุญทอง (2565) พบว่า นักเรียน ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ใช้เกมเป็นฐาน (Games Based Learning หรือ GBL) บูรณาการกับการใช้ Website: Bamboozle เรื่อง เซลล์และการทำงานของเซลล์ มัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนที่สูงกว่าก่อนเรียน และ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ยุดาพงศ์ คงช่วย (2564) พบว่า นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 ที่ได้ใช้ Kahoot ในรายวิชาการตลาด เบื้องต้นมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภูมิศาสตร์ หน่วยการเรียนรู้ที่ 11 เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือ พบว่า ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 86.25/88.83 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80 เพราะแผนการจัดการเรียนรู้นี้ สร้างขึ้นสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในเรื่องการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ Seterra กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 รวมทั้งกิจกรรมในแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะให้นักเรียนรู้สึกภูมิใจในความสามารถของตนเอง นักเรียนจึงมีความสนใจ กระตือรือร้น สนุกสนาน ทำให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจ ในเนื้อหา โดยนักเรียนสามารถที่จะนำความรู้ที่ได้ศึกษาค้นคว้ามาใช้ประโยชน์ และนำมาใช้ในการทำกิจกรรมระหว่างเรียน จนสามารถพัฒนาให้เกิดความรู้ได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับงานวิจัยของ ปิพิชญา วิชาติสิทธิ์ (2563) พบว่า เกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ 78.59 /77.67 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ อัจฉรา เปรมปรีดา (2557) พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังจากการเรียน เรื่อง ระบบร่างกายมนุษย์ โดยใช้เกมและการสอนแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น (5Es) ประกอบการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ในสังคมพหุวัฒนธรรม สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ฮูดา ชิ และ ปฏิพัทธ์ ชุมเกศ (2563) พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา คณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านโคกตาบารูสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สรุป

1. ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในรายวิชาภูมิศาสตร์ เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือ ที่เรียนโดยใช้เกมสื่อนอนไลน์ภูมิศาสตร์ Seterra ผลจากการใช้แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า ก่อนเรียน มีนักเรียนผ่านเกณฑ์ 10 % จำนวน 1 คน หลังเรียนนักเรียนจำนวน 24 คน ผ่านเกณฑ์ 90 % จำนวน 22 คน ซึ่งแสดงให้เห็นว่า แผนการจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือได้เป็นอย่างดี

2. ศึกษาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภูมิศาสตร์ หน่วยการเรียนรู้ที่ 11 เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือ ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 86.25/88.83 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80 ทำให้นักเรียนรู้สึกภูมิใจในความสามารถของตนเอง นักเรียนจึงมีความสนใจ กระตือรือร้น สนุกสนาน มีความรู้ ความเข้าใจ ในเนื้อหา โดยสามารถที่จะนำความรู้ที่ได้ศึกษาค้นคว้ามาใช้ประโยชน์ และนำมาใช้ในการทำกิจกรรมระหว่างเรียน จนสามารถพัฒนาให้เกิดความรู้ได้เป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ผู้วิจัยควรออกแบบกิจกรรมต่าง ๆ พร้อมสอดแทรกความรู้เรื่อง ทวีปอเมริกาเหนือเพื่อให้นักเรียนเข้าใจและมองเห็นภาพได้มากยิ่งขึ้น

2. การดำเนินกิจกรรมในขั้นตอนต่าง ๆ ผู้วิจัยควรพิจารณาเรื่องของเวลาและสภาพแวดล้อมให้มีความเหมาะสม

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรนำวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการทางภูมิศาสตร์ไปปรับใช้กับสาระการเรียนรู้อื่น ๆ หรือในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาและวัฒนธรรม เพื่อศึกษาว่าการจัดการเรียนรู้แบบกระบวนการทางภูมิศาสตร์นี้จะเหมาะสมหรือไม่

2. ควรพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคและสื่อในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การใช้สื่อออนไลน์ การใช้หนังสือ หรือหนังสือพิมพ์ ข่าว เป็นสื่อในการพัฒนาทักษะของนักเรียน

เอกสารอ้างอิง

- กมลรัตน์ สีสานบุญทอง. (2565). พัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้รายวิชาชีววิทยา โดยใช้เกมเป็นฐาน (Games Based Learning หรือ GBL) บูรณาการกับการใช้ Website: Bamboozle เรื่อง เซลล์การทำงานของเซลล์ มัธยมศึกษา ปีที่ 4/5 (รายงานการวิจัย), โรงเรียนโกสุมพิทยาสรรค์.
- เจริญ ภูวิจิตร. (2564). การจัดการเรียนรู้ทางออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพในยุคดิจิทัล. <http://www.nidtep.go.th/2017/publish/doc/20210827.pdf>[2566, ธันวาคม 20].
- บุญชัย เมฆแก้ว. (2563). การพัฒนาชุดช่วยวิเคราะห์ข้อมูลแบบเรียลไทม์หาค่าความเชื่อมั่นแบบทดสอบ (KR-20) (รายงานการวิจัย), วิทยาลัยชุมชนพังงา.
- ปพิชญา วิชาสิทธิ์ (2564). การพัฒนาเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. การค้นคว้าอิสระ, มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ยุดาพงศ์ คงช่วย. (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการสอนโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (kahoot) วิชาการตลาดเบื้องต้น ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชล (รายงานวิจัยในชั้นเรียน), วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชลบริหารธุรกิจ (M-BAC).
- วิจารณ์ พานิช. (2555). วิธีการสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ : มูลนิธิสดศรีสฤษดิ์วงศ์.
- อัจฉรา เปรมปรีดา. (2558). ผลของการใช้เกมและการสอนแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น (5Es) ประกอบการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ในสังคมพหุวัฒนธรรมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะกระบวนการ ทางวิทยาศาสตร์ และเจตคติด้านพหุวัฒนธรรม เรื่องระบบร่างกายมนุษย์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

เศรษฐกิจผู้สูงอายุ: โอกาสทองของอนาคต

SILVER

ECONOMY

A GOLDEN OPPORTUNITY

FOR THE FUTURE

th
14



SOUTHERN
COLLEGE OF
TECHNOLOGY

วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคใต้

124/1 ถ.ทุ่งสง-ห้วยยอด ต.ทิวัง อ.ทุ่งสง
จ.นครศรีธรรมราช 80110

โทรศัพท์ 0-7577-0136-7 โทรสาร 0-7553-8031
www.sct.ac.th



<http://conference.sct.ac.th>