

หัวข้อโครงการวิจัย	การพัฒนาโมบายเว็บแอปพลิเคชันแบบยูบิควิตส์ด้วยเกมมิฟิเคชัน สำหรับการอบรม หลักสูตร การเขียนเพื่อสื่อสารองค์กรอย่างมีประสิทธิภาพ
หน่วยกิต	12
ผู้จัดทำ	นางสาวรัตน์พิไล คุ้มมฤ
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผศ. ดร.สรัญญา เชื้อทอง
หลักสูตร	ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	เทคโนโลยีการเรียนรู้และสื่อสารมวลชน
ภาควิชา	เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
คณะ	ครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
ปีการศึกษา	2558

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสำรวจความต้องการใช้สื่อการอบรมผ่านโมบายเว็บแอปพลิเคชันแบบยูบิควิตส์ด้วยเกมมิฟิเคชัน สำหรับการอบรม หลักสูตร การเขียนเพื่อสื่อสารองค์กรอย่างมีประสิทธิภาพ 2) เพื่อพัฒนาและหาคุณภาพของโมบายเว็บแอปพลิเคชันแบบยูบิควิตส์ด้วยเกมมิฟิเคชัน สำหรับการอบรม หลักสูตร การเขียนเพื่อสื่อสารองค์กรอย่างมีประสิทธิภาพ 3) เพื่อหาผลสัมฤทธิ์ทางการฝึกอบรมผ่านโมบายเว็บแอปพลิเคชันแบบยูบิควิตส์ด้วยเกมมิฟิเคชัน สำหรับการอบรม หลักสูตร การเขียนเพื่อสื่อสารองค์กรอย่างมีประสิทธิภาพ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการใช้โมบายเว็บแอปพลิเคชันแบบยูบิควิตส์ด้วยเกมมิฟิเคชัน สำหรับการอบรม หลักสูตร การเขียนเพื่อสื่อสารองค์กรอย่างมีประสิทธิภาพโดยกลุ่มตัวอย่างคือ ผู้เข้ารับการฝึกอบรม ได้มาด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยวิธีการจับสลาก จำนวน 32 คน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1. โมบายเว็บแอปพลิเคชันแบบยูบิควิตส์ด้วยเกมมิฟิเคชัน สำหรับการอบรม หลักสูตร การเขียนเพื่อสื่อสารองค์กรอย่างมีประสิทธิภาพ มี 3 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นตอนการก่อนฝึกอบรม 2) ขั้นตอนการระหว่างฝึกอบรมประกอบด้วยขั้นตอนย่อย คือ 2.1) คำแนะนำในห้องอบรมปฏิบัติการ 2.2) คำแนะนำแบบยูบิควิตส์ ประกอบด้วย การกระตุ้นการพัฒนาทักษะด้วยเกมมิฟิเคชัน โดยวัดพฤติกรรมจากการสังเกต และการทำกิจกรรมการฝึกอบรม 3) ขั้นตอนการหลังฝึกอบรม ซึ่งผลจากการสำรวจความต้องการใช้สื่อ ปรากฏผลอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.02 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.50) การประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา อยู่ในระดับดี (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.11 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.70) ด้านเทคนิคการผลิตสื่อพบว่า อยู่ในระดับดี (มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.01 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.91) และด้านการวัดและประเมินผลร่วมกับด้านเนื้อหา เพื่อประเมินคุณภาพของแบบทดสอบก่อน-หลังการฝึกอบรม ซึ่งอยู่ใน

ระดับดี (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.01 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.14) ผู้ฝึกอบรมมีผลสัมฤทธิ์ทางการฝึกอบรม หลังการฝึกอบรมสูงกว่าก่อนฝึกอบรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการใช้สื่ออยู่ในระดับความพึงพอใจมาก (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.15 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.71) สรุปได้ว่า โมบายเว็บแอปพลิเคชันแบบยูบิควิตัสด้วยเกมมิฟิเคชัน สำหรับการอบรม หลักสูตร การเขียนเพื่อสื่อสารองค์กรอย่างมีประสิทธิภาพ เป็นสื่อที่มีคุณภาพดี สามารถที่จะนำไปใช้ในการฝึกอบรมด้วยตนเองก่อนและหลังการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ : การฝึกอบรม/ การเรียนรู้แบบยูบิควิตัส/ เกมมิฟิเคชัน/ โมบายเว็บแอปพลิเคชัน

Thesis Title	The Development of Ubiquitous Mobile Web Application by Gamification for Training under the subject of Effective Writing for Organizational Communication
Thesis Credits	12
Candidate	Miss Ratpilai Koochumpoo
Thesis Advisor	Asst. Prof. Dr. Saranya Chuathong
Program	Master of Science in Industrial Education
Field of Study	Learning Technology and Mass Communication
Faculty	Industrial Education and Technology
Academic Year	2015

Abstract

This research aimed to 1) survey needs of Ubiquitous Mobile Web Application by Gamification for Training, 2) develop and gain the quality of Ubiquitous Mobile Web Application by Gamification for Training, 3) study the training achievement of the learners, and 4) study the satisfaction of the learners. The 32 samples were learners in “Writing”, derived from simple random sampling. Research finding revealed that Ubiquitous Mobile Web Application by Gamification for Training of 3 steps: 1) pre-training operation, 2) training operation that consisted of 2 steps 2.1) in-class training, 2.2) Ubiquitous training which were developed skill through Gamification, and 3) post-training operation. There sults of the survey needs were at the level of “much” (mean = 4.02, S.D. = 0.50). Ubiquitous Mobile Web Application by Gamification evaluated by experts gained the quality on content at the level of “good” (mean = 4.11, S.D. = 0.70), the quality on multimedia was at the level of “good” (mean = 4.01, S.D. = 0.91), and the quality on measurement and assessments was at the level of “good” (mean = 4.01, S.D. = 0.14). The post-test scores of training achievement test were significantly higher than the pretest scores at the level of .05. The learners were satisfied to Ubiquitous Mobile Web Application by Gamification at the level of “much” (mean = 4.15, S.D. = 0.71). This research could be concluded that Ubiquitous Mobile Web Application by Gamification for Training was qualified and could be effectively used by the learners individually. The learners gained the knowledge, thinking, writing and social skills at the same time.

Keywords: Gamification/ Mobile web application/ Training/ Ubiquitous/ Writing skill