การพัฒนาสื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้สำหรับนักเรียนประถมศึกษา โรงเรียนบ้านสุพรรณจังหวัดแพร่

Development of Media to Promote Concentration and Learning for Primary School Students at Ban Suphan School, Phrae Province

นายธันวา ภาคทรัพย์ศรี

Thanwa Phaksapsri

นางสาวนิรัขพร กันทะเขียว

Niratchaphon Kanthakhiao

นางสาวรัฐธิชา บุตรหล้า

Rattihcha Bultar

โครงงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ

พุทธศักราช 2567

ประเภทวิชาศิลปกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก

วิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่

ปีการศึกษา 2569

การพัฒนาสื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้สำหรับนักเรียนประถมศึกษา โรงเรียนบ้านสุพรรณจังหวัดแพร่

Development of Media to Promote Concentration and Learning for Primary School Students at Ban Suphan School, Phrae Province

นายธันวา ภาคทรัพย์ศรี
Thanwa Phaksapsri
นางสาวนิรัขพร กันทะเขียว
Niratchaphon Kanthakhiao
นางสาวรัฐธิชา บุตรหล้า
Rattihcha Bultar

โครงงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ
พุทธศักราช 2567
ประเภทวิชาศิลปกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก
วิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่
ปีการศึกษา 2569

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567
ประเภทวิชาศิลปกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กลุ่มอาชีพศิลปกรรม สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก

คณะกรรมการตรวจสอบ

(นางวิยาดา ชนาธินาถพงศ์)
หัวหน้าแผนกวิชาดิจิทัลกราฟิก

(ว่าที่ ร.ต. เรวัธ จิตจง)
ผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ
กันยายน 2569

หัวข้อโครงงาน การพัฒนาสื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้สำหรับนักเรียนประถมศึกษาโรงเรียนบ้านสุพรรณ จังหวัดแพร่

นักศึกษา	นายธันวา ภาคทรัพย์ศรี	รหัวประจำตัว 67216080008
	นางสาวนิรัขพร กันทะเขียว	รหัสประจำตัว 67216080010
	นางสาวรัฐธิชา บุตรหล้า	รหัสประจำตัว 67216080016
หลักสูตร	ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567	
ประเภทวิชา	ศิลปกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์	
กลุ่มอาชีพ	อาชีพศิลปะและการออกแบบ	
สาขาวิชา	ดิจิทัลกราฟิก	
ปีการศึกษา	2569	
ครูที่ปรึกษาโครงงาน	นางสาวปิยธิดา ใจวัง	
ครูที่ปรึกษาร่วม	นางสาวจิระนันท์ มามี	

บทคัดย่อ

การทำโครงงานเรื่อง การพัฒนาสื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้สำหรับนักเรียนประถมศึกษาโรงเรียนบ้านสุพรรณ จังหวัดแพร่ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้ในรูปแบบโปสเตอร์ แอนิเมชันการ์ตูน และบอร์ดเกม 2) ศึกษาพฤติกรรมด้านสมาธิและการมีส่วนร่วมของนักเรียนหลังใช้สื่อ และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อสื่อที่พัฒนาขึ้น กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3 โรงเรียนบ้านสุพรรณ จำนวน 11 คน และผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน

การพัฒนาสื่อใช้แนวคิดการเรียนรู้ผ่านการเล่น การออกแบบสื่อที่ดึงดูดความสนใจ และการเรียนรู้ผ่านสื่อหลายรูปแบบ ประกอบด้วยโปสเตอร์ให้ความรู้เกี่ยวกับการฝึกสมาธิ แอนิเมชันการ์ตูนที่สอดแทรกการตั้งใจฟัง การสังเกต และการคิดก่อนลงมือทำ รวมทั้งบอร์ดเกมค้นหาภาพเพื่อส่งเสริมสมาธิ การจดจำคำศัพท์ และการปฏิบัติตามกติกา

ผลการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า สื่อทั้ง 3 รูปแบบมีคุณภาพอยู่ในระดับ มากที่สุด นักเรียนมีพฤติกรรมด้านสมาธิและการมีส่วนร่วมหลังใช้สื่ออยู่ในระดับ มาก และมีความพึงพอใจต่อสื่อโดยรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด แสดงให้เห็นว่าสื่อที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3 และสามารถนำไปใช้กระตุ้นความสนใจ ส่งเสริมการจดจ่อ และช่วยให้เกิดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่สนุกสนานได้

การเก็บรวบรวมข้อมูลดำเนินการโดยการประเมินคุณภาพสื่อจากผู้เชี่ยวชาญ การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนก่อนและหลังการใช้สื่อ และการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อที่พัฒนาขึ้น จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่อประเมินผลการพัฒนาสื่อและศึกษาการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของนักเรียน

Project Title	Development of Media to Promote Concentration and Learning for Primary School Students at Ban Suphan School, Phrae Province	
Students	Mr. Thanwa Phaksapsri	Student ID 67216080008
	Ms. Niratchaphon Kanthakhiao	Student ID 67216080010
	Ms. Rattihcha Bultar	Student ID 67216080016
Program	Vocational Certificate, 2024	
Subject Area	Visual Arts and the Creative Economy	
Occupational Group	Art and Design	
Major	digital graphics	
Academic Year	2026	
Subject Teacher	Ms. Piyathida Jaiwang	
Advisor	Ms. Piyathida Jaiwang	
Co-Advisor	Ms. Jiranan Mamee	

Abstract

This project, entitled “Development of Media to Promote Concentration and Learning for Students at Ban Suphan School, Phrae Province**,”** aimed to: 1) develop concentration- and learning-promoting media in the forms of posters, cartoon animations, and board games; 2) investigate students’ concentration and participation after using the media; and 3) examine students’ satisfaction with the developed media. The target group consisted of 11 students in Grades 1–3 at Ban Suphan School and three experts.

The media were developed based on play-based learning, attention-grabbing media design, and multimedia learning. The materials included posters providing knowledge about concentration practice, cartoon animations incorporating attentive listening, observation, and thinking before taking action, and picture-search board games designed to promote concentration, vocabulary retention, and rule-following.

The expert evaluation showed that all three types of media were of the highest quality. After using the media, students demonstrated a high level of concentration and participation, while their overall satisfaction was at the highest level. These findings indicate that the developed media were appropriate for students in Grades 1–3 and could be used to stimulate interest, promote sustained attention, and support learning through enjoyable activities.

กิตติกรรมประกาศ

โครงงานวิจัยเรื่อง "สื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้สำหรับเด็กโรงเรียนบ้านสุพรรณ จังหวัดแพร่" ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีจากการสนับสนุนและช่วยเหลือจากหลายฝ่าย คณะผู้จัดทำใคร่ขอแสดงความขอบคุณและยกย่องชมเชยมา ณ โอกาสนี้ ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษาโครงงาน ที่ได้ให้คำแนะนำ คำปรึกษา และข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ตลอดระยะเวลาดำเนินการวิจัย ตั้งแต่การกำหนดหัวข้อ การออกแบบการวิจัย การพัฒนาสื่อ การเก็บรวบรวมข้อมูล จนถึงการวิเคราะห์ข้อมูลและการเขียนรายงานการวิจัย ขอขอบคุณผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านสุพรรณ จังหวัดแพร่ และคณะครูทุกท่าน ที่อนุญาตและอำนวยความสะดวกในการลงพื้นที่สำรวจ เก็บรวบรวมข้อมูล และทดลองใช้สื่อกับนักเรียน รวมถึงให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาสื่อ ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ได้แก่ นางสาวชฎาภรณ์ สมบุตร นางสาวจิระนันท มามี และนางสาวปิยธิดา ใจวัง ที่เสียสละเวลาในการประเมินคุณภาพสื่อและให้ข้อเสนอแนะอันมีค่าเพื่อการพัฒนาสื่อให้มีคุณภาพดียิ่งขึ้น ขอขอบคุณนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3 โรงเรียนบ้านสุพรรณ จำนวน 11 คน ที่เข้าร่วมการทดลองใช้สื่อและให้ความร่วมมือในการตอบแบบประเมินต่าง ๆ จนทำให้การวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วง ขอขอบคุณผู้ปกครองของนักเรียนทุกท่านที่ให้ความยินยอมและสนับสนุนให้บุตรหลานเข้าร่วมการวิจัย ขอขอบคุณเพื่อนร่วมชั้นเรียนและเพื่อน ๆ ที่ให้กำลังใจ คำแนะนำ และช่วยเหลือในการดำเนินโครงงานวิจัย และสุดท้ายนี้ ขอขอบคุณครอบครัวที่ให้การสนับสนุนทั้งด้านกำลังกาย กำลังใจ และทรัพยากรต่าง ๆ ตลอดระยะเวลาการดำเนินโครงงาน คณะผู้จัดทำหวังว่าโครงงานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาสื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้สำหรับเด็ก และจะเป็นแนวทางสำหรับการวิจัยในอนาคตต่อไป หากมีข้อผิดพลาดประการใด คณะผู้จัดทำขออภัยไว้ ณ โอกาสนี้

นายธันวา ภาคทรัพย์ศรี
นางสาวนิรัขพร กันทะเขียว
นางสาวรัฐธิชา บุตรหล้า
คณะผู้จัดทำ
พุทธศักราช 2569

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
กิตติกรรมประกาศ	ง
สารบัญ	จ
สารบัญตาราง	ช
สารบัญภาพ	ซ
บทที่ 1 บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญ	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	2
ขอบเขตการวิจัย	2
ข้อจำกัด	2
สมมติฐานการวิจัย	3
คำจำกัดความที่ใช้ในงานวิจัย	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
ความหมายและความสำคัญของสมาธิ	5
แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับสมาธิ	6
แนวคิดการเรียนรู้ผ่านการเล่น	13
ความรู้เกี่ยวกับบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา	14
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	15
กรอบแนวคิดในการวิจัย	18
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	
ประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง	19
เครื่องมือในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ	20
ขั้นตอนการออกแบบ	28
การเก็บรวบรวมข้อมูล	29
การวิเคราะห์ข้อมูล	30

บทที่ 4 ผลการวิจัย

ผลการคัดเลือกแบบสื่อโดยกลุ่มเป้าหมาย 33
ผลการประเมินคุณภาพสื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้ 35
ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อส่งเสริมสมาธิ 36

บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย 38
อภิปรายผล 39
ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้ 40

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม 41

ภาคพนวก

ภาคพนวก ก แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน แบบประเมินคุณภาพสื่อ 44
ภาคพนวก ข ขั้นตอนการดำเนินงานและการนำไปใช้จริง 51
ภาคพนวก ค ขั้นตอนการประเมินความีงพอใจ 54
ภาคพนวก ง แบบรับรองการนำผลงานสิ่งประดิษฐ์ของคนรุ่นใหม่ไปใช้งานจริง 56
ภาคพนวก จ ผู้เชี่ยวชาญประเมินชิ้นงาน 58

ประวัติย่อผู้จัดทำ 60

สารบัญตาราง

ตารางที่ **หน้า**

ตารางที่ 3.1 การแปลผลคะแนนเฉลี่ยของการประเมินคุณภาพสื่อใช้เกณฑ์ ดังนี้ 27
ตารางที่ 4.1 ผลการคัดเลือกแบบโปสเตอร์ส่งเสริมสมาธิโดยกลุ่มเป้าหมาย 33
ตารางที่ 4.2 ผลการคัดเลือกแบบแอนิเมชันการ์ตูนส่งเสริมสมาธิโดยกลุ่มเป้าหมาย 34
ตารางที่ 4.3 ผลการคัดเลือกแบบบอร์ดเกมส่งเสริม 34
สมาธิและการเรียนรู้คำศัพท์โดยกลุ่มเป้าหมาย
ตารางที่ 4.4 ผลการประเมินคุณภาพสื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้โดยรวม 35
ตารางที่ 4.5 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อส่งเสริมสมาธิ 36

สารบัญตาราง

รูป **หน้า**

ภาพที่ 2.1 ทฤษฎีความสนใจ ..6
ภาพที่ 2.2 แนวคิดการเรียนรู้ผ่านการเล่น 13
ภาพที่ 2.3 ความรู้เกี่ยวกับบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา 14
ภาพที่ 3.1 แบบทางเลือกของสื่อแต่ละประเภท 29
ภาพที่ ข 1 ลงสำรวดพื้นที่ 52
ภาพที่ ข 2 ติดกับคณะครู 52
ภาพที่ ข 3 สำรวดปัญหา 52
ภาพที่ ข 4 ออกแบบการ์ดคำศัพย์ 52
ภาพที่ ข 5 ออกแบบบอร์ด 52
ภาพที่ ข 6 ออกแบบโปรเตอร์ 53
ภาพที่ ข 7 นั้งสมาธิก่อนเริ่มกิจกรรม 53
ภาพที่ ข 8 ดูอนิเมชั่น 53
ภาพที่ ข 9 อธิบายกฎการเล่น 53
ภาพที่ ข 10 เริ่มเล่นเกม 53
ภาพที่ ข 11 กำลังเล่นเกม 53
ภาพที่ ค 1 ทำประเมินความมีงพอใจ 55
ภาพที่ ง 1 แบบรับรองการนำผลงานสิ่งประดิษฐ์ของคนรุ่นใหม่ไปใช้งานจริง 57
ภาพที่ จ 1 ผู้เชี่ยวชาญประเมินชิ้นงาน 59

บทที่ 1
บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญ

ปัจจุบันสื่อการเรียนรู้และเทคโนโลยีดิจิทัลมีบทบาทสำคัญต่อการจัดการศึกษาเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะสื่อที่มีภาพ สีสัน ภาพเคลื่อนไหว และกิจกรรมที่ช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียน เนื่องจากนักเรียนในยุคปัจจุบันมีการเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัลมากขึ้น สื่อการเรียนรู้ที่มีความน่าสนใจจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ กระตุ้นความสนใจ และสร้างแรงจูงใจในการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ การออกแบบสื่อให้เหมาะสมกับวัยและลักษณะการเรียนรู้ของผู้เรียนจึงเป็นสิ่งที่สถานศึกษาให้ความสำคัญมากขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ง่าย เกิดความเข้าใจ และมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ สมาธิยังเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้ของนักเรียน เพราะการมีสมาธิช่วยให้สามารถจดจ่อกับเนื้อหา เข้าใจบทเรียน และจดจำข้อมูลได้ดียิ่งขึ้น นักเรียนที่มีสมาธิจะสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและสามารถทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างต่อเนื่อง ในทางตรงกันข้าม หากนักเรียนขาดสมาธิในการเรียน อาจส่งผลให้การเรียนรู้ไม่มีประสิทธิภาพ ขาดความสนใจในบทเรียน ไม่สามารถจดจำเนื้อหาได้ดี และส่งผลต่อพัฒนาการทางการศึกษาในระยะยาว ดังนั้น การส่งเสริมสมาธิให้กับนักเรียนจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ควรได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

จากการลงพื้นที่สำรวจโรงเรียนบ้านสุพรรณ จังหวัดแพร่ และการสัมภาษณ์ผู้บริหารรวมถึงคณะครู พบว่านักเรียนบางส่วนมีสมาธิในการเรียนและการทำกิจกรรมค่อนข้างน้อย ส่งผลให้ไม่สามารถจดจ่อกับกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะในช่วงที่ต้องใช้ความตั้งใจหรือการเรียนรู้เป็นระยะเวลานาน อีกทั้งโรงเรียนยังมีนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษอยู่จำนวนหนึ่ง ซึ่งจำเป็นต้องใช้สื่อและกิจกรรมที่สามารถดึงดูดความสนใจและส่งเสริมการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม

นอกจากนี้ จากการสำรวจสภาพแวดล้อมภายในโรงเรียน คณะผู้จัดทำยังพบว่าสื่อการเรียนการสอนและสื่อประชาสัมพันธ์บางส่วนมีสภาพเก่า ขาดความน่าสนใจ และไม่สามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ ส่งผลให้การสื่อสารข้อมูลและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้บางส่วนยังไม่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนในปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม หากปัญหาดังกล่าวไม่ได้รับการพัฒนา อาจส่งผลให้นักเรียนขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ และไม่สามารถพัฒนาสมาธิได้อย่างเต็มศักยภาพ

จากข้อมูลและปัญหาที่พบ คณะผู้จัดทำจึงมีแนวคิดในการพัฒนาสื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้สำหรับเด็กโรงเรียนบ้านสุพรรณ จังหวัดแพร่ โดยนำเรื่องการฝึกสมาธิมาเป็นหัวใจสำคัญของการออกแบบสื่อ เนื่องจากเห็นว่าการฝึกสมาธิเป็นกิจกรรมที่สามารถช่วยพัฒนาการจดจ่อ ความสงบ และการควบคุมตนเองของนักเรียนได้ สื่อที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย โปสเตอร์ให้ความรู้เกี่ยวกับการนั่งสมาธิ แอนิเมชันในรูปแบบการ์ตูนสำหรับเด็กที่นำเสนอวิธีการนั่งสมาธิอย่างถูกต้องและเข้าใจง่าย และบอร์ดเกมที่ออกแบบมาเพื่อส่งเสริมการคิด การสังเกต และการจดจ่อผ่านกิจกรรมที่สนุกสนานและเหมาะสมกับวัย

โครงงานนี้มุ่งหวังว่าสื่อที่พัฒนาขึ้นจะสามารถช่วยกระตุ้นความสนใจ ส่งเสริมสมาธิในการเรียนรู้ และสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุกสนานให้แก่นักเรียน อีกทั้งยังเป็นสื่อที่โรงเรียนสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง ช่วยสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนของครู และเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อการศึกษาที่เหมาะสมกับเด็กในอนาคตต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสื่อเสริมสร้างสมาธิและการเรียนรู้สำหรับเด็กในรูปแบบโปสเตอร์ แอนิเมชัน และบอร์ดเกม
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อส่งเสริมสมาธิที่พัฒนาขึ้น

ขอบเขตการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา ศึกษาการออกแบบและพัฒนาสื่อส่งเสริมสมาธิสำหรับนักเรียนในรูปแบบโปสเตอร์ แอนิเมชัน และบอร์ดเกม โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับการฝึกสมาธิ การนั่งสมาธิเบื้องต้น
2. ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมาย กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1–3 โรงเรียนบ้านสุพรรณ จำนวน 11 คน และครูผู้สอนที่เกี่ยวข้องกับการทดลองใช้สื่อ
3. ขอบเขตด้านสถานที่ โรงเรียนบ้านสุพรรณ
4. ขอบเขตด้านระยะเวลา ระหว่างวันที่ 18 พฤษภาคม พ.ศ. 2569 ถึง 31 สิงหาคม พ.ศ. 2569 รวมระยะเวลา 15 สัปดาห์
5. ขอบเขตด้านผลงาน พัฒนาสื่อจำนวน 3 รูปแบบ ได้แก่ โปสเตอร์ส่งเสริมสมาธิ แอนิเมชันส่งเสริมสมาธิ บอร์ดเกมส่งเสริมสมาธิ

ข้อจำกัด(ถ้ามี)

ข้อจำกัดด้านกลุ่มเป้าหมาย การทดลองใช้สื่อดำเนินการเฉพาะกับนักเรียนโรงเรียนบ้านสุพรรณ จึงอาจไม่สามารถนำผลไปอ้างอิงกับนักเรียนทุกกลุ่มหรือทุกโรงเรียนได้ ข้อจำกัดด้านระยะเวลา ระยะเวลาในการดำเนินโครงงานมีเพียง 15 สัปดาห์ จึงสามารถประเมินผลการใช้งานสื่อได้ในระยะสั้น

เท่านั้น ข้อจำกัดด้านการวัดผล การประเมินผลใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมและแบบสอบถามความพึงพอใจ ซึ่งอาจได้รับผลกระทบจากความคิดเห็นและการรับรู้ของผู้ตอบแบบประเมิน

สมมติฐานการวิจัย

1. สื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพอยู่ในระดับดีหรือดีมากตามเกณฑ์ที่กำหนด
2. หลังการใช้สื่อส่งเสริมสมาธิ นักเรียนมีพฤติกรรมด้านความเข้าใจและการมีส่วนร่วมสูงกว่าก่อนการใช้สื่ออย่างมีนัยสำคัญ
3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อส่งเสริมสมาธิที่พัฒนาขึ้นอยู่ในระดับมากหรือมากที่สุด

คำจำกัดความที่ใช้ในงานวิจัย

1. สื่อส่งเสริมสมาธิ หมายถึง สื่อที่คณะผู้จัดทำพัฒนาขึ้นเพื่อช่วยกระตุ้นความสนใจและส่งเสริมการจดจ่อของนักเรียน ประกอบด้วย โปสเตอร์ แอนิเมชัน และบอร์ดเกม
2. สมาธิ หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการจดจ่อกับกิจกรรมหรือเนื้อหาการเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่วอกแวก
3. โปสเตอร์ส่งเสริมสมาธิ หมายถึง สื่อกราฟิกที่ออกแบบขึ้นเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับการนั่งสมาธิและการฝึกจดจ่อ โดยใช้ภาพ สี และข้อความที่เหมาะสมกับเด็กนักเรียน
4. แอนิเมชันส่งเสริมสมาธิ หมายถึง สื่อภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบการ์ตูนที่จัดทำขึ้นเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับการฝึกสมาธิและการนั่งสมาธิสำหรับเด็ก
5. บอร์ดเกมส่งเสริมสมาธิ หมายถึง เกมกระดานที่ออกแบบขึ้นเพื่อให้นักเรียนได้ฝึกการคิด การสังเกต การจดจำ และการจดจ่อผ่านการเล่นเกม
6. นักเรียน หมายถึง นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1–3 โรงเรียนบ้านสุพรรณที่เข้าร่วมทดลองใช้สื่อที่พัฒนาขึ้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ประโยชน์ต่อนักเรียน นักเรียนได้รับสื่อการเรียนรู้ที่มีความน่าสนใจ ช่วยกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ และส่งเสริมการฝึกสมาธิผ่านกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัย
2. ประโยชน์ต่อครูและโรงเรียน ครูและโรงเรียนมีสื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่สามารถนำไปใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้จริง และช่วยเพิ่มความน่าสนใจในการจัดการเรียนรู้
3. ประโยชน์ต่อผู้จัดทำ ผู้จัดทำได้รับประสบการณ์ในการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ฝึกการทำงานเป็นทีม การวางแผน และการแก้ปัญหาจากสถานการณ์จริง

4. ประโยชน์เชิงวิชาการ ได้ต้นแบบสื่อส่งเสริมสมาธิในรูปแบบโปสเตอร์ แอนิเมชัน และบอร์ดเกม ซึ่งสามารถนำไปพัฒนาหรือต่อยอดเป็นสื่อการเรียนรู้รูปแบบอื่นในอนาคตได้

บทที่ 2
แนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาโครงงานเรื่อง “การพัฒนาสื่อส่งเสริมสมาธิสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1–3” ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากหนังสือ บทความ และงานวิจัยต่าง ๆ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อส่งเสริมสมาธิให้เหมาะสมกับผู้เรียน โดยสามารถสรุปสาระสำคัญได้ตามลำดับ ดังนี้

2.1 ความหมายและความสำคัญของสมาธิ
2.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับสมาธิ
2.3 แนวคิดการเรียนรู้ผ่านการเล่น
2.4 ความรู้เกี่ยวกับบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย

2.1 ความหมายและความสำคัญของสมาธิ

สมาธิ หมายถึง ความสามารถในการจดจ่อความสนใจไปยังสิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างต่อเนื่อง โดยไม่วอกแวกหรือถูกรบกวนจากสิ่งเร้าภายนอกและภายใน สมาธิเป็นกระบวนการทางจิตที่ช่วยให้บุคคลสามารถรับรู้ เรียนรู้ จดจำ และปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (พระธรรมปิฎก) (ป.อ. ปยุตฺโต, 2546)

สมาธิมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ของนักเรียนเป็นอย่างมาก เนื่องจากเป็นพื้นฐานของการรับข้อมูล การคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหา นักเรียนที่มีสมาธิสามารถจดจ่อกับบทเรียนได้ดี เข้าใจเนื้อหาได้รวดเร็ว และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่ขาดสมาธิ นอกจากนี้ สมาธิยังช่วยส่งเสริมความมีระเบียบวินัย ความอดทน และการควบคุมตนเอง ซึ่งเป็นคุณลักษณะที่สำคัญต่อการดำรงชีวิตและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

ปัจจุบันนักเรียนจำนวนมากเผชิญกับสิ่งเร้ารอบตัวที่ส่งผลต่อการมีสมาธิ เช่น สื่อดิจิทัล เกมออนไลน์ และสื่อสังคมออนไลน์ ทำให้เกิดความสนใจที่กระจัดกระจาย ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการเรียนรู้ ดังนั้น การส่งเสริมสมาธิให้แก่นักเรียนจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยพัฒนาศักยภาพในการเรียนรู้และการใช้ชีวิตของผู้เรียนให้ดียิ่งขึ้น

2.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับสมาธิ

สมาธิเป็นกระบวนการทางจิตที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมความสนใจและการรับรู้ของบุคคล นักจิตวิทยาและนักการศึกษาได้อธิบายแนวคิดเกี่ยวกับสมาธิไว้หลายประการ โดยทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาสมาธิของนักเรียน ได้แก่

2.2.1 ทฤษฎีความสนใจ



ภาพที่ 2.1 ทฤษฎีความสนใจ

ทฤษฎีความสนใจ เป็นแนวคิดทางจิตวิทยาที่อธิบายกระบวนการที่มนุษย์เลือกให้ความสำคัญกับข้อมูลหรือสิ่งเร้าบางอย่างจากสิ่งแวดล้อมที่มีอยู่เป็นจำนวนมากในเวลาเดียวกัน เนื่องจากสมองของมนุษย์มีขีดจำกัดในการรับรู้และประมวลผลข้อมูล จึงไม่สามารถให้ความสนใจกับข้อมูลทุกอย่างพร้อมกันได้ จำเป็นต้องมีการคัดเลือกข้อมูลที่สำคัญเข้าสู่กระบวนการรับรู้และการเรียนรู้

Broadbent (1958) ได้เสนอทฤษฎีตัวกรองข้อมูล (Filter Theory) โดยอธิบายว่าข้อมูลจากสิ่งเร้าภายนอกจะผ่านเข้าสู่ระบบประสาทสัมผัสก่อน จากนั้นจะถูกคัดกรองเพื่อเลือกเฉพาะข้อมูลที่สำคัญเข้าสู่การประมวลผลในสมอง ส่วนข้อมูลที่ไม่สำคัญจะถูกละเลยหรือถูกตัดออกจากกระบวนการรับรู้

แนวคิดดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า หากสื่อการเรียนรู้สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ จะช่วยให้ผู้เรียนจดจ่อกับเนื้อหาและเกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น ในทางตรงกันข้าม หากสื่อไม่มีความน่าสนใจ ผู้เรียนอาจเกิดความเบื่อหน่าย ขาดสมาธิ และไม่สามารถจดจำเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สำหรับการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยนำแนวคิดดังกล่าวมาใช้ในการออกแบบโปสเตอร์ แอนิเมชัน และบอร์ดเกม โดยเน้นการใช้ภาพ สีสัน ตัวละคร และกิจกรรมที่น่าสนใจ เพื่อดึงดูดความสนใจของนักเรียนและช่วยเพิ่มระดับสมาธิในการเรียนรู้ (Broadbent , 1958)

2.2.2 ทฤษฎีพฤติกรรมนิยม

ทฤษฎีพฤติกรรมนิยม (Behaviorism Theory) ของ B.F. Skinner เป็นทฤษฎีที่อธิบายว่าพฤติกรรมของมนุษย์เกิดจากการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์และสิ่งแวดล้อม โดย Skinner เชื่อว่าพฤติกรรมสามารถเปลี่ยนแปลงหรือพัฒนาได้ผ่านกระบวนการเสริมแรง (Reinforcement) และการลงโทษ (Punishment)

Skinner ได้พัฒนาทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำ (Operant Conditioning Theory) ซึ่งอธิบายว่า พฤติกรรมที่ได้รับผลลัพธ์ที่พึงพอใจหรือได้รับการเสริมแรงทางบวก จะมีแนวโน้มเกิดขึ้นซ้ำมากขึ้น ในทางตรงกันข้าม พฤติกรรมที่ได้รับผลลัพธ์ที่ไม่พึงพอใจหรือถูกลงโทษ จะมีแนวโน้มลดลง

การเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement) เป็นวิธีการที่ช่วยกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์อย่างต่อเนื่อง เช่น การให้คำชม การให้รางวัล การได้รับคะแนน หรือการได้รับการยอมรับจากผู้อื่น ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้และมีความตั้งใจในการทำกิจกรรมมากขึ้น

แนวคิดของ Skinner ได้รับการนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนอย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน เนื่องจากผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ได้ดีเมื่อได้รับประสบการณ์ที่สนุกสนานและได้รับผลตอบแทนที่เหมาะสมจากการกระทำของตน

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีพฤติกรรมนิยมของ Skinner มาเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้สำหรับเด็กโรงเรียนบ้านสุพรรณ จังหวัดแพร่ โดยออกแบบโปสเตอร์ แอนิเมชัน และบอร์ดเกมให้มีลักษณะที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน และใช้หลักการเสริมแรงทางบวกผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การได้รับคำชม การสะสมคะแนน และการได้รับความสำเร็จจากการเล่นเกม เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดสมาธิ ความสนใจ และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น (Skinner, B. F. 1953)

2.2.3 ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านสื่อหลายรูปแบบ

ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านสื่อหลายรูปแบบ (Multimedia Learning Theory) พัฒนาโดย Mayer (2009) ซึ่งอธิบายว่ามนุษย์เรียนรู้ได้ดีขึ้นเมื่อได้รับข้อมูลผ่านหลายช่องทางพร้อมกัน เช่น ภาพ เสียง

ข้อความ และภาพเคลื่อนไหว เนื่องจากสมองของมนุษย์มีระบบประมวลผลข้อมูล 2 ช่องทาง ได้แก่ ช่องทางการมองเห็น (Visual Channel) และช่องทางการได้ยิน (Auditory Channel)

Mayer ได้เสนอหลักการสำคัญว่า การเรียนรู้จะเกิดประสิทธิภาพสูงสุดเมื่อสื่อได้รับการออกแบบอย่างเหมาะสม ไม่ซับซ้อนจนเกินไป และมีการเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างภาพและข้อความอย่างเป็นระบบ ผู้เรียนจะสามารถสร้างความเข้าใจและจดจำข้อมูลได้ดีกว่าการเรียนรู้ผ่านข้อความเพียงอย่างเดียว

ทฤษฎีนี้มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาสื่อดิจิทัลในปัจจุบัน โดยเฉพาะสื่อแอนิเมชันและสื่อมัลติมีเดียที่ผสมผสานภาพ เสียง และการเคลื่อนไหวเข้าด้วยกัน ซึ่งสามารถกระตุ้นความสนใจและช่วยให้ผู้เรียนมีสมาธิอยู่กับบทเรียนได้เป็นเวลานานขึ้น

ดังนั้น ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดดังกล่าวมาใช้ในการออกแบบแอนิเมชันส่งเสริมสมาธิ โดยใช้ภาพการ์ตูน สีสันที่เหมาะสม เสียงบรรยาย และเนื้อหาที่เข้าใจง่าย เพื่อช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจและสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Mayer , 2009)

2.2.4 ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์

ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ (Piaget's Cognitive Development Theory) เป็นทฤษฎีที่อธิบายการพัฒนาความคิดและการเรียนรู้ของมนุษย์ โดย Jean Piaget นักจิตวิทยาชาวสวิตเซอร์แลนด์ เชื่อว่าการเรียนรู้ของเด็กเกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและประสบการณ์รอบตัว เด็กจะสร้างองค์ความรู้ขึ้นด้วยตนเองผ่านกระบวนการคิด การสังเกต การทดลอง และการแก้ปัญหา ทำให้พัฒนาการทางสติปัญญาเปลี่ยนแปลงไปตามวัย

Piaget (1977) ได้แบ่งพัฒนาการทางสติปัญญาออกเป็น 4 ขั้น ได้แก่

1. ขั้นประสาทสัมผัสและการเคลื่อนไหว (Sensorimotor Stage) อายุแรกเกิด–2 ปี เด็กเรียนรู้ผ่านการใช้ประสาทสัมผัสและการเคลื่อนไหวร่างกาย
2. ขั้นก่อนปฏิบัติการคิด (Preoperational Stage) อายุ 2–7 ปี เด็กเริ่มใช้ภาษาและสัญลักษณ์ในการสื่อสาร แต่ยังไม่สามารถคิดอย่างมีเหตุผลได้อย่างสมบูรณ์
3. ขั้นปฏิบัติการคิดด้านรูปธรรม (Concrete Operational Stage) อายุ 7–11 ปี เด็กสามารถคิดอย่างมีเหตุผลเกี่ยวกับสิ่งที่เป็นรูปธรรม เข้าใจความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ และสามารถแก้ปัญหาที่พบในชีวิตประจำวันได้
4. ขั้นปฏิบัติการคิดด้านนามธรรม (Formal Operational Stage) อายุ 11 ปีขึ้นไป เด็กสามารถคิดเชิงนามธรรม คิดวิเคราะห์ และตั้งสมมติฐานได้

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3 ของโรงเรียนบ้านสุพรรณ ซึ่งมีอายุประมาณ 7–9 ปี อยู่ในช่วงพัฒนาการด้านการคิดแบบรูปธรรม (Concrete Operational Stage) ตามแนวคิดของ Piaget เด็กในช่วงวัยนี้เรียนรู้ได้ดีที่สุดผ่านการลงมือปฏิบัติ การเล่น การสังเกต และการใช้สื่อที่สามารถมองเห็นและจับต้องได้ สามารถเข้าใจข้อมูลที่เป็นรูปธรรมได้ดีกว่าข้อมูลเชิงนามธรรม ดังนั้น การจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กมีส่วนร่วมจะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และการพัฒนาสมาธิได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากแนวคิดดังกล่าว ผู้วิจัยจึงนำทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์มาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3 โดยออกแบบสื่อในรูปแบบโปสเตอร์ แอนิเมชัน และบอร์ดเกม ให้เหมาะสมกับพัฒนาการและความสามารถในการเรียนรู้ของเด็กในช่วงวัยนี้ ใช้ภาพ สีสัน และกิจกรรมที่เข้าใจง่าย เพื่อกระตุ้นความสนใจ ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และพัฒนาสมาธิผ่านการลงมือปฏิบัติและการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Piaget , 1977)

2.2.5 ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านการเล่น

ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-Based Learning) เป็นแนวคิดทางการศึกษาที่เชื่อว่า "การเล่น" เป็นกระบวนการสำคัญที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กอย่างเป็นธรรมชาติ เด็กสามารถเรียนรู้ผ่านการสำรวจ การทดลอง การแก้ปัญหา และการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมรอบตัว โดยการเล่นไม่ได้เป็นเพียงกิจกรรมเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยพัฒนาทักษะด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา และการคิดสร้างสรรค์ของเด็กอีกด้วย

Vygotsky (1978) อธิบายว่า การเล่นมีบทบาทสำคัญต่อพัฒนาการทางสติปัญญาและการเรียนรู้ของเด็ก เนื่องจากเด็กจะได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง การใช้จินตนาการ และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ซึ่งช่วยส่งเสริมการพัฒนาความคิด การแก้ปัญหา และการควบคุมตนเอง นอกจากนี้ การเล่นยังช่วยให้เด็กสามารถเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ได้อย่างมีความสุขและเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้มากขึ้น

แนวคิดการเรียนรู้ผ่านการเล่นมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ โดยเปิดโอกาสให้เด็กได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างอิสระ เด็กสามารถสร้างองค์ความรู้จากประสบการณ์ของตนเอง ผ่านการสำรวจ ทดลอง และค้นหาคำตอบด้วยตนเอง ซึ่งจะช่วยให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งและสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

การเรียนรู้ผ่านการเล่นยังมีส่วนช่วยในการพัฒนาสมาธิและความสามารถในการจดจ่อของเด็ก เนื่องจากกิจกรรมที่มีความสนุกสนานและท้าทายจะกระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจและมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง เด็กจะสามารถฝึกการสังเกต การคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ และการแก้ปัญหาได้อย่างเป็นธรรมชาติ ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

สำหรับการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดการเรียนรู้ผ่านการเล่นมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาบอร์ดเกมส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่สนุกสนาน มีส่วนร่วมในการเล่น และฝึกทักษะการคิด การสังเกต และการจดจ่อกับกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง อันจะนำไปสู่การพัฒนาสมาธิและการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน (Vygotsky , 1978)

2.2.6 ทฤษฎีโฟลว์

ทฤษฎีโฟลว์ พัฒนาโดย มิฮาย ชิกเซนต์มิฮายี (Mihaly Csikszentmihalyi, 1975) อธิบายถึงสภาวะทางจิตที่บุคคลมีความมุ่งมั่นและจดจ่อกับกิจกรรมอย่างเต็มที่ จนรู้สึกเหมือนเวลาผ่านไปอย่างรวดเร็วและลืมสิ่งรอบตัวไปชั่วคราว สภาวะนี้เรียกว่า "โฟลว์" หรือ "ประสบการณ์สูงสุด" ซึ่งเป็นสภาวะที่บุคคลรู้สึกมีความสุขและพึงพอใจกับกิจกรรมที่ทำอยู่

ชิกเซนต์มิฮายี (Csikszentmihalyi, 1990) ระบุองค์ประกอบสำคัญของสภาวะโฟลว์ 8 ประการ ได้แก่

1. เป้าหมายที่ชัดเจนและผลป้อนกลับทันที: ผู้เรียนรู้ว่าต้องทำอะไรและได้รับผลป้อนกลับทันทีว่าทำได้ดีหรือไม่
2. ความสมดุลระหว่างความท้าทายและทักษะ: กิจกรรมมีความท้าทายที่เหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน ไม่ยากหรือง่ายเกินไป
3. ความรู้สึกควบคุมได้: ผู้เรียนรู้สึกว่าสามารถควบคุมการกระทำและผลลัพธ์ได้
4. การหลอมรวมระหว่างการกระทำและความตระหนักรู้: ผู้เรียนจดจ่อกับกิจกรรมจนไม่รู้สึกแยกขาดระหว่างการคิดและการทำ
5. สมาธิจดจ่อ: ความสนใจทั้งหมดมุ่งไปที่กิจกรรมที่ทำอยู่
6. การสูญเสียความตระหนักรู้ในตนเอง: ผู้เรียนไม่กังวลเกี่ยวกับการประเมินจากผู้อื่น
7. การบิดเบือนของเวลา: รู้สึกว่าเวลาผ่านไปเร็วหรือช้ากว่าปกติ
8. ประสบการณ์ที่คุ้มค่าในตัวเอง: กิจกรรมนั้นสนุกสนานและคุ้มค่าในตัวเอง ไม่ต้องพึ่งรางวัลภายนอก

ทฤษฎีโฟลว์มีความสำคัญต่อการพัฒนาสื่อส่งเสริมสมาธิ เนื่องจากสภาวะโฟลว์เป็นสภาวะที่ผู้เรียนมีสมาธิสูงสุดและจดจ่อกับกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง การออกแบบสื่อการเรียนรู้ที่สร้างความสมดุลระหว่างความท้าทายและทักษะของผู้เรียน

จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าสู่สภาวะโฟลว์และเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ
ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยนำทฤษฎีโฟลว์มาใช้ในการออกแบบบอร์ดเกมส่งเสริมสมาธิ โดยกำหนดเป้าหมายการเล่นที่ชัดเจน มีระบบผลป้อนกลับทันที (เช่น คะแนน รางวัล) และปรับระดับความยากของเกมให้

เหมาะสมกับความสามารถของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3 เพื่อให้นักเรียนสามารถเข้าสู่สภาวะโฟลว์และจดจ่อกับเกมได้อย่างต่อเนื่อง (Mihaly Csikszentmihalyi , 1975)

2.2.7 ทฤษฎีการทำงานของสมองและสมาธิ

ทฤษฎีการทำงานของสมองและสมาธิ อธิบายถึงกลไกทางประสาทชีววิทยาที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมความสนใจและการจดจ่อของมนุษย์ งานวิจัยด้านประสาทวิทยาศาสตร์พบว่า เปลือกสมองส่วนหน้า มีบทบาทสำคัญในการควบคุมสมาธิ ความสนใจ และพฤติกรรมที่มุ่งสู่เป้าหมาย

เปลือกสมองส่วนหน้าทำหน้าที่ควบคุมความสนใจจากบนลงล่าง ซึ่งช่วยให้มนุษย์สามารถเลือกให้ความสนใจกับสิ่งที่เกี่ยวข้องกับเป้าหมายและแผนการของตนเอง และละเลยสิ่งรบกวนที่ไม่เกี่ยวข้อง นอกจากนี้ เปลือกสมองส่วนหน้ายังทำหน้าที่สำคัญในการยับยั้งพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม และการรักษาความสนใจให้ต่อเนื่อง โดยเฉพาะในสถานการณ์ที่ไม่น่าสนใจ เช่น การฟังครูที่พูดช้าหรือเนื้อหาที่ยาก

สารสื่อประสาท โดปามีน มีบทบาทสำคัญต่อการทำงานของเปลือกสมองส่วนหน้า งานวิจัยพบว่าระดับโดปามีนที่เหมาะสมในเปลือกสมองส่วนหน้า เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการทำงานที่ดีของสมาธิและความจำเพื่อการทำงาน หากระดับโดปามีนต่ำหรือสูงเกินไป จะส่งผลให้สมาธิและความสามารถในการคิดลดลง

นอกจากนี้ เปลือกสมองส่วนหน้าส่วนหน้า ยังมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาสมาธิเชิงบริหารของเด็ก งานวิจัยพบว่าเปลือกสมองส่วนหน้าส่วนหน้าและระบบโดปามีนมีความสำคัญต่อการพัฒนาความสามารถในการควบคุมความคิดและอารมณ์อย่างมีสติในเด็ก

จากแนวคิดดังกล่าว ผู้วิจัยตระหนักว่าการพัฒนาสื่อส่งเสริมสมาธิสำหรับเด็กควรคำนึงถึงพัฒนาการของสมองและระบบประสาท โดยเฉพาะการออกแบบกิจกรรมที่กระตุ้นการทำงานของเปลือกสมองส่วนหน้าและเปลือกสมองส่วนหน้าส่วนหน้า ผ่านการฝึกสมาธิ การยับยั้งพฤติกรรม และการรักษาความสนใจให้ต่อเนื่อง ซึ่งสอดคล้องกับหลักการออกแบบบอร์ดเกมที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ (Diamond , 2012)

2.2.8 ทฤษฎีหน้าที่บริหาร

ทฤษฎีหน้าที่บริหาร อธิบายถึงกระบวนการทางจิตระดับสูงที่ควบคุมและกำกับพฤติกรรมที่มีความมุ่งหมาย หน้าที่บริหารประกอบด้วย 3 องค์ประกอบหลัก ได้แก่

1. การยับยั้ง: ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมและความคิดที่ไม่เหมาะสม หรือการยับยั้งการตอบสนองโดยอัตโนมัติ

2. ความจำเพื่อการทำงาน: ความสามารถในการเก็บรักษาและจัดการข้อมูลในจิตใจขณะทำกิจกรรมต่าง ๆ
3. ความยืดหยุ่นทางปัญญา: ความสามารถในการปรับเปลี่ยนความคิดหรือพฤติกรรมให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลง

หน้าที่บริหารมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อสมาธิและการเรียนรู้ของเด็ก งานวิจัยพบว่าเด็กที่มีหน้าที่บริหารที่ดีจะมีสมาธิที่ดีกว่า สามารถควบคุมตนเองได้ดี และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่า

นอกจากนี้ หน้าที่บริหารยังพัฒนาอย่างต่อเนื่องตลอดช่วงวัยเด็กและวัยรุ่น โดยพัฒนาการของหน้าที่บริหารขึ้นอยู่กับพัฒนาการของเปลือกสมองส่วนหน้า ซึ่งเจริญเติบโตอย่างต่อเนื่องจนถึงวัยผู้ใหญ่ตอนต้น

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยนำทฤษฎีหน้าที่บริหารมาใช้ในการออกแบบบอร์ดเกมส่งเสริมสมาธิ โดยเน้นกิจกรรมที่ฝึกการยับยั้ง (เช่น การรอคอย การผลัดกันเล่น) ความจำเพื่อการทำงาน (เช่น การจำกติกา การจำตำแหน่ง) และความยืดหยุ่นทางปัญญา (เช่น การปรับกลยุทธ์ตามสถานการณ์) ซึ่งสอดคล้องกับพัฒนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3 (Frazier , 2022)

2.2.9 ทฤษฎีการฝึกสติ

ทฤษฎีการฝึกสติ เป็นแนวคิดที่นำการฝึกสติมาใช้ในการพัฒนาสมาธิและความเป็นอยู่ที่ดีทางจิตใจของเด็ก การฝึกสติหมายถึงการมีสติตระหนักรู้ในปัจจุบันขณะ โดยไม่ตัดสินหรือยึดติดกับความคิดและอารมณ์ที่เกิดขึ้น

งานวิจัยพบว่าการฝึกสติในโรงเรียนมีผลบวกต่อสมาธิและหน้าที่บริหารของเด็ก งานทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบของ เฟรเซียร์ และคณะ (Frazier et al., 2022) พบว่าโปรแกรมการฝึกสติในโรงเรียน ช่วยเพิ่มสมาธิ ความสนใจแบบเลือก และลดปัญหาสมาธิสั้นและพฤติกรรมซนอยู่ไม่นิ่งในเด็กประถมศึกษา

นอกจากนี้ งานวิจัยของ ไมเคิลจอห์น และคณะ (Meiklejohn et al., 2020) พบว่าโปรแกรมการฝึกสติสำหรับเด็กประถมศึกษาปีที่ 3 ช่วยลดปัญหาสมาธิและเพิ่มความสามารถในการควบคุมตนเองของเด็กได้อย่างมีนัยสำคัญ และผลดังกล่าวคงอยู่ต่อเนื่องในระยะยาว

การฝึกสติยังช่วยพัฒนาความสามารถในการควบคุมความสนใจ ซึ่งประกอบด้วย 2 ทักษะหลัก ได้แก่

1. การรักษาความสนใจ: ความสามารถในการรักษาความสนใจให้ต่อเนื่องกับกิจกรรมที่ทำ
2. การยับยั้งสิ่งรบกวน: ความสามารถในการยับยั้งสิ่งรบกวนและกลับมาจดจ่อกับกิจกรรมหลัก

งานวิจัยของ ฟลุค และคณะ (Flook et al., 2016) พบว่าโปรแกรมฝึกสติสำหรับเด็กอายุ 8–9 ปี ช่วยพัฒนาทักษะการยับยั้งและการรักษาความสนใจของเด็กได้อย่างมีนัยสำคัญ

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยนำแนวคิดการฝึกสติมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกิจกรรมบอร์ดเกม โดยเน้นการฝึกการจดจ่อกับกิจกรรมปัจจุบัน การสังเกตลมหายใจ และการกลับมาจดจ่อเมื่อจิตใจวอกแวก ซึ่งสอดคล้องกับหลักการฝึกสติที่ช่วยพัฒนาสมาธิของเด็ก (Frazier et al , 2022

2.2.10 ทฤษฎีภาระทางปัญญา

ทฤษฎีภาระทางปัญญา พัฒนาโดย สเวลเลอร์ (Sweller, 1988) อธิบายถึงข้อจำกัดของความสามารถในการประมวลผลข้อมูลของสมองมนุษย์ ทฤษฎีนี้แบ่งภาระทางปัญญาออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

1. ภาระภายใน: ภาระทางปัญญาที่เกิดจากความซับซ้อนของเนื้อหาการเรียนรู้เอง
2. ภาระภายนอก: ภาระทางปัญญาที่เกิดจากการออกแบบสื่อการสอนที่ไม่เหมาะสม
3. ภาระที่เกี่ยวข้อง: ภาระทางปัญญาที่เกิดจากการสร้างโครงสร้างความรู้ในความจำระยะยาว

ทฤษฎีนี้มีความสำคัญต่อการออกแบบสื่อส่งเสริมสมาธิ เนื่องจากสื่อที่มีภาระภายนอกสูง (เช่น มีภาพรบกวนมากเกินไป เสียงดังไม่เกี่ยวข้อง) จะทำให้ผู้เรียนเสียสมาธิและไม่สามารถจดจ่อกับเนื้อหาหลักได้

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยนำทฤษฎีภาระทางปัญญามาใช้ในการออกแบบโปสเตอร์และแอนิเมชัน โดยลดองค์ประกอบที่ไม่จำเป็น (ภาระภายนอก) และเน้นเนื้อหาหลักที่ชัดเจน (ภาระที่เกี่ยวข้อง) เพื่อช่วยให้นักเรียนสามารถจดจ่อกับสื่อได้ดีขึ้นและเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (Sweller , 1988)

2.3 แนวคิดการเรียนรู้ผ่านการเล่น



ภาพที่ 2.2 แนวคิดการเรียนรู้ผ่านการเล่น

การเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-Based Learning) เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้รับความรู้และพัฒนาทักษะต่าง ๆ ผ่านกิจกรรมการเล่น โดยเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ลงมือปฏิบัติและเรียนรู้จากประสบการณ์จริง การเล่นไม่ได้เป็นเพียงกิจกรรมเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น แต่ยังเป็นกระบวนการที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา และการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนอีกด้วย ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองจากการสำรวจ การทดลอง และการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการเล่น (สุระสิทธิ์ เขียวเชย และคณะ, 2569)

นอกจากนี้ การเรียนรู้ผ่านการเล่นยังสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยผู้เรียนจะได้รับประสบการณ์ตรงจากการลงมือทำ มีโอกาสฝึกคิด ตัดสินใจ และแก้ปัญหาด้วยตนเอง ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมายและสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริง การใช้เกมหรือกิจกรรมการเล่นเป็นสื่อการเรียนรู้ยังช่วยกระตุ้นความสนใจ สร้างแรงจูงใจ และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี (เอกสิทธิ์ ชนินทรภูมิ, ม.ป.ป.)

สำหรับการพัฒนาสื่อส่งเสริมสมาธิในรูปแบบบอร์ดเกม แนวคิดการเรียนรู้ผ่านการเล่นมีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากบอร์ดเกมเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกการจดจ่อ การสังเกต การวางแผน และการปฏิบัติตามกติกาอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นทักษะที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาสมาธิ อีกทั้งยังช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ลดความตึงเครียด และกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรมมากยิ่งขึ้น (เพ็ชรสังศรี และ สิทธิมงคลชัย , 2562)

2.4 ความรู้เกี่ยวกับบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา



ภาพที่ 2.3 ความรู้เกี่ยวกับบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา

บอร์ดเกม (Board Game) คือ เกมที่ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์กันผ่านอุปกรณ์หรือกระดานเกม โดยมีกติกา วัตถุประสงค์ และรูปแบบการเล่นที่กำหนดไว้อย่างชัดเจน ผู้เล่นต้องใช้ทักษะด้านการคิด การ

วางแผน การตัดสินใจ การสื่อสาร และการแก้ปัญหาเพื่อให้บรรลุเป้าหมายของเกม นอกจากจะสร้างความสนุกสนานแล้ว บอร์ดเกมยังสามารถนำมาประยุกต์ใช้เป็นสื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ ของผู้เรียนได้อีกด้วย (ตั้งภักดี , 2565)

นอกจากนี้ การใช้บอร์ดเกมยังช่วยส่งเสริมทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดอย่างมีเหตุผล การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการตัดสินใจ รวมทั้งช่วยกระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน งานวิจัยเกี่ยวกับการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พบว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ในระดับสูง (ชินเจริญ, สว่างเมฆ และนาคขุนทด , 2565)

นอกจากนี้ การใช้บอร์ดเกมยังช่วยส่งเสริมทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดอย่างมีเหตุผล การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการตัดสินใจ รวมทั้งช่วยกระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน งานวิจัยเกี่ยวกับการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พบว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ในระดับสูง (สิทธิวงศ์ , 2564)

สำหรับการพัฒนาสื่อส่งเสริมสมาธิ บอร์ดเกมถือเป็นสื่อที่เหมาะสม เนื่องจากผู้เล่นต้องใช้ความตั้งใจ การสังเกต การจดจำกติกา การวางแผน และการจดจ่อต่อกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง ซึ่งล้วนเป็นองค์ประกอบสำคัญของการพัฒนาสมาธิ งานวิจัยล่าสุดพบว่าการใช้โปรแกรมส่งเสริมสมาธิที่พัฒนาจากบอร์ดเกมสามารถช่วยเพิ่มระดับสมาธิของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ราชพงศ์สัน และคณะ , 2568)

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ได้ศึกษาการพัฒนาบอร์ดเกมด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนระดับประถมศึกษา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 21 คน ผลการวิจัยพบว่า บอร์ดเกมที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด นักเรียนมีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และมีความพึงพอใจต่อการใช้บอร์ดเกมอยู่ในระดับมากที่สุด (วชรพร ใจวงค์ก้อน และกนิษฐ์กานต์ ปันแก้ว , 2564)

ได้ศึกษาผลของการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมอยู่ในระดับสูง แสดงให้เห็นว่าบอร์ดเกมสามารถใช้เป็นสื่อส่งเสริมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สิทธิวงศ์ , 2564)

ได้ศึกษาผลการใช้บอร์ดเกมที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยบอร์ดเกมมีคะแนนทักษะการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมอยู่ในระดับมากที่สุด

นอกจากนี้ ยังมีการศึกษาของผู้วิจัยที่พัฒนาบอร์ดเกมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมเพื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งพบว่าบอร์ดเกมสามารถช่วยพัฒนาทักษะของผู้เรียนและส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า บอร์ดเกมเป็นสื่อการเรียนรู้ที่สามารถส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาสื่อส่งเสริมสมาธิในรูปแบบบอร์ดเกม เพื่อช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจ มีสมาธิ และมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น (สุพจน์ อิงอาจ , 2567)

ได้ทำการวิจัยเรื่อง "ผลของโปรแกรมฝึกสติร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อพัฒนาหน้าที่บริหารและลดพฤติกรรมขาดสมาธิในเด็กสมาธิสั้น" โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของโปรแกรมฝึกสติร่วมกับบอร์ดเกมต่อหน้าที่บริหารและพฤติกรรมขาดสมาธิในเด็กที่มีภาวะสมาธิสั้น (ADHD) กลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กที่มีภาวะสมาธิสั้นจำนวนหนึ่ง ซึ่งได้รับโปรแกรมฝึกสติร่วมกับบอร์ดเกม สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที รวมทั้งหมด 12 ครั้ง

ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มเป้าหมายที่ได้รับโปรแกรมฝึกสติร่วมกับบอร์ดเกม มีหน้าที่บริหารของสมองด้านการยั้งคิด การควบคุมอารมณ์ และการยืดหยุ่นคิด หลังการทดลองและระยะติดตามผลดีกว่าก่อนการทดลอง และมีพฤติกรรมอาการขาดสมาธิ อยู่ไม่นิ่ง/ขาดความยับยั้งชั่งใจ และดื้อต่อต้าน ลดลงอย่างมีนัยสำคัญ แสดงให้เห็นว่าการฝึกสติร่วมกับบอร์ดเกมเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาสมาธิและหน้าที่บริหารของเด็ก (กมลพจน์ เริ่มคิดการณ์ , 2562)

ได้ศึกษาผลการใช้บอร์ดเกมที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยบอร์ดเกมมีคะแนนทักษะการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมอยู่ในระดับมากที่สุดชินเจริญ, (สว่างเมฆ และ นาคขุนทด 2565)

ได้ตีพิมพ์งานวิจัยเรื่อง "ผลของบอร์ดเกมต่อพัฒนาการทักษะสังคมของเด็กที่มีความเสี่ยงต่อภาวะสมาธิสั้นในโรงเรียนประถมศึกษาตอนปลายในประเทศไทย" โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลกระทบ

ของบอร์ดเกมต่อพัฒนาการทักษะสังคมของเด็กที่มีความเสี่ยงต่อภาวะสมาธิสั้น ในโรงเรียนประถมศึกษาตอนปลายในประเทศไทย

ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนทักษะสังคมสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 39.66 และ 7.36 ตามลำดับ แสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพของโปรแกรมบอร์ดเกมในการส่งเสริมทักษะสังคมของเด็กที่มีความเสี่ยงต่อภาวะสมาธิสั้น (วารสารวิชาการวิทยาศาสตร์สุขภาพและการแพทย์ 2569)

ได้ศึกษาผลการใช้บอร์ดเกมและเทคนิค TGT ในการเรียนประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า (1) บอร์ดเกมช่วยให้นักเรียนมีกระบวนการคิดในการตัดสินใจ มีความคิดสร้างสรรค์ ทำให้เกิดสมาธิในการเรียนที่เพิ่มมากขึ้น ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เพิ่มขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และ (2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีความพึงพอใจต่อการเรียนประวัติศาสตร์ผ่านบอร์ดเกมและเทคนิค TGT โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (ตั้งภักดี 2565)

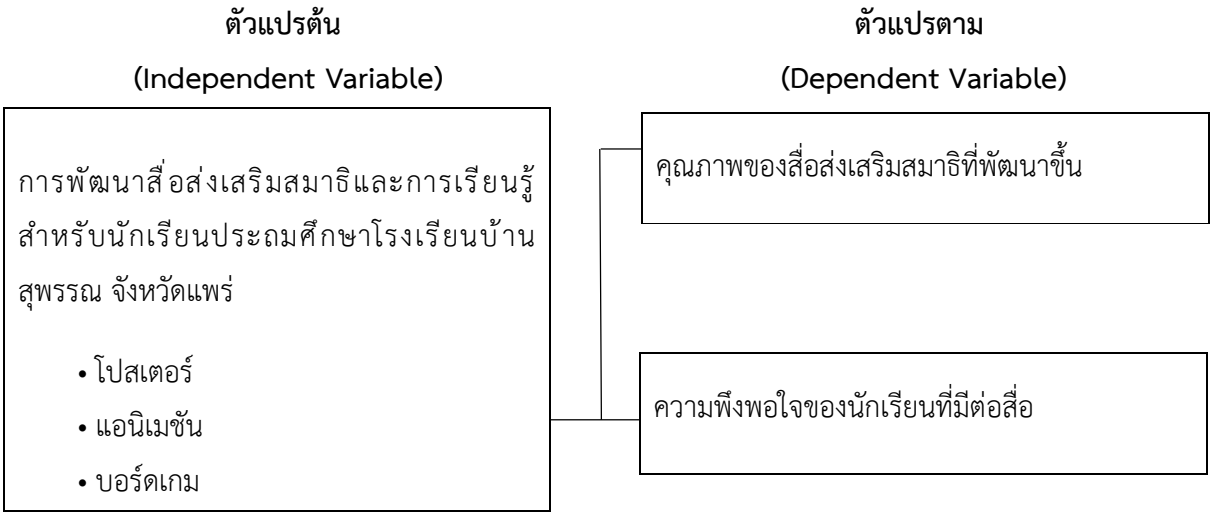
ได้พัฒนาบอร์ดเกมชื่อ "Jungle Treasure Hunt Board Game" ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อเพิ่มระยะเวลาความสนใจของเด็กปฐมวัย ผลการวิจัยพบว่า หลังการใช้บอร์ดเกม ระยะเวลาความสนใจของเด็กเพิ่มขึ้นจากเดิม 4 นาที เป็นประมาณ 10 นาที แสดงให้เห็นว่าบอร์ดเกมสามารถเพิ่มระยะเวลาความสนใจของเด็กได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Bakti Budaya , 2566)

ได้ศึกษาประสิทธิภาพของบอร์ดเกม "Guess Who?" ในการเพิ่มความสนใจและการมีส่วนร่วมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาในการเรียนวิชาสังคมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า การใช้บอร์ดเกม "Guess Who?" สามารถเพิ่มความสนใจ การมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น และความเข้าใจในเนื้อหาวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ แสดงให้เห็นว่าบอร์ดเกมเป็นสื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและโต้ตอบได้ ซึ่งสามารถช่วยเพิ่มความสนใจในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา (Cakrawala Journal , 2567)

ได้ศึกษาผลของโปรแกรมฝึกสติต่อความสนใจและความเป็นอยู่ที่ดีทางจิตใจของเด็กประถมศึกษาอายุ 8-11 ปี จำนวน 82 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มทดลองเข้าร่วมโปรแกรมฝึกสติ 6 ครั้ง ครั้งละ 45-60 นาที พร้อมการบ้านรายวัน

ผลการวิจัยพบว่า โปรแกรมฝึกสติสามารถพัฒนาทักษะสติและลดระดับความซึมเศร้าของเด็กอายุ 8-11 ปีได้อย่างมีนัยสำคัญ แสดงให้เห็นว่าการฝึกสติเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาสมาธิและความเป็นอยู่ที่ดีทางจิตใจของเด็ก (Flook et al , 2016)

2.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย



บทที่ 3
วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development : R&D) มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้สำหรับเด็กโรงเรียนบ้านสุพรรณ จังหวัดแพร่ ให้มีประสิทธิภาพเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน และสามารถนำไปใช้ส่งเสริมสมาธิในการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิผล โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

3.1 ประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

3.2 เครื่องมือในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

3.3 ขั้นตอนการออกแบบ

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนโรงเรียนบ้านสุพรรณ จังหวัดแพร่ จำนวน 15 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3 ในปีการศึกษา 2569 ซึ่งเป็นกลุ่มผู้เรียนที่อยู่ในช่วงวัยที่กำลังพัฒนาทักษะด้านการเรียนรู้ การจดจ่อ และสมาธิในการเรียน โดยเด็กในช่วงวัยดังกล่าวมีความจำเป็นต้องได้รับการส่งเสริมและพัฒนาสมาธิอย่างเหมาะสม เพื่อช่วยให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้ สามารถจดจำเนื้อหาได้ดีขึ้น และมีพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม

ผู้วิจัยเลือกประชากรกลุ่มนี้เนื่องจากเป็นกลุ่มเป้าหมายโดยตรงของการพัฒนาสื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้ อีกทั้งโรงเรียนบ้านสุพรรณมีความพร้อมในการสนับสนุนการดำเนินโครงงานและการทดลองใช้สื่อที่พัฒนาขึ้น ซึ่งจะช่วยให้ผู้วิจัยสามารถศึกษาผลการใช้สื่อได้อย่างมี

นอกจากนี้ นักเรียนในระดับประถมศึกษายังเป็นช่วงวัยที่มีการพัฒนาด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาอย่างต่อเนื่อง การส่งเสริมสมาธิผ่านสื่อการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมกับวัยจะช่วยกระตุ้นความสนใจในการเรียน ลดพฤติกรรมขาดสมาธิ และสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานมากยิ่งขึ้น

3.1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนโรงเรียนบ้านสุพรรณ จังหวัดแพร่ จำนวน 11 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยพิจารณาจากคุณสมบัติที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย กล่าวคือ เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับประถมศึกษาปีที่ 1–3 สามารถเข้าร่วมกิจกรรมการทดลองใช้สื่อได้ตลอดระยะเวลาที่กำหนด และได้รับความยินยอมจากครูประจำชั้นหรือผู้ปกครองในการเข้าร่วมการวิจัย

การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงเป็นวิธีที่เหมาะสมสำหรับงานวิจัยและพัฒนา (Research and Development : R&D) เนื่องจากผู้วิจัยต้องการศึกษาประสิทธิภาพและความเหมาะสมของสื่อกับกลุ่มเป้าหมายโดยตรง เพื่อให้สามารถนำข้อมูลที่ได้รับไปใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาสื่อให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

3.2 เครื่องมือในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

และการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ การวิจัยเรื่อง “โครงงานพัฒนาสื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้สำหรับเด็กโรงเรียนบ้านสุพรรณ จังหวัดแพร่” ผู้วิจัยได้สร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการศึกษา โดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 3 ส่วน ได้แก่ สื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้ แบบประเมินพฤติกรรมของเด็ก และแบบประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งาน ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

3.2.1 สื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้สำหรับเด็ก

เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาสื่อ ประกอบด้วยสื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้ จำนวน 3 รูปแบบ ซึ่งผู้จัดทำออกแบบให้เหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3 โดยยึดแนวคิดการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-Based Learning) ทฤษฎีความสนใจ (Attention Theory) และทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านสื่อหลายรูปแบบ (Multimedia Learning Theory) เพื่อส่งเสริมสมาธิ ความสนใจ และการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของผู้เรียน ประกอบด้วย

1) โปสเตอร์ส่งเสริมสมาธิ

เป็นสื่อกราฟิกที่ผู้จัดทำพัฒนาขึ้นเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับการฝึกสมาธิ วิธีการนั่งสมาธิที่ถูกต้องและประโยชน์ของการมีสมาธิต่อการเรียนรู้ โดยใช้ภาพประกอบ สีสัน และข้อความที่กระชับ เข้าใจง่าย เหมาะสมกับวัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3 เพื่อดึงดูดความสนใจ กระตุ้นการรับรู้ และส่งเสริมให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญของการมีสมาธิในการเรียนรู้

2) แอนิเมชันส่งเสริมสมาธิ

เป็นสื่อภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบการ์ตูนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น เพื่อนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการฝึกสมาธิ วิธีการนั่งสมาธิ และการประยุกต์ใช้สมาธิในชีวิตประจำวัน โดยใช้ภาพ เสียง และตัวละครที่

เหมาะสมกับวัยของนักเรียน เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ส่งเสริมความสนใจ และช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายยิ่งขึ้น

3) บอร์ดเกมส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้

เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยออกแบบขึ้นเพื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3 โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกการสังเกต การคิดวิเคราะห์ การจดจำ การวางแผน และการจดจ่อกับกิจกรรม ผ่านการเล่นร่วมกันภายใต้กติกาที่กำหนด สื่อดังกล่าวมุ่งส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ การเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ และการพัฒนาสมาธิของผู้เรียนอย่างเหมาะสมกับช่วงวัย

3.2.1.1 โปสเตอร์ส่งเสริมสร้างสมาธิของเด็ก

โปสเตอร์เป็นสื่อกราฟิกเพื่อการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยออกแบบขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับการเสริมสร้างสมาธิของเด็ก และสร้างความตระหนักถึงความสำคัญของสมาธิต่อการเรียนและการดำเนินชีวิตประจำวัน

เนื้อหาของโปสเตอร์ประกอบด้วยสาระสำคัญเกี่ยวกับการฝึกสมาธิ เช่น ความหมายของสมาธิ ประโยชน์ของการมีสมาธิ วิธีการฝึกสมาธิที่เหมาะสมสำหรับเด็ก เทคนิคการหายใจเข้า–ออกอย่างถูกต้อง การนั่งสมาธิเบื้องต้น และพฤติกรรมที่ช่วยส่งเสริมสมาธิในห้องเรียน โดยเรียงลำดับเนื้อหาจากง่ายไปยาก เพื่อให้เด็กสามารถทำความเข้าใจได้ด้วยตนเอง

การออกแบบโปสเตอร์เน้นการใช้ภาพประกอบแบบการ์ตูน สีสันสดใสแต่ไม่รบกวนสายตา ใช้ตัวอักษรขนาดใหญ่ อ่านง่าย และข้อความสั้น กระชับ เพื่อให้เด็กสามารถจดจำข้อมูลได้ง่าย อีกทั้งยังมีการใช้สัญลักษณ์ ลูกศร และภาพขั้นตอนประกอบ เพื่อช่วยให้เด็กเข้าใจวิธีการฝึกสมาธิได้อย่างเป็นลำดับ

โปสเตอร์จะติดตั้งไว้ภายในห้องเรียนหรือบริเวณที่จัดกิจกรรม เพื่อให้นักเรียนสามารถอ่านทบทวน และนำไปปฏิบัติได้อย่างต่อเนื่อง ทั้งก่อนและหลังการทำกิจกรรม ส่งผลให้เด็กเกิดการเรียนรู้ซ้ำและค่อย ๆ พัฒนาพฤติกรรมด้านสมาธิในชีวิตประจำวัน

3.2.1.2 แอนิเมชันการ์ตูนส่งเสริมสมาธิ

แอนิเมชันการ์ตูนส่งเสริมสมาธิ เป็นสื่อภาพเคลื่อนไหวรูปแบบ 2 มิติ ความยาวประมาณ 3–5 นาที จัดทำขึ้นเพื่อส่งเสริมสมาธิและทักษะการเรียนรู้ของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1–3 โดยนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบการ์ตูนเพื่อการศึกษา (Edutainment) ที่ผสมผสานความรู้และความบันเทิงเพื่อกระตุ้นความสนใจและส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน

เนื้อเรื่องดัดแปลงจากหนังสือเรียน ภาษาพาที โดยเล่าเรื่องการเรียนรู้นอกห้องเรียนที่แปลงผักของโรงเรียน ภูผาเป็นเด็กที่ตื่นเต้นและรีบร้อน ทำให้ไม่ตั้งใจฟังคำอธิบายของคุณครู จึงไม่สามารถตอบคำถามและสังเกตสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง ต่อมาเมื่อได้รับคำแนะนำจากคุณครู ภูผาเริ่มฝึกตั้งใจฟัง ตั้งใจสังเกต และคิดก่อนลงมือทำ ส่งผลให้สามารถสังเกตรายละเอียดของพืช ช่วยเตือนเพื่อน และช่วยแก้ปัญหาความขัดแย้งของเพื่อนได้ ตลอดการดำเนินเรื่อง

แอนิเมชันแสดงให้เห็นถึงประโยชน์ของการมีสมาธิผ่านเหตุการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน โดยสอดแทรกการสังเกต การจดจำ การคิดก่อนพูด การแก้ปัญหา และการช่วยเหลือผู้อื่น เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจว่าสมาธิไม่ใช่เพียงการนั่งนิ่ง ๆ แต่เป็นการตั้งใจอยู่กับสิ่งที่กำลังทำ ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ทั้งในการเรียนและการใช้ชีวิตประจำวัน ในตอนท้ายของแอนิเมชัน ภูผาจะสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการทำกิจกรรมกับผู้ปกครองช่วยย้ำให้เห็นว่า การฝึกสมาธิอย่างสม่ำเสมอจะช่วยให้สังเกตสิ่งต่าง ๆ ได้ดีขึ้น จดจำบทเรียนได้ คิดอย่างรอบคอบ แก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

องค์ประกอบของแอนิเมชันประกอบด้วย

1. ตัวละครหลัก ได้แก่ ภูผา ใบโบก ใบบัว คุณครู และผู้ปกครอง ซึ่งเป็นตัวละครที่นักเรียนระดับประถมศึกษาคุ้นเคยจากหนังสือเรียนภาษาพาทีภาพเคลื่อนไหวที่เข้าใจง่าย
2. เนื้อหาในรูปแบบการ์ตูนเพื่อการศึกษา (Edutainment) ที่นำเสนอเหตุการณ์ใกล้ตัวและสอดแทรกข้อคิดเกี่ยวกับการมีสมาธิดนตรีประกอบจังหวะช้า ช่วยสร้างความผ่อนคลาย
3. กิจกรรมการเรียนรู้นอกห้องเรียน เช่น การสังเกตพืช การฟังคำอธิบายของคุณครู การคิดก่อนตอบคำถาม และการช่วยแก้ปัญหาให้เพื่อน
4. ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ สีสันสดใส และฉากที่ออกแบบให้เหมาะสมกับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1–3
5. เสียงบรรยายและบทสนทนาที่ใช้ภาษาง่าย เข้าใจได้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน
6. ดนตรีประกอบและเอฟเฟกต์เสียงที่สร้างบรรยากาศสนุกสนานและช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียน
7. การสรุปข้อคิดในตอนท้ายของเรื่อง เพื่อเชื่อมโยงให้ผู้เรียนเห็นว่าการมีสมาธิช่วยส่งเสริมการสังเกต การจดจำ การคิดอย่างเป็นระบบ การแก้ปัญหา และการใช้ชีวิตประจำวันa

แอนิเมชันเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมสมาธิของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1–3 ผ่านเรื่องราวที่สอดคล้องกับหนังสือเรียนภาษาพาที ทำให้ผู้เรียนเห็นประโยชน์ของการมีสมาธิจากสถานการณ์ใกล้ตัว และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียน การทำกิจกรรม และการดำเนินชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

3.2.1.3 บอร์ดเกมส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3

บอร์ดเกมส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้คำศัพท์ เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมสมาธิ การสังเกต ความจำ และการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยผ่านกิจกรรมการเล่นบอร์ดเกม ผู้เรียนจะได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริงภายใต้บรรยากาศที่สนุกสนาน ส่งเสริมการมีส่วนร่วม และกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้

รูปแบบของบอร์ดเกมเป็นเกมค้นหาภาพ (Picture Search Board Game) ผู้เล่นจะต้องฟังคำศัพท์ที่สุ่มจากการ์ดกองกลาง แล้วค้นหารูปภาพที่ตรงกับคำศัพท์ดังกล่าวบนกระดานเกมของตนเอง พร้อมทั้งใช้วงกลมวางทับรูปภาพเมื่อค้นพบ นอกจากนี้ ภายในเกมยังมีการ์ดกิจกรรมพิเศษที่ช่วยฝึกการจดจำข้อมูล การคิด และการตอบคำถาม เพื่อพัฒนาความจำระยะสั้นและสมาธิของผู้เล่น

องค์ประกอบของบอร์ดเกม ประกอบด้วย การ์ดหลัก (กระดานเกม) จำนวน 60 ใบ โดยแต่ละใบมีรูปภาพจำนวน 10 รูป ซึ่งประกอบด้วยคำศัพท์จาก 4 หมวดหมู่ ได้แก่

1. สิ่งมีชีวิต
2. สิ่งของ
3. ธรรมชาติ
4. กริยา

การ์ดกองกลาง จำนวน 40 ใบ แบ่งเป็น 4 หมวดหมู่ ได้แก่

1. สิ่งมีชีวิต จำนวน 10 ใบ
2. สิ่งของ จำนวน 10 ใบ ธรรมชาติ
3. จำนวน 10 ใบ กริยา
4. จำนวน 10 ใบ

การ์ดกิจกรรมพิเศษ จำนวน 15 ใบ ใช้สำหรับฝึกการจดจำและการตอบคำถามเกี่ยวกับการ์ดที่เปิดก่อนหน้า วงกลมสำหรับวางทับภาพ ใช้สำหรับวางบนรูปภาพที่ค้นพบภายในกระดานเกมของผู้เล่น คู่มือการเล่น อธิบายวิธีการเล่น กติกา และเงื่อนไขการชนะ วิธีการเล่น

ผู้เล่นสามารถเล่นได้ครั้งละ 2–7 คน โดยผู้เล่นแต่ละคนสุ่มรับการ์ดหลัก (กระดานเกม) คนละ 1 ใบ จากนั้นวางกองการ์ดคำศัพท์และการ์ดกิจกรรมพิเศษไว้ตรงกลาง ผู้เล่นผลัดกันหยิบการ์ดจากกองกลางทีละ 1 ใบ

หากเป็นการ์ดคำศัพท์ ผู้เล่นจะอ่านชื่อคำศัพท์ให้ทุกคนฟัง จากนั้นผู้เล่นทุกคนค้นหารูปภาพที่ตรงกับคำศัพท์บนกระดานของตนเอง หากพบให้นำวงกลมมาวางทับรูปภาพนั้น แต่หากไม่มีรูปภาพดังกล่าวในกระดาน ไม่ต้องวางวงกลม

หากผู้เล่นหยิบได้การ์ดกิจกรรมพิเศษ จะต้องตอบคำถามตามที่ระบุบนการ์ด เช่น การ์ดก่อนหน้าคืออะไร อยู่ในหมวดหมู่ใด หรือเป็นคำศัพท์ใด หากตอบถูกสามารถเล่นต่อได้ตามปกติ แต่หากตอบไม่ถูกจะต้องข้ามการเล่นในตาถัดไป 1 ครั้งผู้เล่นที่สามารถวางวงกลมบนรูปภาพครบทั้ง 10 รูปก่อน จะเป็นผู้ชนะ

ประโยชน์ของบอร์ดเกมบอร์ดเกมนี้ได้รับการออกแบบเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะของนักเรียนในหลายด้าน ได้แก่

ส่งเสริมสมาธิและความตั้งใจในการทำกิจกรรม พัฒนาทักษะการสังเกตรายละเอียดของภาพ ส่งเสริมความจำระยะสั้นผ่านการจดจำคำศัพท์และการ์ดกิจกรรมพิเศษ พัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยจากหมวดหมู่ต่าง ๆ ฝึกการจำแนกประเภทของคำศัพท์ ส่งเสริมการปฏิบัติตามกติกาและการรอคอย ส่งเสริมการสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น สร้างแรงจูงใจและเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ผ่านการเล่น

ดังนั้น บอร์ดเกมส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้คำศัพท์ จึงเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมสมาธิ การสังเกต ความจำ และการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3 ผ่านกิจกรรมการเล่นที่สนุกสนาน เหมาะสมกับช่วงวัย และสามารถนำไปใช้เป็นสื่อประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.2.2 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน

แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนใช้สำหรับประเมินความคิดเห็นของนักเรียนหลังจากใช้สื่อทั้ง 3 รูปแบบ ได้แก่ โปสเตอร์ แอนิเมชันการ์ตูน และบอร์ดเกม โดยกำหนดรายการประเมินให้สอดคล้องกับแบบประเมินคุณภาพสื่อของผู้เชี่ยวชาญ และใช้การให้คะแนน 5 ระดับแบบเดียวกัน รายการประเมินแบ่งเป็น 4 ด้าน รวม 20 ข้อ ดังนี้

1. ด้านเนื้อหา

เนื้อหาถูกต้องและเข้าใจง่าย
เนื้อหาตรงกับสิ่งที่ต้องการเรียนรู้
เนื้อหาเหมาะสมกับวัยของฉัน
ภาษาและคำศัพท์เข้าใจง่าย
เนื้อหาช่วยให้ฉันเข้าใจเรื่องสมาธิและการเรียนรู้

2. ด้านการออกแบบสื่อ

การจัดวางสื่อเป็นระเบียบและดูดี

สีและภาพประกอบน่าสนใจ

ตัวอักษรอ่านง่าย

ภาพประกอบตรงกับเนื้อหา

รูปแบบสื่อน่าสนใจ

3. ด้านการส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้

สื่อช่วยให้ฉันจดจ่อกับกิจกรรม

สื่อช่วยให้ฉันสังเกตและจดจำได้ดีขึ้น

สื่อช่วยให้ฉันทำตามกติกาและควบคุมตนเอง

สื่อเปิดโอกาสให้ฉันมีส่วนร่วม

สื่อทำให้ฉันสนใจและอยากเรียนรู้

4. ด้านการนำไปใช้

สื่อเหมาะสมกับกิจกรรมที่ทำ

ฉันเข้าใจวิธีใช้สื่อและทำตามได้

สื่อปลอดภัยและเหมาะสมกับฉัน

สื่อนำไปใช้กับนักเรียนได้จริง

ฉันอยากใช้สื่อนี้อีกในอนาคต

การให้คะแนนใช้เกณฑ์เดียวกับแบบประเมินคุณภาพสื่อ โดย 5 = มากที่สุด, 4 = มาก, 3 = ปานกลาง, 2 = น้อย และ 1 = น้อยที่สุด เพื่อให้ผลการประเมินทั้งสองเครื่องมืออยู่ในมาตรฐานเดียวกัน การแปลผลค่าเฉลี่ยใช้เกณฑ์เดียวกัน ได้แก่ 4.51–5.00 = มากที่สุด, 3.51–4.50 = มาก, 2.51–3.50 = ปานกลาง, 1.51–2.50 = น้อย และ 1.00–1.50 = น้อยที่สุด

3.2.3 การประเมินสื่อ

หลังจากผู้จัดทำได้ดำเนินการออกแบบและพัฒนาสื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้ ได้แก่ (1) โปสเตอร์ส่งเสริมสร้างสมาธิของเด็ก (2) แอนิเมชันการ์ตูนส่งเสริมสมาธิ และ (3) บอร์ดเกมการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาเรียบร้อยแล้ว ผู้จัดทำได้ดำเนินการประเมินคุณภาพของสื่อก่อนนำไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้มั่นใจว่าสื่อมีความถูกต้อง เหมาะสมกับผู้เรียน และสามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การประเมินสื่อเป็นขั้นตอนสำคัญในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ มีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบคุณภาพของสื่อในด้านเนื้อหา การออกแบบ การใช้งาน และความเหมาะสมในการส่งเสริมสมาธิและการ

เรียนรู้ของนักเรียน รวมทั้งรวบรวมข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อนำมาปรับปรุงและพัฒนาสื่อก่อนนำไปทดลองใช้จริง

3.2.3.1 ผู้ประเมินสื่อ

การประเมินคุณภาพสื่อดำเนินการโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ซึ่งได้รับการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากผู้ที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ และประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับสื่อการเรียนรู้ การออกแบบสื่อ และการจัดการเรียนการสอนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3 โดยมีรายชื่อผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

1. นางสาวชฎาภรณ์ สมบุตร ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ระดับประถมศึกษาปีที่ 1–3 ทำหน้าที่ประเมินความถูกต้องของเนื้อหา ความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน และความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

2. นางสาวจิระนันท์ มามี ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษาและการออกแบบสื่อ ทำหน้าที่ประเมินด้านการออกแบบสื่อ ความสวยงาม ความน่าสนใจ ความชัดเจนของภาพ สี ตัวอักษร การจัดวางองค์ประกอบ และความเหมาะสมของการนำเสนอ

3. นางสาวปิยธิดา ใจวัง ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผลทางการศึกษา ทำหน้าที่ประเมินความเหมาะสมของกิจกรรม ความสามารถของสื่อในการส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้ ตลอดจนความเหมาะสมของการนำสื่อไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

3.2.3.2 ประเด็นในการประเมินสื่อ

แบบประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญใช้สำหรับประเมินสื่อทั้ง 3 รูปแบบ ได้แก่ โปสเตอร์ส่งเสริมสมาธิ แอนิเมชันการ์ตูนส่งเสริมสมาธิ และบอร์ดเกมส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้คำศัพท์ โดยใช้รายการประเมินและเกณฑ์การให้คะแนนชุดเดียวกัน เพื่อให้สามารถเปรียบเทียบคุณภาพของสื่อแต่ละรูปแบบได้อย่างเป็นระบบ
รายการประเมินแบ่งเป็น 4 ด้าน รวม 20 ข้อ ดังนี้

1) ด้านเนื้อหา

เนื้อหามีความถูกต้องและสอดคล้องกับหลักวิชาการ
เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของโครงงาน
เนื้อหาเหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3
ภาษาและคำศัพท์ชัดเจน เข้าใจง่าย และไม่กำกวม
เนื้อหาช่วยให้นักเรียนเข้าใจเรื่องสมาธิและการเรียนรู้

2) ด้านการออกแบบสื่อ

การจัดวางองค์ประกอบเป็นระเบียบและเหมาะสม

สีและภาพประกอบช่วยดึงดูดความสนใจ

ตัวอักษรมีขนาดและรูปแบบอ่านง่าย

ภาพประกอบสอดคล้องกับเนื้อหา

รูปแบบการนำเสนอเหมาะสมและน่าสนใจ

3) ด้านการส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้

สื่อช่วยให้นักเรียนจดจ่อกับกิจกรรมได้ต่อเนื่อง

สื่อช่วยส่งเสริมการสังเกตและการจดจำ

สื่อช่วยฝึกการปฏิบัติตามกติกาและการควบคุมตนเอง

สื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติ

สื่อช่วยกระตุ้นความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้

4) ด้านการนำไปใช้

สื่อเหมาะสมกับกิจกรรมและสถานที่ใช้งาน

สื่อมีขั้นตอนการใช้ที่ชัดเจนและสะดวก

สื่อมีความปลอดภัยและเหมาะสมกับผู้เรียน

สื่อสามารถนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมายได้จริง

สื่อสามารถปรับปรุงหรือต่อยอดได้ในอนาคต

3.2.3.4 เกณฑ์การตัดสินผลการประเมิน

ตารางที่ 3.1 การแปลผลคะแนนเฉลี่ยของการประเมินคุณภาพสื่อใช้เกณฑ์ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ
5.00 – 4.51	มากที่สุด
4.50 – 3.51	มาก
3.50 – 2.51	ปานกลาง
2.50 – 1.51	น้อย
1.50 – 1.00	น้อยที่สุด

ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์ว่าสื่อที่จะนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างต้องมีผลการประเมินในภาพรวม ไม่ต่ำกว่าระดับ "เหมาะสมมาก" (ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป) หากผลการประเมินในด้านใดต่ำกว่าเกณฑ์ดังกล่าว ผู้วิจัยจะดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และนำกลับมาตรวจสอบอีกครั้งก่อนนำไปใช้ในการวิจัย

3.3 ขั้นตอนการออกแบบ

ผู้จัดทำได้ออกแบบสื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3 โรงเรียนบ้านสุพรรณ จังหวัดแพร่ โดยเปิดโอกาสให้กลุ่มเป้าหมายมีส่วนร่วมในการเลือกแบบสื่อที่ตนเองสนใจ เพื่อให้สื่อที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมกับวัย ความสนใจ และความต้องการของผู้เรียนมากที่สุด

การดำเนินการออกแบบและคัดเลือกชิ้นงานมีขั้นตอนดังนี้

1. **ศึกษาข้อมูลและกำหนดแนวคิดการออกแบบ**

   ผู้จัดทำศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับการฝึกสมาธิ การเรียนรู้ผ่านการเล่น และลักษณะการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3 จากนั้นกำหนดแนวคิดในการออกแบบให้สื่อมีภาพ สีสัน ตัวอักษร และกิจกรรมที่เข้าใจง่าย สนุก และช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียน

2. **ออกแบบสื่อเบื้องต้น 3 รูปแบบต่อสื่อ 1 ประเภท**

   ผู้จัดทำออกแบบสื่อเบื้องต้นสำหรับแต่ละชิ้นงาน จำนวน 3 รูปแบบ เพื่อใช้เป็นทางเลือกให้กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่

   - โปสเตอร์ส่งเสริมสมาธิ จำนวน 3 รูปแบบ
   - แอนิเมชันการ์ตูนส่งเสริมสมาธิ จำนวน 3 รูปแบบ
   - บอร์ดเกมส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้คำศัพท์ จำนวน 3 รูปแบบ

   การออกแบบแต่ละรูปแบบมีความแตกต่างกันด้านสีสัน ภาพประกอบ ตัวละคร รูปแบบการจัดวาง เนื้อเรื่อง หรือรูปแบบกิจกรรมของบอร์ดเกม แต่ยังคงเนื้อหาหลักเกี่ยวกับการส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้เหมือนกัน

3. **นำแบบร่างสื่อเสนอแก่กลุ่มเป้าหมาย**

   ผู้จัดทำนำแบบร่างของสื่อทั้ง 3 รูปแบบในแต่ละประเภทไปนำเสนอแก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3 โรงเรียนบ้านสุพรรณ จังหวัดแพร่ จำนวน 11 คน โดยอธิบายเนื้อหาและวิธีใช้สื่อแต่ละรูปแบบด้วยภาษาที่เข้าใจง่าย

4. **ให้กลุ่มเป้าหมายเลือกแบบสื่อที่ชื่นชอบ**

   นักเรียนแต่ละคนพิจารณาและเลือกแบบสื่อที่ตนเองชื่นชอบหรือสนใจมากที่สุด โดยพิจารณาจากความสวยงาม สีสัน ภาพประกอบ ความเข้าใจง่าย ความสนุก และความต้องการใช้งาน สำหรับสื่อแต่ละประเภท นักเรียนเลือกได้ 1 รูปแบบจากทั้งหมด 3 รูปแบบ ได้แก่



ภาพที่ 3.1 แบบทางเลือกของสื่อแต่ละประเภท

- เลือกโปสเตอร์ 1 รูปแบบจาก 3 รูปแบบ
- เลือกแอนิเมชัน 1 รูปแบบจาก 3 รูปแบบ
- เลือกบอร์ดเกม 1 รูปแบบจาก 3 รูปแบบ

5. **รวบรวมและสรุปผลการเลือกชิ้นงาน**

ผู้จัดทำรวบรวมจำนวนคะแนนหรือจำนวนผู้เลือกของแต่ละรูปแบบ แล้วสรุปผลเพื่อคัดเลือกแบบที่ได้รับคะแนนหรือจำนวนผู้เลือกมากที่สุดในแต่ละประเภทมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อฉบับจริง ในกรณีที่แบบสื่อมีจำนวนผู้เลือกเท่ากัน ผู้จัดทำพิจารณาร่วมกับความคิดเห็นของครูผู้สอน และความเหมาะสมของสื่อกับเนื้อหา วัยของผู้เรียน และการนำไปใช้จริง

6. **นำผลการเลือกมาพัฒนาสื่อฉบับจริง**

ผู้จัดทำนำรูปแบบที่กลุ่มเป้าหมายเลือกมากที่สุดของสื่อแต่ละประเภทมาปรับปรุงและพัฒนาเป็นสื่อฉบับจริง โดยคงจุดเด่นที่นักเรียนสนใจ เช่น สีสัน ภาพ ตัวละคร รูปแบบการจัดวาง หรือกิจกรรมภายในบอร์ดเกม และปรับรายละเอียดให้มีความถูกต้อง เหมาะสม และพร้อมสำหรับการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ

7. **ประเมินคุณภาพและปรับปรุงสื่อ**

หลังจากจัดทำสื่อฉบับจริง ผู้จัดทำนำสื่อทั้ง 3 ประเภทเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา การออกแบบสื่อ การส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้ และการนำไปใช้ จากนั้นนำข้อเสนอแนะที่ได้รับมาปรับปรุงเป็นสื่อฉบับสมบูรณ์ก่อนนำไปใช้กับนักเรียน

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยเรื่อง **การพัฒนาสื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้สำหรับเด็กโรงเรียนบ้านสุพรรณ จังหวัดแพร่** ตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมสมาธิ การเรียนรู้ผ่านการเล่น และการออกแบบสื่อการเรียนรู้ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อ
2. สำรวจปัญหาและความต้องการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3 โรงเรียนบ้านสุพรรณ จังหวัดแพร่ จากการสอบถามครูผู้สอนและการสังเกตสภาพการจัดการเรียนรู้
3. ออกแบบและพัฒนาสื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้ จำนวน 3 รูปแบบ ได้แก่ โปสเตอร์ส่งเสริมสมาธิ แอนิเมชันการ์ตูนส่งเสริมสมาธิ และบอร์ดเกมส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้คำศัพท์
4. นำสื่อที่พัฒนาขึ้น พร้อมแบบประเมินคุณภาพสื่อ เสนอให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ประเมินคุณภาพของสื่อในด้านเนื้อหา การออกแบบสื่อ การส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้ และการนำไปใช้
5. รวบรวมผลการประเมินและข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อนำมาปรับปรุงเนื้อหา ภาษา ภาพประกอบ สีสัน การจัดวางองค์ประกอบ และรูปแบบกิจกรรมของสื่อให้เหมาะสมยิ่งขึ้น
6. นำสื่อฉบับปรับปรุงไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3 โรงเรียนบ้านสุพรรณ จังหวัดแพร่ จำนวน 11 คน โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านโปสเตอร์ แอนิเมชันการ์ตูน และบอร์ดเกม
7. หลังจากนักเรียนทดลองใช้สื่อครบทั้ง 3 รูปแบบ ผู้วิจัยให้นักเรียนตอบแบบประเมินความพึงพอใจต่อสื่อ เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับเนื้อหา รูปแบบการนำเสนอ และประโยชน์ที่ได้รับจากสื่อ
8. รวบรวมแบบประเมินคุณภาพสื่อและแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน ตรวจสอบความครบถ้วนของข้อมูล แล้วนำข้อมูลไปวิเคราะห์และสรุปผลการวิจัยต่อไป

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ และแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน มาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อใช้ในการแปลผลระดับคุณภาพของสื่อและระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้

การแปลผลค่าเฉลี่ยใช้เกณฑ์ดังนี้ ค่าเฉลี่ย 4.51–5.00 หมายถึง มากที่สุด ค่าเฉลี่ย 3.51–4.50 หมายถึง มาก ค่าเฉลี่ย 2.51–3.50 หมายถึง ปานกลาง ค่าเฉลี่ย 1.51–2.50 หมายถึง น้อย และค่าเฉลี่ย 1.00–1.50 หมายถึง น้อยที่สุด

3.5.1 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ

ผู้วิจัยนำคะแนนจากแบบประเมินคุณภาพสื่อของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อประเมินคุณภาพของสื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้ทั้ง 3 รูปแบบ ได้แก่

1. โปสเตอร์ส่งเสริมสมาธิ
2. แอนิเมชันการ์ตูนส่งเสริมสมาธิ
3. บอร์ดเกมส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้คำศัพท์

การวิเคราะห์ครอบคลุม 4 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบสื่อ ด้านการส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้ และด้านการนำไปใช้ ผลการวิเคราะห์นำเสนอในรูปแบบค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับคุณภาพของสื่อแต่ละรูปแบบ

3.5.2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน

ผู้วิจัยนำคะแนนจากแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3 โรงเรียนบ้านสุพรรณ จังหวัดแพร่ จำนวน 11 คน มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
การวิเคราะห์ครอบคลุมความคิดเห็นของนักเรียนต่อสื่อในด้านเนื้อหา ด้านรูปแบบและการนำเสนอ ด้านการส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้ และด้านการนำไปใช้ ผลการวิเคราะห์นำเสนอในรูปแบบค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจ เพื่อนำไปสรุปว่าสื่อที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมและตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียนมากน้อยเพียงใด

3.5.3การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบตารางและการบรรยายประกอบ เพื่อให้สามารถอธิบายผลการวิจัยได้อย่างชัดเจน ครอบคลุม และเข้าใจง่าย โดยแบ่งการนำเสนอผลออกเป็นหัวข้อตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. ผลการประเมินคุณภาพสื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้

2. ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมของนักเรียนก่อนและหลังการใช้สื่อ ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อ

3. สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์การวิจัยผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังกล่าวจะเป็นข้อมูลสำคัญที่ใช้ในการสรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และจัดทำข้อเสนอแนะสำหรับการพัฒนาสื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้สำหรับเด็กในโอกาสต่อไป ทั้งนี้เพื่อให้สื่อที่พัฒนาขึ้นสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในสถานศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียน

3.5.4 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การดำเนินโครงงานเรื่อง "การพัฒนาสื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3 โรงเรียนบ้านสุพรรณ จังหวัดแพร่" ผู้จัดทำได้นำข้อมูลที่ได้จากการประเมินคุณภาพสื่อ แบบประเมินพฤติกรรมของนักเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ มาวิเคราะห์โดยใช้สถิติพื้นฐานดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินคุณภาพสื่อ

การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินคุณภาพสื่อ นำคะแนนจากแบบประเมินคุณภาพสื่อของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน มาคำนวณหาค่าเฉลี่ย (Mean : $\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation : S.D.) เพื่อประเมินคุณภาพของสื่อ ในด้านต่าง ๆ ได้แก่

- ด้านเนื้อหา
- ด้านการออกแบบสื่อ
- ด้านการส้งเสริมการเรียนรู้

2. การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจ

สูตรสถิติที่ใช้

1) ค่าเฉลี่ย (Mean : X)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

โดยที่

- $\bar{X}$ แทน ค่าเฉลี่ย
- $\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
- N แทน จำนวนนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง
-

2) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation : S.D.)

$$SD = \sqrt{\frac{\Sigma(\mathrm{X} - x^2)}{N-1}}$$

โดยที่

- S.D. แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
- X แทน คะแนนแต่ละค่า
- $\bar{X}$ แทน ค่าเฉลี่ย
- N แทน จำนวนนักเรียนกลุ่มตัวอย่า

บทที่ 4
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เพื่อพัฒนาสื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้สำหรับเด็กในรูปแบบโปสเตอร์ แอนิเมชัน และบอร์ดเกม (2) เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมด้านความเข้าใจและการมีส่วนร่วมของนักเรียนก่อนและหลังการใช้สื่อส่งเสริมสมาธิ และ (3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อส่งเสริมสมาธิที่พัฒนาขึ้น2.1 ความหมายและความสำคัญของสมาธิ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3 โรงเรียนบ้านสุพรรณ จังหวัดแพร่ จำนวน 11 คน ระหว่างวันที่ 18 พฤษภาคม พ.ศ. 2569 ถึง 31 สิงหาคม พ.ศ. 2569 รวมระยะเวลา 15 สัปดาห์ และนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ผลการวิเคราะห์ข้อมูลมีดังนี้

4.1 ผลการคัดเลือกแบบสื่อโดยกลุ่มเป้าหมาย

ผู้จัดทำนำแบบร่างสื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้ไปให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3 โรงเรียนบ้านสุพรรณ จังหวัดแพร่ จำนวน 11 คน เลือกแบบที่ตนเองชื่นชอบมากที่สุด โดยแต่ละประเภทมีแบบร่างจำนวน 3 รูปแบบ ผลการคัดเลือกมีรายละเอียดดังนี้

4.1.1 ผลการคัดเลือกแบบโปสเตอร์ส่งเสริมสมาธิ

ตารางที่ 4.1 ผลการคัดเลือกแบบโปสเตอร์ส่งเสริมสมาธิโดยกลุ่มเป้าหมาย

รูปแบบสื่อ	จำนวนผู้เลือก (คน)	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ผลการคัดเลือก
รูปแบบที่ 1	2	18.18	0.18	ไม่ได้รับเลือก
รูปแบบที่ 2	6	54.55	0.55	ได้รับเลือก
รูปแบบที่ 3	3	27.27	0.27	ไม่ได้รับเลือก
รวม	11	100.00	1.00	

จากตารางที่ 4.1 พบว่า กลุ่มเป้าหมายเลือกโปสเตอร์ส่งเสริมสมาธิรูปแบบที่ 2 มากที่สุด จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 54.55 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.55 ผู้จัดทำจึงเลือกโปสเตอร์รูปแบบที่ 2 เพื่อนำไปพัฒนาสื่อฉบับจริง

4.1.2 ผลการคัดเลือกแบบแอนิเมชันการ์ตูนส่งเสริมสมาธิ

ตารางที่ 4.2 ผลการคัดเลือกแบบแอนิเมชันการ์ตูนส่งเสริมสมาธิโดยกลุ่มเป้าหมาย

รูปแบบสื่อ	**จำนวนผู้เลือก (คน)**	**ร้อยละ**	**ค่าเฉลี่ย**	**ผลการคัดเลือก**
รูปแบบที่ 1	2	18.18	0.18	ไม่ได้รับเลือก
รูปแบบที่ 2	6	54.55	0.55	ได้รับเลือก
รูปแบบที่ 3	3	27.27	0.27	ไม่ได้รับเลือก
รวม	11	100.00	1.00	

จากตารางที่ 4.2 พบว่า กลุ่มเป้าหมายเลือกแอนิเมชันการ์ตูนส่งเสริมสมาธิรูปแบบที่ 1 มากที่สุด จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 45.45 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.45 ผู้จัดทำจึงเลือกแอนิเมชันรูปแบบที่ 1 เพื่อนำไปพัฒนาสื่อฉบับจริง

4.1.3 ผลการคัดเลือกแบบบอร์ดเกมส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้คำศัพท์

ตารางที่ 4.3 ผลการคัดเลือกแบบบอร์ดเกมส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้คำศัพท์โดยกลุ่มเป้าหมาย

รูปแบบสื่อ	**จำนวนผู้เลือก (คน)**	**ร้อยละ**	**ค่าเฉลี่ย**	**ผลการคัดเลือก**
รูปแบบที่ 1	2	18.18	0.18	ไม่ได้รับเลือก
รูปแบบที่ 2	3	27.27	0.27	ไม่ได้รับเลือก
รูปแบบที่ 3	6	54.55	0.55	ได้รับเลือก
รวม	11	100.00	1.00	

จากตารางที่ 4.3 พบว่า กลุ่มเป้าหมายเลือกบอร์ดเกมส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้คำศัพท์รูปแบบที่ 3 มากที่สุด จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 54.55 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.55 ผู้จัดทำจึงเลือกบอร์ดเกมรูปแบบที่ 3 เพื่อนำไปพัฒนาสื่อฉบับจริง

4.3 ผลการประเมินคุณภาพสื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้

ผู้วิจัยได้ดำเนินการประเมินคุณภาพสื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้ทั้ง 3 รูปแบบ ได้แก่ (1) โปสเตอร์ส่งเสริมสมาธิ (2) แอนิเมชันการ์ตูนส่งเสริมสมาธิ และ (3) บอร์ดเกมส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้คำศัพท์ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ประเมินคุณภาพสื่อในด้านเนื้อหา การออกแบบสื่อ การส่งเสริมสมาธิ การส่งเสริมการเรียนรู้ และด้านการนำไปใช้ ผลการประเมินมีดังนี้

ตารางที่ 4.4 ผลการประเมินคุณภาพสื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้โดยรวม

ข้อ	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปรผล
1	เนื้อหามีความถูกต้องตามหลักวิชาการ	4.73	0.29	มากที่สุด
2	เนื้อหามีความครบถ้วนและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	4.80	0.25	มากที่สุด
3	เนื้อหามีความเหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3	4.73	0.28	มากที่สุด
4	ภาษาที่ใช้ชัดเจน เข้าใจง่าย และไม่กำกวม	4.67	0.35	มากที่สุด
5	เนื้อหามีประโยชน์ต่อผู้เรียน	4.78	0.31	มากที่สุด
6	การจัดวางองค์ประกอบมีความเป็นระเบียบและเหมาะสม	4.73	0.29	มากที่สุด
7	การใช้สีมีความเหมาะสมและช่วยดึงดูดความสนใจ	4.80	0.25	มากที่สุด
8	ตัวอักษรมีขนาดและรูปแบบที่อ่านง่าย	4.67	0.35	มากที่สุด
9	ภาพประกอบมีความชัดเจนและสอดคล้องกับเนื้อหา	4.78	0.31	มากที่สุด
10	รูปแบบการนำเสนอมีความน่าสนใจและเหมาะสมกับวัย	4.75	0.28	มากที่สุด
11	สื่อช่วยให้นักเรียนจดจ่อกับกิจกรรมได้ต่อเนื่อง	4.79	0.27	มากที่สุด
12	สื่อช่วยส่งเสริมการสังเกตและการจดจำ	4.73	0.29	มากที่สุด
13	สื่อช่วยฝึกการปฏิบัติตามกติกาและการควบคุมตนเอง	4.68	0.32	มากที่สุด
14	สื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติ	4.79	0.27	มากที่สุด
15	สื่อช่วยกระตุ้นความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้	4.73	0.29	มากที่สุด
	รวมด้านการส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้	4.74	0.29	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.4 พบว่า ผลการประเมินคุณภาพสื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญ มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.74 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.30

เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการออกแบบสื่อมีค่าเฉลี่ยสูงสุด เท่ากับ 4.75 รองลงมาคือ ด้านเนื้อหา และด้านการส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.74 เท่ากัน ส่วนด้านการนำไปใช้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.72 ซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ เนื้อหามีความครบถ้วนและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์, การใช้สีมีความเหมาะสมและช่วยดึงดูดความสนใจ และ สื่อมีความปลอดภัยและเหมาะสมกับนักเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 แสดงให้เห็นว่าสื่อที่พัฒนาขึ้นมีเนื้อหาที่เหมาะสม มีการออกแบบที่น่าสนใจ และสามารถนำไปใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3 ได้อย่างเหมาะสม

4.4 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อส่งเสริมสมาธิ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3 โรงเรียนบ้านสุพรรณ จำนวน 11 คน ที่มีต่อสื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น โดยประเมินใน 3 ด้าน ได้แก่ (1) ด้านเนื้อหา (2) ด้านรูปแบบและการนำเสนอ และ (3) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ผลการประเมินมีดังนี้

ตารางที่ 4.5 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อส่งเสริมสมาธิ

ลำดับ	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย $\bar{x}$	ส่วนเบี่ยงเบนมาตฐาน (S.D.)	การแปรผล
1	ภาพ สี หรือเสียงของสื่อน่าสนใจ	4.82	0.40	มากที่สุด
2	ตัวหนังสือหรือคำอธิบายเข้าใจง่าย	4.64	0.50	มากที่สุด
3	เนื้อหาเหมาะสมกับวัยของนักเรียน	4.73	0.47	มากที่สุด
4	สื่อช่วยให้เข้าใจเรื่องการฝึกสมาธิมากขึ้น	4.73	0.47	มากที่สุด
5	กิจกรรมมีความสนุกและอยากมีส่วนร่วม	4.91	0.30	มากที่สุด
6	สื่อช่วยฝึกการสังเกตและการจดจำ	4.64	0.50	มากที่สุด

7	สามารถทำตามกติกาหรือขั้นตอนการใช้สื่อได้	4.55	0.52	มากที่สุด
8	สื่อช่วยให้ตั้งใจทำกิจกรรมมากขึ้น	4.73	0.47	มากที่สุด
9	รู้สึกว่าตนเองมีสมาธิระหว่างทำกิจกรรม	4.55	0.52	มากที่สุด
10	ต้องการใช้สื่อนี้อีกในอนาคต	4.91	0.30	มากที่สุด
	รวมเฉลี่ย	4.72	0.45	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.5 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.72 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.45

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจสูงที่สุด 2 รายการ ได้แก่ กิจกรรมมีความสนุกและอยากมีส่วนร่วม และต้องการใช้สื่อนี้อีกในอนาคต มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.91 รองลงมา คือ ภาพ สี หรือเสียงของสื่อน่าสนใจ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.82 แสดงให้เห็นว่าสื่อที่พัฒนาขึ้นมีรูปแบบน่าสนใจเหมาะสมกับวัย และช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมได้

บทที่ 5
สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

โครงงานเรื่อง การพัฒนาสื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้สำหรับนักเรียนประถมศึกษา โรงเรียนบ้านสุพรรณ จังหวัดแพร่ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้ในรูปแบบโปสเตอร์ แอนิเมชันการ์ตูน และบอร์ดเกม รวมทั้งศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อที่พัฒนาขึ้น กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3 โรงเรียนบ้านสุพรรณ จำนวน 11 คน และผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินโครงงาน ได้แก่ สื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้ 3 รูปแบบ แบบประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ และแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

5.1 สรุปผลการวิจัย

โครงงานเรื่อง การพัฒนาสื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้สำหรับนักเรียนประถมศึกษา โรงเรียนบ้านสุพรรณ จังหวัดแพร่ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3 และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อสื่อที่พัฒนาขึ้น กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3 โรงเรียนบ้านสุพรรณ จังหวัดแพร่ จำนวน 11 คน และผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน

สื่อที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วยโปสเตอร์ส่งเสริมสมาธิ แอนิเมชันการ์ตูนส่งเสริมสมาธิ และบอร์ดเกมส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้คำศัพท์ โดยสามารถสรุปผลการดำเนินโครงงานได้ดังนี้

5.1.1 ผลการคัดเลือกแบบสื่อโดยกลุ่มเป้าหมาย

ผู้จัดทำได้ออกแบบร่างสื่อเบื้องต้นประเภทละ 3 รูปแบบ และนำไปให้นักเรียนกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 11 คน เลือกแบบสื่อที่ตนเองชื่นชอบมากที่สุด เพื่อนำผลการเลือกมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อฉบับจริง

ผลการคัดเลือกพบว่า นักเรียนเลือกโปสเตอร์ส่งเสริมสมาธิ รูปแบบที่ 2 มากที่สุด จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 54.55 เลือกแอนิเมชันการ์ตูนส่งเสริมสมาธิ รูปแบบที่ 1 มากที่สุด จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 45.45 และเลือกบอร์ดเกมส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้คำศัพท์ รูปแบบที่ 3 มากที่สุด จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 54.55

ผลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า นักเรียนส่วนใหญ่ชื่นชอบสื่อที่มีสีสันสดใส ภาพประกอบแบบการ์ตูน ตัวอักษรอ่านง่าย ตัวละครและเนื้อเรื่องที่เข้าใจง่าย รวมถึงกิจกรรมบอร์ดเกมที่สนุกและสามารถเล่นร่วมกับเพื่อนได้ ผู้จัดทำจึงนำรูปแบบที่ได้รับเลือกมากที่สุดของสื่อแต่ละประเภทมาพัฒนาเป็นสื่อฉบับจริง

5.1.2 ผลการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ

ผลการประเมินคุณภาพสื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน พบว่า สื่อมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับ **มากที่สุด** มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ **4.74** และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ **0.30** เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านการออกแบบสื่อมีค่าเฉลี่ยสูงสุด เท่ากับ 4.75 รองลงมา ได้แก่ ด้านเนื้อหา และด้านการส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.74 ส่วนด้านการนำไปใช้มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.72 ซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน

5.1.3 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียน

ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3 โรงเรียนบ้านสุพรรณ จำนวน 11 คน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับ **มากที่สุด** มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ **4.72** และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ **0.45**
รายการที่นักเรียนมีความพึงพอใจสูง ได้แก่ กิจกรรมมีความสนุกและอยากมีส่วนร่วม และต้องการใช้สื่อนี้อีกในอนาคต แสดงให้เห็นว่าสื่อที่พัฒนาขึ้นมีรูปแบบที่น่าสนใจ เหมาะสมกับวัย และช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้

5.2 อภิปรายผล

5.2.1 คุณภาพของสื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้

ผลการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากผู้จัดทำออกแบบสื่อให้สอดคล้องกับวัยและลักษณะการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3 โดยใช้ภาพ สีสัน ตัวอักษร และข้อความที่เข้าใจง่าย

สื่อทั้ง 3 รูปแบบยังมีความหลากหลายและส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านหลายช่องทาง โปสเตอร์ช่วยให้นักเรียนเห็นข้อมูลสำคัญอย่างชัดเจน แอนิเมชันช่วยดึงดูดความสนใจผ่านภาพเคลื่อนไหวและเสียง ส่วนบอร์ดเกมช่วยให้นักเรียนได้ฝึกการสังเกต การจดจำคำศัพท์ และการปฏิบัติตามกติกาผ่านการลงมือทำจริง

ผลดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ผ่านสื่อหลายรูปแบบของ Mayer ที่อธิบายว่า ผู้เรียนสามารถเข้าใจและจดจำเนื้อหาได้ดีเมื่อได้รับข้อมูลผ่านภาพ ข้อความ เสียง และภาพเคลื่อนไหวอย่าง

เหมาะสม นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ผ่านการเล่น ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติและการมีส่วนร่วมในกิจกรรม

5.2.2 ความพึงพอใจของนักเรียนต่อสื่อ

นักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากสื่อมีรูปแบบที่สนุกสนาน เข้าใจง่าย และเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน โดยเฉพาะบอร์ดเกมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เล่นร่วมกัน มีการแข่งขันอย่างเหมาะสม และได้ฝึกทักษะด้านการสังเกต การจดจำ และการรอคอย

การใช้สีสัน ภาพประกอบ ตัวละคร และกิจกรรมที่หลากหลาย ช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียน ทำให้นักเรียนต้องการเข้าร่วมกิจกรรมและต้องการใช้สื่ออีกในอนาคต ผลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าสื่อที่ออกแบบโดยคำนึงถึงความสนใจและพัฒนาการของเด็ก สามารถช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ได้ ผลการดำเนินโครงงานยังสอดคล้องกับข้อมูลในบทที่ 2 ที่ระบุว่า บอร์ดเกมเพื่อการศึกษาช่วยส่งเสริมการมีส่วนร่วม ความสนใจ การคิด การสื่อสาร และการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง อีกทั้งกิจกรรมการเล่นที่เหมาะสมยังช่วยให้นักเรียนมีความสุขและเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้

5.3. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. ควรใช้โปสเตอร์ แอนิเมชัน และบอร์ดเกมร่วมกันตามลำดับ โดยเริ่มจากการอ่านโปสเตอร์ รับชมแอนิเมชัน และเล่นบอร์ดเกม เพื่อให้นักเรียนเข้าใจเรื่องสมาธิและได้ฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง
2. ครูควรอธิบายวิธีใช้สื่อและกติกาของบอร์ดเกมอย่างชัดเจนก่อนเริ่มกิจกรรม รวมทั้งดูแลและกระตุ้นให้นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมอย่างทั่วถึง
3. ควรนำสื่อไปใช้ซ้ำอย่างสม่ำเสมอในกิจกรรมการเรียนรู้ หรือปรับเปลี่ยนคำศัพท์ ภาพ และบัตรกิจกรรมของบอร์ดเกมให้หลากหลาย เพื่อรักษาความสนใจและส่งเสริมสมาธิของนักเรียนอย่าง

บรรณานุกรม

Broadbent, D. E. (1958). Perception and communication. Pergamon Press.

Csikszentmihalyi, M. (1990). Flow: The psychology of optimal experience. Harper & Row.

Diamond, A. (2012). Activities and programs that improve children's executive functions. Current Directions in Psychological Science, 21(5), 335–341.

Flook, L., Goldberg, S. B., Pinger, L., & Davidson, R. J. (2015). Promoting prosocial behavior and self-regulatory skills in preschool children through a mindfulness-based kindness urriculum.DevelopmentalPsychology,51(1),44–51.

Mayer, R. E. (2009). Multimedia learning (2nd ed.). Cambridge University Press.

Skinner, B. F. (1953). Science and human behavior. Macmillan.

Sweller, J. (1988). Cognitive load during problem solving: Effects on learning. Cognitive Science, 12(2), 257–285.

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press.

กมลพจน์ เริ่มคิดการ. (2562). ผลของโปรแกรมฝึกสติร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อพัฒนาหน้าที่บริหารและลดพฤติกรรมขาดสมาธิในเด็กสมาธิสั้น.

ชินเจริญ, สว่างเมฆ, และนาคขุนทด. (2565). ผลการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2.

ตั้งภักดี. (2565). การใช้บอร์ดเกมและเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5.

เพ็ชรสังศรี, และสิทธิมงคลชัย. (2562). การเรียนรู้ผ่านการเล่นและการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้.

ราชพงศ์สัน, และคณะ. (2568). การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมสมาธิจากบอร์ดเกมสำหรับนักเรียน.

สุพจน์ อิงอาจ. (2567). การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียน.

สุระสิทธิ์ เขียวเชย, และคณะ. (2569). การเรียนรู้ผ่านการเล่นสำหรับเด็กระดับประถมศึกษา.

สิทธิวงศ์. (2564). ผลของการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.

ภาคพนวก

ภาคพนวก ก

แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน แบบประเมินคุณภาพสื่อ

แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน
ต่อสื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้

โครงงานการพัฒนาสื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้สำหรับเด็กโรงเรียนบ้านสุพรรณ จังหวัดแพร่

คำชี้แจง

ครูจะอ่านคำถามทีละข้อ ให้นักเรียนเลือกคะแนนที่ตรงกับความรู้สึกของตนเองมากที่สุด
แบบประเมินนี้ไม่มีคำตอบถูกหรือผิด และข้อมูลจะใช้เพื่อปรับปรุงสื่อเท่านั้น

ชื่อ..... ชั้น ..... วันที่..... สื่อที่ประเมิน: ☐ โปสเตอร์ ☐ แอนิเมชัน ☐ บอร์ดเกม

ระดับคะแนน: 5 = ชอบมากที่สุด, 4 = ชอบมาก, 3 = เฉย ๆ, 2 = ชอบน้อย, 1 = ไม่ชอบเลย

ข้อ	รายการประเมิน	คะแนน				
		5	4	3	2	1
1	ภาพ สี หรือเสียงของสื่อน่าสนใจ					
2	ตัวหนังสือหรือคำอธิบายเข้าใจง่าย					
3	สื่อโปสเตอร์มีรูปภาพและเนื้อหาที่เข้าใจง่าย					
4	แอนิเมชันมีเนื้อหาที่น่าสนใจและเข้าใจง่าย					
5	กิจกรรมสนุกและอยากมีส่วนร่วม					
6	รู้สึกสนุกและเพลิดเพลินเมื่อใช้สื่อ					
7	เนื้อหาของสื่อมีความน่าสนใจ					
8	สื่อช่วยให้ฉันตั้งใจทำกิจกรรมมากขึ้น					
9	สื่อช่วยให้นักเรียนเข้าใจเรื่องการฝึกสมาธิมากขึ้น					
10	โดยรวมแล้วนักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อที่พัฒนาขึ้น					

สิ่งที่ชอบที่สุด: .....

สิ่งที่อยากให้ปรับปรุง: .....

เกณฑ์แปลผลค่าเฉลี่ย: 4.51–5.00 = มากที่สุด; 3.51–4.50 = มาก; 2.51–3.50 = ปานกลาง;

1.51–2.50 = น้อย; 1.00–

แบบประเมินคุณภาพสื่อ
โดยผู้เชี่ยวชาญ

คำชี้แจงแบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินคุณภาพของสื่อส่งเสริมสมาธิประกอบด้วย (1) บอร์ดเกมส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้คำศัพท์ (2) โปสเตอร์ส่งเสริมสร้างสมาธิ และ (3) แอนิเมชันการ์ตูนส่งเสริมสมาธิ โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน เป็นผู้ประเมิน ใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ดังนี้

คะแนน	ระดับคุณภาพ	ช่วงคะแนนเฉลี่ย
5	เหมาะสมมากที่สุด	4.51 – 5.00
4	เหมาะสมมาก	3.51 – 4.50
3	เหมาะสมปานกลาง	2.51 – 3.50
2	เหมาะสมน้อย	1.51 – 2.50
1	เหมาะสมน้อยที่สุด	1.00 – 1.50

ข้อมูลผู้เชี่ยวชาญ

ชื่อ – สกุล	.....
ความเชี่ยวชาญ	☐ การออกแบบกราฟิก ☐ หลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ ☐ การวัดและประเมินผล
หน่วยงาน/สถาบัน	.....
วันที่ประเมิน	...../...../2569

รายการประเมินคุณภาพสื่อ

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ☒ ในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน สำหรับสื่อแต่ละประเภท

สื่อที่ 1: บอร์ดเกมส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้คำศัพท์

ข้อ	รายการประเมิน	5	4	3	2	1	ข้อเสนอแนะ
ด้านเนื้อหา							
1	เนื้อหาเกี่ยวกับการฝึกสมาธิและการเรียนรู้มี						

2	เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของโครงงาน						
3	เนื้อหาเหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3						
4	ภาษาและคำศัพท์ชัดเจน เข้าใจง่าย เหมาะกับเด็ก						
5	เนื้อหาช่วยให้นักเรียนเข้าใจการมีสมาธิและการเรียนรู้						
ด้านการออกแบบสื่อ							
6	การจัดวางองค์ประกอบเป็นระเบียบและเหมาะสม						
7	การใช้สีและภาพช่วยดึงดูดความสนใจของนักเรียน						
8	ตัวอักษรมีขนาดและรูปแบบอ่านง่าย						
9	ภาพประกอบสอดคล้องกับเนื้อหาและช่วยให้เข้าใจง่าย						
10	รูปแบบสื่อน่าสนใจและเหมาะสมกับวัย						
11	รูปแบบการนำเสนอมีความทันสมัย น่าสนใจ						
ด้านการส่งเสริมการเรียนรู้							
12	สื่อช่วยให้นักเรียนจดจ่อกับกิจกรรมได้ต่อเนื่อง						
13	สื่อช่วยฝึกการสังเกตและการจดจำ						
14	สื่อช่วยส่งเสริมการทำตามกติกาและการควบคุมตนเอง						
15	สื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้จากการลงมือทำ						
ด้านการนำไปใช้							
16	สื่อมีความเหมาะสมกับกิจกรรมและสถานที่ใช้งาน						
17	ครูสามารถอธิบายและนำสื่อไปใช้ได้สะดวก						
18	อุปกรณ์หรือองค์ประกอบของสื่อมีความปลอดภัยและเหมาะสม						
19	สื่อสามารถนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมายได้จริง						

20	สื่อสามารถปรับปรุงหรือต่อยอดเพื่อใช้ในอนาคตได้						
	คะแนนรวม / คะแนนเฉลี่ย	**คะแนนรวม: ..... เฉลี่ย: .....**					

สื่อที่ 2: โปสเตอร์ส่งเสริมสร้างสมาธิ

ข้อ	รายการประเมิน	5	4	3	2	1	ข้อเสนอแนะ
ด้านเนื้อหา							
1	เนื้อหาเกี่ยวกับการฝึกสมาธิและการเรียนรู้มีความถูกต้อง						
2	เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของโครงงาน						
3	เนื้อหาเหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3						
4	ภาษาและคำศัพท์ชัดเจน เข้าใจง่าย เหมาะกับเด็ก						
5	เนื้อหาช่วยให้นักเรียนเข้าใจการมีสมาธิและการเรียนรู้						
ด้านการออกแบบสื่อ							
6	การจัดวางองค์ประกอบเป็นระเบียบและเหมาะสม						
7	การใช้สีและภาพช่วยดึงดูดความสนใจของนักเรียน						
8	ตัวอักษรมีขนาดและรูปแบบอ่านง่าย						
9	ภาพประกอบสอดคล้องกับเนื้อหาและช่วยให้เข้าใจง่าย						
10	รูปแบบสื่อน่าสนใจและเหมาะสมกับวัย						
11	รูปแบบการนำเสนอมีความทันสมัย น่าสนใจ						
ด้านการส่งเสริมการเรียนรู้							
12	สื่อช่วยให้นักเรียนจดจ่อกับกิจกรรมได้ต่อเนื่อง						
13	สื่อช่วยฝึกการสังเกตและการจดจำ						
14	สื่อช่วยส่งเสริมการทำตามกติกาและการควบคุมตนเอง						
15	สื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้จากการลงมือทำ						

ด้านการนำไปใช้							
16	สื่อมีความเหมาะสมกับกิจกรรมและสถานที่ใช้งาน						
17	ครูสามารถอธิบายและนำสื่อไปใช้ได้สะดวก						
18	อุปกรณ์หรือองค์ประกอบของสื่อมีความปลอดภัยและเหมาะสม						
19	สื่อสามารถนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมายได้จริง						
20	สื่อสามารถปรับปรุงหรือต่อยอดเพื่อใช้ในอนาคตได้						
	คะแนนรวม / คะแนนเฉลี่ย	**คะแนนรวม: ..... เฉลี่ย: .....**					

สื่อที่ 3: แอนิเมชันการ์ตูนส่งเสริมสมาธิ

ข้อ	รายการประเมิน	5	4	3	2	1	ข้อเสนอแนะ
ด้านเนื้อหา							
1	เนื้อหาเกี่ยวกับการฝึกสมาธิและการเรียนรู้มีความถูกต้อง						
2	เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของโครงงาน						
3	เนื้อหาเหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3						
4	ภาษาและคำศัพท์ชัดเจน เข้าใจง่าย เหมาะกับเด็ก						
5	เนื้อหาช่วยให้นักเรียนเข้าใจการมีสมาธิและการเรียนรู้						
ด้านการออกแบบสื่อ							
6	การจัดวางองค์ประกอบเป็นระเบียบและเหมาะสม						
7	การใช้สีและภาพช่วยดึงดูดความสนใจของนักเรียน						
8	ตัวอักษรมีขนาดและรูปแบบอ่านง่าย						
9	ภาพประกอบสอดคล้องกับเนื้อหาและช่วยให้เข้าใจง่าย						
10	รูปแบบสื่อน่าสนใจและเหมาะสมกับวัย						
11	รูปแบบการนำเสนอมีความทันสมัย น่าสนใจ						

ด้านการส่งเสริมการเรียนรู้							
12	สื่อช่วยให้นักเรียนจดจ่อกับกิจกรรมได้ต่อเนื่อง						
13	สื่อช่วยฝึกการสังเกตและการจดจำ						
14	สื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้จากการลงมือทำ						
15	สื่อช่วยกระตุ้นความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้						
ด้านการนำไปใช้							
16	สื่อมีความเหมาะสมกับกิจกรรมและสถานที่ใช้งาน						
17	ครูสามารถอธิบายและนำสื่อไปใช้ได้สะดวก						
18	อุปกรณ์หรือองค์ประกอบของสื่อมีความปลอดภัยและเหมาะสม						
19	สื่อสามารถนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมายได้จริง						
20	สื่อสามารถปรับปรุงหรือต่อยอดเพื่อใช้ในอนาคตได้						
	คะแนนรวม / คะแนนเฉลี่ย	**คะแนนรวม:**		**เฉลี่ย:**			

สรุปผลการประเมินคุณภาพสื่อทั้ง 3 ประเภท

สื่อที่ประเมิน	คะแนนเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ
1. บอร์ดเกมส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้คำศัพท์		
2. โปสเตอร์ส่งเสริมสร้างสมาธิ		
3. แอนิเมชันการ์ตูนส่งเสริมสมาธิ		
คะแนนเฉลี่ยรวมทั้งหมด		

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

ลงชื่อ ..... ผู้เชี่ยวชาญที่ประเมิน

วันที่ ...../...../2569

ภาคพนวก ข

ขั้นตอนการดำเนินงานและการนำไปใช้จริง



ภาพที่ ข 1 ลงสำรวดพื้นที่

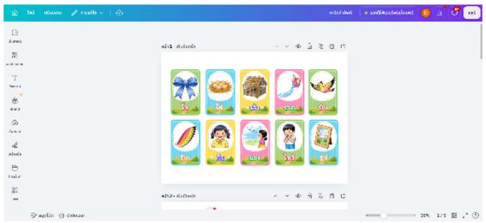


ภาพที่ ข 2 ติดกับคณะครู

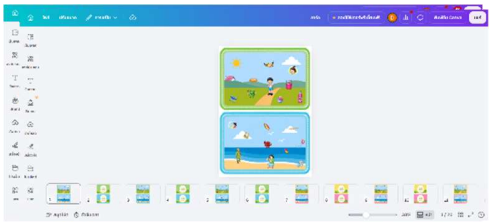




ภาพที่ ข 3 สำรวดปัญหา



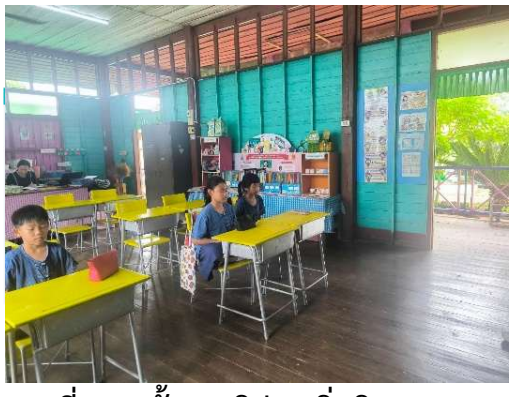
ภาพที่ ข 4 ออกแบบการ์ดคำศัพท์



ภาพที่ ข 5 ออกแบบบอร์ด



ภาพที่ ข 6 ออกแบบโปรเตอร์



ภาพที่ ข 7 นั้งสมาธิก่อนเริ่มกิจกรรม



ภาพที่ ข 8 ดูอนิเมชั่น



ภาพที่ ข 9 อธิบายกฎการเล่น



ภาพที่ ข 10 เริ่มเล่นเกม



ภาพที่ ข 11 กำลังเล่นเกม

ภาคพนวก ค

ขั้นตอนการประเมินความมีงพอใจ

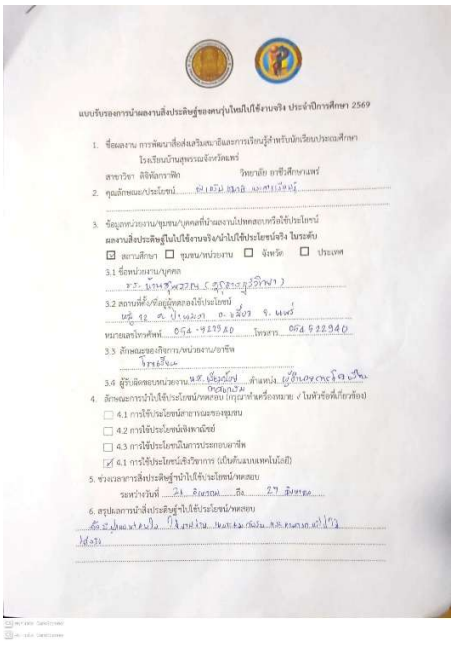




ภาพที่ ค 1 ทำประเมินความมีงพอใจ

ภาคพนวก ง

แบบรับรองการนำผลงานสิ่งประดิษฐ์ของคนรุ่นใหม่ไปใช้งานจริง



แบบรับรองการนำผลงานสิ่งประดิษฐ์ของคนรุ่นใหม่ไปใช้งานจริง ประจำปีการศึกษา 2569

1. ชื่อผลงาน การพัฒนาสื่อส่งเสริมสมาธิและการเรียนรู้สำหรับนักเรียนประถมศึกษา
โรงเรียนบ้านสุพรรณจังหวัดแพร่
สาขาวิชา สิ่งพิมพ์การพิมพ์ วิทยาลัย อาชีวศึกษาแพร่
2. คุณลักษณะ/ประโยชน์ ช่วยเสริม สมาธิ และการเรียนรู้
3. ข้อมูลหน่วยงาน/ชุมชน/บุคคลที่นำผลงานไปทดสอบหรือใช้ประโยชน์
ผลงานสิ่งประดิษฐ์ได้ไปใช้งานจริง/นำไปใช้ประโยชน์จริง ในระดับ
☑ สถานศึกษา ☐ ชุมชน/หน่วยงาน ☐ จังหวัด ☐ ประเทศ
3.1 ชื่อหน่วยงาน/บุคคล
ร.ร. บ้านสุพรรณ (สุวัฒนวิทยา)
3.2 สถานที่ตั้ง/ที่อยู่ที่ทดลองใช้ประโยชน์
หมู่ 12 ต. ป่าแมต อ. เมือง จ. แพร่
หมายเลขโทรศัพท์ 054-522540 โทรสาร 054 522540
3.3 ลักษณะของกิจการ/หน่วยงาน/อาชีพ
โรงเรียน
3.4 ผู้รับผิดชอบหน่วยงาน น.ส. ปัญจรัญ ตำแหน่ง ผู้ช่วยครู
4. ลักษณะการนำไปใช้ประโยชน์/ทดสอบ (กรุณาทำเครื่องหมาย √ ในหัวข้อที่เกี่ยวข้อง)
☐ 4.1 การใช้ประโยชน์สาธารณะของชุมชน
☐ 4.2 การใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์
☐ 4.3 การใช้ประโยชน์ในการประกอบอาชีพ
☑ 4.1 การใช้ประโยชน์เชิงวิชาการ (เป็นต้นแบบเทคโนโลยี)
5. ช่วงเวลาการสิ่งประดิษฐ์นำไปใช้ประโยชน์/ทดสอบ
ระหว่างวันที่ 24 ธันวาคม ถึง 27 มีนาคม
6. สรุปผลการนำสิ่งประดิษฐ์ไปใช้ประโยชน์/ทดสอบ
ดีมาก นักเรียน ให้ความสนใจ และสามารถนำไปใช้งานได้จริง



ขอรับรองว่า จากการนำผลงาน
ไปทดสอบ/ทดลองนำไปใช้จริง ผลงานดังกล่าว
☐ 1. มีคุณภาพ/ประสิทธิภาพและมีความปลอดภัย
☐ 2. มีศักยภาพในการนำไปพัฒนาต่อยอดเชิงพาณิชย์/อุตสาหกรรม
☑ 3. สามารถนำไปประยุกต์เป็นต้นแบบทางวิชาการและเป็นต้นแบบทางเทคโนโลยี
ลงชื่อ.....
ผู้ใช้ประโยชน์/ทดสอบผลงานสิ่งประดิษฐ์
ขอรับรองว่าได้นำผลงานสิ่งประดิษฐ์ไปทำการทดลองใช้/ทดสอบในสถานที่/หน่วยงานดังกล่าวจริง
ลงชื่อ..... ครูที่ปรึกษาเจ้าของผลงาน
(นางสาวปัญจรัญ ใจมั่น)
ตำแหน่ง.....
หมายเหตุ แบบรับรองนี้จะใช้ได้ต่อเมื่อมีการนำผลงานไปทดลองใช้/ทดสอบไม่น้อยกว่า 4 ภาพ พร้อมเอกสารที่เกี่ยวข้อง (ถ้ามี)

ภาพที่ ง 1 แบบรับรองการนำผลงานสิ่งประดิษฐ์ของคนรุ่นใหม่ไปใช้งานจริง

ภาคพนวก จ

ผู้เชี่ยวชาญประเมินชิ้นงาน







ภาพที่ จ 1 ผู้เชี่ยวชาญประเมินชิ้นงาน

ประวัติย่อผู้จัดทำ

ประวัติย่อผู้จัดทำ

ชื่อ - นามสกุล : นายธันวา ภาคทรัพย์ศรี

ระดับชั้น : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

แผนกวิชา : ดิจิทัลกราฟิก

วัน เดือน ปีเกิด : 22 ธันวาคม 2551

ที่อยู่ปัจจุบัน : 86 หมู่ 4 ตำบลห้วยม้า อำเภอเมือง จังหวัดแพร่ 54000

ประวัติการศึกษา :

ปีการศึกษา 2557	ประถมศึกษา โรงเรียนบ้านปง(ป้อมประชานุกูล)
ปีการศึกษา 2563	มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนพิริยาลัยจังหวัดแพร่
ปีการศึกษา 2567	ประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) สาขาดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยอาวีชศึกษาแพร่

เบอร์โทรศัพท์: 094 865 5875

E-mail : Thanwapk1228@gmail.com

ประวัติย่อผู้จัดทำ

ชื่อ - นามสกุล : นางสาวนิรัขพร กันทะเขียว

ระดับชั้น : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

แผนกวิชา : ดิจิทัลกราฟิก

วัน เดือน ปีเกิด : 19 มกราคม 2552

ที่อยู่ปัจจุบัน : เลขที่75/2 หมู่ที่3 ตำบลบ้านปิน อำเภอลอง จังหวัดแพร่ 54140

ประวัติการศึกษา :

ปีการศึกษา 2557 ประถมศึกษา
โรงเรียนบ้านบ้านปิน(ปินประชาราษฎร์)

ปีการศึกษา 2563 มัธยมศึกษาตอนต้น
โรงเรียนลองวิทยา

ปีการศึกษา 2567 ประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) ดิจิทัลกราฟิก
วิทยาลัยอาวีชศึกษาแพร่

เบอร์โทรศัพท์: 065 363 2518

E-mail : niratchaphon@gmail.com

ประวัติย่อผู้จัดทำ

ชื่อ - นามสกุล : นางสาวรัฐธิชา บุตรหล้า

ระดับชั้น : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ

แผนกวิชา : ดิจิทัลกราฟิก

วัน เดือน ปีเกิด : 24 มิถุนายน พ.ศ.2551

ที่อยู่ปัจจุบัน : 127/2 หมู่ที่ 9 ตำบล เวียงทอง อำเภอ สูงเม่น จังหวัดแพร่ 54000

ประวัติการศึกษา :

ปีการศึกษา 2557 ประถมศึกษา
โรงเรียนเจริญราษฎร์

ปีการศึกษา 2563 มัธยมศึกษาตอนต้น
โรงเรียนนารีรัตน์จังหวัดแพร่

ปีการศึกษา 2567 ประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) ดิจิทัลกราฟิก
วิทยาลัยอาวีชศึกษาแพร่

เบอร์โทรศัพท์: 082 545 8040

E-mail : ruttichaja@gmail.com