

การพัฒนาหลักสูตรอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง “การจัดการเรียนรู้ Game-based Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ช่วย”

ธนวิทย์ กวินธนเจริญ¹ ธัญวรัตน์ สุวพัฒน์² ปุณณภา เสนะวีณิน³
พนิตนาถ พุ่งเฟื่อง⁴ ภัณฑุภัสสก์ เอกภักตร์ชัยวงษ์⁵ ศิริวรรณ วณิชวัฒนวรชัย⁶

kru.bird.nokz@gmail.com*

สงบทศวรรษ 17 พฤศจิกายน 2568 แก้ไข 6 กุมภาพันธ์ 2569 ตอรับ 7 กุมภาพันธ์ 2569

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง “การจัดการเรียนรู้ Game-based Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ช่วย” และ 2. เพื่อประเมินประสิทธิผลของหลักสูตรฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง “การจัดการเรียนรู้ Game-based Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ช่วย” กลุ่มเป้าหมายคือ ครูผู้ช่วย โรงเรียนราชวินิต นนทบุรี จำนวน 20 คน ที่ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ หลักสูตรอบรมเชิงปฏิบัติการฯ แบบวัดความรู้ความเข้าใจการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ แบบประเมินการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ และแบบสอบถามความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า 1. หลักสูตรอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง “การจัดการเรียนรู้ Game-based Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ช่วยด้วยแอปพลิเคชัน Zep Quiz เป็นหลักสูตรฝึกอบรมที่ให้ความรู้ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติที่ส่งเสริมศักยภาพในการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Game-based Learning ของครูผู้ช่วย โดยมีขั้นตอนในการพัฒนาหลักสูตร ดังนี้ 1. การวิเคราะห์ความต้องการ 2. การตั้งวัตถุประสงค์ 3. การเลือกและการจัดระเบียบเนื้อหา 4. การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ 5. การออกแบบสื่อการเรียนรู้ และ 6. การประเมินผลการเรียนรู้ 2. ครูผู้ช่วยมีความรู้ความเข้าใจในการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Game Based Learning ด้วยแอปพลิเคชัน ZEP QUIZ ของครูผู้ช่วย โรงเรียนราชวินิตนนทบุรี หลังการจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 18.70 คิดเป็นร้อยละ 93.50 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.22 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละที่ตั้งไว้ 3. ความสามารถในการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับจากการอบรมหลักสูตรอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง “การจัดการเรียนรู้ Game based learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ช่วย” อยู่ในระดับมากที่สุด และ 4. ครูผู้ช่วยมีความพึงพอใจหลังรับการอบรมเชิงปฏิบัติการในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: หลักสูตรอบรม, Game-Based Learning, การออกแบบสื่อ, การจัดการเรียนรู้

*ผู้ประพันธ์บรรณกิจ

¹ โรงเรียนพรตพิทยพยัต กรุงเทพมหานคร

² โรงเรียนบ้านคลองเหนก จังหวัดชุมพร

³ นักวิชาการอิสระ

⁴ โรงเรียนสระบุรีวิทยาคม จังหวัดสระบุรี

⁵ โรงเรียนราชวินิตนนทบุรี จังหวัดนนทบุรี

⁶ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

The Development of Training Curriculum “Game Based Learning to Enhance the Instructional Media Design Competency of Assistant Teacher”

Thanawit Kawinthanacharoen¹ Thanwarat Suwapat² Punnapa Senaveenin³
Panitnat Foongfuang⁴ Kanyapat Aekkapatchaiyawong⁵ Siriwan Vanichwatanavorachai⁶

kru.bird.nokz@gmail.com*

Received: November 17, 2025 Revised: February 6, 2026 Accepted: February 7, 2026

Abstract

The objectives of this research were: 1) to develop a workshop curriculum on "Game-Based Learning Management to Enhance Instructional Media Design Competency of Assistant Teachers," and 2) to evaluate the effectiveness of the developed workshop curriculum. The target group consisted of 20 assistant teachers from Rajavinit Nonthaburi School, selected through purposive sampling. The research instruments included the workshop curriculum, a knowledge and understanding test on instructional media design, an instructional media design evaluation form, and a satisfaction questionnaire. Data were analyzed using percentage, mean, standard deviation, and content analysis.

The research findings revealed that: 1) the workshop curriculum on "Game-Based Learning Management to Enhance Instructional Media Design Competency of Assistant Teachers" was successfully developed using the ZEP QUIZ application; provides a comprehensive integration of theoretical and practical knowledge aimed at strengthening the pedagogical potential of assistant teachers. The curriculum development process consists of seven systematic stages: 1) Needs analysis, 2) Goal setting, 3) Content selection and organization, 4) Design of learning activities, 5) Design of instructional media, and 6) Evaluation of learning outcomes. 2) after participating in the activities, the assistant teachers' knowledge and understanding of Game-Based Learning instructional design via the ZEP QUIZ application reached an average score of 18.70, or 93.50 percent, with a standard deviation of 1.22, which was higher than the established criteria; 3) the assistant teachers' competency in instructional media design after the training was at the highest level; and 4) the assistant teachers' satisfaction after the workshop training was also at the highest level.

Keyword: Training Curriculum, Game-Based Learning, Instructional, Media Design

* Corresponding Author

¹ Protpitapayat School, Bangkok

² Banklongnake School, Chumphon Province

³ Independent Scholar

⁴ Saraburiwitthayakhom School, Saraburi Province

⁵ Rajavinit Nonthaburi School, Nonthaburi Province

⁶ Faculty of Education, Silpakorn University

บทนำ

ในปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามามีบทบาทมากขึ้นในด้านเศรษฐกิจ สังคม เกษตรกรรม การท่องเที่ยว การกีฬา และการศึกษา นั่นทำให้เกิดนโยบายการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของ ประเทศไทย ที่เรียกกันว่า Thailand 4.0 ที่มุ่งเน้นการขับเคลื่อนประเทศด้วยนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ ส่งผลให้ภาคการศึกษาต้องปรับตัวโดยนำเทคโนโลยี มาใช้พัฒนาบุคลากร เพื่อให้สามารถรับมือกับการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัล การพัฒนานี้สอดคล้องกับการเตรียม ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ซึ่ง วิจารย์ พานิช (2555) ระบุว่า จำเป็นต้องครอบคลุมทักษะด้านการสื่อสารสารสนเทศ การรู้เท่าทันสื่อ และทักษะด้านคอมพิวเตอร์ (ICT literacy) ในการสร้างนวัตกรรมทางการศึกษาเหล่านี้ มารุต พัฒนาผล (2562) ได้ชี้ให้เห็นว่า การวิจัยและพัฒนา (R&D) มีความสำคัญอย่างยิ่ง ในฐานะระเบียบวิธีที่ช่วยให้การพัฒนาดำเนินไป อย่างมีประสิทธิภาพ และทำให้นวัตกรรมที่ได้มีรากฐานองค์ความรู้สนับสนุนที่แข็งแกร่ง สามารถใช้งานได้จริงควบคู่ ไปกับการพัฒนานวัตกรรม นอกจากนี้การพัฒนาตนเองของครูถือเป็นหัวใจหลักในการยกระดับคุณภาพการศึกษา ตามเจตนารมณ์ของ พ.ร.บ. การศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ที่มุ่งสร้างผู้เรียนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์

เนื่องจากโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทำให้การสอนแบบดั้งเดิมที่เน้นครูเป็นศูนย์กลาง ขาดกลวิธีการจัดการ เรียนรู้ และการสื่อสารที่เหมาะสม ดังที่ พิชญ์ภัชกัญจน์ ปานเผือก (2560) จิราการต์ อ่อนชาผิว และสุชาติ นันทะไชย (2564) กล่าวสอดคล้องกันว่า ครูในปัจจุบันยังขาดทักษะและกลวิธีการในการจัดการเรียนรูที่หลากหลาย ขาดความรู้ เรื่องเทคโนโลยี การประยุกต์ใช้อุปกรณ์ แอปพลิเคชัน และเว็บไซต์ต่าง ๆ ในการจัดการเรียนรู้ รวมถึงสื่อในการจัด การเรียนรู้ที่ตอบสนองการเปลี่ยนแปลงไปของผู้เรียน และส่งผลให้ผู้เรียนขาดความสนใจในการเรียนรู้และเชื่อมโยง ไปถึงปัญหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ไปเป็นไปตามที่สถานศึกษากำหนด อย่างไรก็ตามผู้สอนจำเป็นต้องพัฒนาตนเอง และการจัดการเรียนรู้เพื่อให้การจัดการเรียนรู้บรรลุตามวัตถุประสงค์ด้วยวิธีการที่หลากหลายในการใช้เทคโนโลยี ดังที่ อัญชลี อ่ำประสิทธิ์ (2564) กล่าวว่า ผู้สอนควรเป็นผู้จัดกระบวนการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยผู้สอน มีบทบาทเป็นผู้สังเกตการณ์เรียนรู้ ซึ่งแนะแนวทาง กระตุ้นผู้เรียนผ่านการตั้งคำถาม เปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็น และสามารถใช้นวัตกรรมที่หลากหลายเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ดังนั้นการพัฒนาครูให้ผ่านหลักสูตรฝึกอบรม จึงมีความสำคัญ โดย วัฒนา วาฑะพล (ออนไลน์) ชี้ว่า หลักสูตรฝึกอบรมกำลังเป็นที่นิยมในทุกองค์กรเพื่อพัฒนาทรัพยากร มนุษย์ ซึ่งหลักสูตรที่ดีต้องมีเป้าหมายชัดเจนในการสร้างความรู้ ทักษะ และทัศนคติ หนึ่งในแนวทางการจัดการเรียนรู้ ที่น่าสนใจคือ Game-Based Learning (GBL) ซึ่ง ทิศนา ขัมมณี (2567) อธิบายว่า เป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน ทำท่าย และเปิดโอกาสให้มีส่วนร่วมสูงผ่านประสบการณ์ตรง สอดคล้องกับ Fuszard et al. (2001) ที่ระบุว่า GBL ช่วยสร้างแรงจูงใจและเปลี่ยนผู้เรียนจากการเป็นผู้รับเนื้อหา กลายเป็นผู้เรียนรู้เชิงรุก (Active Learner) ที่ได้พัฒนาทักษะการแก้ปัญหาและการทำงานร่วมกัน ดังนั้นการศึกษายุคใหม่นั้นการจัดการเรียนตามแนวคิด Game-Based Learning เป็นการสร้างแรงจูงใจและเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในการเรียนรู้ เปลี่ยนผู้เรียน จากการเป็นผู้รับเนื้อหาจากครูกลายเป็นผู้เรียนรู้เชิงรุก นอกจากนี้การใช้เกมยังเป็นเครื่องมือที่ทรงพลังในการพัฒนา ทักษะการแก้ปัญหา การคิดวิเคราะห์ และยังช่วยส่งเสริมทักษะทางสังคมและการทำงานร่วมกับผู้อื่นอีกด้วย เทคโนโลยี การศึกษาในปัจจุบันได้พัฒนาและเข้ามามีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างประสิทธิภาพในการเรียนรู้ และทำให้การศึกษา เข้าถึงได้ง่ายขึ้น เกิดความยืดหยุ่นและทันสมัยยิ่งขึ้นในยุคดิจิทัลนี้ การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีผ่านเกมดิจิทัล หรือ การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล (Digital Game Based-Learning; DGBL) จึงเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้รูปแบบหนึ่ง ที่น่าสนใจ

ในยุคดิจิทัล แนวคิดนี้ได้พัฒนาสู่ Digital Game-Based Learning (DGBL) ซึ่ง Prensky (2001) พบว่า เป็นรูปแบบที่เน้นการใช้คุณสมบัติและกลไกของเกมดิจิทัลมาเป็นแกนหลักในการถ่ายทอดเนื้อหาและทักษะ ช่วยให้ ผู้เรียนสามารถมีสมาธิจดจ่อกับบทเรียนได้ยาวนานขึ้น โดยปัจจุบันมีเครื่องมือที่เข้ามามีสนับสนุนครู เช่น แอปพลิเคชัน ZEP QUIZ (2567) ที่ช่วยในการสร้างเกมและแบบทดสอบเพื่อการเรียนรู้

การศึกษาแนวคิดและงานวิจัยข้างต้น สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้ เกิดความสนุกสนาน ได้รับประสบการณ์โดยตรง ซึ่งจะช่วยส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ประกอบด้วยขั้นตอนการสอนที่มีจุดประสงค์แตกต่างกันในแต่ละขั้น ซึ่งประกอบด้วย ขั้นเตรียม ทำการชี้แจงกฎ กติกาและวิธีเล่นเกม ขั้นดำเนินกิจกรรมโดยการใช้เกมใน การสอนรวมทั้ง การอภิปรายหลังเกมจบ และขั้นประเมินผลซึ่งรวมถึงการสรุป ประเมินผล และสะท้อนคิดจากสิ่งที่เกิดในระหว่าง การดำเนินกิจกรรมดังนั้นผู้วิจัยจึงจัดอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบสื่อการเรียนการสอนตามแนวคิด Game-Based Learning ด้วยแอปพลิเคชัน ZEP QUIZ ของครูผู้ช่วย โรงเรียนราชวินิตนนทบุรี ขึ้น เพื่อส่งเสริมศักยภาพ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของครูผู้ช่วย โรงเรียนราชวินิตนนทบุรี ให้สอดคล้องกับ นโยบายการศึกษา วิสัยทัศน์ พันธกิจ และเป้าหมายของโรงเรียนต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง “การจัดการเรียนรู้ Game-based learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ช่วย”
2. เพื่อประเมินประสิทธิผลหลักสูตรฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง “การจัดการเรียนรู้ Game-based learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ช่วย”
 - 2.1 เพื่อเปรียบเทียบความรู้ความเข้าใจในการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ Game-based Learning
 - 2.2 ศึกษาความสามารถในการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ Game-based Learning
 - 2.3 ศึกษาความพึงพอใจต่อการอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง “การจัดการเรียนรู้ Game-based learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ช่วย”

ขอบเขตการวิจัย

- 1 กลุ่มเป้าหมาย
ครูผู้ช่วย โรงเรียนราชวินิต นนทบุรี ที่ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 20 คน
 2. ตัวแปร
 - ตัวแปรต้น คือ การจัดหลักสูตรฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง “การจัดการเรียนรู้ Game-based Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ช่วย”
 - ตัวแปรตาม คือ
 - 1) ความรู้ความเข้าใจในการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ Game-based Learning ด้วยแอปพลิเคชัน Zep Quiz
 - 2) ความสามารถในการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้
 - 3) ความพึงพอใจของครูผู้ช่วยหลังรับการอบรมเชิงปฏิบัติการ
- ขอบเขตด้านระยะเวลา
- ดำเนินการใช้หลักสูตรการจัดการเรียนรู้ Game based Learning ด้วยแอปพลิเคชัน Zep Quiz ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ใช้ระยะเวลาในการใช้หลักสูตร เวลา 1 สัปดาห์ จำนวน 6 ชั่วโมง ดังนี้
- กิจกรรมที่ 1 การอบรมเชิงปฏิบัติการภาคทฤษฎี จำนวน 3 ชั่วโมง
 - กิจกรรมที่ 2 การอบรมเชิงปฏิบัติการภาคปฏิบัติ จำนวน 3 ชั่วโมง

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาหลักสูตรอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง “การจัดการเรียนรู้ Game based learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ช่วย” ใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Methods Research) ที่มีลักษณะเป็นแบบแผนเชิงผสมผสานแบบรองรับภายใน (The Embedded Design) ด้วยการศึกษาวิธีการเชิงปริมาณ (Quantitative Methods) เสริมด้วยวิธีการเชิงคุณภาพ (Qualitative Methods) ใช้รูปแบบการวิจัย Pre-Experimental Design โดยประยุกต์ใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มตัวอย่างเดียวมีการทดสอบหลังเรียน One-Shot Case Study (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558) ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research: R1) เป็นการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน ปัญหา และความต้องการที่จำเป็นสำหรับการพัฒนาหลักสูตรอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง “การจัดการเรียนรู้ Game based learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ช่วย”

1. ศึกษาเอกสาร ทฤษฎี หลักการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดการพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้ Game-based learning และการออกแบบการจัดการเรียนรู้

2. ศึกษาข้อมูลพื้นฐานจากแหล่งข้อมูลบุคคล ประกอบด้วย

2.1 สัมภาษณ์ผู้บริหารโรงเรียนราชวินิต นนทบุรี จำนวน 5 คน ใช้แบบสัมภาษณ์ที่มีโครงสร้าง (Structured Interview) และใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบเป็นทางการ (Formal Interview) โดยผู้วิจัยดำเนินการสัมภาษณ์ด้วยตนเอง

2.2 สอบถามกลุ่มเป้าหมายในการวิจัย จำนวน 20 คน ซึ่งเป็นข้อคำถามแบบปลายเปิด (Open-end Questions)

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development: D1) เป็นการออกแบบพัฒนาร่างและหาคุณภาพหลักสูตรอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง “การจัดการเรียนรู้ Game based learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ช่วย” เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยนำข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้ในขั้นตอนที่ 1 มาออกแบบและพัฒนาหลักสูตรอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง “การจัดการเรียนรู้ Game based learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ช่วย” ซึ่งประกอบไปด้วย หลักสูตรอบรมเชิงปฏิบัติการ “การจัดการเรียนรู้ Game based learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ช่วย” แบบวัดความรู้ความเข้าใจการออกแบบการจัดการเรียนรู้ แบบประเมินการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ และแบบสอบถามความพึงพอใจ

ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research: R2) เป็นการนำหลักสูตรอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง “การจัดการเรียนรู้ Game based learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ช่วย” ไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development: D1) เป็นการประเมินประสิทธิผลของหลักสูตรอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง “การจัดการเรียนรู้ Game based learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ช่วย” โดยการประเมินผู้เข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการในด้านความรู้ความเข้าใจในการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ Game-based Learning ด้วยแอปพลิเคชัน Zep Quiz ด้านความสามารถในการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ และความพึงพอใจของครูผู้ช่วยหลังรับการอบรมเชิงปฏิบัติการ

แบบแผนการวิจัย

แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มตัวอย่างเดียว One-Shot Case Study

X	T2
---	----

กลุ่มเป้าหมาย

ครูผู้ช่วย โรงเรียนราชวินิต นนทบุรี ที่ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 20 คน ที่ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้วิจัย

1. หลักสูตรอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง “การจัดการเรียนรู้ Game based learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ช่วย”

2. คู่มือการใช้หลักสูตรอบรมเชิงปฏิบัติการ

3. โครงการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการ

4. แบบวัดความรู้ความเข้าใจการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ เป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก พัฒนาขึ้นจากการศึกษาแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ Game based learning และการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ และเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน มีความตรงตามเนื้อหาของประเด็นคำถามต้องมีค่าความเที่ยงตรง (IOC : Index of item objective congruence) มีค่าตั้งแต่ 0.80-1.00 ค่าความยากง่ายมีค่าตั้งแต่ 0.40-0.75 ค่าอำนาจจำแนกมีค่าตั้งแต่ 0.34-0.96 และมีค่าความเชื่อมั่น (KR-20) ของแบบทดสอบเท่ากับ 0.95

5. แบบสังเกตทักษะการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ เป็นแบบสังเกตแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ มุ่งองค์ประกอบในการสังเกต 3 ด้าน ดังนี้ ด้านเนื้อหา ด้านภาพประกอบ และด้านความคงทน พัฒนาขึ้นจากการศึกษาแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ Game based learning และการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ และเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน มีความตรงตามเนื้อหาของประเด็นคำถามต้องมีค่าความเที่ยงตรง (IOC: Index of item objective congruence) มีค่าตั้งแต่ 0.60-1.00

6. แบบสอบถามความพึงพอใจของครูผู้ช่วยที่มีต่อการอบรมเชิงปฏิบัติการ เป็นแบบสอบถามแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ พัฒนาขึ้นจากการศึกษาแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ Game based learning และการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ และเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน มีความตรงตามเนื้อหาของประเด็นคำถามต้องมีค่าความเที่ยงตรง (IOC : Index of item objective congruence) มีค่าตั้งแต่ 0.80-1.00

ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2. กำหนดรายละเอียดและร่างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3. นำร่างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

4. ปรับแก้ไขเครื่องมือตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำไปใช้จริงกับกลุ่มเป้าหมาย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ขออนุญาตเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย

2. ติดต่อประสานงานกับผู้ที่เกี่ยวข้อง

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 การสัมภาษณ์ผู้บริหารโรงเรียนราชวินิต นนทบุรี เพื่อให้ได้ข้อมูลพื้นฐานและความต้องการจำเป็นในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ช่วย

3.2 การสอบถามกลุ่มครูผู้ช่วย โรงเรียนราชวินิต นนทบุรี เกี่ยวกับมุมมองด้านการจัดการเรียนรู้

3.3 การทดสอบโดยใช้แบบวัดความรู้ความเข้าใจการออกแบบการจัดการเรียนรู้

3.4 การสังเกตทักษะในการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้

3.5 การสอบถามความพึงพอใจของครูผู้ช่วยหลังอบรมเชิงปฏิบัติการ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยใช้การวิเคราะห์ค่าร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)
2. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อนำข้อมูลมาใช้ในการวิจัยต่อไป



ภาพการดำเนินการจัดการอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง “การจัดการเรียนรู้ Game based learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ช่วย”

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาหลักสูตรอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง ”การจัดการเรียนรู้ Game-based Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ช่วย

ผลการสำรวจความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ช่วย โรงเรียนราชวินิตนนทบุรี พบว่า ผู้บริหารและครูผู้ช่วยมีความคิดเห็นสอดคล้องกันว่า เป้าหมายสำคัญคือการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้มีความหลากหลาย ทันสมัย และ มุ่งเน้นการใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือหลัก เพื่อกระตุ้นความสนใจและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายนี้ ครูผู้ช่วยจำเป็นต้องเพิ่มพูนความรู้ความสามารถใน 2 ด้านสำคัญ คือ 1. องค์ความรู้ด้านวิธีการสอนสมัยใหม่ ที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง)เช่น Active Learning, Game-Based Learning และ 2. ทักษะความเชี่ยวชาญในการใช้สื่อเทคโนโลยี และแพลตฟอร์มออนไลน์ต่าง ๆ

ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำข้อมูลจากการวิเคราะห์มาพัฒนาหลักสูตรอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง "การจัดการเรียนรู้ Game based learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ช่วย" ประกอบด้วย 1. ที่มาและความสำคัญของการพัฒนาหลักสูตร 2. จุดมุ่งหมายของหลักสูตร 3. เนื้อหาสาระ 4. การจัดกิจกรรมเสริมสร้างความรู้ 5. สื่อประกอบหลักสูตร 6. ระยะเวลา 7. สถานที่ 8. การประเมินผลหลักสูตร 9. เกณฑ์ประสิทธิผลของหลักสูตร และ 10. แผนกิจกรรมเสริมสร้างความรู้

ตอนที่ 2 ผลการประเมินประสิทธิผลของหลักสูตรอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง "การจัดการเรียนรู้ Game-based learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ช่วย

1. เพื่อเปรียบเทียบความรู้ความเข้าใจในการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ Game-based Learning ของครูผู้ช่วย เทียบเกณฑ์ร้อยละ 80

ตารางที่ 1 ตารางวิเคราะห์ความรู้ความเข้าใจในการจัดการเรียนรู้ Game-based Learning ด้วยแอปพลิเคชัน Zep Quiz

กลุ่มเป้าหมาย	N	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	% of Mean	เกณฑ์ร้อยละ	S.D.
หลังการจัดกิจกรรม	20	20	18.7	93.5	80	1.22

พบว่า ครูผู้ช่วยมีความรู้ ความเข้าใจในการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Game Based Learning ด้วยแอปพลิเคชัน ZEP QUIZ หลังการจัดกิจกรรม มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 18.70 S.D. เท่ากับ 1.22 คิดเป็นร้อยละ 93.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80

2. เพื่อศึกษาความสามารถในการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ Game-based learning

ตารางที่ 2 ตารางวิเคราะห์ความสามารถในการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ Game-based learning

ประเด็นการประเมิน	ระดับการประเมิน		
	(\bar{X})	(S.D.)	การแปลผล
ด้านเนื้อหา			
1. เนื้อหามีความสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด	5.00	0.00	มากที่สุด
2. เนื้อหา มีความสมบูรณ์ ถูกต้อง และครบถ้วนกับหัวข้อที่สอน	4.90	0.30	มากที่สุด
3. เนื้อหา มีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	4.95	0.22	มากที่สุด
4. การจัดลำดับชั้นการนำเสนอเนื้อหาที่เหมาะสม เข้าใจง่าย	4.90	0.30	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมด้านเนื้อหา	4.94	0.24	มากที่สุด
ด้านภาพประกอบ/สื่อ			
1. รูปภาพมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
2. รูปภาพมีความน่าสนใจ และดึงดูดผู้เรียน	4.90	0.30	มากที่สุด
3. รูปภาพมีความเหมาะสมกับวัยหรือระดับชั้นของผู้เรียน	5.00	0.00	มากที่สุด
4. รูปภาพและตัวหนังสือชัดเจนสามารถอ่านได้ง่าย	4.75	0.62	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมด้านภาพประกอบ/สื่อ	4.91	0.36	มากที่สุด

ด้านประสิทธิภาพและความคงทน			
1. กระตุ้นความสนใจให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้	4.80	0.51	มากที่สุด
2. มีความสะดวก และง่ายต่อการนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้	4.90	0.30	มากที่สุด
3. มีความทันสมัย แปลกใหม่	5.00	0.00	มากที่สุด
4. มีความคงทนสามารถนำกลับมาใช้ได้	4.80	0.51	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมด้านประสิทธิภาพและความคงทน	4.88	0.40	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมทุกด้าน	4.91	0.33	มากที่สุด

จากตารางข้างต้นพบว่าความสามารถในการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับจากการอบรมหลักสูตรอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งมีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 4.91 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.33 เมื่อพิจารณาตามประเด็นความสามารถในการออกแบบสื่อด้านเนื้อหา เรียนรู้ เป็นลำดับที่ 1 โดยมีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) อยู่ในระดับมากที่สุด เท่ากับ 4.94 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.24 ด้านภาพประกอบ/สื่อเป็นลำดับที่ 2 โดยมีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) อยู่ในระดับมากที่สุด เท่ากับ 4.91 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.36 และด้านประสิทธิภาพและความคงทนเป็นลำดับที่ 3 โดยมีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) อยู่ในระดับมากที่สุด เท่ากับ 4.88 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.40

3. เพื่อศึกษาประเมินความพึงพอใจต่อการอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง “การจัดการเรียนรู้ Game-based learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ช่วย”

ตารางที่ 3 ผลการประเมินความพึงพอใจในการอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง “การจัดการเรียนรู้ Game based learning ด้วยแอปพลิเคชัน Zep Quiz”

ประเด็นการประเมิน	ระดับการประเมิน		
	(\bar{X})	(S.D.)	การแปลผล
ด้านความพึงพอใจในหลักสูตร	4.87	0.41	มากที่สุด
ด้านวิทยากร	4.83	0.45	มากที่สุด
ด้านสถานที่ / ระยะเวลา / อาหาร / ประชาสัมพันธ์	4.91	0.32	มากที่สุด
ด้านการนำความรู้ไปใช้	4.88	0.40	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมทุกด้าน	4.91	0.33	มากที่สุด

พบว่าความพึงพอใจที่ได้รับจากการอบรมหลักสูตรอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งมีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 4.87 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.40 เมื่อพิจารณาตามประเด็นความพึงพอใจด้านสถานที่ ระยะเวลา/อาหาร / ประชาสัมพันธ์เป็นลำดับที่ 1 โดยมีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) อยู่ในระดับมากที่สุด เท่ากับ 4.91 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.32 ด้านการนำความรู้ไปใช้เป็นลำดับที่ 2 โดยมีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) อยู่ในระดับมากที่สุด เท่ากับ 4.88 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.40 ด้านความพึงพอใจในหลักสูตรเป็นลำดับที่ 3 โดยมีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) อยู่ในระดับมากที่สุด เท่ากับ 4.87 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.41 และด้านวิทยากร เป็นลำดับที่ 4 โดยมีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) อยู่ในระดับมากที่สุด เท่ากับ 4.83 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.45

อภิปรายผลการวิจัย

การพัฒนาหลักสูตรอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง “การจัดการเรียนรู้ Game based learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ช่วย” สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการวิจัยในชั้นการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน ซึ่งได้จากการสัมภาษณ์และการสนทนากลุ่ม พบว่ามีความต้องการจำเป็นในการพัฒนาหลักสูตรอบรมเชิงปฏิบัติการที่ชัดเจน โดยหลักสูตรอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง “การจัดการเรียนรู้ Game based Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ช่วย” ประกอบด้วย 1) ที่มาและความสำคัญของการพัฒนาหลักสูตร 2) จุดมุ่งหมายของหลักสูตร 3) เนื้อหาสาระ 4) การจัดกิจกรรมเสริมสร้างความรู้ 5) สื่อประกอบหลักสูตร 6) ระยะเวลา 7) สถานที่ 8) การประเมินผลหลักสูตร 9) เกณฑ์ประสิทธิผลของหลักสูตร และ 10) แผนกิจกรรมเสริมสร้างความรู้ ซึ่งได้ผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้างและเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน สอดคล้องกับแนวคิดพื้นฐานด้านการพัฒนาหลักสูตรของนักการศึกษาสำคัญหลายท่าน (Taba, 1962; Tyler, 1969; Saylor and Alexander, 1974) ที่ต่างระบุถึงองค์ประกอบหลักในลักษณะเดียวกัน คือต้องมี จุดมุ่งหมาย เนื้อหาหรือประสบการณ์ และการประเมินผลในส่วนของกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่ามีความต้องการเน้นกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ (Hands-on) ที่ให้ครูผู้ช่วยได้ตั้งเป้าหมายตามบริบทวิชาของตน ได้ลงมือปฏิบัติจริงกับแอปพลิเคชัน (ZEPQUIZ) และมีกระบวนการสะท้อนผลเพื่อการพัฒนา ซึ่งแนวทางนี้สอดคล้องกับหลักการของ Saylor and Alexander (1974) ที่เน้นการสร้างประสบการณ์หลากหลายและพัฒนาทักษะเฉพาะด้าน สอดคล้องกับแนวคิดของ วิชัย วงษ์ใหญ่ (2554) เรื่องหลักสูตรเสริมที่มุ่งเน้นสมรรถนะการปฏิบัติงานเฉพาะ และยังเทียบเคียง ได้กับงานวิจัยของ นนทณัฏฐ์ ศฤงคาร (2564) ที่นำเสนอการพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมซึ่งมีองค์ประกอบและขั้นตอนที่หลากหลายเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของครูในศตวรรษที่ 21

2. ความรู้ความเข้าใจในการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ Game-based Learning ด้วยแอปพลิเคชัน Zep Quiz พบว่าหลังการจัดกิจกรรมครูผู้ช่วย โรงเรียนราชวินิต นนทบุรี มีความรู้ความเข้าใจในการจัดการเรียนรู้ Game based Learning ด้วยแอปพลิเคชัน Zep Quiz ที่คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 18.7 คิดเป็นร้อยละ 93.5 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละที่กำหนดไว้ เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 โดยการจัดการอบรมการจัดการเรียนรู้ Game-based Learning ด้วยแอปพลิเคชัน Zep Quiz เป็นการอบรมเชิงปฏิบัติการโดยให้ครูผู้ช่วยได้ความรู้จากในภาคทฤษฎีและทักษะในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ในภาคปฏิบัติ ซึ่งทำให้ครูผู้ช่วยเกิดความรู้ความเข้าใจในการจัดการเรียนรู้ Game-based Learning เพิ่มมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พรพิศ งามพงษ์ (2560) ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษโดยใช้ Game Based Learning ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 หลักสูตรภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต พบว่า ความสามารถในการอ่านและการเขียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนโดยมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 7.88 และหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Game Based Learning ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ Game-Based Learning แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ความพึงพอใจในการเรียนการสอนโดยใช้ Game Based Learning ของนักศึกษาอยู่ในระดับมากที่สุด

3. ความสามารถในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ตามแนวคิด Game-based learning ด้วยแอปพลิเคชัน Zep Quiz พบว่า ความสามารถในการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับจากการอบรมหลักสูตรอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง “การจัดการเรียนรู้ Game-based learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ช่วย” อยู่ในระดับมากที่สุด เป็นผลมาจากหลักสูตรอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง “การจัดการเรียนรู้ Game-based Learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ช่วย” มีองค์ประกอบของหลักสูตรที่ครบถ้วนและสามารถใช้ในการฝึกความสามารถในการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ช่วยได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมตามบริบท รวมถึงกระบวนการวัดและประเมินผลหลังจากการอบรมที่มีความครบถ้วนจึงส่งผลให้

ความสามารถในการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ช่วยอยู่ในระดับมากที่สุด โดยหลักสูตรมีการกำหนดวัตถุประสงค์อย่างชัดเจน เนื้อหาสาระ กิจกรรมเสริมสร้างความรู้ของหลักสูตรอบรมมุ่งเน้นการออกแบบและสร้างสื่อการจัดการเรียนรู้ Game-Based Learning ด้วยแอปพลิเคชัน Zep Quiz ซึ่งเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สามารถใช้ได้จริงในทุกกระบวนการในการจัดการเรียนรู้ รวมถึงการให้ความรู้ในภาคทฤษฎีและให้ผู้เข้าร่วมอบรมในภาคปฏิบัติทำให้ผู้เข้าอบรมต้องมีความรู้และฝึกปฏิบัติอย่างแท้จริงสามารถนำผลงานที่ได้ไปใช้จริงในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2552) และทีศนา แคมมณี (2567) ที่กล่าวว่า การที่ผู้เข้าร่วมอบรมได้รับประสบการณ์ตรงโดยเชื่อมโยงทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ ทำให้เกิดประสบการณ์ เรียนรู้และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ตลอดจนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง และสอดคล้องกับงานของวิจัยของวรรณุช สายทอง, วิมลรัตน์ จตุรานนท์, และปริญญาทองสอน (2562). การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมครูเพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานโรงเรียนเอกชน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต 1 ผลการวิจัยพบว่า ครูมีความรู้ความเข้าใจในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานหลังการฝึกอบรมสูงกว่าก่อนการฝึกอบรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2. การติดตามและประเมินผลความสามารถของครูในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานโดยพี่เลี้ยง ในภาพรวมพบว่าอยู่ในระดับ ดี

4. ความพึงพอใจในการอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง "การจัดการเรียนรู้ Game-based Learning ด้วยแอปพลิเคชัน Zep Quiz พบว่า ผลการประเมินความพึงพอใจในการอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง "การจัดการเรียนรู้ Game-based Learning ด้วยแอปพลิเคชัน Zep Quiz ความพึงพอใจที่ได้รับจากการอบรมหลักสูตรอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง "การจัดการเรียนรู้ Game based learning เพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ช่วย" อยู่ในระดับมากที่สุด ด้วยการส่งเสริมการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ของครูผู้ช่วยเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย เนื่องจากผู้วิจัยได้ทำการศึกษาสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นจริงทั้งกับผู้บริหาร กลุ่มเป้าหมาย และนักเรียน ซึ่งเป็นข้อมูลที่มีความสำคัญในการพัฒนาหลักสูตรประกอบกับการศึกษาหลักการ แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องรวมถึงการศึกษาความต้องการในการจัดการองค์ประกอบ ขั้นตอนของหลักสูตรฝึกอบรม การสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน การจัดการฝึกอบรมทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ รวมถึงการให้ผลย้อนกลับ ทำให้ผู้เข้ารับการอบรมเห็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ Game-based learning รวมถึงส่งเสริมความรู้ความเข้าใจในการส่งเสริมการออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ สามารถนำไปใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้อย่างขึ้น สอดคล้องกับ ดวงใจ สีเขียว และคณะ (2565) (ที่กล่าวว่า หลักสูตรฝึกอบรมสร้างขึ้นจากความต้องการพื้นฐาน เตรียมความพร้อม สร้างความเข้าใจ และฝึกอบรม มีการประเมินผลและให้ข้อมูลย้อนกลับและสรุปผลที่ให้ผู้เข้ารับการอบรมสะท้อนผลและอภิปรายแนวทางในการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ ส่งผลให้ผู้เข้ามีความรู้ ความสามารถ และเจตคติที่ดีและมีความพึงพอใจที่ดีต่อหลักสูตรฝึกอบรม

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้งาน

1. ผู้บริหารหรือฝ่ายวิชาการควรมีการติดตามและนิเทศ การนำผลจากการอบรมไปใช้ในชั้นเรียนอย่างสม่ำเสมอ โดยอาจใช้เครื่องมือประเมินความสามารถในการออกแบบ GBL ที่พัฒนาขึ้นจากงานวิจัย
2. จัดให้มีการประเมินผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ที่ออกแบบโดยครูผู้ช่วยหลังการอบรมเพื่อเป็นข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) ในการปรับปรุงหลักสูตรอบรมในรอบต่อไป
3. ควรจัดการส่งเสริมในด้านงบประมาณเพื่อเข้าถึงแอปพลิเคชันหรือแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายด้วยในบางแอปพลิเคชันอาจจะมีการไม่ทำให้ฟังก์ชันหรือส่วนเสริมบางส่วนจึงทำให้การใช้งานอาจได้ไม่เต็มที่

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ศึกษาวิจัยเพิ่มเติมเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จหรืออุปสรรคในการนำ GBL ไปใช้ของครูเช่น ทักษะคิด การงาน การสนับสนุนจากโรงเรียน ความพร้อมด้านเทคโนโลยี เพื่อใช้ข้อมูลในการปรับปรุงการสนับสนุนให้ตรงจุดยิ่งขึ้น
2. การพัฒนาเครื่องมือการออกแบบ GBL หรือ คลังตัวอย่างเกมการศึกษาที่หลากหลายและสามารถเข้าถึงได้ง่าย เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้และแนวทางสำหรับครูในการสร้างสรรค์นวัตกรรมการสอนของตนเอง

เอกสารอ้างอิง

- จิราภรณ์ อ่อนชาผิว และ สุชาติ นันทะไชย. (2564). ปัญหาและความต้องการของการจัดการเรียนรู้ในช่วงสถานการณ์ โควิด 19 โรงเรียนวัดด่านสำโรง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา สมุทรปราการเขต 1. *Journal of Modern Development*, 6(4), 49-66. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jomld/article/view/248553>
- ดวงใจ สีเขียว, ลัดดา หวังภษิต และสุมาลี เชื้อชัย. (2565). การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมสมรรถนะ การออกแบบการจัดการเรียนรู้สำหรับครูประถมศึกษาในการเสริมสร้างสมรรถนะการคิดขั้นสูงของผู้เรียน. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี*, 13(1), 223-247. https://so02.tci-thaijo.org/index.php/human_ubu/article/view/252645
- ทีศนา แคมมณี. (2567). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 27). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรพิศ งามพงษ์. (2560). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษโดยใช้ Game Based Learning ของ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 หลักสูตรภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต. *การประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ครั้งที่ 2*. (647-657). มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.
- พระปลัดนนทนัญญ์ ศฤงคาร. (2564). *การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนการสอน ธรรมศึกษาตามแนวคิดเชิงรุก (Active Learning) สำหรับพระสอนศีลธรรม ระดับประถมศึกษา* [วิทยานิพนธ์ปริญญาคุุณบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร]. <http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/bitstream/123456789/3803/1/60253907.pdf>
- พิชญ์กัญญ์ ปานเผือก. (2560). *ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา : ศึกษาเฉพาะกรณี นักเรียนในโรงเรียนขยายโอกาส สังกัดสำนักงานเขตภาษีเจริญ กรุงเทพมหานคร* [การค้นคว้าอิสระปริญญาโทบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. https://ethesisarchive.library.tu.ac.th/thesis/2017/TU_2017_5903010360_8189_8348.pdf
- มารุต พัฒนาผล. (2562). *การออกแบบหลักสูตรและการสอน*. ศูนย์หนังสือแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มาเรียม นิลพันธุ์. (2558). *วิธีวิทยาการวิจัยทางการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 9). ศูนย์วิจัยและพัฒนาทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วรุช สายทอง, วิมลรัตน์ จตุรานนท์ และปริญญา ทองสอน. (2562). การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมครูเพื่อส่งเสริม การคิดวิเคราะห์ของนักเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน โรงเรียนเอกชน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาจันทบุรี เขต 1. *วารสารบัณฑิตศึกษา*, 16(72), 155-165. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/SNGSJ/article/view/95965>
- วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21*. มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- วิชัย วงษ์ใหญ่. (2554). *การพัฒนาหลักสูตรและการสอน: ศาสตร์สู่การปฏิบัติ*. อาร์. เอส. อินเตอร์พรีนซ์.

- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2552). รายงานความก้าวหน้าการจัดการเรียนรู้ระดับปฐมวัย ปี 2552-2553. อัญชลี อ่ำประสิทธิ์. (2564). ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนรู้และแนวทางการพัฒนาการเรียนรู้ด้านรหัสทางการแพทย์. *วารสารวิชาการวิทยาลัยสันตพล*, 7(2), 62-72. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/scaj/article/view/250445>
- Fuszard, B. (Ed.). (2001). *Fuszard's innovative teaching strategies in nursing* (3rd ed.). Aspen Publishers.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.
- Saylor, J. G., & Alexander, W. M. (1974). *Planning curriculum for schools*. Holt, Rinehart and Winston.
- Taba, H. (1962). *Curriculum development: Theory and practice*. Harcourt, Brace & World.
- Tyler, R. W. (1969). *Basic principles of curriculum and instruction*. University of Chicago Press.
-