

สารบัญ

	หน้า
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความเป็นมาของโครงการ	1-1
1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา	1-2
1.3 แนวทางและขอบเขตการศึกษา	1-2
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	1-2
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
2.1 ความรู้เกี่ยวกับแท็บเล็ต (Tablet)	2-1
2.2 การเรียนรู้ของนักเรียนในศตวรรษที่ 21	2-2
2.3 แนวคิดและทฤษฎีเรื่องเกมกับการเรียนรู้	2-4
2.4 แนวทางการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างเกมการเรียนรู้บนอุปกรณ์พกพา	2-9
บทที่ 3 ระเบียบวิธีการศึกษา	
3.1 การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างเกมการเรียนรู้	3-1
3.2 การจัดทำเนื้อหาสื่อการเรียนรู้	3-4
3.3 การประเมินผลสื่อการเรียนรู้	3-10
3.4 กรอบแนวคิดในการศึกษา	3-13
บทที่ 4 วิธีดำเนินการศึกษา	
4.1 ขั้นตอนการออกแบบเบื้องต้น	4-1
4.2 ขั้นตอนการปรับปรุงเบื้องต้น และจัดทำตัวต้นแบบ (Prototype)	4-8
4.3 ขั้นตอนการทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ตัวต้นแบบ และนำผลที่ได้มาปรับปรุง	4-14
4.4 ขั้นตอนการออกแบบขั้นสมบูรณ์	4-16
บทที่ 5 ผลการดำเนินการวิจัย	
5.1 การประเมินผลเกมการเรียนรู้	5-1
5.2 ผลการประเมินเกมการเรียนรู้	5-2
5.2.1 กลุ่มตัวอย่างนักเรียนโรงเรียนจุฬาภรณราชวิทยาลัย เพชรบุรี	5-2
5.2.2 กลุ่มตัวอย่างนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร	5-8
5.3 การเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์	5-14
บทที่ 6 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	
6.1 สรุปผลการวิจัย	6-1
6.2 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	6-2
6.3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	6-3
เอกสารอ้างอิง	
ภาคผนวก	

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
ตารางที่ 3-1 แสดงจำนวน และสัดส่วนของการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ จำแนกตามวิธีการสอน	3-4
ตารางที่ 3-2 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของระดับความคิดเห็นเรื่องความสำคัญของ การเรียนรู้ประวัติศาสตร์	3-5
ตารางที่ 3-3 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของระดับความคิดเห็นเรื่องการเรียนรู้ ประวัติศาสตร์การสงครามไทยผ่านทาง “เกมคอมพิวเตอร์”	3-6
ตารางที่ 3-4 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของระดับความคิดเห็นเรื่องการสร้างเกมการ เรียนรู้ประวัติศาสตร์เพื่อใช้งานบนอุปกรณ์พกพา ได้แก่ แท็บเล็ต หรือ โทรศัพท์มือถือ	3-7
ตารางที่ 3-5 แสดงจำนวน และสัดส่วนของนักเรียน นักศึกษา บุคคลทั่วไป เกี่ยวกับแนวคิดด้าน การออกแบบเกมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์การสงครามไทย	3-8
ตารางที่ 5-1 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของการประเมินผลทัศนคติและความสนใจ ของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้เรื่องประวัติศาสตร์	5-3
ตารางที่ 5-2 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของการประเมินผลความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อเกมการเรียนรู้ (ด้านความน่าสนใจ)	5-4
ตารางที่ 5-3 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของการประเมินผลความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อเกมการเรียนรู้ (ด้านเนื้อหา)	5-4
ตารางที่ 5-4 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของการประเมินผลความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อเกมการเรียนรู้ (ด้านรูปภาพ ตัวอักษร ภาษา และเทคนิคการนำเสนอ)	5-5
ตารางที่ 5-5 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของการประเมินผลความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อเกมการเรียนรู้ (ภาพรวมของสื่อ)	5-6
ตารางที่ 5-6 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของการประเมินผลความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อเกมการเรียนรู้ (ประโยชน์ที่ได้จากการเล่นเกมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ การสงครามไทย บนอุปกรณ์พกพา)	5-6
ตารางที่ 5-7 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของการประเมินผลความพึงพอใจของ นักศึกษา ที่มีต่อเกมการเรียนรู้ (ด้านความน่าสนใจ)	5-9
ตารางที่ 5-8 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของการประเมินผลความพึงพอใจของ นักศึกษา ที่มีต่อเกมการเรียนรู้ (ด้านเนื้อหา)	5-9
ตารางที่ 5-9 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของการประเมินผลความพึงพอใจของ นักศึกษา ที่มีต่อเกมการเรียนรู้ (ด้านรูปภาพ ตัวอักษร ภาษา และเทคนิค การนำเสนอ)	5-10
ตารางที่ 5-10 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของการประเมินผลความพึงพอใจของ นักศึกษา ที่มีต่อเกมการเรียนรู้ (ภาพรวมของสื่อ)	5-11

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
ตารางที่ 5-11 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของการประเมินผลความพึงพอใจของ นักศึกษา ที่มีต่อเกมการเรียนรู้ (ประโยชน์ที่ได้จากการเล่นเกมการเรียนรู้ ประวัติศาสตร์การสงครามไทย บนอุปกรณ์พกพา)	5-12

สารบัญรูปภาพ

ภาพที่	หน้า
ภาพ 3-1 การเสียบกรังศรีอยุธยาครั้งที่ 1	3-10
ภาพ 3-2 กรอบแนวคิดในการศึกษา	3-13
ภาพ 4-1 กระบวนการออกแบบ	4-1
ภาพ 4-2 การออกแบบ และทดสอบเกมเบื้องต้น	4-7
ภาพ 4-3 การออกแบบ และจัดทำแอปพลิเคชันต้นแบบ	4-10
ภาพ 4-4 การทดสอบแอปพลิเคชันต้นแบบ	4-15
ภาพ 4-5 การทดสอบแอปพลิเคชันขั้นสมบูรณ์	4-17
ภาพ 4-6 พระที่นั่งสรรเพชญมหาราชาต สมัยรัชกาลที่ 5	4-17
ภาพ 4-7 การสถาปนาและการก่อการกบฏ	4-21
ภาพ 4-8 การแต่งตั้งและโยกย้ายตำแหน่ง	4-22
ภาพ 4-9 การเผยแพร่	4-22
ภาพ 4-10 ทัพเสริม	4-23
ภาพ 4-11 การช่อมกำแพงและสถานที่	4-24
ภาพ 4-12 การเข้าวัด	4-24
ภาพ 4-13 การปรับปรุงกราฟิก UI ขั้นสุดท้าย	4-26
ภาพ 5-1 การประเมินผลเกมการเรียนรู้ (กลุ่มตัวอย่างนักเรียน)	5-7
ภาพ 5-2 การประเมินผลเกมการเรียนรู้ (กลุ่มตัวอย่างนักศึกษา)	5-13
ภาพ 5-3 QR Code เกมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์การสงครามไทย	5-14
ภาพ 5-4 หน้าจอแอปพลิเคชันสำหรับดาวน์โหลดบน Google play store	5-14
ภาพ 5-5 ไอคอนสำหรับแอปพลิเคชันที่ปรากฏบน Google play store	5-14