

**ชื่อเรื่อง** การพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับการใช้กิจกรรมศูนย์การเรียนรู้  
ออนไลน์ผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่แบบแท็บเล็ตสำหรับครูสายปฏิบัติการสอน  
**ชื่อผู้วิจัย** เขมพันธ์ ชันธธันโสภา  
**ปีที่วิจัย** 2556

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ เป็นลักษณะการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) มีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1) ศึกษาและออกแบบนวัตกรรมเฟรมเวิร์คต้นแบบของเกมทางการศึกษา 2) ศึกษาและพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ที่ใช้เกมคอมพิวเตอร์เป็นหลักในการเรียนการสอน 3) พัฒนาและหาประสิทธิภาพของหลักสูตรฝึกอบรม เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเกมทางการศึกษาภายใต้ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์บนเครื่องแท็บเล็ตร่วมกับการใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นสื่อหลักในการเรียนการสอน 4) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เข้ารับการฝึกอบรม 5) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนลูกข่าย โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นผู้ปฏิบัติการสอนทั้งในระดับอุดมศึกษาและต่ำกว่าอุดมศึกษาจำนวน 15 คน โดยทำการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบเท่ากับ 0.94 และค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบอยู่ระหว่าง 0.23 – 0.69 ค่าความยากง่ายรายข้อที่เหมาะสมคืออยู่ในช่วงตั้งแต่ 0.28 – 0.8 และวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เข้ารับการฝึกอบรมด้วยค่าที (t-test dependent Simple test)

ผลการวิจัยพบว่า หลักสูตรฝึกอบรมมีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.39/81.43 สูงกว่าค่าเกณฑ์ประสิทธิภาพที่ตั้งไว้ 80/80 ในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เข้ารับการฝึกอบรม เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเกมทางการศึกษาภายใต้ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์บนเครื่องแท็บเล็ตร่วมกับการใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นสื่อหลักในการเรียนการสอนภายหลังเข้ารับการอบรมสูงกว่าก่อนเข้ารับการฝึกอบรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และผลการประเมินความพึงพอใจในภาพรวมของผู้เข้ารับการอบรม พบว่ามีผลการเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก โดยค่าเฉลี่ย 4.36 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.73

**คำสำคัญ:** รูปแบบการสอน ศูนย์การเรียนรู้ออนไลน์ เกมเพื่อการศึกษา