

ชื่อโครงการ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างเกมการเรียนรู้บนอุปกรณ์พกพาสำหรับกิจกรรมการเรียนรู้ในหัวข้อเรื่อง ประวัติศาสตร์การสงครามไทย

ชื่อผู้วิจัย อาจารย์ธัญญา นวลละออง

หน่วยงานที่สังกัด คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร

แหล่งทุนอุดหนุนการวิจัย กองทุนวิจัยและสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีที่เสร็จ พ.ศ.2558

#### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1.ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการสร้างเครื่องมือสำหรับนำไปใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน 2.นำเสนอรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้เกมการเรียนรู้ 3.สร้างสื่อการเรียนรู้ที่สามารถใช้ทดแทนสื่อการเรียนรู้รูปแบบเดิมที่มีค่าใช้จ่ายในการดูแลรักษา และมีอายุการใช้งาน และ 4.ปลูกฝังให้เด็กและเยาวชนไทยมีจิตสำนึกรักชาติ และสร้างความปรองดองอย่างยั่งยืนตามแนวทางของรัฐ เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ แบบประเมินผลความพึงพอใจที่มีต่อการเกมการเรียนรู้ วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่

1. นักเรียนโรงเรียนจุฬารัตนราชวิทยาลัย เพชรบุรี จำนวน 30 คน ผลการศึกษา พบว่า โดยภาพรวมกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อเกมการเรียนรู้ในระดับมาก ( $\bar{x} = 3.86$ , S.D.=0.46 ) กลุ่มตัวอย่างมีความรู้สึกว่าการเรียนรู้มีความเหมาะสมในการใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ และมีความรู้สึกว่าการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนมีความรู้สึกร่วมในการเรียนรู้ส่งผลให้เกิดจิตสำนึกในเรื่อง ความสามัคคีปรองดอง และความรักชาติ ค่าคะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจสูงสุด ( $\bar{x} = 4.62$ , S.D.=0.42 ) ทั้งนี้ การใช้เกมการเรียนรู้บนอุปกรณ์พกพาเพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์จะต้องมีครู หรือผู้รู้เป็นผู้ดำเนินกิจกรรมเพื่อให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ได้เกิดประโยชน์สูงสุด

2. นักศึกษาชั้นปีที่ 2-3 คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สาขาออกแบบ เอกเกม มหาวิทยาลัยศิลปากร จำนวน 60 คน ผลการศึกษา พบว่า โดยภาพรวมกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.13$ , S.D.=0.50 ) กลุ่มตัวอย่างมีความรู้สึกว่าการเรียนรู้มีความเหมาะสมในการใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ และมีความรู้สึกว่าการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนมีความรู้สึกร่วมในการเรียนรู้ส่งผลให้เกิดจิตสำนึกในเรื่อง ความสามัคคีปรองดอง และความรักชาติ ค่าคะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจสูงสุด ( $\bar{x} = 4.65$ , S.D.=0.55 ) ทั้งนี้ การใช้เกมการเรียนรู้บนอุปกรณ์พกพาเพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์จะต้องมีครู หรือผู้รู้เป็นผู้ดำเนินกิจกรรมเพื่อให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ได้เกิดประโยชน์สูงสุด

คำสำคัญ : เกมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์, การเสิร์จ ครั้งที่ 1, เกมประวัติศาสตร์

Research Title Applying technology to build game based learning activities on smart device in the military history of Thailand

Researcher Mr.Thanya Nuallaong

Office Faculty of Information and Communication Technology

Research Grant Fund for Research and Creative work from Faculty of Information and Communication Technology, Silpakorn University

Year 2015

### Abstract

The objectives of this research for 1. The application of technology to create tools for use in teaching activities. 2. The present model of teaching by using gamebase learning. 3. creating learning materials to replace traditional learning formats that have costs of maintenance. 4. The terms of use and teach the children and young people have a strong sense of patriotism Thailand. Reconciliation and sustained by state guidelines. Data Analysis by average ( $\bar{x}$ ) and standard deviation (S.D.). The samples in this study are :

1. The students in Princess Chulabhorn's College Phetchaburi, 30 students were used in the study was an evaluation of satisfaction toward learning the game. The study found that the overall sample have a preference for learning games at a high level ( $\bar{x} = 3.86$ , S.D. = 0.46 ). The samples feel that game-based learning are suitable for use as a historical learning and a sense about game-based learning that keep learners engaged in the learning result of awareness on the subject of reconciliation and patriotism. The highest mean score of satisfaction ( $\bar{x} = 4.62$ , S.D. = 0.42). However using the game-based learning on mobile devices as historical learning must have teachers or advanced users for the best of learning

2. The 2nd-3rd year students in faculty of Information and Communication Technology ,Design majors ,Silpakorn University, 60 students were used in the study was an evaluation of satisfaction toward learning the game. The study found that the overall sample have a preference for learning games at a high level ( $\bar{x} = 4.13$ , S.D. = 0.50 ). The samples feel that game-based learning are suitable for use as a historical learning and a sense about game-based learning that keep learners engaged in the learning result of awareness on the subject of reconciliation and patriotism. The highest mean score of satisfaction ( $\bar{x} = 4.65$ , S.D. = 0.55). However using the game-based learning on mobile devices as historical learning must have teachers or advanced users for the best of learning

Key words : historical game-based learning ,The first fall of Ayutthaya , historical game