



NCTIM 2018

RMU, 5-6 March

Undergraduate Student

Rajabhat Maha Sarakham University

Phetchaburi Rajabhat University

Nakhon Ratchasima Rajabhat University

Buriram Rajabhat University

Phranakhon Rajabhat University

Sisaket Rajabhat University

Sakon Nakhon Rajabhat University

Nakhon Pathom Rajabhat University

Rajamangala University of Technology Suvarnabhumi

The 4th National Conference
on Technology and Innovation Management

การประชุมวิชาการระดับชาติ
“การจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม” ครั้งที่ 4
The 4th National Conference on Technology and Innovation Management

Program and Abstracts

5-6 มีนาคม 2561

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม

มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ

สารบัญ

	หน้า
สารจากอธิการบดี	ค
สารจากผู้ทรงคุณวุฒิที่ปรึกษา	ง
สารจากเครือข่ายความร่วมมือ ที่ปรึกษาและกรรมการเครือข่าย ผู้ทรงคุณวุฒิที่ปรึกษา	จ ฉ ฉ
วิทยากรบรรยายพิเศษ	ญ
ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความ คณะกรรมการดำเนินงาน	ฎ ฏ
ตารางการนำเสนอ	๗
ตอนที่ 1 ภาคบรรยาย	
ตอนที่ 2 ภาคโปสเตอร์	

สารจากอธิการบดี



รองศาสตราจารย์ ดร.ลิทธิชัย บุขหมั่น
รักษาราชการแทนอธิการบดี
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ในนามของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ขอต้อนรับทุก ๆ ท่านที่มาร่วมงานการประชุมวิชาการระดับชาติ การจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม ครั้งที่ 4 หรือ NCTIM 2018 (The 4th National Conference on Technology and Innovation Management) ด้วยความยินดียิ่ง

ความก้าวหน้าอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เทคโนโลยีชีวภาพ เทคโนโลยีวัสดุ และนาโนเทคโนโลยี สร้างความเปลี่ยนแปลงทั้งด้านเศรษฐกิจและสังคมทั้งในด้านโอกาสและอุปสรรคประเทศไทยจำเป็นต้องเตรียมพร้อมให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของยุค Molecular Economy ในอนาคต โดยจะต้องมีการบริหารจัดการองค์ความรู้อย่างเป็นระบบ ทั้งการวิจัยและพัฒนา รวมถึงการประยุกต์ใช้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ที่เหมาะสมมาผสมผสานร่วมกับจุดแข็งของประเทศไทย เช่น การสร้างความเชื่อมโยงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีกับวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อสร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์และบริการ มีการบริหารจัดการทรัพยากรเส้นทางปัญญาอย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งการแบ่งปันผลประโยชน์ที่เป็นธรรม

สถาบันอุดมศึกษา เป็นหน่วยงานที่มีหน้าที่โดยตรงในการพัฒนาบัณฑิตที่มีคุณภาพ เพียบพร้อมทั้งความรู้ ความสามารถ และสติปัญญาเพียงพอที่จะเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศให้เจริญก้าวหน้า สถาบันอุดมศึกษา จะต้องมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาความรู้ ทักษะ ในสาขาวิชาเฉพาะทางให้มีความชัดเจน และยังมีมุ่งสร้างบุคคลให้มีความเป็นเลิศทางวิชาการ สามารถพัฒนาองค์ความรู้และเทคโนโลยีต่าง ๆ ตลอดจนวิทยาการสากลมาใช้ในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ

ในปัจจุบันเครื่องมือชีวิตที่สำคัญที่ใช้วัดคุณภาพของมหาวิทยาลัยทั่วโลก คือ งานวิจัย เพราะงานวิจัยนั้นมีหลักฐานที่ชัดเจนโดยดูได้จากการตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ ผลงานวิจัยนี้จะเป็นหลักประกันระดับสูงในเชิงคุณภาพ และคุณภาพงานวิจัยก็สะท้อนภาพการเรียนการสอนของมหาวิทยาลัย เพราะการเรียนในระดับอุดมศึกษานั้น หากสถาบันใดมีงานวิจัยจำนวนมาก ก็จะมีองค์ความรู้ใหม่ในการนำไปพัฒนาการเรียนการสอนในสถาบันได้

สารจากอธิการบดี

การวิจัยของผู้ที่ศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทุกระดับ ถือว่าเป็นสิ่งสำคัญในการวัดความสามารถ ความรู้ ความเข้าใจในสาขาที่ตนเองได้ศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในระดับบัณฑิตศึกษา ถือเป็นเงื่อนไขในการศึกษาที่ผู้เรียนจะต้องมีการทำวิจัย และผลงานวิจัยนั้นจะต้องได้รับการตีพิมพ์หรือเผยแพร่ในวารสารระดับชาติหรือนานาชาติที่มีผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญในสาขานั้น ๆ เป็นผู้กลั่นกรองหรือ Peer review หรือนำเสนอในการประชุมวิชาการระดับชาติหรือนานาชาติ จึงจะสำเร็จการศึกษาได้ ในส่วนของผู้ที่ศึกษาในระดับปริญญาตรีเช่นเดียวกัน จะต้องมีการดำเนินการทำวิจัย โดยอาจจะมีการมีชื่อเรียกที่แตกต่างกันออกไป เช่น การทำโครงงาน การศึกษาเอกเทศ การทำสารนิพนธ์ เป็นต้น ซึ่งผลงานวิจัยนั้นอาจจะไม่ได้เป็นตัวกำหนดไว้ อย่างชัดเจนว่าจะต้องได้รับเผยแพร่ในระดับชาติหรือนานาชาติอยู่ในเกณฑ์การจบการศึกษา แต่อย่างน้อยผู้ที่ศึกษาในระดับปริญญาตรี เมื่อผลงานวิจัยได้รับการเผยแพร่ ก็แสดงให้เห็นว่า สามารถสร้างผลงานวิจัยให้มีคุณภาพเป็นที่ยอมรับได้

องค์ประกอบที่สำคัญของสถาบันอุดมศึกษา ได้แก่ อาจารย์ ประสิทธิภาพการสอนของอาจารย์เป็นสิ่งที่สำคัญมาก จะส่งผลถึงคุณภาพของนักศึกษาในสถาบัน ดังนั้นอาจารย์จะต้องมีการค้นคว้า วิจัย และมีการเผยแพร่ ผลงาน แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับนักวิจัยคนอื่น ๆ และเป็นผู้นำการวิจัยให้แก่นักศึกษาและเรียนรู้ไปกับนักศึกษาตลอดเวลา ในปัจจุบันหากสถาบันใดมีการพัฒนางานวิจัย และผลิตผลงานวิจัย ผลิตองค์ความรู้ใหม่ พร้อมมีการตีพิมพ์เผยแพร่อย่างต่อเนื่อง จะส่งผลให้สถาบันนั้นมีคุณภาพในการจัดการศึกษาที่สูงกว่าสถาบันอื่น ๆ ดังนั้นสถาบันอุดมศึกษาโดยคณะวิชา จำเป็นต้องสนับสนุนให้อาจารย์และนักศึกษา ตลอดจนบุคลากรในมหาวิทยาลัยได้ดำเนินการวิจัย และเผยแพร่ผลงาน อย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในปัจจุบัน ระบบการประกันคุณภาพการศึกษาได้กำหนดให้มีการประกัน คุณภาพในระดับหลักสูตร และมีตัวบ่งชี้ที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการพัฒนางานวิชาการอย่างชัดเจน ได้แก่ ตัวบ่งชี้ ที่ 2.1 ระบบและกลไกการบริหารและพัฒนา งานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ ที่กำหนดเกณฑ์มาตรฐานไว้ คือ คณะจะต้องสนับสนุนพันธกิจด้านการวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ ในประเด็นกิจกรรมวิชาการที่ส่งเสริมงานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ เช่น การจัดประชุมวิชาการ การจัดแสดงงานสร้างสรรค์ การจัดให้มีศาสตราจารย์ อาคันตุกะหรือศาสตราจารย์รับเชิญ (Visiting professor)

การประชุมวิชาการระดับชาติ NCTIM 2018 ที่จัดขึ้นระหว่างวันที่ 5-6 มีนาคม 2561 โดยคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม และมีเครือข่ายที่เป็นมหาวิทยาลัยอีก 8 แห่ง ถือเป็นกิจกรรมที่สอดคล้องกับภารกิจของสถาบันอุดมศึกษา และการประกันคุณภาพการศึกษา โดยในประเด็นหลักการประชุมเป็นการจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม ถือว่าเป็นสิ่งสำคัญมากในยุคปัจจุบัน เพราะความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสามารถยกระดับคุณภาพชีวิตของมนุษย์ได้ สังคมโลกปัจจุบันต้องพึ่งพาเทคโนโลยีกันมากขึ้น การมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่เกี่ยวกับเทคโนโลยีต่าง ๆ รวมทั้งผลกระทบจาก

สารจากอธิการบดี

เปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีที่มีผลต่อประชาคมโลก จะเป็นสิ่งที่จะช่วยให้การดำเนินชีวิตเป็นไปอย่างมั่นคง และรู้เท่าทันถึงผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงที่มีต่อตนเองและสังคม

ขอขอบพระคุณ ศาสตราจารย์ ดร. มนต์ชัย เทียนทอง คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ ที่ให้เกียรติมาเป็นวิทยากรบรรยาย เรื่อง “นวัตกรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม” ซึ่งเทคโนโลยีดิจิทัล ถือเป็นเทคโนโลยีที่สร้างโอกาสมากมาย ทั้งในพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมทั้งในปัจจุบันและอนาคตเช่นกัน

ขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิ ศาสตราจารย์ พล.ต.ต.ดร.เกียรติพงษ์ มีเพียร ศาสตราจารย์ ดร.มนต์ชัย เทียนทอง รองศาสตราจารย์ ดร.สมเจตน์ ภูศรี และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ละอองทิพย์ มัทธูรศ ที่ให้เกียรติเป็นคณะที่ปรึกษาการประชุมวิชาการครั้งนี้ ขอขอบคุณ คุณสมศักดิ์ สถาพรนิรันดร์ จากบริษัท เอเซอร์ คอมพิวเตอร์ จำกัด ที่ได้มาบรรยายพิเศษ เรื่อง เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวสู่นวัตกรรม IOT เพื่อสร้างสรรค์ Tech Startup ขอขอบพระคุณผู้ประเมินอิสระ ทุก ๆ ท่าน ที่ให้ความอนุเคราะห์ประเมินบทความ และขอขอบคุณอาจารย์ นักศึกษา และนักวิจัย ที่ได้ส่งผลงานวิจัยเข้าร่วมประชุมวิชาการในครั้งนี้

ขอขอบคุณคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม และมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ ที่ร่วมกันเป็นเครือข่ายจัดงานประชุมวิชาการในครั้งนี้ หวังเป็นอย่างยิ่งว่า การประชุมวิชาการ NCTIM-2018 ในครั้งนี้ จะเป็นเวทีส่งเสริมให้อาจารย์ และนักศึกษา สร้างสรรค์ผลงานวิจัยที่มีคุณภาพ และมีผลงานเผยแพร่ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกันอย่างต่อเนื่องต่อไป สืบไป

สารจากผู้ทรงคุณวุฒิที่ปรึกษา



ศาสตราจารย์ พล.ต.ต.ดร.เกียรติพงษ์ มีเพียร

จากสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของเศรษฐกิจโลกในปัจจุบัน ประเทศต่างๆ ได้ให้ความสนใจที่จะแก้ไขปัญห เศรษฐกิจมีจำนวนมากขึ้น มิได้จำกัดขอบเขตอยู่แต่เฉพาะภายในประเทศของตนเท่านั้น หากแต่พยายามศึกษาระบบเศรษฐกิจของประเทศอื่นที่ประสบความสำเร็จในการพัฒนาเศรษฐกิจ มาเป็นต้นแบบในการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศของตน ประเทศไทยก็เช่นกัน ตระหนักถึงสภาวะการเปลี่ยนแปลงของเศรษฐกิจโลกในปัจจุบัน จึงได้ประกาศนโยบายประเทศไทย 4.0 (Thailand 4.0) สำหรับการขับเคลื่อนการปฏิรูป เพื่อให้สามารถรับมือโดยการเปลี่ยนแปลง โดยการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างเศรษฐกิจ ในศตวรรษที่ 21 ไปสู่ “Value-Based Economy” หรือ “เศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม” ซึ่งหมายถึงการขับเคลื่อนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างน้อยใน 3 มิติสำคัญ คือ 1) เปลี่ยนจากการผลิตสินค้า “โภคภัณฑ์” ไปสู่สินค้าเชิง “นวัตกรรม” 2) เปลี่ยนจากการขับเคลื่อนประเทศด้วยภาคอุตสาหกรรม ไปสู่การขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี ความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรม และ 3) เปลี่ยนจากการเน้นภาคการผลิตสินค้า ไปสู่การเน้นภาคบริการมากขึ้น

ประเทศไทย 4.0 เป็นยุทธศาสตร์สำคัญที่จะพัฒนาประเทศไทยให้เข้าสู่ยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม ครั้งที่ 4 หรือ Industrial Revolution 4.0 (IR 4.0) การปฏิวัติอุตสาหกรรม คือการเปลี่ยนแปลงแบบก้าวกระโดดของเทคโนโลยี ซึ่งมีผลกระทบต่อมนุษย์ทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และการติดต่อสื่อสาร โดยในอดีตที่ผ่านมาได้เกิดการปฏิวัติอุตสาหกรรมของโลกแล้วทั้งสิ้น 3 ครั้ง ครั้งที่ 1 มีการริเริ่มการใช้พลังงานไอน้ำในงานอุตสาหกรรม และเน้นการผลิตโดยเครื่องจักรกล ครั้งที่ 2 เป็นการเริ่มใช้พลังงานไฟฟ้าซึ่งทำให้สามารถผลิตสินค้าอุตสาหกรรมเป็นจำนวนมาก (mass production) และครั้งที่ 3 เป็นการใช้ระบบอิเล็กทรอนิกส์และระบบสารสนเทศ เพื่อสนับสนุนการผลิตสินค้าอุตสาหกรรมด้วยระบบอัตโนมัติ จะเห็นว่าการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีทั้ง 3 ครั้งเหล่านั้น ส่งผลกระทवरวดเร็วรุนแรงต่อเศรษฐกิจและสังคมทั้งสิ้น

การปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ 4 นี้ว่า เป็นการผสมผสานของเทคโนโลยี 3 กลุ่มที่กำลังเป็นสิ่งที่เข้าถึงได้ง่ายขึ้น และได้เปลี่ยนแปลงรูปแบบการใช้ชีวิตและการทำธุรกิจของผู้คน กล่าวคือ การผสมผสานเทคโนโลยีด้านกายภาพ เทคโนโลยีดิจิทัล และเทคโนโลยีชีวภาพ ซึ่งเป็นสิ่งที่ทุกคนต้องทำความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง และเตรียมพร้อมรองรับการนำมาใช้ ซึ่งเทคโนโลยีสำคัญ 23 ด้าน ดังนี้ 1) เทคโนโลยีการฝังตัว (implantable technologies) 2) การมีตัวตนทางดิจิทัล (our digital presence) 3) แว่นตาที่ใช้สำหรับการติดต่อสื่อสารได้ (vision as the new interface) 4) อินเทอร์เน็ตที่สวมใส่ได้ (wearable internet) 5) คอมพิวเตอร์ที่พบได้ทั่วไป (ubiquitous computing) 6) ซูเปอร์คอมพิวเตอร์ขนาดจิ๋ว (a supercomputer in your pocket) 7)

พื้นที่จัดเก็บข้อมูลดิจิทัลสำหรับทุกคน (storage for all) 8) The Internet of Things (IOT) 9) บ้านที่เชื่อมต่อกับทุกอย่าง (the connected home) 10) เมืองอัจฉริยะ (smart cities) 11) ข้อมูลขนาดใหญ่เพื่อการตัดสินใจต่าง ๆ (big data for decisions) 12) รถไร้คนขับ (driverless car) 13) ปัญญาประดิษฐ์และการตัดสินใจ (AI and decision-making) 14) ปัญญาประดิษฐ์และมนุษย์เงินเดือน (AI and white-collar jobs) 15) หุ่นยนต์และการให้บริการ (robotics and services) 16) bitcoin และ blockchain 17) เศรษฐกิจแบ่งปัน (the sharing economy) 18) รัฐบาลและ blockchain 19) การพิมพ์สามมิติ และการผลิต (3D printing and manufacturing) 20) การพิมพ์สามมิติและสุขภาพ (3D printing and human health) 21) การพิมพ์สามมิติและสินค้าอุปโภคบริโภค (3D printing and consumer products) 22) การออกแบบมนุษย์ (designer being) และ 23) เทคโนโลยีสมอง (neurotechnologies)

จากนโยบายดังกล่าว หน่วยงาน องค์กรต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเทคโนโลยี จะต้องส่งเสริมให้เกิดการวิจัยและพัฒนาเทคโนโลยีใหม่ ๆ อยู่เสมอ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสถาบันอุดมศึกษาซึ่งเป็นหน่วยงานหลักในการวิจัย ผลิต หรือสร้างองค์ความรู้ต่าง ๆ โดยจะต้องมีการจัดการเทคโนโลยีอย่างเหมาะสม สอดคล้องกับบริบทของสังคม การจัดการเทคโนโลยีเป็นการผสมผสานองค์ความรู้ และกระบวนการด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องเข้าด้วยกัน อันได้แก่ การวิจัย การพัฒนา การออกแบบ การสร้าง การผลิต การทดสอบ และการบำรุงรักษา ตลอดจนการโอนถ่ายเทคโนโลยี

การประชุมวิชาการระดับชาติการจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม ครั้งที่ 4 หรือ NCTIM 2018 (The 4th National Conference on Technology and Innovation Management) ที่จัดขึ้นระหว่างวันที่ 5-6 มีนาคม 2561 ถือเป็นจุดประกายในด้านการวิจัยการจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม ทั้งเทคโนโลยีสารสนเทศ เทคโนโลยีการศึกษา เทคโนโลยีสารสนเทศภูมิศาสตร์ เทคโนโลยีการเกษตร เทคโนโลยีสิ่งแวดล้อม เทคโนโลยีอุตสาหกรรม และเทคโนโลยีอื่น ๆ ทั้งที่เป็นเทคโนโลยีร่วมสมัย และเทคโนโลยีภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งเทคโนโลยีที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ถือเป็นเทคโนโลยีที่มีคุณค่าของสังคมไทยที่ควรนำมาวิจัยและพัฒนาต่อยอด และนำกลับไปพัฒนาท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมปัจจัยด้านผลผลิต คุณภาพชีวิต และเศรษฐกิจชุมชนอย่างยั่งยืน

สารจากเครือข่ายความร่วมมือ

ในปีการศึกษา 2558 คณะกรรมการดำเนินงานภายใต้เครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการของมหาวิทยาลัยราชภัฏ 8 แห่ง ได้แก่ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา มหาวิทยาลัยราชภัฏกาฬสินธุ์ และมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ ได้จัดการประชุมวิชาการระดับชาติ “การจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม” ครั้งที่ 1 หรือ NCTIM 2015 (The 1st National Conference on Technology and Innovation Management) ขึ้นในวันที่ 12-13 พฤษภาคม 2558 ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ซึ่งในการจัดงานที่ผ่านมา ได้รับความร่วมมือจากนักวิจัย บุคลากร และนักศึกษา ส่งบทความนำเสนอทั้งสิ้น จำนวน 110 เรื่อง แยกเป็นงานวิจัยระดับปริญญาตรี จำนวน 53 เรื่อง ระดับบัณฑิตศึกษา อาจารย์ และนักวิจัย จำนวน 57 เรื่อง จำแนกเป็นการนำเสนอแบบบรรยาย จำนวน 70 เรื่อง และการนำเสนอแบบโปสเตอร์ จำนวน 40 เรื่อง โดยได้รับความร่วมมือจากผู้ประเมินอิสระตรวจสอบและทบทวนบทความวิชาการและบทความวิจัย จำนวน 53 คน



การประชุมวิชาการระดับชาติการจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม ครั้งที่ 2 หรือ NCTIM 2016 (The 2nd National Conference on Technology and Innovation Management) ที่จัดขึ้นระหว่างวันที่ 30-31 มีนาคม 2559 ภายใต้เครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการของมหาวิทยาลัยราชภัฏ 8 แห่ง ได้แก่

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา มหาวิทยาลัยราชภัฏกาฬสินธุ์ และมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ การจัดกิจกรรมครั้งนี้ คณะกรรมการดำเนินงาน ได้เรียนเชิญ

สารจากเครือข่ายความร่วมมือ

Professor Dr. Anthony R. Moon จากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีซิดนีย์ เป็นวิทยากรบรรยาย เรื่อง “MOOC” และคุณสตีลา ลังการ์พินธุ์ ผู้แทนจาก บริษัท อินเทล ไมโครอิเล็กทรอนิกส์ (ประเทศไทย) จำกัด เป็นวิทยากรบรรยาย เรื่อง “Internet of Thing” และได้รับความร่วมมือจากนักวิจัย บุคลากร และนักศึกษา ส่งบทความนำเสนอทั้งสิ้น จำนวน 171 เรื่อง แยกเป็นงานวิจัยระดับปริญญาตรี จำนวน 104 เรื่อง ระดับบัณฑิตศึกษา อาจารย์ และนักวิจัย จำนวน 67 เรื่อง จำแนกเป็นการนำเสนอแบบบรรยาย จำนวน 106 เรื่อง และการนำเสนอแบบโปสเตอร์ จำนวน 65 เรื่อง โดยได้รับความร่วมมือจากผู้ประเมินอิสระตรวจสอบและทบทวนบทความวิชาการและบทความวิจัย จำนวน 64 คน



การประชุมวิชาการระดับชาติการจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม ครั้งที่ 3 หรือ NCTIM 2017 (The 3rd National Conference on Technology and Innovation Management) ที่จัดขึ้นระหว่างวันที่ 1-3 มีนาคม 2560 ภายใต้เครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการของมหาวิทยาลัยราชภัฏ 8 แห่ง และมหาวิทยาลัยราชภัฏ 1 แห่ง ได้แก่ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ การจัดการกิจกรรมครั้งนี้ได้เรียนเชิญ Professor Dr. Anthony R. Moon จากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีซิดนีย์ เป็นวิทยากรบรรยาย เรื่อง “Introduction to Big Data” และศาสตราจารย์ ดร. มนต์ชัย เทียนทอง คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ เป็นวิทยากรบรรยาย เรื่อง “แนวทางการวิจัยด้านเทคโนโลยีดิจิทัลในยุคประเทศไทย 4.0” ทั้งนี้การประชุมงานวิชาการ ได้รับความร่วมมือจากนักวิจัย บุคลากร และนักศึกษา ส่งบทความนำเสนอทั้งสิ้น จำนวน 339 เรื่อง แยกเป็นงานวิจัยระดับปริญญาตรี จำนวน 248 เรื่อง ระดับบัณฑิตศึกษา อาจารย์ และนักวิจัย จำนวน 91 เรื่อง จำแนกเป็นการนำเสนอแบบบรรยาย จำนวน 149 เรื่อง และการนำเสนอแบบโปสเตอร์ จำนวน 190 เรื่อง



การประชุมวิชาการระดับชาติการจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม ครั้งที่ 4 (The 4th National Conference on Technology and Innovation Management) หรือ NCTIM ที่จัดขึ้นระหว่างวันที่ 5 – 6 มีนาคม 2561 ภายใต้เครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการของมหาวิทยาลัยราชภัฏ 8 แห่ง และมหาวิทยาลัยราชภัฏ 1 แห่ง ได้แก่ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ การจัดกิจกรรมครั้งนี้ได้เรียนเชิญ ศาสตราจารย์ ดร.มนต์ชัย เทียนทอง คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ เป็น Key Note Speaker เรื่อง “นวัตกรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม” และเรียนเชิญผู้แทนจากบริษัท เอเซอร์ คอมพิวเตอร์ จำกัด มาบรรยายพิเศษ เรื่อง เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวสู่นวัตกรรม IOT เพื่อสร้างสรรค์ Tech Startup

ทั้งนี้การประชุมงานวิชาการ ได้รับความร่วมมือจากนักวิจัย บุคลากร และนักศึกษา ส่งบทความ นำเสนอทั้งสิ้น จำนวน 313 เรื่อง แยกเป็นงานวิจัยระดับปริญญาตรี จำนวน 256 เรื่อง ระดับบัณฑิตศึกษา อาจารย์ และนักวิจัย จำนวน 57 เรื่อง จำแนกเป็นการนำเสนอแบบบรรยาย จำนวน 146 เรื่อง และการนำเสนอแบบโปสเตอร์ จำนวน 167 เรื่อง

การประชุมวิชาการทั้ง 3 ครั้งที่ผ่านมา รวมถึงในครั้งนี้ จัดขึ้นเพื่อสนับสนุนการพัฒนา การเรียนการสอน การบริการวิชาการ การวิจัย และการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม โดยส่งเสริมและสนับสนุนให้บุคลากร และ/หรือผู้เชี่ยวชาญในหน่วยงานเครือข่ายเข้าร่วมกิจกรรมการประชุมวิชาการ การจัดทำวารสารวิชาการ การศึกษาคูงานระหว่างสถาบัน การเผยแพร่บทความวิจัยหรือบทความทางวิชาการ และสร้างเครือข่ายวิชาการเผยแพร่งานวิจัยให้มีความเข้มแข็งสู่ระดับสากล โดยกำหนดประเด็นการนำเสนอผลงานวิชาการและผลงานวิจัยที่สอดคล้องกับภารกิจและบริบทของสมาชิกเครือข่าย 3 กลุ่ม ดังนี้

A: กลุ่มการจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม

A1 : การจัดการเทคโนโลยี (TM)

A2 : การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ (ITM)

A3 : การจัดการเทคโนโลยีการศึกษา (ETM)

A4 : การจัดการเทคโนโลยีพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (ECM)

- A5 : เทคโนโลยีและนวัตกรรมด้านอื่น ๆ
- B: กลุ่มนวัตกรรมการบริหารจัดการและการเมือง
 - B1 : การบริหารการศึกษา (EA)
 - B2 : การเมืองการปกครอง (PG)
 - B3 : การบริหารจัดการภาครัฐ (PM)
 - B4 : การบริหารจัดการธุรกิจ (BM)
- C: กลุ่มวิทยาการคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ
 - C1 : เทคโนโลยีสารสนเทศ (IT)
 - C2 : เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (CTC)
 - C3 : เทคโนโลยีมีลติมีเดียและคอมพิวเตอร์ศึกษา (MTA,CED)
 - C4 : เทคโนโลยีสารสนเทศภูมิศาสตร์ (GIT,GIS)
 - C5 : วิทยาการคอมพิวเตอร์ (CS)
 - C6 : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ (BC)

การประชุมวิชาการได้กำหนดการนำเสนอผลงานวิชาการและผลงานวิจัย ในกลุ่มนักวิจัย บุคลากร และนักศึกษา ทั้งระดับบัณฑิตศึกษาและระดับปริญญาตรี โดยมีการนำเสนอผลงาน 2 รูปแบบคือ การนำเสนอแบบบรรยาย และการนำเสนอแบบโปสเตอร์ โดยสมาชิกเครือข่ายทั้ง 9 แห่ง ร่วมจัดสรรงบประมาณสนับสนุนการดำเนินงาน และเรียนเชิญหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชน ที่มีผลงานวิชาการและผลงานวิจัยนำเสนอผลงานในครั้งนี้

คณะกรรมการดำเนินงานหวังว่า การจัดการประชุมวิชาการในครั้งนี้ จะส่งเสริมให้อาจารย์ นักศึกษา สร้างสรรค์ผลงานวิจัยที่มีคุณภาพ มีผลงานเผยแพร่และมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกันอย่างต่อเนื่องสืบไป

ที่ปรึกษา และกรรมการเครือข่าย การประชุมวิชาการ

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

รศ.ดร. สิทธิชัย บุษหมั่น
ผศ.ดร.ธรัช อารีราษฎร์
ผศ.ดร.วโรปภา อารีราษฎร์

รักษาราชการอธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
คณบดีคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
ผู้ประสานงานเครือข่าย

มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

รศ.มาลีนี จุฑาปะมา
ดร.ทิพย์วัลย์ แสนคำ

อธิการบดี
ผู้ประสานงานเครือข่าย

มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

ผศ.ดร.เสนาะ กลิ่นงาม
ผศ.สุวัฒน์ เตชะเพชรไพบูลย์
อาจารย์สุกัญชุลิกา บุญมาธรรม

อธิการบดี
คณบดีคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
ผู้ประสานงานเครือข่าย

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

รศ.ดร.เปรี๊ยะ กิจรัตน์ภร
ผศ.ดร.สีปดระกุล สุชาติ
ดร.ธงชัย ชำมี

อธิการบดี
คณบดีคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
ผู้ประสานงานเครือข่าย

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

รศ.ดร.วิเชียร ฝอยพิกุล
ผศ.ดร.แสงเพชร พระฉาย
อ.วันเพ็ญ โพธิ์เกษม

อธิการบดี
ตัวแทนกลุ่มหลักสูตรวิทยาการสารสนเทศ
ผู้ประสานงานเครือข่าย

มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

ผศ.ดร.ประกาศิต อานุภาพแสนยากร
ดร.นภวรรณ ชาติมนตรี

รักษาราชการแทนอธิการบดี
ผู้ประสานงานเครือข่าย

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

ผศ.ปรีชา ธรรมวินทร
ดร.สุขสถิตย์ มีสถิตย์
ดร.สุธาสนี คุปตะบุตร

อธิการบดี
ประธานสาขาวิชาคอมพิวเตอร์
ผู้ประสานงานเครือข่าย

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ

ผศ.ไพศาล บุรินทร์วัฒนา
ผศ.ดร. สาลินันท์ บุญมี
อาจารย์ศศิรินทร์ ศาสตร์สาระ

อธิการบดี
คณบดีคณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ
ผู้ประสานงานเครือข่าย

ที่ปรึกษา และกรรมการเครือข่าย การประชุมวิชาการ

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

ผศ.สมเดช นิลพันธุ์

อาจารย์ธานีล ม่วงพลู

อาจารย์อวยชัย อินทรสมบัติ

รักษาราชการแทนอธิการบดี

ประธานสาขาวิชาคอมพิวเตอร์

ผู้ประสานงานเครือข่าย

ผู้ทรงคุณวุฒิที่ปรึกษา



รองศาสตราจารย์ ดร.สมเจตน์ ภูศรี

นายกสภามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์



ศาสตราจารย์ พล.ต.ต.ดร.เกียรติพงษ์ มีเพียร

คณะกรรมการประจำคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

คณะกรรมการสภาวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม



ศาสตราจารย์ ดร.มนต์ชัย เทียนทอง

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ละอองทิพย์ มัทธูรศ

คณะกรรมการประจำคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม



Prof. Dr. Antony Moon

University of Technology Sydney

วิทยาการบรรยายพิเศษ



ศาสตราจารย์ ดร.มนต์ชัย เทียนทอง

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

การศึกษา :

ปริญญาเอก คอ.ด.วิจัยและพัฒนาหลักสูตร มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

ปริญญาโท คอ.ม. ไฟฟ้า มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

ปริญญาตรี คอ.บ.วิศวกรรมไฟฟ้า มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

ตำแหน่ง : คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

ความเชี่ยวชาญพิเศษ: ด้านคอมพิวเตอร์ศึกษา ด้านการวิจัยและการพัฒนาหลักสูตร
และด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม

ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาคณะกรรมการประชุมวิชาการ

ศ.พล.ต.ต.ดร.เกียรติพงษ์ มีเพียร

ศ.ดร.มนต์ชัย เทียนทอง

รศ.ดร.สมเจตน์ ภูศรี

รศ.ดร.ปานใจ ชารัตนวงค์

รศ.ดร.สุบรรณ เอี่ยมวิจารณ์

พ.ท.หญิง ผศ.ดร.ศิริกาญจน์ เอี่ยมอาจหาญ โรงเรียนนายร้อยพระจุลจอมเกล้า

ผศ.ดร.วีระชัย คอนจ่อหอ

ผศ.ดร.สาลินันท์ บุญมี

ผศ.ดร.จรัญ แสนราช

ผศ.ดร.มณฑิยา รัตนศิริวงศ์วุฒิ

ผศ.ดร.ศักดิ์ชาย ตั้งวรรณวิทย์

ผศ.ดร.กริช สมกันธา

ผศ.ดร.ละอองทิพย์ มัทธูรศ

ผศ.ดร.จิรัฐา บุญอุบ

ผศ.ดร.พูนศักดิ์ สิริโหม

ผศ.ดร.เนตรชนก จันทร์สว่าง

ผศ.ดร.ธรัช อารีราษฎร์

ผศ.ดร.วโรปภา อารีราษฎร์

ผศ.ดร.พรสวรรค์ วงศ์ตาธรรม

ผศ.ดร.จุฬารัตน์ บุขบงก์

ผศ.ดร.ไชยยันต์ สุกุลไทย

ผศ.ดร.ทรงกรด พิมพิศาล

ดร.พีรศุขย์ บุญมาธรรม

ดร.แสงเพชร พระฉาย

ดร.นภวรรณ ชาติมนตรี

ข้าราชการบำนาญ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

มหาวิทยาลัยศิลปากร

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

โรงเรียนนายร้อยพระจุลจอมเกล้า

มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

ข้าราชการบำนาญ

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความ การประชุมวิชาการ

ดร.สุขแสง คุณนก
ดร.เทอดชัย บัวผาย
ดร.วิญญู อุตระ
ดร.จรรยา จันทน
ดร.สมคิด สุทธิธาวี
ดร.ลาวัณย์ ดุลยชาติ
ดร.อัญญาปารย์ ศิลปะนิลมาลย์
ดร.อภิธา รุณวาทย์
ดร.ธวัชชัย สหพงษ์
ดร.เผด็จ พรหมสาขา ณ สกลนคร
ดร.อภิชาติ เหล็กดี
ดร.ชนะชัย อวนวัง
ดร.วีระพน ภาณุรักษ์
ดร.ปิยศักดิ์ ถิอาสนา
ดร.สุนันทา กลิ่นถาวร
ดร.ฐิติมา ผ่องแผ้ว
ดร.วีระศักดิ์ ฟองเงิน
ดร.กาญจนา ดงสงคราม

นักวิชาการภาคเอกชน
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่นเขต 2
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 24
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์
มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
โรงเรียนศึกษาสงเคราะห์วัชบุรี จังหวัดร้อยเอ็ด
มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

คณะกรรมการดำเนินงาน

การประชุมวิชาการ

คณะกรรมการที่ปรึกษาการประชุมวิชาการ

รองศาสตราจารย์ ดร. สิทธีชัย บุษหมั่น

รักษาราชการแทนอธิการบดี

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

คณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ

ศ.พล.ต.ต.ดร.เกียรติพงษ์ มีเพียร

ข้าราชการบำนาญ

รศ.ดร.สมเจตน์ ภูศรี

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ศ.ดร.มนต์ชัย เทียนทอง

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

ผศ.ดร.ละอองทิพย์ มัทธูรศ

ข้าราชการบำนาญ

คณะกรรมการดำเนินงาน (กองบรรณาธิการ)

ผศ.ดร.ธรัช อารีราษฎร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ผศ.ดร.วโรปภา อารีราษฎร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ผศ.สุวัฒน์ เตชะเพชรไพบูลย์

มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

ดร.สมคิด สิทธิธารวัช

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

ดร.นภวรรณ ชาทิมนตรี

มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

ดร.ทิพวัลย์ แสนคำ

มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

ผศ.ดร.แสงเพชร พระฉาย

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

ดร.สุขสถิตย์ มีสถิตย์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

ผศ.ดร.สาลินันท์ บุญมี

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ

อาจารย์ธานีล ม่วงพูล

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

คณะกรรมการประสานงาน

ผศ.ดร.วโรปภา อารีราษฎร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ดร.นภวรรณ ชาทิมนตรี

มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

ดร.สมคิด สิทธิธารวัช

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

ดร.ทิพวัลย์ แสนคำ

มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

อาจารย์วันเพ็ญ โพธิ์เกษม

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

อาจารย์สุกัญชวลิกา บุญมาธรรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

ดร.สุธาสินี คุปตะบุตร

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

อาจารย์ศศิรินทร์ ศาสตรสาร

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ

อาจารย์อวยชัย อินทรสมบัติ

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

นายธนภฤต วิชัยวงศ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

กำหนดการจัดงานประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่”การจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม“4
“The 4th National Conference on Technology and Innovation Management ”

วันที่ 5 – 6 มีนาคม 2561 ณ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
อาคารคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

วันที่ 5 มีนาคม 2561

เวลา 13.00 – 16.00 น. การอบรมเชิงปฏิบัติการ การใช้เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวสู่นวัตกรรม IOT เพื่อสร้างสรรค์ Tech Startup โดย คุณสมศักดิ์ สถาพรนิรันดร์ จาก บริษัท ACER คอมพิวเตอร์ จำกัด

วันที่ 6 มีนาคม 2561

เวลา 08.00 – 08.30 น. ลงทะเบียนผู้เข้าร่วมงาน ณ ห้องประชุมชั้น 5A ชั้น 5
เวลา 09.00 – 10.00 น. - พิธีเปิดงานประชุมวิชาการ
กล่าวเปิดงานโดยรักษาราชการอธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
- กล่าวรายงานโดย ผศ.ดร.วโรปภา อารีราษฎร์
- พิธีลงนามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือมหาวิทยาลัยเครือข่าย
- มอบของที่ระลึก และถ่ายภาพร่วมกับมหาวิทยาลัยเครือข่าย
- การแสดงในพิธีเปิดงานประชุมวิชาการ
เวลา 10.00 – 11.00 น. ปาฐกถาพิเศษ เรื่อง “แนวโน้มนวัตกรรม IT”
โดย ศาสตราจารย์ ดร.มนต์ชัย เทียนทอง
เวลา 11.00 – 12.00 น. บรรยายพิเศษ เรื่อง “เทคโนโลยีสมองกลฝังตัวสู่นวัตกรรม IOT เพื่อสร้างสรรค์ Tech Startup ”
โดย คุณสมศักดิ์ สถาพรนิรันดร์ จาก บริษัท ACER คอมพิวเตอร์ จำกัด
เวลา 12.00 – 13.00 น. พักรับประทานอาหารกลางวัน
เวลา 13.00 – 17.00 น. นำเสนอผลงานวิจัยประจำห้อง

ตาราง

นำเสนอภาคบรรยาย

ตารางการนำเสนอบทความ

การประชุมวิชาการ ภาคบรรยาย

หัวข้อ :	เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน/คอมพิวเตอร์ศึกษา			
วันที่ : 6 มีนาคม 2561	ห้อง : 302 ชั้น 3	คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ		
คณะกรรมการประจำห้อง :	อ.ดร.สุชสิทธิ์ มีสิทธิ์	อ.เจษฎา รัตนสุพร		
	อ.พจน์ศิริรินทร์ ลิ้มปิ่นนันทน์			
การนำเสนอบทความวิจัย				
ที่	รหัสบทความ	ชื่องานวิจัย	เวลา	หน้า
1	O-BS-001 (766)	การพัฒนาบทเรียนออนไลน์ เรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งมีชีวิตในระบบนิเวศ//เอกภูมิ อิ่มอก,จตุพงษ์ กะวิวังสกุล และสุมิตรศักดิ์ สีเขียว	13.00-13.20	6
2	O-BS-002 (805)	เดอะ เรส เวลด์ // ชลากร ภูริเทเวศร์ และประภาณุช ธิสูงเนิน	13.20-13.40	21
3	O-BS-003 (844)	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้บทเรียนบนเครือข่ายผ่าน Google Site เรื่อง การสร้างเว็บเพจ รายวิชาคอมพิวเตอร์ 1 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบัวใหญ่ อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา //ธนากร พุดชัย และ ศิริภัสสร อินทรพาณิชย์	13.40-14.00	63
4	O-BS-004 (862)	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง ข้อมูลและสารสนเทศ โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ร่วมกับการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ // สุนันทา ภูโต และมนัสสินี ใจดี	14.00-14.20	33
5	O-BS-005 (886)	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ร่วมกับเทคนิค KWL Plus // สิริธิดา ชันทองดี และมนัสสินี ใจดี	14.20-14.40	31
6	O-BS-006 (889)	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องชนิดของคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนร่วมกับเทคนิค LT // วราภรณ์ วงษ์พันธุ์ตรี และมนัสสินี ใจดี	14.40-15.00	30
7	O-BS-007 (890)	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เรื่อง แรงและความดัน โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนร่วมกับการเรียนแบบสืบสอบ // พิมพ์ชนก กาบกระโทก และมนัสสินี ใจดี	15.00-15.20	2
8	O-BS-008 (964)	การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนออนไลน์ เรื่อง การใช้งานซอฟต์แวร์ // สุรศักดิ์ ตาน้อย, เอกภูมิ อิ่มอก, วิษณุ คงสูงเนิน และอนุชา ตาแหวน	15.20-15.40	16
9	O-BS-009 (972)	แอนิเมชัน เรื่อง แม่ไก่แดงตัวน้อย และ เรื่อง โกลด์ดีลึอส์กับหมี 3 ตัว // เอกภูมิ อิ่มอก, นิมิตร ตาน้อย, วัชระ งบของ และวิจิตรา กองชนิน	15.40-16.00	17

10	O-BS-010 (977)	รูปแบบการเรียนภาษาจีนของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม // นิลุบล สิริธาดา, สกาวใจ ปงปวน, อภิชน วิชาเงิน, Wang Heng และ Wang Yang	16.00-16.20	23
11	O-BS-011 (978)	แรงจูงใจในการเลือกเรียนของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม // เย็นถิติ อรรถเดช, วารุณี มาบกุลเวียน, อริยดา หอมจู, อริศรา สิงห์ทอง และณิชภา ยศุตมธาดา	16.40-16.20	76
12	O-BS-012 (939)	การพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง คอนแทคเลนส์ //ศิริลักษณ์ จันทพาทะ และ ธวัชชัย สหพงษ์	16.40-17.00	39
13	O-BS-013 (1087)	การประยุกต์ใช้งานเทคโนโลยี QR Code ในวัฒนธรรมจีน// วิชาญ อารีเอื้อ, สุดารัตน์ คำไฮ, สุทธิดา ดีทับทิม และสุรสิทธิ์ รัตนศรี	17.00-17.20	100
14	O-BS-014 (1076)	การพัฒนาภาพยนตร์สั้น เรื่อง ทางเลือก // ธเรศ แร่เพชร และอภิธา รุณวาทย์	17.20-17.40	97

ตารางการนำเสนอบทความ

การประชุมวิชาการ ภาคบรรยาย

หัวข้อ :	เทคโนโลยีมีลติมีเดีย/คอมพิวเตอร์ศึกษา/เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร			
วันที่ : 6 มีนาคม 2561	ห้อง : 303 ชั้น 3	คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ		
คณะกรรมการประจำห้อง :	ผศ.ดร.ไพศาล วรคำ	อ.ธิดานุช พุทธสิมมา		
	อ.อุดมศักดิ์ พิมพ์พาศรี			
การนำเสนอบทความวิจัย				
ที่	รหัสบทความ	ชื่องานวิจัย	เวลา	หน้า
1	O-BS-015 (783)	การพัฒนาโปรแกรมธนาคารขยะรีไซเคิล/กรณีศึกษาโรงเรียนบ้านหนองหัววิทยาสรรค์ // ภราดร รัชชัยพิชิตกุล, นิมิตร ตาน้อย, กันตภณ แสงมุกดา และเบญจมาภรณ์ ถินแดง	13.00-13.20	12
2	O-BS-016 (857)	การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยี 2 มิติ แบบมีปฏิสัมพันธ์ เรื่อง ผจญภัยบนโลกแห่งคำศัพท์ // อรรถกานต์ จำปาจันทร์ และสายสุนีย์ จับโจร	13.20-13.40	107
3	O-BS-017 (929)	ระบบฐานข้อมูลการจัดการร้านซักรีด // จิรายุ คำชอบ และชนิษฐา กุลนาวิน	13.40-14.00	79
4	O-BS-018 (963)	การพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง อาหารหลัก 5 หมู่ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 // ปิยสุดา ตันเลิศ, อมรรัตน์ เชื้อสาวถี และวารุณี ธรรมประกอบ	14.00-14.20	15
5	O-BS-019 (973)	การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนตามแนวทางสะเต็มศึกษา เรื่อง หลอดไฟ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 // มานะ โสภา, ช่อผกา โคตศรีกุล และพิศมัย รักษาพล	14.20-14.40	25
6	O-BS-020 (974)	ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง สารเคมีในชีวิตประจำวัน กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 // วันวิสาข์ คงธนกุลบวร, พลอยมณี อินทรเพชร และอภิญา โยธากุล	14.40-15.00	22
7	O-BS-021 (979)	การสร้างระบบแบบทดสอบเพื่อวินิจฉัยข้อบกพร่องทางการเรียนรู้คณิตศาสตร์ สาระที่ 4 พีชคณิต เรื่องการแก้โจทย์ปัญหาด้วยสมการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 // ไพศาล ดาแร่, ฟ้าอาทิตย์ ท่อนทองทิพย์ และวสวัตดี แก้วมาก	15.00-15.20	71
8	O-BS-022 (1004)	สื่อเกมคอมพิวเตอร์ เรื่องการบวกและการลบจำนวนที่มีผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 1,000 กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 // นิพล สังสุทธิ, ยูกิโอะ นากาจิม่า (Yukio Nakajima) และ ภาคภูมิ ปากกาบุตร	15.20-15.40	27
9	O-BS-023 (1007)	การพัฒนาสื่อคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่องระบบของร่างกายสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 // วรพงศ์ มาลัยวงศ์, ชัยณรงค์ พิมวรรณ และยุทธนา แก้วตา	15.40-16.00	26

10	O-BS-024 (1044)	การพัฒนาแอปพลิเคชันแสดงข้อมูลและนำทางบนแอนดรอยด์ กรณีศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม // ทรงวุฒิ เกิดสุข, มงคล รอดจันทร์ และธานีล ม่วงพูล	16.00-16.20	102
11	O-BS-025 (1048)	พัฒนาระบบตรวจสอบคนเข้า-ออกห้องโดยใช้เซ็นเซอร์ ตรวจจับวัตถุ // พงษ์พจน์ พระเคโซ, ไตรภพ คงประดิษฐ์, อวยไชย อินทรสมบัติ และธานีล ม่วงพูล	16.40-16.20	96
12	O-BS-026 (1050)	พัฒนาระบบสตาร์ทรถจักรยานต์ผ่านแอปพลิเคชันบนมือถือ //ณัฐชานนท์ ทันทสมัย, ศรายุธ กวางซี่, อวยไชย อินทรสมบัติ และธานีล ม่วงพูล	16.40-17.00	92
13	O-BS-027 (1052)	ระบบแจ้งเตือนปริมาณคงเหลือของแก๊สในครัวเรือนและการ สั่งซื้อ // สรรชัย ทวีโกวิท, บุรพา เอี่ยมเอกสุวรรณ, ชรินทร์ ศรีปฐมสายชล และธานีล ม่วงพูล	17.00-17.20	94
14	O-BS-028 (1053)	ระบบควบคุมความชื้นดินสำหรับสวนผักต้นหอมผ่านเครือข่าย NRF24L01 // ธนกฤต เกตุพันธ์, วิทยา ธีญญะผล, อวยไชย อินทรสมบัติ และธานีล ม่วงพูล	17.20-17.40	99

ตารางการนำเสนอบทความ

การประชุมวิชาการ ภาคบรรยาย

หัวข้อ :	เทคโนโลยีมีลติมีเดียและแอนิเมชัน คอมพิวเตอร์ศึกษา			
วันที่ : 6 มีนาคม 2561	ห้อง : 304 ชั้น 3	คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ		
คณะกรรมการประจำห้อง :	อ.ดร.อภิธา รุณวาทย์	อ.ชานิล ม่วงพูล		
	อ.มณีนีรัตน์ ผลประเสริฐ			
การนำเสนอบทความวิจัย				
ที่	รหัสบทความ	ชื่องานวิจัย	เวลา	หน้า
1	O-BS-029 (1014)	สื่อการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริมเรื่อง โครงสร้างอะตอมและการจัดเรียงอิเล็กตรอนของธาตุหมู่ A สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 // ปิยสุดา ตันเลิศ, ชินคนัย มั่นมา และวัชพงษ์ ปิตะสุทธิ	13.00-13.20	51
2	O-BS-030 (1018)	การพัฒนาบทเรียนบนเว็บ เรื่อง โครงงานคอมพิวเตอร์ (ตัดต่อวีดีโอ) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5// อัจฉราพร ชันธุแสง, อัชสิทธิ์า จิตรจำนงค์ และมานะ โสภา	13.20-13.40	82
3	O-BS-031 (1020)	เกมส่งเสริมการเรียนรู้เด็กออทิสติก เกมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ เรื่องลูซี่ผู้พิทักษ์สัตว์โลก // พิสิทธิ์ ไชยธนไพศาล และสายสุนีย์ จับโจร	13.40-14.00	104
4	O-BS-032 (895)	การจัดรูปแบบการเรียนรู้ผ่านเว็บ ด้วย Google Site เรื่องซอฟต์แวร์และการเลือกใช้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบัวใหญ่ อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา // ภาณุพงษ์ จันทร์หล่ม และศิริภัสสร อินทรพาณิชย์	14.00-14.20	65
5	O-BS-033 (784)	พัฒนาความสามารถการอ่านคำควบกล้ำโดยใช้สื่อการเรียนรู้การ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านคอนสวรรค์ // สุนทรี ปัชชามูล และศิริภัสสร อินทรพาณิชย์	14.20-14.40	11
6	O-BS-034 (768)	การพัฒนาบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน เรื่อง การใช้งาน Google Classroom สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 // อนุชิต หลาบศิริ และรศรงค์ พัฒนาอนุสรณ์	14.40-15.00	42
7	O-BS-035 (769)	การพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง เรื่อง การสร้าง โลโก้ ด้วยโปรแกรม Aurora 3D Animation Maker สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 // กฤษฏา กฤษณานนท์ และรศรงค์ พัฒนาอนุสรณ์	15.00-15.20	7
8	O-BS-036 (770)	การพัฒนาบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน เรื่องกลไกทางอินเทอร์เน็ตสำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 // น้ำฝน จงหาร และรศรงค์ พัฒนาอนุสรณ์	15.20-15.40	1

9	O-BS-037 (771)	การพัฒนาบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน เรื่อง การสร้าง การ์ตูนแอนิเมชันด้วยโปรแกรม Adobe Animate CC สำหรับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4 // ณรงค์เดช พรหมวงศ์ และรศรงค์ พัฒนา อนุสรณ์	15.40-16.00	38
10	O-BS-038 (772)	การพัฒนาบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน เรื่อง ลิขสิทธิ์ที่ เกี่ยวข้องกับการใช้อินเทอร์เน็ต สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 // ศักดิ์วิวัฒน์ พลตงนอก และรศรงค์ พัฒนาอนุสรณ์	16.00-16.20	36
11	O-BS-039 (1021)	หนังสือเสมือนจริงนิทานอีสป 2 ภาษา เรื่อง มดกับตั๊กแตน // ปิยะพร คล้ายนิล และปิยศักดิ์ ถีอาสนา	16.40-16.20	85
12	O-BS-040 (1023)	หนังสือเสมือนจริง เรื่อง เทพเจ้าอียิปต์ //กัญญารัตน์ พุฒศรี และปิยศักดิ์ ถีอาสนา	16.40-17.00	83
13	O-BS-041 (1015)	การพัฒนาภาพยนตร์สั้น เรื่อง 1 DAY // อนุชา อึ้งประเสริฐ และอภิธา รุณวาทย์	17.00-17.20	86
14	O-BS-042 (1017)	การพัฒนาภาพยนตร์สั้น เรื่อง my life // สุนทร สलगสิงห์ และ ณัฐพงษ์ พระลับรักษา	17.20-17.40	81

ตารางการนำเสนอบทความ

การประชุมวิชาการ ภาคบรรยาย

หัวข้อ :		เทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน เทคโนโลยีสารสนเทศ คอมพิวเตอร์ศึกษา		
วันที่ : 6 มีนาคม 2561		ห้อง : 310 ชั้น 3		คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
คณะกรรมการประจำห้อง :		ผศ.ดร.วีระชัย คอนจจอหอ		อ.ไกรลาศ บำรุงชาติ
		อ.ชนตดี พิมพ์สุวรรณค์		
การนำเสนอบทความวิจัย				
ที่	รหัสบทความ	ชื่องานวิจัย	เวลา	หน้า
1	O-BS-043 (773)	การพัฒนาบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน เรื่องวิธีการใช้งานเบื้องต้นเกี่ยวกับแอปแอร์เพย์ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 // รัฐศาสตร์ วรรณพราหมณ์ และรศรงค์ พัฒนาอนุสรณ์	13.00-13.20	35
2	O-BS-044 (774)	การพัฒนาบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน เรื่อง การสร้างการ์ตูนแอนิเมชันโดยใช้โปรแกรม Scratch สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 // อธิพงษ์ อาจเอี่ยม และรศรงค์ พัฒนาอนุสรณ์	13.20-13.40	37
3	O-BS-045 (776)	การพัฒนาบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน เรื่อง การติดตั้งระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตไร้สายภายในโรงเรียน สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 // สุภาวดี ศรีสูงเนิน และรศรงค์ พัฒนาอนุสรณ์	13.40-14.00	54
4	O-BS-046 (777)	การพัฒนาบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน เรื่อง การตกแต่งรูปภาพโดยโปรแกรม สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 // เอกฉัตร จันทร์ไทร และรศรงค์ พัฒนาอนุสรณ์	14.00-14.20	52
5	O-BS-047 (778)	การพัฒนาบทเรียนมีเดียแบบสะเต็มศึกษา เรื่องการสร้างตัวอักษรและการเคลื่อนไหว ด้วยโปรแกรม Adobe Flash CS6 สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 // ประเสริฐศักดิ์ วันนุกุล และสวียา สุรมณี	14.20-14.40	53
6	O-BS-048 (779)	การพัฒนาบทเรียนมีเดียแบบสืบเสาะหาความรู้ เรื่องผลกระทบจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 // ญัฐวรรณ โคตรสะขิง และสวียา สุรมณี	14.40-15.00	56
7	O-BS-049 (780)	การพัฒนาบทเรียนมีเดียแบบสะเต็มศึกษา เรื่องการสร้างเอฟเฟคภาพ 3 มิติ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 // มงคล แสงสุวรรณ และสวียา สุรมณี	15.00-15.20	50
8	O-BS-050 (781)	การพัฒนาแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ เรื่องคำราชาศัพท์สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 // อธิมาภรณ์ พรหมดี และสวียา สุรมณี	15.20-15.40	44
9	O-BS-051 (782)	การพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง เรื่องแนวทางการเลือกซื้อคอมพิวเตอร์ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 // ญาดา รัตนกร และรศรงค์ พัฒนาอนุสรณ์	15.40-16.00	14

10	O-BS-052 (795)	การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียเรื่อง การสร้าง Flowchart ด้วยโปรแกรม Flowgorithm ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (SSPC) // จารากิวัฒน์ ปัตโน และ อัญญาปารย์ ศิลปนิลมาลย์	16.00-16.20	48
11	O-BS-053 (796)	การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างแผ่นพับด้วยโปรแกรม Microsoft Publisher ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (SSPC) // มินตรา แสงสุดตา และอัญญาปารย์ ศิลปนิลมาลย์	16.40-16.20	45
12	O-BS-054 (797)	การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างวีดิโอด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (SSPC) // สุจิตรา นนทภา และ อัญญาปารย์ ศิลปนิลมาลย์	16.40-17.00	47
13	O-BS-055 (1091)	การวิเคราะห์ภาษาจีนที่ปรากฏบนสติ๊กเกอร์วีแชท (WeChat)// สุกัญญา น้อยฉิม, สุพัตรา พวงมัจฉิมมา, สุพัตรา ปาसानะโก, สุวิมล พันสาย และอนูวัต ชัยเกียรติธรรม	17.00-17.20	93
14	O-BS-056 (1035)	ระบบบันทึกสุขภาพแม่และเด็กผ่านแอปพลิเคชัน บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ // อาธิติยา ปูระเสนา, ณิชฎพล ปัดทุม และ ภาสกร รัตนธรรม	17.20-17.40	123

ตารางการนำเสนอบทความ

การประชุมวิชาการ ภาคบรรยาย

หัวข้อ :	เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน เทคโนโลยีสารสนเทศ คอมพิวเตอร์ศึกษา			
วันที่ : 6 มีนาคม 2561	ห้อง 311 ชั้น 3	คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ		
คณะกรรมการประจำห้อง :	ผศ.ดร.สัมฤทธิ์ แสนภาค		อ.อวยไชย อินทรสมบัติ	
	อ.ทิพวิมล ชมภูคำ			
การนำเสนอบทความวิจัย				
ที่	รหัสบทความ	ชื่องานวิจัย	เวลา	หน้า
1	O-BS-057 (804)	การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง การเขียนผังงานออนไลน์ด้วยโปรแกรม Draw.io ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (SSPC) // ทานตะวัน พิมพ์พันธ์ และอัญญาปารย์ ศิลปนิลมาลย์	13.00-13.20	49
2	O-BS-058 (806)	การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 // ประกายพร คุณาชน และ นศินทร พัฒนชัย	13.20-13.40	4
3	O-BS-059 (807)	การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนแท็บเล็ต เรื่อง การสร้างเว็บไซต์ด้วย Google Sites สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 // อรุมา ไชยหงษ์ และนศินทร พัฒนชัย	13.40-14.00	5
4	O-BS-060 (808)	การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง การใช้ภาษาจีนเบื้องต้น ตามรูปแบบการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E // ยุพาพร ใบชา และอัญญาปารย์ ศิลปนิลมาลย์	14.00-14.20	19
5	O-BS-061 (809)	การพัฒนาบทเรียน E-Learning เรื่อง การออกแบบเพิ่มสะสมผลงานด้วยโปรแกรม Photoshop CS6 ตามแนวการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน // ปฏิพัทธ์ โพธิ์พระทอง และนศินทร พัฒนชัย	14.20-14.40	20
6	O-BS-062 (810)	การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนแท็บเล็ต เรื่อง การสื่อสารข้อมูล สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 // อาริยา ถิ่นช่วง และนศินทร พัฒนชัย	14.40-15.00	3
7	O-BS-063 (828)	การพัฒนาบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างภาพสต็อกเกอร์ไลน์ด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator CS6 สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 // กานต์ธิดา สุขวิชัย,ลาวัญญ์ ดุลยชาติ และสุรจักษ์ พิริยะเชิดชูชัย	15.00-15.20	9
8	O-BS-064 (842)	การพัฒนาบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างภาพ 3 มิติ ด้วยโปรแกรม Unity ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 // อนุชิต ธนะชาติ, ลาวัญญ์ ดุลยชาติ และสุรจักษ์ พิริยะเชิดชูชัย	15.20-15.40	60
9	O-BS-065 (847)	การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างภาพนิ่งให้เป็นภาพเคลื่อนไหว ด้วยโปรแกรม Plotagraph สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 // วารุณี เสกศิริ, ลาวัญญ์ ดุลยชาติ และสุรจักษ์ พิริยะเชิดชูชัย	15.40-16.00	57

10	O-BS-066 (855)	บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างภาพเสมือนจริงด้วยโปรแกรมออร์สม่า สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 // ปวีณา ณ เชียงใหม่, ลาวัญย์ ดุลยชาติ และสุรจักษ์ พิริยะเชิดชูชัย	16.00-16.20	34
11	O-BS-067 (856)	บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสื่อสารผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ด้วยเทคโนโลยีภาพเสมือนจริงสำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 // อรปรียา เชื้อคมตา, ลาวัญย์ ดุลยชาติ และสุรจักษ์ พิริยะเชิดชูชัย	16.40-16.20	59
12	O-BS-068 (897)	การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างสติ๊กเกอร์ ด้วยโปรแกรม Flash สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 // อติศักดิ์ ดอนคง, ลาวัญย์ ดุลยชาติ และสุรจักษ์ พิริยะเชิดชูชัย	16.40-17.00	64
13	O-BS-069 (1036)	การพัฒนาระบบแจ้งเตือนอัจฉริยะสำหรับผู้สูงอายุ // นาทยา โสพิณธุ์, ณัฐวัตร อินทะโชติ และ วรวิทย์ สังฆทิพย์	17.00-17.20	90
14	O-BS-070 (1037)	การพัฒนาระบบระบายความร้อนอัจฉริยะในโรงเรือนสุกรแม่พันธุ์ // พรเทพ จันทรทาสี, คมกริช เกณฑ์สาคุ และ วรวิทย์ สังฆทิพย์	17.20-17.40	89

ตารางการนำเสนอบทความ

การประชุมวิชาการ ภาคบรรยาย

หัวข้อเรื่อง :		การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ เทคโนโลยีมีัลติมีเดียและคอมพิวเตอร์ศึกษา เทคโนโลยีสารสนเทศ		
วันที่ :	6 มีนาคม 2561	ห้อง 313 ชั้น 3	คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ	
คณะกรรมการประจำห้อง :		อ.ดร.นันทิรา ชีระนันท์กุล	อ.ประภาณุช ธิสูงเนิน	
		อ.วงศ์ปัญญา นวนแก้ว		
การนำเสนอบทความวิจัย				
ที่	รหัสบทความ	ชื่องานวิจัย	เวลา	หน้า
1	O-BS-071 (786)	ระบบสารสนเทศธนาคารออมทรัพย์ กรณีศึกษา ชุมชนบ้านหนองแขวง // ภราดร รัชชัยพิชิตกุล, นิมิตร ตาน้อย, กฤษฎา น้อมธรรม และ ภาณุพัฒน์ อ้วนพรมมา	13.00-13.20	13
2	O-BS-072 (793)	ระบบบริหารจัดการเอกสารออนไลน์ กรณีศึกษา สำนักงานคณะกรรมการ ศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย // เอกภูมิ อิมอก, นิมิตร ตาน้อย, พีรพล ปวงสุข และ สุริยชัย หนันทุม	13.20-13.40	46
3	O-BS-073 (924)	ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการห้องสมุดออนไลน์ // ภราดร รัชชัยพิชิตกุล, สุรศักดิ์ ตาน้อย, อนันตชัย เสรีรัฐศรี และอภิรักษ์ณ์ พิมศรี	13.40-14.00	78
4	O-BS-074 (925)	ระบบการลงทะเบียนกิจกรรมนักศึกษาออนไลน์ ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด กรณีศึกษา สโมสรนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย // ภราดร รัชชัยพิชิตกุล, สุรศักดิ์ ตาน้อย, จีรพัฒน์ เพ็งผ่อง และวิจิตรกรณ์ อ่อนไก่อ	14.00-14.20	75
5	O-BS-075 (860)	การใช้สารสนเทศเพื่อการศึกษาของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด // ณัฐวุฒิ แสนสุข และวรรณภัทรพรสิริโพธิ์แก้ว	14.20-14.40	66
6	O-BS-076 (953)	ความพึงพอใจของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาจีนต่อการเรียนการสอน รายวิชา 3030427 ภาษาจีนเพื่อการท่องเที่ยว// รัชชนก มหานิล, ศุภธิดา สุขแสงจันทร์, ศิริลักษณ์ กุลนิตย์, สุนารี พรหมลา, อภิญญา วรรณปะโพธิ์ และณิชภา ยศุตมธาดา	14.40-15.00	68
7	O-BS-077 (943)	ระบบการบันทึกรายได้-ค่าใช้จ่าย สหกรณ์หมู่บ้านโสภคแดง ต.โนนภิบาล อ.แกดำ จ.มหาสารคาม // กาญจนา โคตรเสนา, กฤษดา หินเฮาว์ และอุดมศักดิ์ พิมพ์พาศรี	15.00-15.20	67
8	O-BS-078 (952)	พฤติกรรมการเรียนของนักศึกษาสาขาภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม // ปวีณา ปักกาโล, มลิดา สุขคุณพันธ์, มาริษา ปริมมงคล, ลลิตา เพชรกิริยา, ศิริพร ไกยสินธุ์ และณิชภา ยศุตมธาดา	15.20-15.40	111
9	O-BS-079 (1088)	การสอนเสริมบทสนทนาภาษาจีนที่ใช้ในโรงพยาบาลบน Facebook Fanpage // แพ็ตทลียา ังเสนา, ศิระวิษณุ มะตะราช, สุจิตรา จันทร์ขอนแก่น, สุธิดา วรรณญาติ และอนันต์ ชัยเกียรติธรรม	15.40-16.00	101

10	O-BS-080 (1024)	การพัฒนาภาพยนตร์สั้น เรื่อง Good Man// ไกรวิทย์ พุ่มเรือนทอง และณัฐพงษ์ พระลัทธิรักษา	16.00-16.20	84
11	O-BS-081 (1075)	การพัฒนาภาพยนตร์สั้น เรื่อง เพชร // พลวัฒน์ เทพบุรี และณัฐพงษ์ พระลัทธิรักษา	16.40-16.20	98
12	O-BS-082 (1038)	ระบบช่วยตัดสินใจในการศึกษาต่อระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยใช้เทคนิคเหมืองข้อมูล // มณีรัตน์ เนตรวงศ์, อธิชา แก่นวงษ์ และ วงษ์ปัญญา นวนแก้ว	16.40-17.00	124
13	O-BS-083 (1056)	พัฒนาระบบสหกรณ์ออมทรัพย์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต // เพทาย ไชยมงคล และ วีระพน ภาณุรักษ์	17.00-17.20	91

ตารางการนำเสนอบทความ

การประชุมวิชาการ ภาคบรรยาย

หัวข้อ :	การจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม เทคโนโลยีสารสนเทศและวิทยาการคอมพิวเตอร์			
วันที่ : 6 มีนาคม 2561	ห้อง 403 ชั้น 4	คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ		
คณะกรรมการประจำห้อง :	อ.ดร.วีระพน ภาณุรักษ์	อ.มานิช ถินสูงเนิน		
	อ.กীরติ ทองเนตร			
การนำเสนอบทความวิจัย				
ที่	รหัสบทความ	ชื่องานวิจัย	เวลา	หน้า
1	O-BS-084 (989)	ระบบควบคุมระดับน้ำแบบอัตโนมัติสำหรับการให้น้ำแพะไล่ทุ่ง // ประภาพร ทองคำ, วิศวะ สือสุวรรณ และบุญธง วสุรีย์	13.00-13.20	113
2	O-BS-085 (990)	ระบบควบคุมอย่างง่ายสำหรับชุดเทอร์โมอิเล็กทริกผลิตไฟฟ้าขนาด // พงศ์พนิช พลอยแดง, วิศวะ สือสุวรรณ, จุฑาศินี พรพุทศรี และ บุญธง วสุรีย์	13.20-13.40	114
3	O-BS-086 (991)	ระบบควบคุมแขนกลทาสีแบบอัตโนมัติ // สุกัญญา ทองเชื้อ, วิศวะ สือสุวรรณ, สิทธิชัย โรจน์รุ่งศศิธร และบุญธง วสุรีย์	13.40-14.00	115
4	O-BS-087 (992)	ระบบตรวจวัดน้ำหนักบรรทุกของในรถจักรยานด้วย ไมโครคอนโทรลเลอร์ // สุกัญญา ทองเชื้อ, วิศวะ สือสุวรรณ, สิทธิชัย โรจน์รุ่งศศิธร และบุญธง วสุรีย์	14.00-14.20	116
5	O-BS-088 (993)	ระบบการควบคุมตำแหน่งการเสียบไม้กึ่งอัตโนมัติของเครื่องเสียบ อาหารปิ้งย่าง // ไตรภพ สังข์วรรณะ, วิศวะ สือสุวรรณ และบุญธง วสุรีย์	14.20-14.40	74
6	O-BS-089 (994)	ระบบควบคุมอัตโนมัติสำหรับตู้อบแห้งแบบใช้พลังงานแสงอาทิตย์และ เจลกักเก็บความร้อน // เอมิกา พลนนท์, วิศวะ สือสุวรรณ , จุฑาศินี พรพุทศรี และบุญธง วสุรีย์	14.40-15.00	117
7	O-BS-090 (985)	การศึกษาความต้องการระบบสารสนเทศการแนะนำวัดพระพุทธร ไสยาสน์ด้วยเทคโนโลยี AR // อิงครัตน์ กาญจนรังสรรค์, พีรศุขย์ บุญมาธรรม และวีระชัย คอนจจอหอ	15.00-15.20	70
8	O-BS-091 (986)	การศึกษาความต้องการสารสนเทศระบบการประปาหมู่บ้าน ตำบล ด่านสวี อำเภอสวี จังหวัดชุมพร // ธนพร ศรีสุพล, จีรภัทร เกี้ยวกลม จุฑาภรณ์ ชาตินฤมาณ และพรรณี คอนจจอหอ	15.20-15.40	69
9	O-BS-092 (988)	การศึกษาความต้องการระบบสารสนเทศลงกิจกรรม มหาวิทยาลัย ราชภัฏเพชรบุรี // นันทน์ภัส ณ ตะกั่วทุ่ง, กัลยาณี มารยาท, อนุชาติ บุญมาก และกรกรต เจริญผล	15.40-16.00	73
10	O-BS-093 (830)	ระบบสารสนเทศพันธุ์ไม้โดยใช้คิวอาร์โค้ด // ทศนีย์ ทองซึ้ง, ณัฐพล จำรองราษฎร์ และสุนันทา ศรีม่วง	16.00-16.20	8

11	O-BS-094 (865)	ระบบค้นหาและจัดการนัดหมายสถานพยาบาลสัตว์ // สาวิตรี แก้ว กระแสสินธ์, เฉลิมวงศ์ โสดารัตน์, พิชรพงษ์ ตรีวิริยานุภาพ และ สมคิด สุทธิธารวัช	16.40-16.20	32
12	O-BS-095 (767)	การพัฒนาสื่อการสอนด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริมวิชาเคมี เรื่อง แบบจำลองการผลักระหว่างคู่อิเล็กตรอนที่อยู่ในวงเวเลนซ์ // สุทธิกานต์ บ่อจักรพันธ์, มานพ คำมงคล และกุลจิรา ชมจันทร์	16.40-17.00	43
13	O-BS-096 (945)	การพัฒนาการบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนตามแนวคิดทฤษฎีการ เรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน เรื่อง การบวกลบเลขเบื้องต้น สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 // วรพงศ์ มาลัยวงศ์, อติเทพ บัวป่า และปฎิภาณ ศิริวิชา	17.00-17.20	40

ตารางการนำเสนอบทความ

การประชุมวิชาการ ภาคบรรยาย

หัวข้อ :	การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ เทคโนโลยีสารสนเทศ			
วันที่ : 6 มีนาคม 2561	ห้อง 404 ชั้น 4		คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ	
คณะกรรมการประจำห้อง :	อ.ดร.ปราโมทย์ ตงฉิน		อ.ดร.ณัฐพงษ์ พระลับรักษา	
	อ.บัณฑิต สุวรรณโท			
การนำเสนอบทความวิจัย				
ที่	รหัสบทความ	ชื่องานวิจัย	เวลา	หน้า
1	O-BS-097 (775)	การพัฒนาระบบจองห้องประชุมออนไลน์ กรณีศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย // ภราดร ริชัยพิชิตกุล, สุรศักดิ์ ตาน้อย, สรณศิริ ศรีชาทุม และอภิชาติ เทือกลาด	13.00-13.20	55
2	O-BS-098 (763)	ระบบบันทึกการเข้า-ออก โรงเรียน รายงานผ่าน LINE BOT// สุวิชาติ พิเมภา และกิตติพงษ์ สุวรรณราช	13.20-13.40	41
3	O-BS-099 (813)	ระบบค้นหางานผ่าน Line Bot // สิทธิชัย ป้อมสาหร่าย และ กิตติพงษ์ สุวรรณราช	13.40-14.00	80
4	O-BS-100 (820)	การพัฒนาระบบการค้นหาคนร้ายและรถยนต์ด้วย โลกโปลิศ // ณัฐภูมิ ดีแล้ว และกิตติพงษ์ สุวรรณราช	14.00-14.20	62
5	O-BS-101 (834)	ศูนย์แจ้งคนหายผ่าน Line Application // อภิวัฒน์ อินตาพวง และ กิตติพงษ์ สุวรรณราช	14.20-14.40	18
6	O-BS-102 (835)	การพัฒนาระบบขอเอกสารอัตโนมัติ โดยใช้เทคนิคการทำงาน CUPS บนระบบเบอรี่พาย // รณกร แจ่มจำรัส และกิตติพงษ์ สุวรรณราช	14.40-15.00	58
7	O-BS-103 (877)	ระบบกลุ่มออมทรัพย์เพื่อการผลิตบ้านสะแกแสง จังหวัดนครราชสีมา // อารยา ศรีประชัย และวีรอร อุดมพันธ์	15.00-15.20	108
8	O-BS-104 (918)	แอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือสำหรับระบบลงทะเบียนเข้าปฏิบัติงานโดยใช้การจดจำใบหน้า // ขวัญฤทัย สิริจินดา, พณชัย บรรจงรอด และวิดา ยะไวทย์	15.20-15.40	88
9	O-BS-105 (1028)	การประยุกต์ใช้เทคโนโลยี RFID เพื่อการจัดการศูนย์ออกกำลังกาย // อัญธิกา ไชยแสนหา, สุริยา ดวงสาพล และ จารุกิตติ์ สายสิงห์	15.40-16.00	118
10	O-BS-106 (1029)	การประยุกต์ใช้ RFID ในระบบคลินิกรักษาสัตว์ // อินทิรา เกลี้ยงไธสง, พิชชากร ดีวัน และ จารุกิตติ์ สายสิงห์	16.00-16.20	119
11	O-BS-107 (1030)	การพัฒนาระบบจัดการการสอบโครงการงานนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ // วีรพล สันประเดิม และ วีระพน ภาณุรักษ์	16.40-16.20	121
12	O-BS-108 (1031)	ระบบรับจำหน่ายขายสินค้า ร้านฮอင့်เต้ // อัมชนัย ศิริบัติ, อภิชาติ ชารีกัน และ ชเนตตี พิมพ์สุวรรณ	16.40-17.00	120

13	O-BS-109 (1040)	ระบบขายอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ออนไลน์ // เจนจิรา สายคุณ, รัฐพงษ์ ฝ้ายอุประ และ ภาสกร ธนศิริธรรม	17.00-17.20	126
14	O-BS-110 (984)	การศึกษาความต้องการระบบสารสนเทศการขอรับทุนการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี // นิรชรา ชื่นใจ, สุกัญชลิศา บุญมา ธรรม และวีระชัย คอนจจอหอ	17.20-17.40	128

ตารางการนำเสนอบทความ

การประชุมวิชาการ ภาคบรรยาย

หัวข้อ :	เทคโนโลยีสารสนเทศ			
วันที่ : 2 มีนาคม 2560	ห้อง 405 ชั้น 4	คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ		
คณะกรรมการประจำห้อง :	อ.ดร.บุญธง วสุรีย์	อ.ทวีศักดิ์ คงตุ่ง		
	อ.ณัฐพงศ์ พลสยาม			
การนำเสนอบทความวิจัย				
ที่	รหัสบทความ	ชื่องานวิจัย	เวลา	หน้า
1	O-BS-111 (816)	ระบบจัดการเงินออมสัจจะ กรณีศึกษา บ้านโนนเพชร // มั่นटना ชาวสวน และคันทันนีย์ เลี้ยงพานิชย์	13.00-13.20	109
2	O-BS-112 (821)	เว็บไซต์ค้นหาประชาสัมพันธ์และการจองสถานที่จัดงาน // ชฎาพร อินทร์พรมมา และสุระ วรรณแสง	13.20-13.40	61
3	O-BS-113 (833)	ระบบบริหารจัดการกองทุนหมู่บ้าน กรณีศึกษา บ้านโคกสะอาด จังหวัดบุรีรัมย์ // บุตรศิริรินทร์ เฉลิมลาภ และกฤติกา เพื่อนงูเหลือม	13.40-14.00	10
4	O-BS-114 (907)	การพัฒนาระบบสถาบันสอนภาษา English Design // ศศิวิมล กลิ่นทอง และสายสุนีย์ จัปโจร	14.00-14.20	106
5	O-BS-115 (923)	ระบบแผนที่การใช้ประโยชน์ที่ดินของกลุ่มเกษตรกร จากฐานข้อมูล ของสำนักงานชลประทานที่ 8 // เฉลิมวุฒิ ศรีมาวงศ์, แสงเพชร พระฉาย และเจษฎา รัตนสุพร	14.20-14.40	87
6	O-BS-116 (1016)	ระบบจัดการสกุลรัตนสปา // กฤติยา ชันโสม และสายสุนีย์ จัปโจร	14.40-15.00	103
7	O-BS-117 (1008)	การพัฒนาระบบบริหารจัดการร้านอาหารหมูกระทะ // สุดาริน สมทิพย์ และ สายสุนีย์ จัปโจร	15.00-15.20	29
8	O-BS-118 (894)	ระบบจัดการสถานตรวจสภาพรถเอกชนอเมริกัน 2 // ตรีทศพล ลาดกระโทก	15.20-15.40	105
9	O-BS-119 (1039)	การพัฒนาระบบจัดการงานอบรมออนไลน์ สาขาวิชาเทคโนโลยี สารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏ มหาสารคาม // อภิรักษ์ ประทุมมา และ วีระพน ภาณุรักษ์	15.40-16.00	125
10	O-BS-120 (1055)	ระบบวิเคราะห์อาการของโรคผู้สูงอายุ // ทิวัต สิ้นธเนตร , รัฐชาติ วรรณพงษ์ , บัณฑิต สุวรรณโท และ อิศรา ชื่นตา	16.00-16.20	28
11	O-BS-121 (1080)	การพัฒนาระบบชำระค่าลงทะเบียนเรียนผ่านอินเทอร์เน็ตแบงก์กิ้ง มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม // รัชดาวัลย์ บุญทวีจันทร์, อพรรณตรี ผ่านจันทร์ และ วีระพน ภาณุรักษ์	16.40-16.20	95
12	O-BS-122 (1034)	การพัฒนาระบบจองห้องพักออนไลน์ จังหวัดมหาสารคาม // ธัญชนก อิงเทพย์, เขตตะวัน พิเมย และ วีระพน ภาณุรักษ์	17.00-16.40	122

13	O-BS-123 (1054)	การพัฒนาแอปพลิเคชันแจ้งซ่อมรถยนต์ในอำเภอเมืองมหาสารคาม // ลัดดาวลัย ภูชิ้นแสง, อติพงษ์ ชาวโพธิ์ และ ภาสกร ธนศิริธรรม	17.20-17.00	127
14	O-BS-124 (908)	พัฒนาระบบบริหารร้านเมจิกวอชคาร์แคร์ // ภาณุวัฒน์ คັນธจันทร์ และสายสุนีย์ จีบโจร	17.40-17.20	110

ตาราง

นำเสนอภาคโปสเตอร์

ตารางการนำเสนอบทความ

การประชุมวิชาการ ภาคโปสเตอร์

หัวข้อ :	เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการสื่อสาร เทคโนโลยีสารสนเทศ			
วันที่ : 6 มีนาคม 2561	ห้อง : ชั้น 2	คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ		
คณะกรรมการประจำห้อง :	อ.ดร.วิยดา ยะไวทย	อ.นฤมล อินทธีรภัทร์		
การนำเสนอบทความวิจัย				
ที่	รหัสบทความ	ชื่องานวิจัย	เวลา	หน้า
1	P-BS-001 (1042)	การทดสอบระบบควบคุมเครื่องลูกข่ายด้วยซอฟต์แวร์บริหารจัดการเซิร์ฟเวอร์ดีสก์เลสส์ // อนันต์ เล็กคู่, ปิติพล พลพบุ และธานีล ม่วงพูล	13.00-13.20	237
2	P-BS-002 (1043)	การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อเผยแพร่สมุนไพรไทยบนแอนดรอยด์ // กิตติ์ธเนศ ประยงค์ทรัพย์, เกตุกัญญา ศิลาจันทร์ และธานีล ม่วงพูล	13.20-13.40	238
3	P-BS-003 (1045)	การพัฒนาแอปพลิเคชันการดูแลสุขภาพเบื้องต้นบนแอนดรอยด์ // สว่างวุฒิ ไยสมุทร, อวยไชย อินทรสมบัติ และธานีล ม่วงพูล	13.40-14.00	239
4	P-BS-004 (1046)	การพัฒนาแอปพลิเคชันแนะนำประเทศในกลุ่มอาเซียนบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ // วราพล ศรีประเสริฐ, อวยไชย อินทรสมบัติ และธานีล ม่วงพูล	14.00-14.20	240
5	P-BS-005 (1047)	การพัฒนาแอปพลิเคชันการให้ข้อมูลการต่อภาษีรถยนต์ประจำปีบนแอนดรอยด์ // อนุรักษ ภู้อย, อวยไชย อินทรสมบัติ และธานีล ม่วงพูล	14.20-14.40	241
6	P-BS-006 (1051)	การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ เรื่องอวัยวะภายนอกบนแอนดรอยด์ // วัชรภรณ์ ศรีสุข, อวยไชย อินทรสมบัติ และธานีล ม่วงพูล	14.40-15.00	242
7	P-BS-007 (818)	การพัฒนาแอปพลิเคชันแนะนำแหล่งท่องเที่ยวโบราณสถานพระธาตุนาคูนด้วยเทคโนโลยี ความเป็นจริงเสมือน // โยทกา เพชรแสน และอภิชาติ เหล็กดี	15.00-15.20	146
8	P-BS-008 (761)	การพัฒนาคู่มือการใช้งานเสมือนจริงของทีนอนลมทำจากถุงน้ำยาล้างไตโรงพยาบาลศรีสะเกษ // พงษ์เพชร แก้วกล้า, สมชาย แถวพันธ์ และศิริกมล ประภาสพงษ์	15.20-15.40	129
9	P-BS-009 (762)	การพัฒนาโบรชัวร์เสมือนจริงหอพัก S-Home อพาร์ทเมนท์ จังหวัดศรีสะเกษ // ศุภมาศ ภูบาล, ปวีณวัชร วัชรกุลเศรษฐ์, สุนิสา สีเชียงหา และพนิดา พานิชกุล	15.40-16.00	130
10	P-BS-010 (863)	สื่อการเรียนในรูปแบบเกมตอบคำถามด้วยการตูนแอนิเมชันแบบ 2 มิติในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ระดับอุดมศึกษา // สัมพันธ์ มากบัวแก้ว และสมจินต์ จันทระเจษฏาการ	16.00-16.20	166

11	P-BS-011 (868)	แอปพลิเคชันการวัดระดับความเครียด บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ กรณีศึกษา นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม // สาธิต จิระประทีภย์ และสมจินต์ จันทระเชษฐาการ	16.40-16.20	170
12	P-BS-012 (1005)	ระบบแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวอำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม // ลลิตา ศรีสมุทร, กิรติ ทองเนตร และอุดมศักดิ์ พิมพ์พาศรี	16.40-17.00	234
13	P-BS-0013 (1006)	ระบบการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบเว็บควาสท์ // ศิริรัตน์ แก้วทอง, กิรติ ทองเนตร และอุมาภรณ์ พลสยาม	17.20-17.00	235
14	P-BS-0014 (1069)	การพัฒนาแอปพลิเคชันการควบคุมหุ่นยนต์ซูโม่ บังคับด้วยสมาร์ตโฟนบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ // สุพศิน ลุนบง และณัฐพงศ์ พลสยาม	17.40-17.20	245

ตารางการนำเสนอบทความ

การประชุมวิชาการ ภาคโปสเตอร์

หัวข้อ :		การจัดการเทคโนโลยี/เทคโนโลยีสารสนเทศ/วิทยาการคอมพิวเตอร์ (TM/ITM/CS)		
วันที่ : 6 มีนาคม 2561		ห้อง : ชั้น 2		คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
คณะกรรมการประจำห้อง :		อ.ดร.สุธาสินี คุปตะบุตร		อ.อุมาภรณ์ พลสยาม
การนำเสนอบทความวิจัย				
ที่	รหัสบทความ	ชื่องานวิจัย	เวลา	หน้า
1	P-BS-015 (826)	ระบบคำนวณพลังงานเพื่อสุขภาพ // ธีญาภรณ์ จันทะนา และพีรศุขย์ บุญมาธรรม	13.00-13.20	151
2	P-BS-016 (827)	ระบบร้านขายอุปกรณ์ประปาออนไลน์ (MattatarnPanich2000) // ศรีณยู รอดพันธ์ และพีรศุขย์ บุญมาธรรม	13.20-13.40	152
3	P-BS-017 (931)	การป้องกันการโจมตีจาก DDoS มายัง Windows ด้วย 10 Windows Defender // ภูมินทร์ ชิมราช, พงษ์ไพโร เฟื่องพารา, เกียรติไกร จริยะปัญญา และสุวัฒน์ เตชะเพชรไพบูลย์	13.40-14.00	212
4	P-BS-018 (934)	การพัฒนาระบบงานทันตกรรมโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพ ตำบลหาดเจ้าสำราญ อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบุรี // ภาณุรักษ์ จุ้ยสำราญ, สุกัญชลิลา บุญมาธรรม และพรรณณี คอนจจอหอ	14.00-14.20	213
5	P-BS-019 (936)	การถูกโจมตีจากซอฟต์แวร์เน็ตคัต กรณีศึกษาหอพักสีเขียว จังหวัดเพชรบุรี // โกศลศิลป์ บุญเรือง, พงษ์ไพโร เฟื่องพารา จิรวุฒิ แก้วโกศล และกรกรต เจริญผล	14.20-14.40	215
6	P-BS-020 (940)	เว็บไซต์กองสาธารณสุขและสิ่งแวดล้อมเทศบาลเมืองชะอำ จังหวัดเพชรบุรี // ปิยวรรณ อ่วมจันทร์ และปราโมทย์ ตรงฉิน	14.40-15.00	217
7	P-BS-021 (941)	การจำกัดจำนวนอุปกรณ์เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตในหอพักนักศึกษา โดยการใช้แมคฟิลเตอร์ คอนฟิกูเรชัน (กรณีศึกษาหอพักครูอุดมลักษณ์ ชูปานกลีบ) // ยรนนท์ เกื้อนพงษ์, พงษ์ไพโร เฟื่องพารา, กฤษดา ด้านประสิทธิ์พร และสุวัฒน์ เตชะเพชรไพบูลย์	15.00-15.20	218
8	P-BS-022 (942)	สำรวจคุณภาพและความปลอดภัยในการใช้งานเครือข่ายคอมพิวเตอร์ของคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี // ดุสิต อินทจิรัง, นันทิรา อีระนันท์กุล, กายทิพย์ เฟื่องกะหนู และสุวัฒน์ เตชะเพชรไพบูลย์	15.20-15.40	220
9	P-BS-023 (983)	ระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารซ่อมรถจักรยานยนต์ // อีร์พงศ์ ปลั่งกลาง, เกียรติไกร จริยะปัญญา และวีระชัย คอนจจอหอ	15.40-16.00	230
10	P-BS-024 (987)	ระบบสารสนเทศขายสินค้าแบรนด์ // อุไรรัตน์ เอี่ยมสะอาด, ปราโมทย์ ตรงฉิน และวีระชัย คอนจจอหอ	16.40-16.20	262

11	P-BS-025 (930)	การประยุกต์ใช้เทคนิค Data Mining สำหรับระบบแนะนำหนังสือบนเว็บไซต์จองหนังสือการ์ตูนออนไลน์ // สิริมา เป็นนางรอง, สกรณ บุษบง และทิพัลย์ แสนคำ	16.40-17.00	124
12	P-BS-026 (958)	ระบบหุ่นยนต์สอดแนมต้นแบบ // อนุสรณ์ เรียงสนาม และสมพร กระจ่อมแก้ว	17.20-17.00	224
13	P-BS-027 (967)	ระบบบริหารจัดการการเรียนการสอน โรงเรียนกวทวิชา วิทยาลัย โรงเรียนโกลบอลอาร์ต สาขาบุรีรัมย์ // ธนาชัย เล่าพะเนาวิศรี, เปรม อิงคเวชชากุล และกิตติคุณ บุญเกตุ	17.40-17.20	227
14	P-BS-028 (969)	ระบบบริหารจัดการเช่าเครื่องดนตรีและจองห้องซ้อมดนตรี วิทยาลัย : ร้านบุรีรัมย์มีวสิคซ้อป // ดาวรุ่ง เจริญรัมย์, อธิธิพล บุญชู, เปรม อิงคเวชชากุล และกิตติคุณ บุญเกตุ	17.40-18.00	259

ตารางการนำเสนอบทความ

การประชุมวิชาการ ภาคโปสเตอร์

หัวข้อ :	เทคโนโลยีสารสนเทศ/วิทยาการคอมพิวเตอร์			
วันที่ : 6 มีนาคม 2561	ห้อง : ชั้น 2	คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ		
คณะกรรมการประจำห้อง :	อ.ดร.พฤกษ์ไพโร เฟื่องพารา	อ.กฤษดา หินเขาว์		
การนำเสนอบทความวิจัย				
ที่	รหัสบทความ	ชื่องานวิจัย	เวลา	หน้า
1	P-BS-029 (870)	ระบบกองทุนหมู่บ้านทุ่งอินทนิล ต.ทุ่งบัว อ.กำแพงแสน จ. นครปฐม //วันเพ็ญ สินธุ์เจริญ และสมจินต์ จันทระเจษฎา กร	13.00-13.20	172
2	P-BS-030 (871)	ระบบการจัดการคลินิก กรณีศึกษา คลินิกทุ่งเขิน ตำบลทุ่งคอก อำเภอสองพี่น้อง จังหวัดสุพรรณบุรี // ธนพงษ์ คุณนะวนิชพงษ์ และสมจินต์ จันทระเจษฎา กร	13.20-13.40	173
3	P-BS-031 (906)	การพัฒนาสื่อการสอน วิชา วิทยาศาสตร์ หน่วยการเรียนรู้โลก ดาราศาสตร์และอวกาศ ด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4// จักรพงษ์ ไกรเพชร และแก้วใจ อารณพิศาล	13.40-14.00	197
4	P-BS-032 (910)	ระบบควบคุมการเปิด-ปิดไฟอัตโนมัติด้วยเสียงภาษาไทย // อภิสทิธิ แยมคำ, ศุภกฤษ นาคป้อมฉิน และแก้วใจ อารณพิศาล	14.00-14.20	198
5	P-BS-033 (883)	ระบบบริหารจัดการรีสอร์ทที่ใช้สมาร์ทโฟนบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ // วีระชัย จันทศิลา, กาญจติมา ประวาศ และสุพจน์ สิงห์ขุฑิต	14.20-14.40	185
6	P-BS-034 (884)	ระบบจองสนามฟุตบอลสำนักงานการกีฬาแห่งประเทศไทย จังหวัดศรีสะเกษ //จัตพรพร ประเทือง, ธนากร ประสงค์ และภาภรณ์ เหล่าพิลัย	14.40-15.00	186
7	P-BS-035 (911)	แอปพลิเคชันการท่องเที่ยวประเพณีเชิงวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษ // ปอแก้ว วงศ์พินิจ, ภัทร์รินทร์ แสนแก้ว และธีรพงศ์ สงฆ์	15.00-15.20	199
8	P-BS-036 (1003)	พัฒนาระบบไปรษณีย์เอกชนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต //กนกวรรณ ประวันเตา และทิพวิมล ชมภูคำ	15.20-15.40	233
9	P-BS-037 (921)	พัฒนาระบบแจ้งซ่อมคอมพิวเตอร์ออนไลน์มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ // พนิดา นาทองไชย, พิจิตรา ภูพรหม, กัธธ สารวรรณ และอุ้มบุญ เขลียงรัชต์ชัย	15.40-16.00	208
10	P-BS-038 (946)	พัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนเว็บสำหรับการจัดหางานฟรีแลนซ์จังหวัดบุรีรัมย์ // ปรียานุช สุวรรณรัตน์ และชลัท รังสิมาเทวัญ	16.00-16.20	221

11	P-BS-039 (959)	ระบบบริหารจัดการร้านบูมสปอร์ต // อรรถพล ลาดศรีลา, ณปภัช วรรณตรง และวราวุธ จอสูงเนิน	16.40-16.20	225
12	P-BS-040 (960)	เว็บไซต์ขายพันธุ์ไม้โดยใช้เทคนิคการส่งสินค้าด้วย Google Maps API (กรณีศึกษา ร้านเพ็ญศรีพันธุ์ไม้) // ภัทรกัญญา เสาเปรี๊ยะ และณปภัช วรรณตรง	16.40-17.00	226
13	P-BS-041 (997)	การพัฒนาระบบจัดเก็บเอกสารการสอน คณะ วิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม // อารีญา สีตุ้ยเล็ง และทิพวิมล ชมภูคำ	17.20-17.00	232

ตารางการนำเสนอบทความ

การประชุมวิชาการ ภาคโปสเตอร์

หัวข้อ :	การจัดการเทคโนโลยี/เทคโนโลยีสารสนเทศ/วิทยาการคอมพิวเตอร์			
วันที่ : 6 มีนาคม 2561	ห้อง : ชั้น 2	คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ		
คณะกรรมการประจำห้อง :	อ.ดร.ปิติพล พลบุล	อ.วินัย โกหล่า		
การนำเสนอบทความวิจัย				
ที่	รหัสบทความ	ชื่องานวิจัย	เวลา	หน้า
1	P-BS-042 (982)	ซอฟต์แวร์ระบบแผนผังจำลองหอพักนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี // อนุชัชย พูนพุ่ม, อัสนีวัลย์ อินทร์ขำ และชนิตร์นารถ วิเชียรประดิษฐ์	13.00-13.20	229
2	P-BS-043 (1009)	เว็บแอปพลิเคชันระบบจัดการทุนการศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี // วิวัฒน์ อนันต์ชัยลิขิต, อัสนีวัลย์ อินทร์ขำ และพรทิพย์ บัวสาม	13.20-13.40	236
3	P-BS-044 (823)	การพัฒนาแอปพลิเคชันการแนะนำหอพักที่เหมาะสมสำหรับนักศึกษาโดยใช้เทคนิคต้นไม้ตัดสินใจด้วยแอปพลิเคชันบนมือถือ // สมชัย เนื่อสะอาด, ชัยวุฒิ ปทุมรัตน์, ณัฐพล ปิยะวงษ์, และกริชบดินทร์ ผิวหอม	13.40-14.00	148
4	P-BS-045 (824)	การพัฒนาแบบจำลองอุปกรณ์วัดระดับน้ำแสดงผ่านแอปพลิเคชันบนมือถือ // นฤชา ฝากทอง, นลธวัช จันทะพันธ์, พงศกร คำเพราะ และกนิษฐา อินธิจิต	14.00-14.20	149
5	P-BS-046 (825)	พัฒนาระบบผู้เชี่ยวชาญช่วยวินิจฉัยโรคที่พบบ่อย // นริกันต์ ผลภิญโญ, เรืองเศรษฐ์ ไชยสิทธิ์, วชิรวิทย์ บัวศิริ และกนิษฐา อินธิจิต	14.20-14.40	150
6	P-BS-047 (891)	พัฒนาระบบพิสูจน์ตัวตนในบ้านเรือนด้วยใบหน้าโดยใช้เทคนิคไอเกนเฟสและคอมพิวเตอร์วิทัศน์ // อธิวัฒน์ สุวรรณคำ สรวุฒิ โมคศิริ ,และศุภชัย ทองสุข	14.40-15.00	189
7	P-BS-048 (913)	พัฒนาระบบรักษาความปลอดภัยในบ้านด้วยการตรวจจับการเคลื่อนไหวภาพ // กิตติศักดิ์ บุญพามา,อรรถชัย สุวรรณคา และจุฑามณี รุ่งแก้ว	15.00-15.20	201
8	P-BS-049 (914)	พัฒนาระบบแบบกึ่งอัตโนมัติออกซิเจนอัตโนมัติ // ณัฐวุฒิ พระสุรัตน์, เดชาวัต ผางนอก และวินวิสาข์ รุ่งแก้ว	15.20-15.40	202
9	P-BS-050 (873)	สภาพการใช้ WebOPAC ศูนย์วิทยบริการ ของนักศึกษาศรีมหาวิทาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด // พิรกันต์ ยอดยิ่ง, ธิดารัตน์ สาระพล และเขมวิทย์ จิตตะยโสธร	15.40-16.00	174
10	P-BS-051 (876)	พฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด // สหรัฐ จันทะคัด และวรวพจน์ พรหมจักร	16.00-16.20	176

11	P-BS-052 (975)	ระบบควบคุมค่าความเป็นกรด-ด่างและอุณหภูมิของสารอาหารอัตโนมัติ สำหรับการปลูกผักไฮโดรโปนิกส์ผ่านแอปพลิเคชันแอนดรอยด์ // ก้องภพ ลาลูน, ชนาธิป บุตรบุญ และนพพล เซาวนกุล	16.40-16.20	260
12	P-BS-053 (976)	ระบบบริหารงานซ่อมคอมพิวเตอร์ กรณีศึกษา : ร้านเอ็มคอมพิวเตอร์ // อรรถพล คานศรี และดร.สวิน วงศ์ประเมษฐ์	16.40-17.00	261
13	P-BS-054 (1079)	ระบบสารสนเทศการจองห้องเรียนและห้องประชุมออนไลน์ กรณีศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ // พิชราภรณ์ หนูนวงศ์ , นภาพร โทมร, อังคณา จันทราชัย และเสาวลักษณ์ รักชอบ	17.20-17.00	249
14	P-BS-055 (1081)	การพัฒนาแค็ตตาล็อกให้ข้อมูลยาแบบเสมือนจริง กรณีศึกษา ร้านล้านซำปามีตร อำเภอมือง จังหวัดศรีสะเกษ // นันธวัฒน์ บุญส่ง, วิทวัส กระทบ, ชีรศักดิ์ ห่อคำ และลัทธกานูจน์ กุญแก้ว	17.40-17.20	250
15	P-BS-056 (996)	การพัฒนาระบบการจัดการขอสอบโครงการงานนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการสื่อสาร // ชลิพร ไปแดน และทิพวิมล ชมภูคำ	17.40-18.00	231

ตารางการนำเสนอบทความ

การประชุมวิชาการ ภาคโปสเตอร์

หัวข้อ :	การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ/เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน/คอมพิวเตอร์ศึกษา			
วันที่ : 6 มีนาคม 2561	ห้อง : ชั้น 2	คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ		
คณะกรรมการประจำห้อง :	อ.ดร.ธวัชชัย สหพงษ์	อ.อำนาจ แสงกุดเลาะ		
การนำเสนอบทความวิจัย				
ที่	รหัสบทความ	ชื่องานวิจัย	เวลา	หน้า
1	P-BS-057 (867)	การกำจัดเหล็กในน้ำเสียสังเคราะห์โดยใช้ถ่านไม้สะเดา (เทคนิคการดูดซับแบบแบทช์) // ญาดา บินซิมซูดิน, วิวาพร สุทธิศรี บุญทริก แดงอ่อน, สุกานดา โภคพิณิจ, อภิรดี สุขุมิลินท์ และ รัศมี แสงศิริมงคลยิ่ง	13.00-13.20	169
2	P-BS-058 (869)	การดูดซับเหล็ก (III) ในน้ำเสียสังเคราะห์โดยใช้ถ่านไม้ตะโก // รัตนา แซ่แต้, ศศิธร กลิ่นพะยอม, เจนจิรา กำจาย, สุกานดา โภคพิณิจ, อภิรดี สุขุมิลินท์ และรัศมี แสงศิริมงคลยิ่ง	13.20-13.40	171
3	P-BS-059 (875)	การกำจัดเหล็กในน้ำเสียโดยใช้ถ่านไม้สะเดาดัวยวิธี CCD // นิสา รัตน์วิชัย, บุญพริกา ลาวิลาศ, นพนันท์ บัวจันทร์, สุกานดา โภคพิณิจ, รัศมี แสงศิริมงคลยิ่ง และอภิรดี สุขุมิลินท์	13.40-14.00	175
4	P-BS-060 (811)	การกำจัดไอออนเหล็กในน้ำเสียสังเคราะห์ด้วยถ่านไม้ตะโกโดยออกแบบการทดลองแบบ Central Composite Design // ชลธาร สุพรรณนารี, ศิริลักษณ์ บุญเหมาะ, สุกัญญา วงศ์สละ, สุกานดา โภคพิณิจ, รัศมี แสงศิริมงคลยิ่ง และอภิรดี สุขุมิลินท์	14.00-14.20	143
5	P-BS-061 (858)	สภาพการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาคณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด ภายใต้งบปฏิบัติการทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด // บรรณวิจิต สืบชมภู และธิดารัตน์ สาระพล	14.20-14.40	165
6	P-BS-062 (885)	ความพึงพอใจของผู้ใช้บริการศูนย์วิทยบริการมหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด // วัชรพล ฤผาคำ และฉัตรกมล อนนตะชัย	14.40-15.00	187
7	P-BS-063 (790)	ระบบตรวจสอบคุณสมบัติสินค้าด้วย QR Code // ศรีสุดา ขาวจันทร์, ธิดารัตน์ เหลืองรุ่งเรือง และพิเชนทร์ จันทร์ปุม	15.00-15.20	134
8	P-BS-064 (791)	แอปพลิเคชันจัดการร้านอาหารบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ // กิตติยา เฟ็งคำปั้ง, ธิดารัตน์ เหลืองรุ่งเรือง และพิเชนทร์ จันทร์ปุม	15.20-15.40	135
9	P-BS-065 (803)	ระบบย่อยอาหาร// ธวัชชัย สุทธิ และธิดานุช พุทธิสิมมา	15.40-16.00	142
10	P-BS-066 (812)	โปรเจค อีฟ // ภัคนิษฐ์ เชิดสูงเนิน และสุดาใจ โล่ทวนิชชัย	16.00-16.20	144

11	P-BS-067 (902)	โปรแกรมแบบบันทึกกิจกรรมนักเรียนอ่านคล่อง เขียนถูก ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ คณิตคิดเร็ว โรงเรียนบ้านพลับฝาง ผักหม // วิลาวรรณ พิมประสงค์, จินตะนัย สะไบ และปาวีณา ฉ่ำกึ่ง	16.40-16.20	195
12	P-BS-068 (903)	โปรแกรมบันทึกผลการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน (ปพ.5) โรงเรียน บ้านชะยูง (ชะยูงศิลป์ศึกษา) // พูนสุข ปรางศรี, สุชีรา เรียบผา, ประภัสสร สร้อยสนธ์, อมรทิพย์ ภูรุ่ง, สิริฉาย ประจำ และปาวีณา ฉ่ำกึ่ง	16.40-17.00	196
13	P-BS-069 (912)	โปรแกรมห้องสมุด โรงเรียนเทศบาล 2 (รัชมังคลานุสรณ์) // ประภาพรรณ งามดี, สมิตา พินธุ์, ณิชฐพันธ์ ประชาราษฎร์, อภิวุฒิ เมษาคี, ปัญญา ลาพรม และปาวีณา ฉ่ำกึ่ง	17.20-17.00	200
14	P-BS-070 (814)	การออกแบบและพัฒนาสต็อกเกอร์ไลน์สาวภูไท จังหวัดกาฬสินธุ์ //อาทิตย์ ไชยโสดา, พัชรี ศรีพุทธา, จุมพล ทองจำรูญ และธนชพงษ์ วั่งคำหาญ	17.40-17.20	145
15	P-BS-071 (789)	สื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีมีติเสมือนจริง เรื่อง คำศัพท์ ภาษาอังกฤษสัตว์โลกน่ารู้ // อภิวัฒน์ วัฒนะสุระ, เกวลี ผาใต้ และพิเชนทร์ จันทร์ปุม	17.40-18.00	133

ตารางการนำเสนอบทความ

การประชุมวิชาการ ภาคโปสเตอร์

หัวข้อ :		เทคโนโลยีมีลติมีเดียและแอนิเมชัน/คอมพิวเตอร์ศึกษา		
วันที่ : 2 มีนาคม 2560		บริเวณ ลาน ชั้น 2		คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
คณะกรรมการประจำห้อง :		อ.ดร.ปิยศักดิ์ ถีอาสนา		ผศ.วุฒิพงษ์ เชื้อนดิน
การนำเสนอบทความวิจัย				
ที่	รหัสบทความ	ชื่องานวิจัย	เวลา	หน้า
1	P-BS-072 (896)	การพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชันจัดเก็บเครดิตกิจกรรมเสริมหลักสูตร สำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี // กัญญา ชูจิตร, อภิชาติ เครือจันทร์ และสรารุช แผลงศร	13.00-13.20	190
2	P-BS-073 (927)	พัฒนาระบบกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันเพื่อสร้างสมรรถนะการสื่อสารของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา // อภิชาติ เครือจันทร์ , กัญญา ชูจิตร และ สรารุช แผลงศร	13.20-13.40	210
3	P-BS-074 (798)	พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบนำตนเอง ในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาล 5 วัดพระปฐมเจดีย์ // ชนัญญา สมมิตร และวินัย เฟ็งภิญโญ	13.40-14.00	137
4	P-BS-075 (799)	พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ ในรายวิชาสุขศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 วัดพระปฐมเจดีย์ 5 โรงเรียนเทศบาล 3 // รัศมี นานล้ำ และวินัย เฟ็งภิญโญ	14.00-14.20	138
5	P-BS-076 (800)	พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนโดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค Learning Together ในรายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกำแพงแสนวิทยา // ธนกร ทำน้ำตัน และวินัย เฟ็งภิญโญ	14.20-14.40	139
6	P-BS-077 (801)	พัฒนาสื่อการเรียนออนไลน์โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบ Active learning ในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดหนองศาลา (ประชานุกูล) // วัฒนา เสนสาร และวินัย เฟ็งภิญโญ	14.40-15.00	140
7	P-BS-078 (802)	พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยใช้รูปแบบกระบวนการเรียนรู้ด้วยตัวเอง ในรายวิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดหนองศาลา (ประชานุกูล) // ฤชากานต์ พวงเปีย และวินัย เฟ็งภิญโญ	15.00-15.20	141

8	P-BS-079 (837)	การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรายวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน // ปภาณัท ยูภาพิน และพงษ์ดนัย จิตตวิสุทธิกุล	15.20-15.40	153
9	P-BS-080 (838)	การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ // ฉัตรชวาล แสนสี และพงษ์ดนัย จิตตวิสุทธิกุล	15.40-16.00	154
10	P-BS-081 (839)	การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ // วราภรณ์ คงเกตุ และพงษ์ดนัย จิตตวิสุทธิกุล	16.00-16.20	155
11	P-BS-082 (841)	การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรายวิชาศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิค STAD // ชาศรีต วาราชนนท์ และพงษ์ดนัย จิตตวิสุทธิกุล	16.40-16.20	156
12	P-BS-083 (843)	การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนออนไลน์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ภาษา HTML สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 // พรเจตน์ จำปาศรี และวิมาน ใจดี	16.40-17.00	157
13	P-BS-084 (846)	การจัดการเรียนรู้แบบ STEM Education โดยใช้เกมในรายวิชาคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กรณีศึกษา โรงเรียนวัดบ้านหลวง // คุณานนต์ ชื่นเงิน และจรินทร์ อุ่มไกร	17.20-17.00	158
14	P-BS-085 (848)	การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อดิจิทัลออนไลน์ รูปแบบ STEM Education กรณีศึกษา โรงเรียนวัดหนองโพธิ์ (ศิลปวิทยาคม) ในรายวิชา วิทยาศาสตร์ สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 // ธนัษพร แก้วงอก และจรินทร์ อุ่มไกร	17.40-17.20	159
15	P-BS-086 (849)	การจัดการเรียนรู้โดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ร่วมกับเทคโนโลยีการผสมผสานโลกเสมือนจริง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพระปฐมวิทยาลัย วิชาวิทยาศาสตร์ // นพดล แสงเจริญไพศาลสิน และจรินทร์ อุ่มไกร	17.40-18.00	160

ตารางการนำเสนอบทความ

การประชุมวิชาการ ภาคโปสเตอร์

หัวข้อ :		เทคโนโลยีมีผลดีมีเสียและแอนิเมชัน/คอมพิวเตอร์ศึกษา		
วันที่ : 6 มีนาคม 2561		บริเวณ ลาน ชั้น 2		คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
คณะกรรมการประจำห้อง :		อ.ดร.อภิชาติ เหล็กดี		อ.วรวิทย์ สังขทิพย์
การนำเสนอบทความวิจัย				
ที่	รหัสบทความ	ชื่องานวิจัย	เวลา	หน้า
1	P-BS-087 (850)	การพัฒนาเว็บไซต์ดิจิทัลออนไลน์ รายวิชาการออกแบบและการพัฒนาสื่อดิจิทัล โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม // พรเทพ สมบูรณ์ และจรินทร์ อุ่มไกร	13.00-13.20	161
2	P-BS-088 (851)	การพัฒนาสื่อดิจิทัลออนไลน์ โดยใช้ TPACK Model ในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กรณีศึกษา โรงเรียนวัดหนองโพธิ์(ศิลปวิทยาคม) // วีรภัทร เดชศิริ และจรินทร์ อุ่มไกร	13.20-13.40	162
3	P-BS-089 (852)	การพัฒนาสื่อดิจิทัลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด รายวิชาคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนหนองโพธิ์(ศิลปวิทยาคม) จ.นครปฐม // สุทิมา อุ่นราด และจรินทร์ อุ่มไกร	13.40-14.00	163
4	P-BS-090 (853)	การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด // ศกุนี ค่ายอด และพงษ์ดนัย จิตตวิสุทธิกุล	14.00-14.20	164
5	P-BS-091 (864)	การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ไมโครซอฟต์เวิร์ดเบื้องต้น สำหรับจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด // พัชรพล จรรย์สุนทร และวิมาน ใจดี	14.20-14.40	167
6	P-BS-092 (866)	การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ Microsoft Publisher // ปฏิพัทธ์ โพธิ์ศรี และวิมาน ใจดี	14.40-15.00	168
7	P-BS-093 (878)	ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ (STAD) ร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา เรื่อง การเจริญเติบโตและการส่งเสริมสุขภาพชีวิต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประถมฐานบินกำแพงแสน อำเภอกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม // กนิษฐา ภารกุล และไทยสิทธิ์ อภิระติง	15.00-15.20	177

8	P-BS-094 (879)	ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) ร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง ปรากฏการณ์ของโลก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประถมฐานบิน กำแพงแสน อำเภอกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม // วีรวรรณ ทรัพย์มาก และโกยสิทธิ์ อภิระติง	15.20-15.40	179
9	P-BS-095 (880)	ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการเรียนรู้เพื่อคู่คิดร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อกลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง หลักธรรมคำจูนโลก สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองนกแก้ว // ตินณภพ เทพเทียน และโกยสิทธิ์ อภิระติง	15.40-16.00	180
10	P-BS-096 (881)	ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ (STAD) ร่วมกับบทเรียนออนไลน์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง โปรแกรม PowerPoint เบื้องต้น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล 1 วัดพระงาม (สามัคคีพิทยา) // จาตุรงค์ สุดประเสริฐ และโกยสิทธิ์ อภิระติง	16.00-16.20	182
11	P-BS-097 (882)	ผลการจัดการเรียนรู้แบบการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ร่วมกับบทเรียนออนไลน์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง การสร้างเว็บไซต์เบื้องต้น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 วัดพระงาม (สามัคคีพิทยา) // แสงชัย แสงทอง และโกยสิทธิ์ อภิระติง	16.40-16.20	184
12	P-BS-098 (888)	ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการเรียนรู้ร่วมกัน (LT) ร่วมกับบทเรียนออนไลน์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง ส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาล 1 วัดพระงาม (สามัคคีพิทยา) // นนทิวัดน์ ตั้งศิริเสถียร และโกยสิทธิ์ อภิระติง	16.40-17.00	188
13	P-BS-099 (957)	การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน รายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD // ธนิตา กงสินธ์ และพงษ์ดนัย จิตตวิสุทธิกุล	17.20-17.00	223
14	P-BS-100 (1098)	การพัฒนาบทเรียนบนเครือข่ายโดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบกลุ่มสืบค้น เรื่อง ข้อมูลสารสนเทศและความรู้ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี 1 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสุวรรณภูมิพิทยไพศาล // จิตราวดี สีลารัตน์ และ ขจรพงษ์ ร่วมแก้ว	17.40-17.20	254

15	P-BS-101 (1099)	การพัฒนาบทเรียนออนไลน์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค LT เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาการงานอาชีพ และเทคโนโลยี1 เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสุวรรณภูมิพิทยไพศาล // ธิดากร รินไธสงค์ และ ขจรพงษ์ ร่วมแก้ว	17.40-18.00	255
----	--------------------	--	-------------	-----

ตารางการนำเสนอบทความ

การประชุมวิชาการ ภาคโปสเตอร์

หัวข้อ :	เทคโนโลยีมีลติมีเดียและแอนิเมชัน คอมพิวเตอร์ศึกษา			
วันที่ : 6 มีนาคม 2561	บริเวณ ลาน ชั้น 2	คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ		
คณะกรรมการประจำห้อง :	อ.ดร.วณิชา สาคร	อ.ดร.ชนะชัย อวนวัง		
การนำเสนอบทความวิจัย				
ที่	รหัสบทความ	ชื่องานวิจัย	เวลา	หน้า
1	P-BS-102 (898)	การพัฒนาระบบบริหารจัดการเรียนการสอน วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนปรางค์กู๋ // ปัทมวรรณ ยอดเสาร์, พันชนันท์ อินตา และนิตยา มณีนิล	13.00-13.20	191
2	P-BS-103 (899)	การพัฒนาระบบบริหารจัดการเรียนการสอน วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่องการสื่อสารข้อมูลสำหรับเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนตากคงวิทยารัชมังคลาภิเษก // เพชรไพลิน ทวีเกิด, สุรัตน์ เศรษฐนันท์ และปาวิณา ฉ่ำกิ่ง	13.20-13.40	192
3	P-BS-104 (900)	การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง โปรแกรม Adobe Photoshop CS3 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนรวมสินวิทยา // รัชพล นະที, นิฤมล พัทธเสมา, จันจิรายิ่งยงค์ และนิตยา มณีนิล	13.40-14.00	193
4	P-BS-105 (901)	การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาชีววิทยา เรื่อง โครงสร้างและหน้าที่ของพืชดอก (การคายน้ำ) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสตรีสิริเกศ // มัณฑนา แสงกุรัง, อมรวัฒน์ กุลาเทศ, ฐาปนี พุ่มไม้ และนภวรรณ ชาติมนตรี	14.00-14.20	194
5	P-BS-106 (915)	การพัฒนาบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ด้วยระบบบริหารจัดการเรียนการสอนวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง ส่วนประกอบของโปรแกรม Microsoft Word ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านธาตุน้อย(สิงห์ประชาวิทยาคาร) // น้ำฝน กระโพธิ์, พรสุดา แก้วละมูล, ศิริพร บุตรพรม และนิตยา มณีนิล	14.20-14.40	203
6	P-BS-107 (916)	การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เรื่องการใช้งานอินเทอร์เน็ตให้ปลอดภัย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนศรีสะเกษวิทยาลัย // ไกรสร บุญชาว, จิรัชชาติ แสงอรุณ, ภาคิน ฉิมจารย์ และเอกเทศ แสงลับ	14.40-15.00	204

7	P-BS-108 (917)	การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เรื่องการสร้างบัตรอวยพรด้วยโปรแกรม Microsoft word 2013 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลศรีสะเกษ // อรทัย โทชาติ, อรพรรณ แก้วไสย และนิตยา มณีนิล	15.00-15.20	205
8	P-BS-109 (919)	การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง องค์ประกอบของคอมพิวเตอร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสิริเกศน้อมเกล้า // รัชพันธ์ บุคดาห์, โสรัญา ศุภเลิศ, นภาพร เนื้อทอง และ ปาวีณา ฉ่ำกึ่ง	15.20-15.40	206
9	P-BS-110 (920)	บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องอัตลักษณ์และสัญลักษณ์อาเซียน วิชาอาเซียนศึกษา กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนไกรภักดีวิทยาคม // ปิยฉัตร พงษ์กึ่ง, จริญญา พรหมพู่, อินทอร พรหมศรี และเอกเทศ แสงลับ	15.40-16.00	207
10	P-BS-111 (921)	การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองม่วง // คมกริช เกษฎา และปาวีณา ฉ่ำกึ่ง	16.00-16.20	209
11	P-BS-112 (819)	บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มสาระการงานอาชีพและเทคโนโลยี วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่องการสร้างวัตถุเบื้องต้นด้วยโปรแกรม Adobe Flash CS6 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนราชสีไศล // สุชาติ คาวี, นรินทร์ ชั้นที, กฤษฎา ศรีผาลา และนภวรรณ ชาติมนตรี	16.40-16.20	147
12	P-BS-113 (965)	สื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านคุณธรรมจริยธรรมเรื่อง ค่านิยม 12 ประการ สอดแทรกการ์ตูน แอนิเมชัน 2 มิติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 /ปิยวรรณ ปัญญา และจิรวดี โยรัมย์	16.40-17.00	257
13	P-BS-114 (966)	บทเรียนออนไลน์สอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง ปรากฏการณ์ของโลกและเทคโนโลยีอวกาศ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 // จีราภรณ์ แจ่มใส, จิรวดี โยรัมย์ และกมลรัตน์ สมใจ	17.20-17.00	258
14	P-BS-115 (971)	เกมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ : แจ็ค หนูน้อยกู้โลก // ธรรมรังษี พิมพ์อุบล, นิธินันท์ มาตา และศิโรรัตน์ กุลวงค์	17.40-17.20	228
15	P-BS-116 (1100)	การพัฒนาบทเรียนบนเครือข่าย บนพื้นฐานรูปแบบการเรียนรู้ PCSCES เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียนในรายวิชาคอมพิวเตอร์มีเดีย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสุวรรณภูมิพิทยไพศาล // วรรณศา สุขชาติ และขจรพงษ์ ร่วมแก้ว	17.40-18.00	256

ตารางการนำเสนอบทความ

การประชุมวิชาการ ภาคโปสเตอร์

หัวข้อ :	เทคโนโลยีมีลติมีเดียและแอนิเมชัน คอมพิวเตอร์ศึกษา เทคโนโลยีสารสนเทศ เทคโนโลยีสารสนเทศภูมิศาสตร์			
วันที่ : 6 มีนาคม 2561	บริเวณ ลาน ชั้น 2		คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ	
คณะกรรมการประจำห้อง :	อ.ดร.แสงทอง บุญยั้ง		อ.นราธิป ทองทาน	
การนำเสนอบทความวิจัย				
ที่	รหัสบทความ	ชื่องานวิจัย	เวลา	หน้า
1	P-BS-117 (787)	บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ลูกเสือ - เนตรนารี สามัญรุ่นใหญ่ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 // วิจักขณ์ อัครววุฒิ,เกวลี ผาใต้ และ พิเชนทร์ จันทร์ปทุม	13.00-13.20	131
2	P-BS-118 (788)	บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศและ การสื่อสาร ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 // ศิริญา สุวรรณวงษ์, เกวลี ผาใต้ และพิเชนทร์ จันทร์ปทุม	13.20-13.40	132
3	P-BS-119 (792)	บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน PAT 5 ความถนัดทางวิชาชีพครู ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 // จุฑารัตน์ โพธิ์คำพก, ธิดาร์ตัน เหลือง รุ่งเรือง และพิเชนทร์ จันทร์ปทุม	13.40-14.00	136
4	P-BS-120 (935)	การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย เรื่อง การอ่านออกเสียงมาตราตัวสะกดในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 // แก้วมะณี ยางธิสาร , แพรวตะวัน จารุตัน และสุรีย์พัชร มุสิกะภวัต	14.00-14.20	214
5	P-BS-121 (947)	การพัฒนาเกมปริศนาสามมิติ เรื่อง Smash Down // อติศวรร เปลี่ยนเอก และชายแดน มิ่งเมือง	14.20-14.40	222
6	P-BS-122 (938)	พัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง ยาคุมกำเนิด // กมลรัตน์ จิตแสง และธวัชชัย สหพงษ์	14.40-15.00	216
7	P-BS-123 (1013)	พัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง วันนั้นของเดือน // ธาราทิพย์ ศรีสันต์ และนฤมล อินทirkัษ	15.00-15.20	263
8	P-BS-124 (1095)	พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ ช่วยสอนร่วมกับการเรียนแบบสืบเสาะความรู้ (5E) เรื่อง กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนห้วยเม็กวิทยาคม // นัฐติยา สอนสุภาพ และกาญจนา พรหมศรี	15.20-15.40	251
9	P-BS-125 (1096)	พัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ แผนที่ความคิด เรื่อง คุณลักษณะของคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ ต่อพ่วง กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4 // จิตรลัดดา ศรีหาคำ, ราตรี สุภาเอื้อง, วณิชา สาคร, ปณิตาพัฒน์ ชันทอง และอุบลวรรณ กิจคณะ	15.40-16.00	252

10	P-BS-126 (1097)	การพัฒนาบทเรียนบนเครือข่าย ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบ ร่วมมือ แบบ TAI เรื่อง การส่งผ่านข้อมูลและอินเทอร์เน็ตเพชชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 6 // จิตรลัดดา ศรีหาคำ, ราตรี สุภาเอื้อง, วณิชชา สาคร, ปัญญาพัฒน์ ชันทอง และอุบลวรรณ กิจคณะ	16.00-16.20	253
11	P-BS-127 (1066)	การศึกษามลพิษทางเสียงพื้นที่ริมคลองสมถวิล อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม ปี 2560 ด้วยระบบสารสนเทศภูมิศาสตร์ (GIS) // สุทัศนีย์ ปลัดศรีช่วย และสุธิดา ศรีมันตะ	16.40-16.20	243
12	P-BS-128 (1070)	การศึกษาคผลผลิตมันแกว อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม โดย ใช้ระบบสารสนเทศภูมิศาสตร์ // กัลยา วิชัยวงษ์ และศิริราณี เพ็ญชามาตย์	16.40-17.00	246
13	P-BS-129 (1071)	การศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงพื้นที่ปลูกยางพาราใน จังหวัดเลย กรณีศึกษาปี พ.ศ.2550 และปี พ.ศ.2559 // รัชฎา เทลี, ศศิมาภรณ์ โสภา และชนะชัย อวนวัง	17.20-17.00	247

บทความ
นำเสนอภาคบรรยาย

การพัฒนาบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน เรื่องกลไกทางอินเทอร์เน็ต สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

The Development an Android Application on the Internet

Cheats for Matthayonsuksa 2

น้ำฝน ชงหาร^{1*} และ รศรงค์ พัฒนานุสรณ์²

นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์¹ และ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์²

namfon0984185001@gmail.com*, rotsarong@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน เรื่องกลไกทางอินเทอร์เน็ต สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 2) ศึกษาความเหมาะสมของบทเรียน 3) ศึกษาประสิทธิภาพของบทเรียน 4) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของบทเรียน และ 5) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนเมืองสมเด็จ จำนวน 30 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่มโดยวิธีการจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ บทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน เรื่อง กลไกทางอินเทอร์เน็ต สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 แบบประเมินความเหมาะสม ใบงาน เรื่องกลไกทางอินเทอร์เน็ต แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าประสิทธิภาพ และค่าดัชนีประสิทธิผล

ผลการวิจัยพบว่า 1) บทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน เรื่องกลไกทางอินเทอร์เน็ต สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มี 19 องค์ประกอบ 2) ความเหมาะสมของบทเรียนมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก 3) บทเรียนมีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.00/82.67 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 4) ดัชนีประสิทธิผลของบทเรียน มีค่าร้อยละ 85 และ 5) ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: แอปพลิเคชัน, กลไกทางอินเทอร์เน็ต, ทฤษฎีแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E)

ABSTRACT

The purposes of this research were 1) to develop an android application on the Internet cheats for Matthayonsuksa 2. 2) study the evaluate the appropriate of an android application. 3) study the efficiency of an android application. 4) study the effectiveness index learning and 5) study the learning retention of the students who learned with an android application. The sampling were 30 Matthayonsuksa 2 at Muengsomdet school. The research instruments were the android application, an evaluation form probing the efficiency an android application Internet Cheats Worksheet, an evaluation form of the lesson and a questionnaire probing students' satisfaction. The research statistics used were percentage, mean, standard deviation, efficiency and effectiveness index.

The research findings showed that 1) The android application on the internet cheats for Matthayonsuksa 2 program has 19 components. 2) The result showed that the quality of the android application created was in high. (3) The Android Application had efficiency of 81.00/ 82.67 according to a defined criteria. 4) The effectiveness index of lesson the student's learning was 85.00 %. 5) The student's satisfaction on an android application was the highest level.

Keywords: Application, Internet Cheats, lesson study for science

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เรื่อง แรงและความดัน โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนร่วมกับการเรียนแบบสืบสอบ

The Development of Learning Achievement of Prathom Suksa 5 Students Entitled “Force and Pressure” Using CAI Cooperates with Inquiry Learning

พิมพ์ชนก กาบกระโทก^{1*} และ มนัสสินิต ใจดี²

นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม¹

และ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม²

zxcvbllove1@gmail.com^{*}, manutnitj@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง แรงและความดัน 2) หาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง แรงและความดัน ร่วมกับการเรียนแบบสืบสอบ และ 4) หาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง แรงและความดัน ร่วมกับการเรียนแบบสืบสอบ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน แบบประเมินคุณภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้านเนื้อหาและด้านเทคนิค และวิธีการ แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยนี้คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาล 1 วัดพระงาม จำนวน 30 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง

ผลการวิจัยพบว่า ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนอยู่ในระดับดี ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคและวิธีการที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนอยู่ในระดับดีมาก บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 1.55 โดยการหาประสิทธิภาพของเมกยูแกนส์ คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนและการเรียนแบบสืบสอบอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน, การเรียนแบบสืบสอบ, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ABSTRACT

The purposes of the research were 1) to develop the CAI entitled “Force and Pressure”, 2) to evaluate the effectiveness of the CAI, 3) to compare the learning achievement of the students before studied and after studied with the CAI entitled “Force and Pressure” cooperated with inquiry learning, and 4) to find the satisfaction of the students on the CAI entitled “Force and Pressure” cooperated with inquiry learning. The research tools were the CAI, the CAI’s quality evaluation form in content and technical and methodology, the achievement test, and the students’ satisfaction questionnaire. The sample group of this research was 30 students in Prathom Suksa 5 students of municipal school 1 (Wat-Phra-Ngam) by purposive sampling.

The research findings showed that the opinion of the content experts on the CAI was at a high level. The opinion of the technique and methodology experts on the CAI was at the highest level. The effectiveness of the CAI was at 1.55 with using Meguigans’s formula. The average of post-test score was statistically significant higher than pre-test score at .05 level. And the students satisfied with the CAI and studied with inquire learning at a high level.

Keywords: CAI, Inquiry Learning, Learning Achievement

การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนแท็บเล็ต เรื่อง การสื่อสารข้อมูล สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 The Development of an Application on Tablet for Learning on Transmission Media for Matthayomsuksa 4

อารีญา ถิ่นช่วง^{1*} และ นคินทร์ พัฒนชัย²

นักศึกษาลัทธิสุตรปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์¹ และ คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์
มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์²

areeyatuktik1995@gmail.com^{*}, pnakintorn@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนแท็บเล็ต เรื่อง การสื่อสารข้อมูล สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 2) ศึกษาความเหมาะสมของแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนแท็บเล็ต 3) ศึกษาประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนแท็บเล็ต 4) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนแท็บเล็ต และ 5) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนแท็บเล็ต กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 จำนวน 30 คน โรงเรียนดงมูลวิทยาคม อำเภอหนองกุงศรี จังหวัดกาฬสินธุ์ ได้จากการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนแท็บเล็ต แบบประเมินความเหมาะสมแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนแท็บเล็ต ใบงาน เรื่อง การสื่อสารข้อมูล แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน สถิติที่ใช้ในการวิจัยคือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าร้อยละ ค่าประสิทธิภาพ และดัชนีประสิทธิผล

ผลการวิจัยพบว่า 1) ได้แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนแท็บเล็ต เรื่อง การสื่อสารข้อมูล สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มี 15 องค์ประกอบ 2) ความเหมาะสมของแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนแท็บเล็ต โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.25 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.49 3) ประสิทธิภาพของแอปพลิเคชัน เพื่อการเรียนรู้บนแท็บเล็ต เท่ากับ 86.67/88.50 มีค่าประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดคือ 80/80 4) ดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้ด้วยแอปพลิเคชัน เพื่อการเรียนรู้บนแท็บเล็ต อยู่ในระดับ ความก้าวหน้าในการเรียนรู้สูง เท่ากับร้อยละ 70.00 และ 5) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนด้วยแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนแท็บเล็ต โดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้, การสื่อสารข้อมูล, ดัชนีประสิทธิผล, ค่าประสิทธิภาพ

ABSTRACT

The purpose of this research were 1) to develop of an application on tablet for learning on transmission media for matthayomsuksa 4 2) to evaluate the appropriate of an application on tablet for learning 3) to evaluate the efficiency of an application on tablet for learning 4) to study the effectiveness index learning and 5) to study the learning retention of the students who learned with an application on tablet for learning. The sample subjects were 30 students matthayomsuksa 4/2 at Dongmoon Wittayakom School, Nong Kung Si, Kalasin province. They were selected by cluster random sampling. The research instruments were an application on tablet for learning, the appropriate assessment form of an application on tablet for learning, worksheet, an achievement test and a questionnaire on satisfaction towards of an application on tablet for learning. The statistics used in data analysis were means, standard deviation, percentage, efficiency and effectiveness index.

The results showed that 1) an application on tablet for learning on transmission media for matthayomsuksa 4 had 15 components. 2) The appropriate of an application on tablet for learning was at high level. 3) The efficiency of an application on tablet for learning was found at 86.67/88.50 which was higher than efficiency criteria of 80/80. 4) The effectiveness index of an application on tablet for learning on transmission media for matthayomsuksa 4 was 70.00. 5) The students were satisfied with the teaching of an application on tablet for learning was at high level.

Keywords: CAI, Inquiry Learning, Learning Achievement

การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 The Development of Multimedia Instruction on Words from Foreign Languages for Matthayomsuksa 2

ประกายพร คุณาชน^{1*} และ นคินทร์ พัฒนชัย²

นักศึกษาลัทธิปริญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์¹ และ คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์
มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์²

kukkik979@gmail.com*, pnakintorn@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 2) ศึกษาความเหมาะสมของบทเรียนมัลติมีเดีย 3) ศึกษาประสิทธิภาพของบทเรียนมัลติมีเดีย 4) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนมัลติมีเดีย และ 5) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนมัลติมีเดีย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 จำนวน 23 คน โรงเรียนนวมินทราชินยาพิทยาคม ตำบลหลักเหลี่ยม อำเภอนามน จังหวัดกาฬสินธุ์ ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ บทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 แบบประเมินความเหมาะสมของบทเรียนมัลติมีเดีย ใบงาน เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน สถิติที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ ค่าประสิทธิภาพ และดัชนีประสิทธิผล

ผลการวิจัยพบว่า 1) บทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มี 15 องค์ประกอบ 2) ความเหมาะสมของบทเรียนมัลติมีเดีย โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.87 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.87 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.34 3) ประสิทธิภาพของบทเรียนมัลติมีเดีย มีค่าเท่ากับ 86.96/88.26 ซึ่งมีค่าประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้คือ 80/80 4) ดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนมัลติมีเดีย อยู่ในระดับความก้าวหน้าในการเรียนรู้สูงมาก มีค่าเท่ากับ 0.82 หรือ ร้อยละ 82 และ 5) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนด้วยบทเรียนมัลติมีเดีย อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.58 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.60

คำสำคัญ: บทเรียนมัลติมีเดีย, คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ, ทฤษฎีการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es)

ABSTRACT

The purpose of this research were 1) to develop of an application on tablet for learning on transmission media for matthayomsuksa 4 2) to evaluate the appropriate of an application on tablet for learning 3) to evaluate the efficiency of an application on tablet for learning 4) to study the effectiveness index learning and 5) to study the learning retention of the students who learned with an application on tablet for learning. The sample subjects were 30 students matthayomsuksa 4/2 at Dongmoon Wittayakom School, Nong Kung Si, Kalasin province. They were selected by cluster random sampling. The research instruments were an application on tablet for learning, the appropriate assessment form of an application on tablet for learning, worksheet, an achievement test and a questionnaire on satisfaction towards of an application on tablet for learning. The statistics used in data analysis were means, standard deviation, percentage, efficiency and effectiveness index.

The results showed that 1) an application on tablet for learning on transmission media for matthayomsuksa 4 had 15 components. 2) The appropriate of an application on tablet for learning was at high level. 3) The efficiency of an application on tablet for learning was found at 86.67/88.50 which was higher than efficiency criteria of 80/80. 4) The effectiveness index of an application on tablet for learning on transmission media for matthayomsuksa 4 was 70.00. 5) The students were satisfied with the teaching of an application on tablet for learning was at high level.

Keywords: Multimedia Instruction, Words from Foreign Languages, Inquiry Cycles (5Es)

การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนแท็บเล็ต เรื่อง การสร้างเว็บไซต์ด้วย Google Sites สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

The Development of an Application on Tablet for Learning on Creating a Website with Google Sites for Matthayomsuksa 5

อรอุมา ไชยหงษ์^{1*} และ นนทินทร พัฒนชัย²

นักศึกษาลัทธิปริยญาตรี มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์¹ คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ และ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์²
onuma290239@gmail.com*, pnakintorn@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนแท็บเล็ต เรื่อง การสร้างเว็บไซต์ด้วย Google Sites สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 2) ศึกษาความเหมาะสมของแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนแท็บเล็ต 3) ศึกษาประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนแท็บเล็ต 4) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้ด้วยแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนแท็บเล็ต และ 5) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนแท็บเล็ต กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/3 จำนวน 20 คน วิทยาลัยนาฏศิลปกาฬสินธุ์ อำเภอเมือง จังหวัดกาฬสินธุ์ ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนแท็บเล็ต แบบประเมินความเหมาะสมของแอปพลิเคชัน ใบงานการฝึกปฏิบัติ เรื่อง การสร้างเว็บไซต์ด้วย Google Sites แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน สถิติที่ใช้ในการวิจัยคือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าประสิทธิภาพ ร้อยละ และดัชนีประสิทธิผล

ผลการศึกษาพบว่า 1) ได้แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนแท็บเล็ต เรื่อง การสร้างเว็บไซต์ด้วย Google Sites สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มี 14 องค์ประกอบ 2) ความเหมาะสมของแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนแท็บเล็ตโดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.43 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.55 3) ประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนแท็บเล็ตมีประสิทธิภาพ 85.40/87.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 4) ดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้ด้วยแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนแท็บเล็ต มีค่าเท่ากับ 0.79 หรือร้อยละ 79.00 5) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนด้วยแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนแท็บเล็ตโดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้, การสร้างเว็บไซต์ด้วย Google Sites, ค่าประสิทธิภาพ, ดัชนีประสิทธิผล

ABSTRACT

The purpose of this research were 1) to develop of an application on tablet for learning on creating a website with google sites for Matthayomsuksa 5 2) to evaluate the appropriate of an application on tablet for learning 3) to evaluate the efficiency of an application on tablet for learning 4) to study the effectiveness index learning and 5) to study the learning retention of the students who learned with an application on tablet for learning. The sample subjects were 20 students Matthayomsuksa 5/3 at Kalasin college of dramatic arts, Meuang district, Kalasin province. They were selected by cluster random sampling. The research instruments were an application on tablet for learning, the appropriate assessment form of an application on tablet for learning, worksheet, an achievement test and a questionnaire on satisfaction towards of an application on tablet for learning. The statistics used in data analysis were, means standard deviation, percentage efficiency, and effectiveness index.

The results showed that 1) application on tablet for learning on creating a website with google sites for Matthayomsuksa 5 hat 14 components. 2) The appropriate of application on tablet for learning was at high level. 3) The efficiency of an application on tablet for learning was found at 85.40/87.00 higher than efficiency criteria 80/80. 4) The effectiveness index of application on tablet for learning was 0.79 or 79% and 5) The students were satisfied with the teaching of application on tablet for learning was at high level.

Keywords: Application for Learning, Creating a website with Google sites, Effectiveness Index, Efficiency

การพัฒนาบทเรียนออนไลน์ เรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งมีชีวิตในระบบนิเวศ The Development on online lesson in the title of Relationship between Ecological organisms

เอกภูมิ อีมอก^{1*} จตุพงษ์ กะวิวังสกุล² และ สุमितร์ศักดิ์ สีเขียว³

นักศึกษาลัทธิศาสตร์บัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย¹ และ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย²
eakpoomi@gmail.com^{1*}, kawiwangsakul@gmail.com², josusumit@gmail.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนออนไลน์เรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งมีชีวิตในระบบนิเวศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 2) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งมีชีวิตในระบบนิเวศ โดยใช้บทเรียนออนไลน์ และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อบทเรียนออนไลน์ เรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งมีชีวิตในระบบนิเวศ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านก้างปลา โดยใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง 1 ห้องเรียน จำนวน 18 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ บทเรียนออนไลน์เรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งมีชีวิตในระบบนิเวศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน สถิติที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) บทเรียนออนไลน์เรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งมีชีวิตในระบบนิเวศ มีค่าประสิทธิภาพของบทเรียนเท่ากับ 81.5/80.56 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 2) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มตัวอย่างที่ทำการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มีค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) เท่ากับ 12.759 และ 3) ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง 18 คน ที่ได้เรียนโดยใช้บทเรียนออนไลน์ เรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งมีชีวิตในระบบนิเวศ พบว่า อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.19 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.755

คำสำคัญ: การพัฒนาบทเรียนออนไลน์, บทเรียนออนไลน์

ABSTRACT

The objective of the research were to 1) develop on online lesson in the title of Relationship between ecological organisms for Matthayomsuksa 3 students that the efficiency criteria. 2) Study of learning Achievement during before studied with after studied of Matthayomsuksa 3 students to use online lesson in the title of Relationship between ecological organisms. 3) Study the satisfaction of Matthayomsuksa 3 students towards studying with online lesson in the title of Relationship between ecological organisms.

The research found that 1) The online lesson in the title of Relationship between ecological organisms found that the efficiency (E1/E2) of online lesson was 81.5/80.56 was higher than the average criteria 80/80. 2) Comparison the learning achievement of the sampling group found that after studied was higher than before studied at the statistics significant .05 the index of E.I equal to 12.759 and 3) The result of the analysis of data about the satisfaction of the 18 people learn by use online lesson in the title of Relationship between ecological organisms was rather high the average is 4.19 and standard deviation is 0.755

Keywords: The Development on Online Lesson, Online Lesson, E-Learning

การพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง เรื่อง การสร้าง โลโก้ ด้วยโปรแกรม Aurora 3D Animation Maker สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

The Development of E-Learning for Create logo by Aurora 3D Animation Maker for Mathayomsuksa 4

กฤษฎา กฤษณานนท์^{1*} และ รศรงค์ พัฒนานุสรณ์²
นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์¹ และ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์²
tumnun2011@gmail.com^{*}, rotsarong@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง เรื่อง การสร้างโลโก้ ด้วยโปรแกรม Aurora 3D Animation Maker สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 2) ศึกษาความเหมาะสมของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง 3) ศึกษาประสิทธิภาพของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง และ 4) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้ด้วยบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 34 คน โรงเรียนห้วยผึ้งพิทยา ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายโดยการจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ บทเรียนอีเลิร์นนิ่ง แบบประเมินความเหมาะสมที่มีต่อบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ไปงานฝึกปฏิบัติ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน สถิติที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าประสิทธิภาพ และค่าดัชนีประสิทธิผล

ผลการวิจัยพบว่า 1) บทเรียนบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง เรื่อง การสร้างโลโก้ด้วยโปรแกรม Aurora 3D Animation Maker สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มี 14 องค์ประกอบ 2) บทเรียนอีเลิร์นนิ่ง มีความเหมาะสมโดยรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 4.36 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน=0.58) 3) บทเรียนบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.75/84.00 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 4) ดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้ด้วยบทเรียนส่งผลให้นักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนรู้ ร้อยละ 78.00 และ 5) นักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมต่อบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: อีเลิร์นนิ่ง, โลโก้, Aurora 3D Animation Maker

ABSTRACT

The purposes of this research were 1) to develop an development e-Learning on the create logo by Aurora 3D Animation Maker for mathayomsuksa 4 2) study the evaluate the application an e-Learning 3) study the efficiency an e-Learning 4) study the effectiveness index learning. and 5) study the learning retention of the students who learned with an e-Learning The samples were 34 mathayomsuksa 4 students at Huaiphungpittaya school by simple random sampling. The research instruments were the development an e-Learning an evaluation form probing the efficiency an e-Learning computer instruction, task evaluation form an evaluation form of the lesson, task evaluation from an a questionnaire probing students' satisfaction. The research statistics used were percentage, mean, standard deviation, efficiency and effectiveness index.

Results of the research were as follows: 1) The e-Learning on the create logo by Aurora 3D Animation Maker for mathayomsuksa 4 program has 14 components. 2) The result showed that the appropriate of the e-Learning computer instruction created was in highest level. 3) The e-Learning had efficiency of 82.75/84.00 higher than a defined criteria. 4) The effectiveness index of lesson the student's learning was 78.00% and 5) The student's satisfaction on the developing of e-Learning was the highest level.

Keywords: e-learning, Logo, Aurora 3D Animation Maker

การพัฒนาระบบสารสนเทศพันธุ์ไม้โดยใช้คิวอาร์โค้ด

Development of Information System of Plants by Using QR Code

ทัศนีย์ ทองซัง^{1*} ณัฐพล จำรองราษฎร์² และ สุนันทา ศรีม่วง³

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร^{1,2,3}

sup-star-peak@hotmail.com^{*}, srimuang20@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบสารสนเทศพันธุ์ไม้โดยใช้คิวอาร์โค้ด และ 2) สอบถามความพึงพอใจต่อการใช้ระบบสารสนเทศพันธุ์ไม้โดยใช้คิวอาร์โค้ด โดยใช้การศึกษาความเป็นไปได้ของระบบและทำการวิเคราะห์ออกแบบ และพัฒนาระบบ กลุ่มตัวอย่างคือ อาจารย์ นักศึกษา บุคลากรของมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร และบุคคลทั่วไป โดยการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญจำนวน 30 คน แล้วทำการประเมินความพึงพอใจต่อการใช้งานของระบบจากผู้ใช้งาน จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบประเมินคุณภาพระบบและแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันสามารถจัดการข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับพันธุ์ไม้ต่างๆ ได้ และผู้ใช้สามารถเข้าถึงข้อมูลสารสนเทศโดยการใช้สมาร์ตโฟนสแกนคิวอาร์โค้ดได้อย่างรวดเร็ว ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้พบว่า ด้านความสะดวกและง่ายต่อการใช้งานมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.4 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.7 ด้านความถูกต้องในการทำงานของระบบมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.3 และด้านความสามารถของระบบตรงกับความต้องการมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4 อยู่ในระดับมาก และโดยภาพรวมทั้ง 3 ด้าน มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.2 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.8 แสดงว่าเว็บแอปพลิเคชันที่พัฒนาขึ้นนี้สามารถใช้งานได้จริง และมีประสิทธิภาพตรงตามความต้องการของผู้ใช้งาน

คำสำคัญ: ระบบสารสนเทศพันธุ์ไม้, คิวอาร์โค้ด

ABSTRACT

The purposes of the research were to develop the information system of plants by using QR Code, to assess satisfaction of using the system. To analysis and develop use feasibility studies, the performance system is tested by 30 persons. Then analyze the results by satisfactory and standard deviation.

The research findings showed that the system can manage information that related to plants and the users can get information fast by their smartphone to scan the QR Code. The results from testing found that the performance was usability to use, satisfactory was in a high level, the mean score was 4.2 and standard deviation score was 0.8 from testing. The result indicated that the developed system has efficiency at a good level. In addition, it can be efficiently applied for the information system of plants.

Keywords: Information system of plants, QR Code

การพัฒนาบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างภาพสติ๊กเกอร์ไลน์ด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator CS6 สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

The Development of Online Tutorials on Creating Line Stickers with Adobe Illustrator CS6 for Mathayomsuksa 6

กานต์ธิดา สุวิชัย¹ ลาวัลย์ ดุลยชาติ² และ สุรจักษ์ พิริยะเชิดชูชัย³

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์¹ คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์^{2,3}
karntidasukwichai@hotmail.com , lawandul@hotmail.com², cyberppp@hotmail.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างภาพสติ๊กเกอร์ไลน์ด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator CS6 สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 2) ประเมินความเหมาะสมของบทเรียนออนไลน์ 3) ศึกษาประสิทธิผลของบทเรียนออนไลน์ 4) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของการเรียนด้วยบทเรียนออนไลน์ และ 5) สอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6/1 โรงเรียนนามนพิทยาคม อำเภอนามน จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม โดยวิธีการจับสลากเลือกห้องเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ บทเรียนออนไลน์ แบบประเมินความเหมาะสม ใบงานฝึกปฏิบัติ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน สถิติที่ใช้ในการวิจัยคือ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษาพบว่า 1) ได้บทเรียนออนไลน์จำนวน 2 ส่วน คือ ส่วนของผู้ดูแลระบบ และส่วนของนักเรียนบทเรียนออนไลน์ 2) มีความเหมาะสมโดยรวมอยู่ในระดับมาก 3) ประสิทธิภาพของบทเรียนออนไลน์ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ เท่ากับ 82.27/82.00 4) ค่าดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้ด้วยบทเรียนออนไลน์ พบว่า บทเรียนออนไลน์ส่งผลให้นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนร้อยละ 73.00 และ 5) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนด้วยบทเรียนออนไลน์ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: บทเรียนออนไลน์, การสร้างภาพสติ๊กเกอร์ไลน์ด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator CS6, กระบวนการเรียนรู้

ABSTRACT

The purposes of the research were 1) to Develop the Online Tutorials on Creating Line Stickers with Adobe Illustrator CS6 2) to evaluate the appropriate of online tutorials 3) to study the efficacy of the online tutorials 4) to study the effectiveness index of the online tutorials and 5) to study the learning retention of the students who learned with an online tutorials. The samples subjects were 30 students at Mathayomsuksa 6 room 1 at Namonpittayakom School, Namon , Kalasin Province. They were selected by cluster random sampling. The research tools included an online tutorials, evaluation form of the lesson, worksheet, an achievement test and questionnaire. The statistics used were mean, percentage and standard deviation.

The research findings showed that 1) The online tutorials has 2 components: admin and student. 2) The appropriate of online tutorials was in the high level. 3) The efficacy of online tutorials at 82.27/82.00 is according to a defined criteria. 80/80. 4) The effectiveness index with high learning (0.73) or 73%. 5) The satisfaction of student for using for was in the highest level.

Keywords: Online Tutorials, Creating Line Stickers with Adobe Illustrator CS6, MIAP learning process

ระบบบริหารจัดการกองทุนหมู่บ้าน กรณีศึกษา บ้านโคกสะอาด จังหวัดบุรีรัมย์ Fund Village Management System Case Study Ban Khok SA-At Buriram

บุตรีรินทร์ เฉลิมลาภ^{1*} และ กฤติกา เผื่อนงูเหลือม²
สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา^{1,2}
budsirin@gmail.com*, krittika.p@nrru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบบริหารจัดการกองทุนหมู่บ้าน กรณีศึกษา บ้านโคกสะอาด จังหวัดบุรีรัมย์ 2) ประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานระบบ กลุ่มตัวอย่างคือ เจ้าหน้าที่หรือกรรมการหมู่บ้าน บ้านโคกสะอาด จังหวัดบุรีรัมย์ โดยใช้วิธีการคัดเลือกแบบสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบประเมินด้านความสามารถของโปรแกรม และแบบประเมินด้านความยากง่ายต่อการใช้งานระบบ สถิติที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าทดสอบสถิติที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ระบบบริหารจัดการกองทุนหมู่บ้าน กรณีศึกษา บ้านโคกสะอาด จังหวัดบุรีรัมย์ สามารถทำงานได้ถูกต้องตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ เช่น จัดการข้อมูลสมาชิก จัดการข้อมูลการฝาก-ถอนเงินสั่งจะ จัดการข้อมูลการกู้ยืมเงินกองทุน จัดการข้อมูลการคืนเงินกู้ยืม และแสดงรายงานต่างๆ ทำให้การบริหารจัดการกองทุนหมู่บ้านสะดวกและรวดเร็วยิ่งขึ้น โดยภาพรวมผลการทดลอง พบว่า มีความพึงพอใจต่อการใช้โปรแกรมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.23

คำสำคัญ: ระบบจัดการกองทุนหมู่บ้าน, ระบบฐานข้อมูล, กองทุนหมู่บ้าน

ABSTRACT

The purposes of the research were 1) to develop the Fund Village Management System Case Study Ban Khok SA-At Buriram Province, 2) to evaluate the user's satisfaction. The Step of develop this project following collect user requirement, system analysis and design, develop this project, evaluate this project and maintenance. This project uses database system for manipulating data such as committee data, member data, deposit information, loan information, refund information and reports to Fund Village. Tool to develop this project is Microsoft Visual Studio 2015 using VB.Net as programming language. Database of this project using Microsoft SQL Server 2014.

The research findings showed that it works correctly for the objective. This project manipulates data such as committee data, member data, deposit information, loan information, refund information and reports to Fund Village. The satisfaction from the users is very high level.

Keywords: Fun Village Management System, Database System, Fun Village

พัฒนาความสามารถอ่านคำควบกล้ำ โดยใช้สื่อการเรียนรู้การ์ตูนแอนิเมชัน
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านคอนสวรรค์
Improve diphthong read ability by using cartoon animation a Grade 4,
Ban khonSawan school

สุนทรีย์ ปัชชามูล^{1*} ศิริภัสสร อินทรพาณิชย์² และ เจริญ ทัดมาลา³
นักศึกษาศาสาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ¹ อาจารย์ประจำสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา
มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ² และครูโรงเรียนบ้านคอนสวรรค์³
suntaree2537@gmail.com^{*}, nsirapat@hotmail.com², charoen01962@gmail.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาความสามารถอ่านคำควบกล้ำโดยใช้สื่อการเรียนรู้การ์ตูนแอนิเมชันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 2) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านคำควบกล้ำของนักเรียนก่อนและหลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้การ์ตูนแอนิเมชัน 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้การ์ตูนแอนิเมชัน กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนบ้านคอนสวรรค์ จังหวัดชัยภูมิ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยภูมิ เขต 1 จำนวน 5 คน ซึ่งได้มาโดยการเจาะจงกลุ่มตัวอย่าง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้การ์ตูนแอนิเมชัน สถิติที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการอ่านคำควบกล้ำคะแนนเฉลี่ยความสามารถอ่านคำควบกล้ำจากการทดสอบก่อนเรียน เท่ากับ 13.80 คิดเป็นร้อยละ 57.50 ทดสอบหลังเรียนจากการใช้สื่อการเรียนรู้การ์ตูนแอนิเมชันเท่ากับ 21.80 คิดเป็นร้อยละ 90.80 แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความก้าวหน้าในการอ่านคำควบกล้ำมากขึ้นจากเดิมทำให้เกิดการเรียนรู้เป็นอย่างมาก การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้การ์ตูนแอนิเมชัน การอ่านออกเสียงควบกล้ำ โดยรวมมีค่าเฉลี่ย 4.63 มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้การ์ตูนแอนิเมชันอยู่ในระดับพอใจมาก

คำสำคัญ: การอ่าน, คำควบกล้ำ, สื่อการเรียนรู้, การ์ตูนแอนิเมชัน, พัฒนา

ABSTRACT

Improve diphthong read ability by using cartoon animation a Grade 4 Objective 1) To compare the reading ability of diphthong students before and after learning by using cartoon animation. 2) To study the students' satisfaction toward the learning activities using the cartoon learning media. Sample a Grade 4, Ban khon Sawan school. Chaiyaphum Province District Office of Primary Education Chaiyaphum District 1 number 5 people. This was done by specifying the sample.

The results are as follows. Improve diphthong read ability by using cartoon animation. A Grade 4, Average reading ability diphthong. From the pre-test Equal to 13.80. Percentage 57.50. Test after class From the use of animation learning media. Equal to 21.80. Percentage 90.80. Show that students are progressing in reading diphthongs from the same. This makes learning a lot. Student Satisfaction Study To organize learning activities using learning media, cartoon animation. Diphthong read. Overall, the average 4.63 Satisfaction with learning management by using cartoon learning media. Very satisfied.

Keywords: reading, Diphthong, learning media, Cartoon animation, develop

การพัฒนาโปรแกรมธนาคารขยะรีไซเคิล/กรณีศึกษาโรงเรียนบ้านหนองหว้าวิทยาสรรค์ Recycling Bank Program A case study of Nongwawittayasan School

ภราดร รัชชพิชิตกุล^{1*} นิมิตร ตาน้อย² กันตภณ แสงมุกดา³ และ เบญจมาภรณ์ ถิ่นแดง⁴
นักศึกษาลัทธิศาสตร์บัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย^{3,4} และ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย^{1,2}
lnwlovetae@gmail.com³, i-love_u789@hotmail.com⁴

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบโปรแกรมธนาคารขยะรีไซเคิล กรณีศึกษาโรงเรียนหนองหว้าวิทยาสรรค์ 2) ศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้งานระบบธนาคารขยะรีไซเคิล กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ ครูและนักเรียนภายในโรงเรียนหนองหว้าวิทยาสรรค์ จำนวน 10 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายโดยการจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ใช้งานระบบธนาคารขยะรีไซเคิล สถิติที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าทดสอบสถิติที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) โปรแกรมธนาคารขยะรีไซเคิล มีการจัดเก็บข้อมูลการซื้อขายขยะรีไซเคิล จำนวนเงิน และการถอนเงินของสมาชิก สามารถใช้งานได้จริง ทำให้การจัดเก็บข้อมูลมีความปลอดภัย ถูกต้อง รวดเร็วมากขึ้น อีกทั้งสามารถคำนวณยอดเงินจากจำนวนขยะที่นำมาขายได้เป็นอย่างดี 2) ความพึงพอใจของผู้ใช้งานระบบธนาคารขยะรีไซเคิล จากการสำรวจแบบสอบถามจากเจ้าหน้าที่ผู้ใช้งานและนักเรียนที่เข้าร่วมโครงการ จำนวน 10 คน โดยภาพรวมของระบบค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.65 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.47 อยู่ในระดับความพึงพอใจมาก โปรแกรมธนาคารขยะรีไซเคิล กรณีศึกษาโรงเรียนหนองหว้าวิทยาสรรค์ สามารถใช้เป็นแนวทางในการนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

คำสำคัญ: ระบบธนาคารขยะรีไซเคิล, ขยะรีไซเคิล

ABSTRACT

Development of a Recycling Bank Program. A case study of Nongwawittayasan School. The program is designed to facilitate of student account information, join a recycling bank program. The purpose 1. To study the structure of service system of a recycling bank. 2. To develop a service system for a recycling bank, the program can be used to the needs of the user. 3. To study the user satisfaction of a recycling bank program system. Therefore, the research team formed a concept to solve the problem from the cause. It has developed a recycling bank program, a case study of Nongwawittayasan School. Java programming has been developed, using the NetBeans program to writing a program, and MySQL database is organized. This is system development. To get a recycling bank program, used in support of Operation a recycling bank program.

The results indicated that 1) structure of Recycling Bank Program consisted of dealing data, financial and withdraw of members. 2) Recycling Bank Program can be used in real environment, able to protecting data, accuracy, speed and calculated more automatically dealing. 3) Satisfaction of users by surveyed from operators and students in project amount 10 persons. Overall mean at 4.56, standard deviation was at 0.47 that in a high level of satisfaction. Recycling Bank Program a case study of Nongwawittayasan School can be a way for effective asset program.

Keywords: Recycling Bank Program, Recycle Waste

ระบบสารสนเทศธนาคารออมทรัพย์ กรณีศึกษา ชุมชนบ้านหนองแวง

Information Of Saving bank System A case study of BanNongwaeng

ภาณุพัฒน์ อ้วนพรหมมา^{1*} ภราดร รัชชัยพิชิตกุล² นิมิตร ตาน้อย³ และ กฤษฏา น้อมธรรม⁴
นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย^{1,4} และคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย^{2,3}
phanuput11@hotmail.com

บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบสารสนเทศธนาคารออมทรัพย์ ชุมชนบ้านหนองแวง 2) สอบถามความพึงพอใจในการใช้งานระบบสารสนเทศธนาคารออมทรัพย์ กลุ่มตัวอย่างคือ เจ้าหน้าที่กลุ่มออมทรัพย์ชุมชน บ้านหนองแวง ตำบลโพน อำเภอภูเขียว จังหวัดชัยภูมิ จำนวน 10 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสอบถามความพึงพอใจการใช้งานระบบสารสนเทศธนาคารออมทรัพย์ สถิติที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการการวิจัยพบว่า 1) ระบบสารสนเทศธนาคารออมทรัพย์ ชุมชนบ้านหนองแวง การบริหารจัดการกลุ่มออมทรัพย์มีประสิทธิภาพและเป็นระบบมากขึ้น โดยการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของผู้ใช้งานจำนวน 10 คน โดยรวมทุกด้าน ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจในด้าน ประโยชน์ของระบบต่อผู้ใช้งาน มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.10 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.57 ซึ่งอยู่ในระดับดี รองลงมาคือ ด้านเสถียรภาพของระบบ มีค่าเฉลี่ย 4.00 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.35 ซึ่งอยู่ในระดับดี และน้อยที่สุดคือ ด้านการออกแบบระบบ มีค่าเฉลี่ย 3.90 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.32 ซึ่งอยู่ในระดับดี รวมทั้งหมดมีค่าเฉลี่ย 4.00 อยู่ในระดับดี

คำสำคัญ: ธนาคารออมทรัพย์, ระบบสารสนเทศธนาคารออมทรัพย์

ABSTRACT

The committee responsible for managing the fund, such as the preparation. the- How is the village savings interest, which will require experience in accounting. Therefore, the inexperienced calculation wrong way. Cause an error and working late, including a large number of documents. There was a time consuming and error in the process of preparation for editing, storing, and affect the management of funds of the village. And potential fraud in the calculation was based. Thus, a fund that savings banks have a system to help manage the financial fund management, savings within the community.give a convenience making it work more efficiently. The development of a savings bank.Language JAVA GUI By applications NetBeans instrumental to write and use the database. MySQL

The results from the trial with a group savings Ban Nong Waeng. Found that the management efficiency savings group. And a more systematic by analyzing the satisfaction of users of 10 by all sides. Respondents were satisfied with the service.The benefits of the system to users. Most have an average value of 4.10 standard deviation was 0.57 which was good was minor. The stability of the system4.00 The average standard deviation of 0.35, which was good. And minimum Design System The average value of 3.90 and standard deviation 0.32, which was good. The total mean score 4.00 at a good level.

Keywords: Saving bank, Information of Saving bank System

การพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง เรื่องแนวทางการเลือกซื้อคอมพิวเตอร์ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 The Development of e-Learning on the Computer Buying Guide for Mathayomsuksa 4

ญาดา รัตนกร^{1*} และ รศรงค์ พัฒนานุสรณ์²

นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์¹ และ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์²

yadlove@ gmail.com^{*}, rotsarong@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่งเรื่องแนวทางการเลือกซื้อคอมพิวเตอร์ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 2) ศึกษาความเหมาะสมของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง 3) ศึกษาประสิทธิภาพของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง 4) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลการเรียนรู้ด้วยของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง และ 5) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนอีเลิร์นนิ่งกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 จำนวน 34 คน โรงเรียนห้วยผึ้งพิทยา อำเภอห้วยผึ้ง จังหวัดกาฬสินธุ์ ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายโดยวิธีการจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ บทเรียนอีเลิร์นนิ่ง เรื่อง แนวทางการเลือกซื้อคอมพิวเตอร์ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 แบบประเมินความเหมาะสม แบบทดสอบ ใบงาน และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ได้บทเรียนอีเลิร์นนิ่งเรื่องแนวทางการเลือกซื้อคอมพิวเตอร์ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มี 16 องค์ประกอบ 2) บทเรียนอีเลิร์นนิ่งมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.83, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.38) 3) บทเรียนอีเลิร์นนิ่งมีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.35/ 85.88 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 4) ดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้ด้วยที่บทเรียนส่งผลให้นักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนรู้มีค่าเท่ากับร้อยละ 75.00 5) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนบทเรียนอีเลิร์นนิ่งในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: อีเลิร์นนิ่ง, แนวทางการเลือกซื้อคอมพิวเตอร์, ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์

ABSTRACT

The purposes of this research were 1) to develop an e-Learning on the computer buying guide for mathayomsuksa 4. 2) study the evaluate the e-Learning an e-Learning. 3) study the efficiency of an e-Learning 4. 4) study the effectiveness index learning. and 5) study the learning retention of the students who learned with an e-Learning. The samples were 34 mathayomsuksa 4 students at Huaiphungpittaya school by simple random sampling. The research instruments were the development an e-Learning on the computer buying guide for mathayomsuksa 4, an evaluation form probing the efficiency an e-Learning computer instruction, an evaluation form of the lesson and a questionnaire probing students' satisfaction. The research statistics used were percentage, mean, standard deviation, efficiency and effectiveness index.

Result of the research were as follows 1) The of e-Learning on the computer buying guide for mathayomsuksa 4 program has 16 components. 2) The result showed that the quality of an e-Learning computer instruction created was in the highest level. 3) The e-Learning had efficiency of 82.35/ 85.88 according to a defined criteria. 4) The effectiveness index of lesson the student's learning was 75.00% and 5) The student's satisfaction on the e-Learning on the computer buying guide for mathayomsuksa 4 was the highest level.

Keywords: e-Learning, Computer Buying Guide, Constructivist

การพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง อาหารหลัก 5 หมู่ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 A Development of Multimedia Instruction on topic the 5 food groups for Prathomsuksa 6 Student

ปิยสุดา ตันเลิศ^{1*} อมรรัตน์ เชื้อสาวลี² และ วารุณี ธรรมประกอบ³
คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี¹ และ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี^{2,3}
piyasuda@udru.ac.th^{1*}, amornrat0836634886@gmail.com², iamjajarunee@gmail.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง อาหารหลัก 5 หมู่ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง อาหารหลัก 5 หมู่ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 3) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง อาหารหลัก 5 หมู่ และ 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง อาหารหลัก 5 หมู่ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มเป้าหมายเป็น นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองบัว สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาดูดธานีเขต 1 จำนวน 27 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 ซึ่งได้จากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) สื่อการเรียนการสอนมัลติมีเดีย เรื่อง อาหารหลัก 5 หมู่ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ช่วงชั้นที่ 2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 2) แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอนมัลติมีเดีย เรื่อง อาหารหลัก 5 หมู่ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง อาหารหลัก 5 หมู่

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอนมัลติมีเดีย เรื่อง อาหารหลัก 5 หมู่ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.59/82.23 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยด้วยสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง อาหารหลัก 5 หมู่ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง อาหารหลัก 5 หมู่ มีค่าเท่ากับ 0.7061 หรือคิดเป็นร้อยละ 70.61 4) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้สื่อการเรียนการสอนมัลติมีเดียเรื่อง อาหารหลัก 5 หมู่ โดยรวมอยู่ในระดับดี

คำสำคัญ: สื่อมัลติมีเดีย, อาหารหลัก 5 หมู่, ประสิทธิภาพ

ABSTRACT

The purposes of this research were 1) to find efficiency of multimedia On subject food 5 groups for Prathomsuksa 6 enhance the efficiency of students follow the criteria 80/80 2) to compare pretest-posttest students learning achievement.3) to study the effectiveness index of multimedia on subject food 5 groups It is higher than 0.5 or higher than 50 percent. 4) to study the satisfaction towards the developed multimedia on subject food 5 groups. The sample group included 27 sample student 6 Ban Nong Bua School, Muang District, Udon Thani, Thailand. who were studying in second semester of the academic year 2016 derived from Purposive Sampling.

The results showed that: 1) the developed multimedia had efficiency at 82.59/82.23 (2) The learning achievement had posttest score higher than pretest score at significant level .05 (3) The effective index of multimedia is equal to 0.7061, or 70.61 percent, higher than 0.5 and (4) the satisfaction of student also showed at good level.

Keywords: multimedia instruction, the 5 food groups, efficiency

การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนออนไลน์ เรื่อง การใช้งานซอฟต์แวร์ The Development of Computer Assisted Instruction Online: Software USABIL

สุรศักดิ์ ตาน้อย^{1*} เอกภูมิ อีมอก² วิษณุ คงสูงเนิน³ และ อนุชา ตาแหวน⁴

นักศึกษาลัทธิศาสตร์บัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย¹ และ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย²
surasaktanoi@gmail.com^{1*}, eakpoomi@gmail.com², wissnu23@gmail.com³, comgolffee@gmail.com⁴

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) หาประสิทธิภาพของสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนออนไลน์ เรื่อง การใช้งานซอฟต์แวร์ ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 2) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนออนไลน์ เรื่อง การใช้งานซอฟต์แวร์ และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนออนไลน์ เรื่อง การใช้งานซอฟต์แวร์ โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านก้างปลา ปีการศึกษา 2560 จำนวน 14 คน โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบทดสอบ 2) แบบสอบถามความพึงพอใจ

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนออนไลน์ เรื่อง การใช้งานซอฟต์แวร์ พบว่ามีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.00/82.86 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนออนไลน์ เรื่อง การใช้งานซอฟต์แวร์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนออนไลน์ เรื่อง การใช้งานซอฟต์แวร์ โดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก และนักเรียนมีความพึงพอใจทุกด้านอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน, ออนไลน์, การใช้งานซอฟต์แวร์

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) determine the effectiveness of Computer Assisted Instruction Online : Software Usability. Effective standards 80/80. 2) Increase the academic achievement of students with Computer Assisted Instruction Online : Software Usability. And 3) Study satisfaction of students with the Computer Assisted Instruction Online : Software Usability. The sample used in this study is the high school at Mat Ta Yom Seuk Saa 2 students in academic years 2017 at Ban Kang Pa school with 14 people by purposive sampling. The instruments used in this research include 1) Test 2) Questionnaire of satisfaction

The research findings showed that the 1) The performance of the Computer Assisted Instruction Online : Software Usability that has performance equal to 85.00 / 82.86, which was higher than the benchmark set at 80/80 2) The achievement of students with Computer Assisted Instruction Online : Software Usability. After higher than the previous level of statistical significance 0.05. And 3) Satisfaction of students with the Computer Assisted Instruction Online : Software Usability. Overall satisfaction is at a very useful level. And students were satisfied with all aspects are very useful.

Keywords: Computer Assisted Instruction, Online, Software Usability

แอนิเมชัน เรื่อง แม่ไก่แดงตัวน้อย และ เรื่อง โกลดิล็อคส์กับหมี 3 ตัว The Little Red Hen and Goldilocks with three bear animation

เอกภูมิ อีมอก¹ นิมิตร ตาน้อย² วัชระ งบของ³ และ วิจิตรา กองชนิน⁴

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

eakpoomi@gmail.com¹, nimittanoi10@gmail.com², iamdong.watchi@gmail.com³,
superxmonkey@gmail.com⁴

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อแอนิเมชันเกี่ยวกับนิทาน เรื่อง แม่ไก่แดงตัวน้อย และเรื่อง โกลดิล็อคส์กับหมี 3 ตัว 2) เพื่อให้ผู้ที่มีความสนใจทำการศึกษาในสื่อแอนิเมชันที่ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้นและ 3) เพื่อส่งเสริมด้านคุณธรรมและจริยธรรม และเสริมสร้างความรู้ทางด้านภาษาอังกฤษ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ นักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย จำนวน 22 คน โดยใช้วิธีการแบบสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ สื่อแอนิเมชัน แบบสำรวจความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการประเมิน ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อแอนิเมชันเกี่ยวกับนิทาน เรื่อง แม่ไก่แดงตัวน้อย และเรื่อง โกลดิล็อคส์กับหมี 3 ตัว 2) ระดับความพึงพอใจสำหรับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 22 คน มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.32 อยู่ในระดับความพึงพอใจมาก และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.680

คำสำคัญ: แอนิเมชัน, แม่ไก่, โกลดิล็อคส์, คุณธรรม

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) to develop animated media about the story, The Little Red Hen and Goldilocks with Three Bears 2) to provide guidelines to people who are interested in studying media and 3) to promote morality and ethics and improve knowledge of English.

The research findings showed that the 1) animated media about the story, The Little Red Hen and Goldilocks with Three Bears 2) The subjects of the research consisted of 22 students. For the result of this research, the students' overall satisfaction on The Little Red Hen and Goldilocks with Three Bears was at a high level.

Keywords: Animation, Hen, Goldilocks, moral

การพัฒนาระบบศูนย์แจ้งคนหายผ่าน Line Application Missing Person Center Via Line Application

อภิวัฒน์ อินตาพวง^{1*} และ กิตติพงษ์ สุวรรณราช²
สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม¹
aphiwat.a@psru.ac.th^{*}, kitti@psru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและออกแบบระบบการค้นหาผู้สูญหาย โดยใช้ LINE Application ในการช่วยค้นหาผู้สูญหาย 2) เพื่อพัฒนา LINE BOT ให้สามารถรายงานข้อมูลของผู้สูญหายไปยังผู้ใช้งานบน LINE Application 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้งานระบบศูนย์แจ้งคนหายผ่าน LINE Application โดยผู้วิจัยเชิงคุณภาพ ประเมินประสิทธิภาพของระบบจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน และกลุ่มผู้ใช้ตัวอย่างในการทดลองระบบ จำนวน 200 คน เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจจากการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ 3 คน พบว่าระบบศูนย์แจ้งคนหายผ่าน LINE Application มีความพึงพอใจในระดับสูงสุดด้านการทำงานของระบบอยู่ในระดับมากที่สุด ด้านการใช้งานของระบบอยู่ในระดับมาก และด้านประโยชน์ที่ได้จากระบบอยู่ในระดับมาก ความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก และผลการประเมินความพึงพอใจจากผู้ใช้งานพบว่าในระดับสูงสุดด้านการทำงานของระบบอยู่ในระดับมากที่สุด ด้านการใช้งานของระบบอยู่ในระดับมาก ด้านประโยชน์ที่ได้จากระบบอยู่ในระดับมาก โดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ระบบค้นหาผู้สูญหาย, ศูนย์แจ้งคนหาย, แอปพลิเคชัน

ABSTRACT

This research aims to. 1) Develop and design a lost search engine. By LINE Application To help find the missing person.2) to develop LINE Bot It can report the lost data to the user. LINE Application 3) To study user satisfaction. Missing Person Center Via Line Application. Qualitative Researcher Evaluate system performance from 3 experts and 200 sample users. The right tools to crawl Is a questionnaire Statistics used in data analysis include. Percentage average And standard deviation

Results of a 3-person expert satisfaction survey. Missing Person Center Via Line Application Satisfied with the highest level. The system is very high. Finally, Include Benefit from the system. Average total satisfaction level in the system. Is equal to 4.49 And the results of user satisfaction evaluation. System performance is at the highest level. System usage Finally, Benefit from the system. Average total satisfaction level in the system.

Keywords: LINE Application, LINE BOT, Lost Identity, Missing People Center, Applications

การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องการใช้ภาษาจีนเบื้องต้น ตามรูปแบบการเรียนรู้ แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E

The Development of Multimedia Instruction on the Using preliminary Chinese base on Learning Style Inquiry Teaching Model (5E)

ยุพาพร ไบชา^{1*} อัญญาปารย์ ศิลปนิลมาลัย²

สาขาคอมพิวเตอร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์¹ และ คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์²
Nongyupaporn2538@gmail.com^{*}, unyaparn@gmail.com

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องการใช้ภาษาจีนเบื้องต้นตามรูปแบบการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E 2) หาความเหมาะสมของบทเรียนมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น 3) หาประสิทธิภาพของบทเรียนมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้นตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 4) หาดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น และ 5) หาความพึงพอใจของบทเรียนมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนสามขาสว่างวิทย อำเภอภูผินารายณ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 30 คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายโดยวิธีการจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ บทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องการใช้ภาษาจีนเบื้องต้นตามรูปแบบการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E แบบประเมินความเหมาะสม แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน E1 E2 และดัชนีประสิทธิผล

ผลการศึกษาพบว่า 1) ได้บทเรียนมัลติมีเดีย เรื่องการใช้ภาษาจีนเบื้องต้นตามรูปแบบการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E มีองค์ประกอบ 15 องค์ประกอบ 2) ความเหมาะสมของบทเรียนมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น โดยรวมอยู่ในระดับมาก 3) ประสิทธิภาพของบทเรียนมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้นมีค่า 88.67/98.00 เป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 4) ดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนมัลติมีเดีย ส่งผลถึงความก้าวหน้าในการเรียนรู้สูงมาก (0.97) คิดเป็นร้อยละ 97 และ 5) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนมัลติมีเดีย โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: บทเรียนมัลติมีเดีย, การใช้ภาษาจีนเบื้องต้น, รูปแบบการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E

ABSTRACT

The purposes of this research were 1) development of multimedia Instruction on the Using preliminary Chinese base on learning style inquiry teaching model (5E). 2) to evaluation the appropriate of multimedia. 3) gain the efficiency of the multimedia. 4) to study the effectiveness index of multimedia. and 5) to survey the satisfaction of students who learned with the multimedia. the samples subjects were 30 students mathayomsuksa 2/2 at Samkhasawangwit school, kishiwati district, kalasin province. The research instruments were an evaluation form probing efficiency of the multimedia instruction, an achievement test and a satisfaction questionnaire. The research statistics used were percentage, mean, deviation, E1 E2, and effectiveness Index.

Result of the research were as follows : 1) The Development of Multimedia Instruction for learning on the using preliminary Chinese base on learning style inquiry Teaching Model (5E) 15 Elements. 2) The quality of the multimedia instruction was at high level. 3) The efficiency of the multimedia instruction was 88.67 / 98.00 in average based on the standard. 4) The effectiveness index of the multimedia was at highest learning (0.97), 97%. 5) The satisfaction of student for using of the multimedia instruction was at highest level.

Keywords: Multimedia, The Development of Instruction on the Using preliminary Chinese, base on Learning Style Inquiry Teaching Model (5E)

การพัฒนาบทเรียน อีเลิร์นนิ่ง เรื่อง การออกแบบเพิ่มสะสมผลงาน ด้วยโปรแกรม Photoshop CS6

The Development of an e-Learning on a Portfolio Design with Photoshop CS6

ปฏิพัทธ์ โพธิ์พระทอง¹ และ นศินทร์ พัฒนชัย²

นักศึกษาลัทธิสุตรปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์¹ และ คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์
มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์²

armmyutd@gmail.com*, pnakintorn@gmail.com

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่งเรื่อง การออกแบบเพิ่มสะสมผลงาน ด้วยโปรแกรม Photoshop CS6 ตามแนวการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน 2) ศึกษาความเหมาะสมของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง 3) ศึกษาประสิทธิภาพของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง 4) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง และ 5) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 จำนวน 25 คน โรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย กาฬสินธุ์ อำเภอเขาวง จังหวัดกาฬสินธุ์ ได้มาจากวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษานี้คือ บทเรียนอีเลิร์นนิ่ง แบบประเมินความเหมาะสมของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง ใบงานการฝึกปฏิบัติ แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละ

ผลการศึกษาพบว่า 1) ได้บทเรียนอีเลิร์นนิ่ง เรื่อง การออกแบบเพิ่มสะสมผลงาน ด้วยโปรแกรม Photoshop CS6 มี 2 ส่วน คือ ส่วนของผู้ดูแลระบบ และส่วนของนักเรียน 2) ความเหมาะสมของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง โดยรวมอยู่ในระดับมาก 3) ประสิทธิภาพของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง มีประสิทธิภาพ 81.20/84.00 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด คือ 80/80 4) ดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง มีค่าเท่ากับ 64 หรือร้อยละ 64 และ 5) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนด้วยบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง โดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: บทเรียนอีเลิร์นนิ่ง, การออกแบบเพิ่มสะสมผลงาน, การจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน

ABSTRACT

The purpose of this research were 1) to develop e-Learning on a portfolio design with Photoshop CS6 2) study the appropriateness of the e-Learning 3) study the efficiency of the e-Learning 4) study the efficiency index of the e-Learning and 5) Study of students' satisfaction toward e-learning. The sample consisted of 25 students on matthayonsuksa 2/1 at Karnchanapisek College Kalasin, Khao Wong district, Kalasin province. They were selselected by cluster random sampling. The instruments used in this study are e-Learning on Photoshop CS6, the appropriate assessment form of an e-learning, worksheet, an achievement test and a questionnaire on satisfaction towards of an e-learning. The statistics used in data analysis were means standard deviation percentage efficiency and effectiveness index.

The results of the research were as follow 1) an e-Learning on Photoshop CS6 based on the flipped classroom for students at matthayonsuksa 2 had 2 major components: administrator and student. 2) The appropriateness of the e-Learning was at high level. 3) The efficiency of the e-Learning was 81.20 / 84.00 based on efficiency criteria 80/80. 4) The effectiveness index of e-Learning was 64 or 64% and 5) The students are satisfied with teaching and learning by e-Learning was very high.

Keywords: e-Learning, a Portfolio Design, Project-Base Learning

การพัฒนาเกมเดอะ เรส เวิลด์ 3 มิติ

The Development of Game 3D Rest World

ชลากร ภูริเทเวศร์^{1*} และ ประพานุช ถีสุงเนิน²

วิทยาการคอมพิวเตอร์^{1,2} คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

charakornjames@gmail.com^{*}, prapanush.teesungnoen@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาเกมเดอะเรสเวิลด์ รูปแบบ 3 มิติ ด้วยโปรแกรม Unity 3D ร่วมกับโปรแกรม Blender 2) ประเมินความพึงพอใจเกมเดอะ เรส เวิลด์ 3 มิติ กลุ่มตัวอย่างคือ บุคคลทั่วไปอายุตั้งแต่ 10 ปีขึ้นไปที่มีทักษะการใช้งานคอมพิวเตอร์ จำนวน 20 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสอบถามความพึงพอใจ โดยใช้เกณฑ์การประเมิน Linkert Scale 5 ระดับ สถิติที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ค่าเฉลี่ย

ผลการวิจัยพบว่า 1) พัฒนาเกมเดอะเรสเวิลด์ รูปแบบ 3 มิติ ด้วยโปรแกรม Unity3D ร่วมกับ โปรแกรม Blender พบว่า เกมเดอะเรสเวิลด์สามารถทำงานได้ตามที่ออกแบบไว้ และสามารถบันทึกสถานะของตัวละครก่อนออกจากเกม เพื่อให้ผู้เล่นกลับมาเล่นเกมเดอะเรสเวิลด์ต่อจากเดิม โดยที่ไม่ต้องเริ่มต้นใหม่ 2) การศึกษาผลการประเมินความพึงพอใจของบุคคลทั่วไปอายุตั้งแต่ 10 ปีขึ้นไป ที่มีทักษะการใช้งานคอมพิวเตอร์ จำนวน 20 คน แบ่งเป็นเพศชาย 12 คน เพศหญิง 8 โดยใช้เกณฑ์การประเมินของ Linkert Scale พบว่า ค่าคะแนนเฉลี่ยรวมมีค่าเท่ากับ 4.34 อยู่ในระดับมาก ซึ่งหัวข้อที่ได้คะแนนมากที่สุดคือ ความเหมาะสมของสื่ภายในเกม และการกิจในเกมมีความเหมาะสม

คำสำคัญ: เดอะเรสเวิลด์, เกมส์, Unity3D, Game

ABSTRACT

Computer Science Project on The Rest World The purpose of this study was to develop a 3D The Rest World game. The Rest World game which is a game where players must navigate your character by character, players can force through the keyboard. Such as moving backwards move left, right, or jump to control character freely, to deal with the enemy. And find the item to survive. The player can beat the enemy with weapons stored gun within the city.

The results showed that when the game The Rest World to test the target groups. The average score of 4.34 values. And the players have done to survive the practice problem-solving capability to survive from the status that occur and make the players enjoyment.

Keywords: Game 3D Rest world, 3D, Rest World

ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง สารเคมีในชีวิตประจำวัน
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
The Results of Learning Management Using Computer Assisted Instruction
on Chemical in daily-life Department of Science for Mathayomsuksa 2 students

วันวิสาข์ คงธนกุลบวร^{1*} พลอยมณี อินทรเพ็ชร² และ อภิญญา โยธากุล³

สำนักวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี¹

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี²

wanwisa.kh@365.udru.ac.th*, aeiw.ploymanee@gmail.com, bellabellasweet@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง สารเคมีในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 3) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน และ 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 27 คนจากโรงเรียนน้ำโสมประชาสรรค์ จังหวัดอุดรธานี โดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง เครื่องมือในการวิจัยได้แก่ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง สารเคมีในชีวิตประจำวัน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ 3 ตัวเลือกจำนวน 40 ข้อ และแบบสอบถามวัดความพึงพอใจ 10 ข้อ มี 5 ระดับ สถิติที่ใช้ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และค่าทดสอบสถิติ (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง สารเคมีในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 85.19/81.85 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80 2) นักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง สารเคมีในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง สารเคมีในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่ามีค่าเท่ากับ 0.6655 หรือนักเรียนมีอัตราความก้าวหน้าทางการเรียน คิดเป็นร้อยละ 66.55 และ 4) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง สารเคมีในชีวิตประจำวันสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในระดับพอใจมาก

คำสำคัญ: บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ดัชนีประสิทธิผล, ความพึงพอใจ

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) develop computer assisted instruction on everyday chemicals for Mathayomsuksa 2 students, performance is 80/80, 2) comparison of learning achievement before and after school with computer assisted instruction on everyday chemicals. 3) study the effectiveness index of learning management with computer assisted instruction on everyday chemicals. and 4) to study students' satisfaction toward computer assisted instruction on everyday chemical. The sample of this research are 27 students from Mathayomsuksa 2 of Namsomprachasan School, Udonthani province, which choosed by Purposive Sampling method. Data collection tool is a Computer Assisted Instruction on Chemical in daily-life exam that let participants did it before and after study. The exam is a multiple-choice exam that has 3 choices and 40 questions. The satisfaction questionnaire has 10 questions and have 5 levels. This study used average, percentage, and statistic to test t-test dependents.

The result of the research were as the following 1) computer assisted instruction Lesson for Mathayomsuksa 2 students, the efficiency (E1 / E2) was 85.19 / 81.85, which is higher than the standard set of 80/80. 2) The students who learned computer assisted instruction on everyday chemicals have the effectiveness index of learning management with computer-assisted instruction on chemical substances in daily life was found to be higher than the pre-learning achievement at .05 level. 3) The effectiveness index of learning management with computer assisted instruction on everyday chemicals for Mathayomsuksa 2 students was appeared in 66.55 %. 4) The students' satisfaction in the computer-assisted instruction in daily life for Mathayomsuksa 2 students was appeared in the high level.

Keywords: Computer Assisted Instruction, Learning Achievements, Effectiveness Index, Satisfaction

รูปแบบการเรียนรู้ภาษาจีนของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

Chinese Language Learning Styles of Chinese Program students, Faculty of Humanities
and Social Sciences of the Rajabhat Maha Sarakham University

ศกาวใจ ปงปวน¹ อภิชน วิชาเงิน² นิลุบล สิทธิหาโคตร³ Wang Heng⁴ และ Wang Yang⁵

สาขาวิชาภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

sakawjai.beem@gmail.com*, sakawjai.beem@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษารูปแบบการเรียนรู้ภาษาจีนของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม 2) เปรียบเทียบรูปแบบการเรียนรู้ภาษาจีนของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จำแนกตามเพศ ชั้นปี และผลการเรียนเฉลี่ยสะสม ประชากรได้แก่นักศึกษาสาขาวิชาภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จำนวน 321 คน กลุ่มตัวอย่างได้แก่นักศึกษาสาขาวิชาภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จำนวน 264 คน ได้มาโดยแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วยแบบสอบถาม 3 ตอน คือ 1)แบบสอบถามสภาพของนักศึกษา 2)แบบสอบถามรูปแบบการเรียนรู้ภาษาจีน 6 ด้าน 3)ข้อเสนอแนะ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานโดยใช้ t-test (Independent Samples) และ F-test (One-way ANOVA)

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักศึกษาสาขาวิชาภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มีรูปแบบการเรียนรู้ภาษาจีนโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อจำแนกเป็นรายด้าน พบว่า นักศึกษามีรูปแบบการเรียนรู้ภาษาจีน อยู่ในระดับมากทุกด้าน โดยเรียงค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ด้านรูปแบบการเรียนรู้ด้วยการเรียนเป็นกลุ่ม รองลงมาคือ ด้านรูปแบบการเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติตนในสถานการณ์ต่างๆ 2) นักศึกษาสาขาวิชาภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ที่มีเพศต่างกันมีรูปแบบการเรียนรู้ภาษาจีน โดยรวมและเป็นรายด้าน 4 ด้าน ไม่แตกต่างกัน ยกเว้นด้านรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสายตา และด้านรูปแบบการเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติตนในสถานการณ์ต่างๆ นักศึกษามีรูปแบบการเรียนรู้ภาษาจีนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนนักศึกษาที่เรียนชั้นปีต่างกัน มีรูปแบบการเรียนรู้ภาษาจีน โดยรวมและเป็นรายด้าน 4 ด้าน ได้แก่ ด้านรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสายตา ด้านรูปแบบการเรียนรู้ด้วยการฟัง ด้านรูปแบบการเรียนรู้ด้วยการกระทำ และด้านรูปแบบการเรียนรู้ด้วยการเรียนเป็นกลุ่ม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนด้านอื่นๆ ไม่แตกต่าง และนักศึกษา ที่มีเกรดเฉลี่ยสะสมต่างกัน มีรูปแบบการเรียนรู้ภาษาจีน โดยรวมและรายด้าน 5 ด้าน ไม่แตกต่างกัน ยกเว้นด้านรูปแบบการเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติตนในสถานการณ์ต่างๆ นักศึกษามีรูปแบบการเรียนรู้ภาษาจีน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: รูปแบบการเรียนรู้ภาษาจีน, นักศึกษาสาขาวิชาภาษาจีน, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ABSTRACT

The purposes of research were 1) study the learning styles of Chinese program students at the Faculty of Humanities and Social Science of the Rajabhat Maha Sarakham University; 2) compare the students' learning styles at the Chinese language program of the Faculty of Humanities and Social Sciences of Rajabhat Maha Sarakham University, by sex, grade and result. The research object of this thesis are students from the Faculty of Humanities and Social Sciences of the Rajabhat Maha Sarakham University, totally 321 students. The target group of this study include 264 Senior students of the Chinese language program of the Faculty of Humanities and Social Sciences at the Rajabhat Maha Sarakham University. The instrument used in collecting the data was a questionnaire, there are three parts: 1) The basic profile of students, 2) 10 aspects of learning behavior questionnaire content 3) Suggestions. The statistics used in analyzing the collected data were Percentage, Mean, Standard Deviation and the T-test and F-test of the test hypotheses.

The research findings show that : 1) Learning styles of Chinese program students of the Faculty of Humanities and Social Science are at a high level overall. When to distinguish in all aspects, it is found that the learning styles are at a high level in all aspects, the average from high to low is learning styles group learning, in different scenarios of personal practice learning styles. 2) Students of the Chinese language program of the Faculty of Humanities and Social Sciences of Rajabhat Maha Sarakham University are different in gender. But the learning styles have no differences between the above and the four aspects. In addition to the learning styles vision and the individual practice learning styles in different scenarios, at the statistical level of .05, the learning styles are different, Students of the Chinese language program of the Faculty of Humanities and Social Sciences have different grades. but overall and four aspects: learning mode perspective, learning mode hearing, learning mode action and learning mode group learning, at the level of statistics of .05, the learning styles are different, in other aspects, there are no differences. and students of the Chinese program of the Faculty of Humanities and Social Sciences have different results. But there is no difference overall and five aspects, In addition to the individual practice learning styles in different scenarios, at the level of statistics of .05, there are different.

Keywords: Chinese Learning Styles, Chinese program students, Rajabhat Maha Sarakham University

การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนตามแนวทางสะเต็มศึกษา เรื่อง หลอดไฟ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

Development of Computer Assisted Instruction Based on STEM Education on Subject: LAMP for Matthayomsuksa 3 Students

มานะ โสภา^{1*}, ช่อผกา โคตรศรีกุล² และ พิศมัย รักษาพล³

สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี¹

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี^{2,3}

manasopa@hotmail.com^{1*}, tal_3030@hotmail.com², pparenoy3811@gmail.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง แรงและความดัน 2) หาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง แรงและความดัน ร่วมกับการเรียนแบบสืบสอบ และ 4) หาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง แรงและความดัน ร่วมกับการเรียนแบบสืบสอบ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน แบบประเมินคุณภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้านเนื้อหาและด้านเทคนิค และวิธีการ แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยนี้คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาล 1 วัดพระงาม จำนวน 30 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง

ผลการวิจัยพบว่า ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนอยู่ในระดับดี ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคและวิธีการที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนอยู่ในระดับดีมาก บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 1.55 โดยการหาประสิทธิภาพของเมกยูแกนส์ คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนและการเรียนแบบสืบสอบอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน, การเรียนแบบสืบสอบ, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ABSTRACT

The purposes of the research were 1) to develop the CAI entitled “Force and Pressure”, 2) to evaluate the effectiveness of the CAI, 3) to compare the learning achievement of the students before studied and after studied with the CAI entitled “Force and Pressure” cooperated with inquiry learning, and 4) to find the satisfaction of the students on the CAI entitled “Force and Pressure” cooperated with inquiry learning. The research tools were the CAI, the CAI’s quality evaluation form in content and technical and methodology, the achievement test, and the students’ satisfaction questionnaire. The sample group of this research was 30 students in Prathom Suksa 5 students of municipal school 1 (Wat-Phra-Ngam) by purposive sampling.

The research findings showed that the opinion of the content experts on the CAI was at a high level. The opinion of the technique and methodology experts on the CAI was at the highest level. The effectiveness of the CAI was at 1.55 with using Meguigans’s formula. The average of post-test score was statistically significant higher than pre-test score at .05 level. And the students satisfied with the CAI and studied with inquire learning at a high level.

Keywords: CAI, Inquiry Learning, Learning Achievement

การพัฒนาสื่อคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่องระบบของร่างกาย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

Development of Multimedia Computer for Learning on Body System for Prathomsuksa 6

วรวงศ์ มาลัยวงษ์^{1*} ชัยณรงค์ พิมวรธรรม² และ ยุทธนา แก้วตา³

สาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

kungpatrix@gmail.com^{*}, dogcat.123@hotmail.com², tonoisshi4@gmail.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการพัฒนาสื่อคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่องระบบของร่างกาย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการพัฒนาสื่อคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่องระบบของร่างกาย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 3) ศึกษาความพึงพอใจต่อการพัฒนาสื่อคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่องระบบของร่างกาย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 7 รถไฟสงเคราะห์ 1 ห้องเรียน จำนวน 40 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย 1) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่องการพัฒนาสื่อคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่องระบบของร่างกาย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 2) แบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาสื่อคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้เรื่องระบบของร่างกาย

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการใช้สื่อการพัฒนาสื่อคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่องระบบของร่างกาย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.63/87.75 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ 2) ผลการใช้การพัฒนาสื่อคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่องระบบของร่างกาย ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทำให้นักเรียนมีค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจที่ดีต่อการพัฒนาสื่อคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้, ระบบของร่างกาย, ดัชนีประสิทธิผล, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ความพึงพอใจ

ABSTRACT

This research aims to 1) Development of computer multimedia for learning on body system for Prathomsuksa 6 performance 80 / 80. 2) compare learning achievement before and after learning by computer multimedia for learning on body system. 3) Study the satisfaction of the development of computer multimedia for learning on body system for Prathomsuksa 6. The samples were 40 students in Prathomsuksa 6, Municipal 7 Rotfai Songkhro School, 1 classrooms by choosing a specific. The instruments used in this study were 1) computer multimedia for learning on body system 2) Pre-test and post-test tests. 3) Student satisfaction questionnaire on computer multimedia for learning on body system for Prathomsuksa 6,

The research found that 1) The results of computer multimedia on body system for Prathomsuksa 6 efficiency is 85.63 / 87.75, which is higher than the 80/80 set. 2) The result of the effect on achievement of Prathomsuksa 6, the students had the average score of post-learning achievement higher than before learning at the statistical significance of .05 and 3) The students were satisfied with the computer multimedia for learning on body system for Prathomsuksa 6 at the highest level.

Keywords: Computer Multimedia For Learning, Body System, Effectiveness Index, Achievement, Satisfaction

สื่อเกมคอมพิวเตอร์ เรื่อง การบวกและการลบจำนวนที่มีผลลัพธ์
และตัวตั้งไม่เกิน 1,000 กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
Computer game media On Subject : Addition and subtraction that results
Makes no more than one-thousand for PrathomSuksa 2

นิพล สังกุทธิ^{1*} ยูกิโอะ นากาจิม่า² และ ภาคภูมิ ปากกาบุตร³
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี^{1,2,3}
niponsst@gmail.com¹, yukio98546@gmail.com², pak.poom3341@hotmail.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) หาประสิทธิภาพของสื่อเกมคอมพิวเตอร์ เรื่อง การบวกและการลบจำนวนที่มีผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 1,000 กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 2) หาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เรียนด้วยสื่อเกมคอมพิวเตอร์ 3) หาความพึงพอใจของนักเรียนที่ใช้สื่อเกมคอมพิวเตอร์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 โรงเรียนชุมชนโนนสูง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1 จังหวัดอุดรธานี จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้เป็นสื่อเกมคอมพิวเตอร์ แบบทดสอบ และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์หาคุณภาพได้แก่ ค่า IOC, ค่าความยากง่าย (P), ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐานได้แก่ ค่าเฉลี่ย และค่าทดสอบสถิติ (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อเกมคอมพิวเตอร์ เรื่อง การบวกและการลบจำนวนที่มีผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 1,000 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพ 78.83/85.33 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยสื่อเกมคอมพิวเตอร์ เรื่อง การบวกและการลบจำนวนที่มีผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 1,000 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พึงพอใจต่อสื่อเกมคอมพิวเตอร์ เรื่อง การบวกและการลบจำนวนที่มีผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 1,000 ในระดับมาก

คำสำคัญ: เกมคอมพิวเตอร์, ประสิทธิภาพ, สื่อ

ABSTRACT

The purposes of the research were to (1) find out the efficiency of the find out the efficiency of Computer game media On Subject : Addition and subtraction that results Makes no more than one-thousand for PrathomSuksa 2 on the standard 75/75 (2) study the students' learning achievement after learning by the computer game media (3) find out the students' satisfaction to the computer game media. The sample group, obtained by purposive sampling was 30 Prathomsuksa 2 students of nonsoong School on the second semester, 2016 academic year. The instruments were the Computer game media, achievement test and satisfaction survey. The statistics used consisted of percentage, means and standard deviation. The statistics to analyse data were Index of item objective congruence (IOC), difficulty index, discrimination and reliability. The statistics used for hypothesis were E1E2 and t-test.

The results of the research were (1) the computer game media on subject : addition and subtraction that results Makes no more than one - thousand was on the efficiency of 78.83/85.33 which was higher than the hypothesis set (2) the students' achievement after learning by the computer game media on subject : addition and subtraction that results Makes no more than one - thousand for PrathomSuksa 2 was higher than before significantly at .05 (3) the students were satisfied on the computer game media.

Keywords: computer game, efficiency, media

ระบบวิเคราะห์อาการของโรคผู้สูงอายุ

Disease Diagnosis System for The Elderly

ติวัต สิ้นธุเนตร^{1*}, รัชชาติ วรรณพงษ์², บัณฑิต สุวรรณโท³ และ อิศรา ชื่นตา⁴
สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
tiwat37@gmail.com *

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบวิเคราะห์อาการของโรคผู้สูงอายุ 2) ประเมินประสิทธิภาพของพัฒนาระบบวิเคราะห์อาการของโรคผู้สูงอายุ โดยการศึกษาครั้งนี้ได้พัฒนาระบบตามทฤษฎี SDLC และการวิเคราะห์ระบบด้วย UML ในด้านการพัฒนาโปรแกรมโดยใช้ภาษา PHP, JAVA และบริหารฐานข้อมูลด้วย Microsoft SQL Server management studio กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการประเมินประสิทธิภาพระบบ จำนวน 3 คน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญ คือ อาจารย์คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ แบบประเมินประสิทธิภาพระบบวิเคราะห์อาการของโรคผู้สูงอายุ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ระบบวิเคราะห์อาการของโรคผู้สูงอายุ สามารถใช้งานได้จริงครบตามขอบเขตงานของระบบ 2) ผลการประเมินประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญ 4 คน มีผลมีผลการประเมินโดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: วิเคราะห์ข้อมูล, ผู้สูงอายุ, สุขภาพ

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) Develop a system for analyzing the symptoms of the elderly. 2) Evaluate the effectiveness of developing a system for analyzing the symptoms of the elderly. This study has developed a system based on SDLC theory and system analysis with UML in the development of programming using PHP, JAVA and database management with Microsoft SQL Server management studio. Target group used to evaluate the efficiency of the system consists of 3 experts, namely faculty of information technology. Performance evaluation system for the elderly. Statistics used in data analysis were mean and standard deviation

The research findings showed that 1) Can be used to the full extent of the system. 2) The results of the performance evaluation of 4 experts have resulted in a high level.

Keywords: Data analysis, Elderly people and Health

การพัฒนาระบบบริหารจัดการร้านหมูกระทะ The development of Bar-B-Q Management System

ศุदारิน สมทิพย์^{1*} และ สายสุนีย์ จัปโจร²

สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา¹

sudarin.somthip@gmail.com^{*}, a1102923@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบจัดการร้านหมูกระทะ และ 2) ประเมินความพึงพอใจผู้ใช้ต่อการจัดการร้านหมูกระทะ กลุ่มตัวอย่างคือ เจ้าของธุรกิจ จำนวน 2 คน และพนักงาน 8 คน รวมทั้งหมด 10 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ระบบจัดการร้านหมูกระทะ ประกอบด้วย การจัดการข้อมูลโต๊ะ การเก็บข้อมูลอาหาร การสั่งซื้อ และการออกใบเสร็จ ประสิทธิภาพการทำงานโดยรวมอยู่ในระดับดี 2) ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ระบบจำนวน 10 คน พบว่า ด้านความสามารถของโปรแกรมโดยรวมอยู่ในระดับมาก และด้านความง่ายต่อการใช้งานระบบโดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ระบบฐานข้อมูล,ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ, หมูกระทะ

ABSTRACT

The purpose of this research was to analyze, design and develop the management system of Bar-B-Q and evaluate the user satisfaction by using mean and standard deviation. The research process consisted of feasibility study, problem solving, data analysis, system design, testing and evaluation. The development tools were Microsoft Visual Studio 2015 and SQL Server 2014 which based on Microsoft Windows 10 operating system. This system consisted of the table management, ordering, and receipt system. The results of the satisfactory from 10 users show that the overall performance of the system was at the high level. and the overall ease of use was at the high level.

Keywords: database system, management information system, Bar-B-Q

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องชนิดของคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้บทเรียน
คอมพิวเตอร์ช่วยสอนร่วมกับเทคนิค Learning Together
The Development of Learning Achievement on a Type of Words of Prathom Suksa 3
Students Using CAI Cooperates with Learning Together Technique

วรารกรณ์ วงษ์พันธุ์ตรี^{1*} และ มนัสสินิต ใจดี²

นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์คอมพิวเตอร์ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม¹

และ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม²

pornza0728@gmail.com*, manutnitj@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ชนิดของคำ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนร่วมกับเทคนิค Learning Together และ 3) หาความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนร่วมกับเทคนิค Learning Together กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 (วัดพระงาม) จำนวน 40 คน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน แบบประเมินคุณภาพบทเรียนด้านเนื้อหาและด้านเทคนิคและวิธีการ แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน สถิติที่ใช้คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าทดสอบสถิติ (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่อง ชนิดของคำ มีคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดีมากและด้านเทคนิคและวิธีการอยู่ในระดับดี บทเรียนมีค่าประสิทธิภาพ เท่ากับ 88.75/81.17 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน และการเรียนด้วยเทคนิค Learning Together อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน, เทคนิค Learning Together, ชนิดของคำ

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) develop the CAI on a type of words based on the efficiency criteria 80/80, 2) compare the learning achievement before and after studied with the CAI cooperated with Learning Together technique, and 3) find the satisfaction of the students who studied with the CAI cooperated with Learning Together technique. The sample group of this research was 40 students in Prathom Suksa 3 students of municipal school 1 (Wat-Phra-Ngam) by purposive sampling. The research tools consisted of the CAI, the CAI's quality evaluation form in content and technical and methodology, the achievement test, and the students' satisfaction questionnaire. The statistics were used mean, standard deviation, and t-test

The research findings showed that the CAI on a type of words had a quality of content at the highest level and technical and methodology at a high level. The effectiveness of the CAI was 88.75/81.17 that higher than the criteria 80/80. The learning achievement after studied was higher than before studied at significance level of .05. And the students satisfied with the CAI and studied with Learning Together technique at a high level.

Keywords: Computer Assisted Instruction, Learning Together Technique, Type of Words

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนร่วมกับเทคนิค KWL Plus

The Development of Learning Achievement Entitled Information Technology of
Mathayom Suksa 1 Students using CAI Cooperates with KWL Plus Technique

สิริธิดา ชันทองดี^{1*} และ มนัสสินิต ใจดี²

นักศึกษาปริญญาตรี สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม¹

และ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม²

gookgik2539@gmail.com^{*}, manutnitj@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ ร่วมกับเทคนิค KWL Plus 3) เปรียบเทียบคะแนนหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70 และ 4) หาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ ร่วมกับเทคนิค KWL Plus ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ่อพลอยรัชดาภิเษก จำนวน 30 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 2) แบบประเมินคุณภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้านเนื้อหาและด้านเทคนิคและวิธีการ 3) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน

ผลการวิจัยพบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านเทคนิคและวิธีการอยู่ในระดับมากที่สุดและค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 86.56/79.89 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 96.67 มีคะแนนหลังเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 และนักเรียนมีความพึงพอใจที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนและการเรียนด้วยเทคนิค KWL Plus อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน, เทคนิค KWL Plus, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) develop the CAI entitled "Information Technology" based on the efficiency criteria 80/80, 2) compare the learning achievement before and after studied with the CAI entitled "Information Technology" cooperated with KWL Plus technique, 3) compare the post-test scores to the criteria of 70 percent, and 4) find the satisfaction of the students who studied with the CAI entitled "Information Technology" cooperated with KWL Plus technique. The sample group of this research was 30 students in Mathayom Suksa 1 students of Borphloiratchadapisek School by purposive sampling. The research tools consisted of 1) the CAI, 2) the CAI's quality evaluation form in content and technical and methodology, 3) the achievement test, and 4) the students' satisfaction questionnaire.

The research findings showed that the CAI had a quality of content and technique and methodology at the highest level and the effectiveness of the CAI was 86.56/79.89 accorded to the criteria 80/80. The average of post-test score was higher than pre-test score at significance level of .05. The 29 students (96.67 %) had the post-test scores passed the criteria 70 percent. And the students satisfied with the CAI and studied with KWL Plus technique at the highest level.

Keywords: CAI, KWL Plus Technique, Learning Achievement

ระบบค้นหาและจัดการนัดหมายสถานพยาบาลสัตว์

System for Searching and Managing Appointments Animal Clinics

สาวิตรี แก้วกระแสนินทร์^{1*} เฉลิมวงศ์ โสภารัตน์² พัชรพงษ์ ตรีวิริยานุภาพ³ และ สมคิด สุทธิธรรวัช⁴

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ¹ สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์² คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร^{1,2}

savitreepnru12@gmail.com^{*}, chalermwongpnru12@gmail.com²,
patcharapong@pnru.ac.th³, somkid@pnru.ac.th⁴

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบค้นหาและจัดการนัดหมายสถานพยาบาลสัตว์ ธุรกิจสถานพยาบาลสัตว์ภายในกรุงเทพมหานคร จำนวน 50 เขตพื้นที่ มีความต้องการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่ออำนวยความสะดวกในการประชาสัมพันธ์ นัดหมายสถานพยาบาล และจัดการข้อมูลการรักษาพยาบาลสัตว์ บทความนี้จึงได้นำเสนอการออกแบบและพัฒนาระบบค้นหาและจัดการนัดหมายสถานพยาบาลสัตว์ภายใต้ชื่อแอปพลิเคชัน เว็ทเพ็ท (VETPETS) พัฒนาขึ้นในรูปแบบโปรแกรมประยุกต์บนเว็บโดยภาษาพีเอชพีทำงานร่วมกับโปรแกรมประยุกต์บนมือถือในระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์โดยภาษาจาวา เพื่อให้เจ้าของสัตว์เลี้ยงสามารถทำการค้นหาสถานพยาบาลสัตว์ใกล้บ้าน และนัดหมายขอรับบริการรักษาสัตว์ ตลอดจนการเข้าถึงข้อมูลประวัติการรักษาของสัตว์เลี้ยงได้ด้วยตนเอง นอกจากนี้เจ้าของสถานพยาบาลสัตว์สามารถตรวจสอบและบันทึกผลประวัติของสัตว์สำหรับการดำเนินการรักษา รวมถึงการให้คำแนะนำการดูแลสัตว์เลี้ยงแก่ผู้เป็นเจ้าของผ่านระบบดังกล่าวได้ จากผลการทดลองใช้งานโดยกลุ่มตัวอย่างเจ้าของสัตว์เลี้ยง และผู้ดูแลสถานพยาบาลสัตว์พบว่า มีความพึงพอใจต่อการใช้งานระบบในภาพรวมระดับมาก มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อ

1) ความสามารถของระบบตรงกับความต้องการ 2) ความถูกต้องและน่าเชื่อถือในการทำงานของระบบ และ 3) ความสะดวกง่ายต่อการใช้งานที่ 4.55 4.10 และ 4.05 ตามลำดับ ซึ่งระบบดังกล่าวสามารถนำมาประยุกต์ใช้งานจริงเป็นต้นแบบซอฟต์แวร์สำหรับสนับสนุนการบริการของสถานพยาบาลสัตว์เลี้ยงในประเทศไทยต่อไป

คำสำคัญ: สถานพยาบาลสัตว์, การจัดการการรักษาสัตว์, โปรแกรมประยุกต์บนเว็บไซต์, โปรแกรมประยุกต์บนมือถือ

ABSTRACT

The business of animal clinics in the 50 districts of Bangkok need to apply the information technology to promote services, make an appointment, and manage the medical records of animals. In this paper, the system for searching and making an appointment with animal clinics (called as VETPETS) was designed and developed in web-based and Android mobile applications by using PHP and Java as the development environment respectively. The system consists of several data operation functions for pet owners including finding the nearest location of animal clinics, making the appointment to animal clinics, and viewing the pet's medical records Furthermore, it can support the functions of animal clinic administrator that able to promote their services, manage the medical history, and communicate with the pet owners by messaging via this application.

The results of satisfaction survey showed that the sample group of pet owners and animal clinic administrators were highly satisfied in term of functionality, reliability, and usability with an average score of 4.55, 4.10, and 4.05 respectively. This system is suitable for applying as the commercial software prototype to support the animal clinic services in Thailand.

Keywords: Animal clinics, Animal clinics management, Web based application, Mobile application

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง ข้อมูลและสารสนเทศ
โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนร่วมกับการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์

The Development of Learning Achievement of Mathayom Suksa 1 Students Entitled
Data and Information Using CAI Cooperates with Learning by Jigsaw Technique

สุนันทา ภูโต^{1*} และ มนัสสินิต ใจดี²

นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม¹
และ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม²

sununta1308@gmail.com^{*}, nutnitj@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ข้อมูลและสารสนเทศ 2) ประเมินประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนร่วมกับการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ และ 4) หาความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนร่วมกับการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาล 1 (วัดพระงาม) จำนวน 30 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและเทคนิคและวิธีการ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

ผลการวิจัยพบว่า 1) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านเทคนิคและวิธีการอยู่ในระดับดีมาก 2) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีประสิทธิภาพเท่ากับ 2.45 โดยการหาประสิทธิภาพของเมกยูแกนส์ 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และ 4) นักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนร่วมกับการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน, เทคนิคจิ๊กซอว์, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ABSTRACT

The objectives of the research were to 1) develop the CAI entitled “data and information”, 2) evaluate the effectiveness of the CAI, 3) compare the learning achievement before and after studied with the CAI cooperated with learning by jigsaw technique, and 4) find the satisfaction of the students who studied with the CAI cooperated with learning by jigsaw technique. The sample group was 30 students in Mathyom Suksa 1 students of municipal school 1 (Wat-Phra-Ngam) by purposive sampling. The research tools consisted of the CAI, the learning plan, the achievement test, the quality evaluation form in content and technical and methodology, and the students’ satisfaction questionnaire.

The research findings showed that 1) the CAI had a quality in content and technical and methodology at the highest level. 2) The effectiveness of the CAI was at 2.45 with using Meguigans’s formula. 3) The learning achievement after learning was higher than before learning with the statistical significant level at .05. and 4) the students satisfied with learning by the CAI cooperated with learning by jigsaw technique at the highest level.

Keywords: Computer Assisted Instruction, Jigsaw Technique, Learning Achievement

บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างภาพเสมือนจริงด้วยโปรแกรมออร์สมา สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

The Development of Online Tutorials on Creating Virtual Reality with the Program Aurasma for Mathayomsuksa 5

ปวีณา ฅ เชียงใหม่^{1*} ลาวัญย์ดูลยชาติ² และ สุรจักษ์ พิริยะเชิดชูชัย³
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์¹ และ คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์^{2,3}
toyota.2838@gmail.com¹, lawandul@hotmail.com², cyberpppp@hotmail.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างภาพเสมือนจริงด้วยโปรแกรมออร์สมา สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 2) ประเมินความเหมาะสมของบทเรียนออนไลน์ 3) ศึกษาประสิทธิผลของบทเรียนออนไลน์ 4) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนออนไลน์ และ 5) สอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนออนไลน์ เรื่องการสร้างภาพเสมือนจริงด้วยโปรแกรมออร์สมา สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 5/1 โรงเรียนนามนพิทยาคม อำเภอนามน จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม โดยวิธีการจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ บทเรียนออนไลน์ แบบประเมินความเหมาะสม ใบงานฝึกปฏิบัติ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ประสิทธิภาพ E1/E2 และดัชนีประสิทธิผล

ผลการวิจัยพบว่า 1) ได้บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างภาพเสมือนจริงด้วยโปรแกรมออร์สมา จำนวน 2 ส่วน คือ ส่วนของผู้ดูแลระบบ และส่วนของผู้เรียน 2) บทเรียนออนไลน์ มีความเหมาะสมโดยรวมอยู่ในระดับมาก 3) ประสิทธิภาพของบทเรียนออนไลน์ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ เท่ากับ 83.33/87.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ 80/80 4) ค่าดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนออนไลน์ มีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้อยู่ในระดับสูง (0.72) คิดเป็นร้อยละ 72 และ 5) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนด้วยบทเรียนออนไลน์ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: บทเรียนออนไลน์ ,การสร้างภาพเสมือนจริงด้วยโปรแกรมออร์สมา ,กระบวนการเรียนรู้แบบ MIAP

ABSTRACT

The purposes of this research were 1) to develop the online tutorials on creating virtual reality with the program aurasma for mathayomsuksa 5 2) to evaluate the appropriate of the online tutorials on creating virtual reality with the program aurasma. 4) to study the effectiveness index of the online tutorials on creating virtual reality with the program aurasma. and 5) to study the learning retention of the students who learned. The samples subjects were 30 students at mathayomsuksa 5 room 1 at Namonpittayakom School, Namon District, Kalasin Province. They were selected by cluster random sampling. The research tools included an evaluation form of the lesson, worksheet, an achievement test and questionnaire. The statistics used were percentage, mean, standard deviation, E1/E2 and effectiveness index. The research findings showed that the 1) The online tutorials on creating a virtual reality with the program Aurasma has 2 components : Admin and student. 2) The appropriate of Online tutorials for was in the high level. 3) The efficacy of Online tutorials at 83.33/87.00. 4) The effectiveness index with high learning (0.72) or 72%. and 5) The satisfaction of student for using of creating a virtual reality with the program Aurasma was in the highest level.

Keywords: Online tutorial, Virtual Reality, Aurasma, MIAP

การพัฒนาบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน เรื่องวิธีการใช้งานเบื้องต้นเกี่ยวกับแอปแอร์เพย์
สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

The Development an Android application on the Basic Usage of the App Airpay for
Mathayomsuksa 2

รัฐศาสตร์ วรณพราหมณ์^{1*} และ รศรงค์ พัฒนานุสรณ์²
นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์¹ และ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์²
tesr389983@gmail.com*, rotsarong@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน เรื่องวิธีการใช้งานเบื้องต้นเกี่ยวกับแอปแอร์เพย์ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 2) ศึกษาความเหมาะสมบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน 3) ศึกษาประสิทธิภาพบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน 4) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน และ 5) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชันกลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/6 โรงเรียนร่องคำ จำนวน 31 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่มโดยวิธีการจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ บทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน เรื่องวิธีการใช้งานเบื้องต้นเกี่ยวกับแอปแอร์เพย์ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 แบบประเมินความเหมาะสมแบบทดสอบ ใบงาน และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าประสิทธิภาพ และค่าดัชนีประสิทธิผล

ผลการศึกษาพบว่า 1) ได้บทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน เรื่องวิธีการใช้งานเบื้องต้นเกี่ยวกับแอปแอร์เพย์ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มี 21 องค์ประกอบ 2) บทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก 3) บทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.72/ 83.55 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 4) ดัชนีประสิทธิผลของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน มีค่าเท่ากับร้อยละ 71 และ 5) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชันในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: แอปพลิเคชัน, แอปแอร์เพย์

ABSTRACT

The purposes of this research were 1) to development an lessons android application on the basic usage of the app airpay for mathayomsuksa 2) study the evaluate an android application. 3) study the efficiency of android application 4) study the effectiveness index learning and 5) study the learning retention of the students who learned with android application. The samples were 31 students from mathayomsuksa 2/6 at Rongkham school by cluster random sampling. The research instruments were the development an android application on the basic usage of the app airpay for mathayomsuksa 2, an evaluation form probing the efficiency an android application computer instruction, an evaluation form of the lesson and a questionnaire probing students' satisfaction. The research statistics used were percentage, mean, standard deviation, efficiency and effectiveness index.

Result of the research were as follows 1) The of android application on the basic usage of the app airpay for mathayomsuksa 2 program has 21 components. 2) The result showed that the quality of an android application computer instruction created was in high level. 3) The android application on had efficiency of 81.72/83.55 according to a defined criteria. 4) The effectiveness index of lesson the student's learning was 71%. and 5) The student's satisfaction on the android application was the highest level.

Keywords: Application, Appairpay

การพัฒนาบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน เรื่อง ลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับการใช้อินเทอร์เน็ต สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

The Development an Android Application on the Copyright Law on the Internet for Mathayomsuksa 5

ศักดิ์วิวัฒน์ พลดงนอก^{1*} และ รศรงค์ พัฒนานุสรณ์²

นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์¹ และ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์²

sakwiphath@gmail.com^{*}, rotsarong@hotmail.com

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน เรื่องลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับการใช้อินเทอร์เน็ต สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 2) ศึกษาความเหมาะสมของพัฒนาการพัฒนาระบบแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน 3) ศึกษาประสิทธิภาพของพัฒนาการพัฒนาระบบแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน 4) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของการพัฒนาระบบแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน และ 5) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาระบบแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษานี้ คือ ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/2 โรงเรียนร่องคำ จำนวน 31 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่มโดยวิธีการจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน เรื่อง ลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับการใช้อินเทอร์เน็ต แบบประเมินความเหมาะสม แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนใบงาน และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าประสิทธิภาพ และค่าดัชนีประสิทธิผล

ผลการศึกษาพบว่า 1) บทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน เรื่อง ลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับการใช้อินเทอร์เน็ต สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มี 16 องค์ประกอบ 2) บทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก 3) บทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน มีประสิทธิภาพเท่ากับ 90.32/88.06 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 4) ดัชนีประสิทธิผลของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน มีค่าเท่ากับร้อยละ 75 และ 5) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: แอปพลิเคชัน, ลิขสิทธิ์, อินเทอร์เน็ต

ABSTRACT

The purposes of this research were 1) to develop an android application on the copyright law on the internet for mathayomsuksa 5 2) study the evaluate the application an android application 3) study the efficiency of android application 4) study the effectiveness index learning and 5) study the learning retention of the students who learned with an android application The sample were 31 students from mathayomsuksa 5/2 at Rong Kham school by cluster random sampling. The research instruments were an android application on the copyright law on the internet for mathayomsuksa 5, an evaluation form probing the efficiency an android application computer instruction, an achievement test, an evaluation form of the lesson and a questionnaire probing students' satisfaction. The research statistics used were percentage, mean, standard deviation, efficiency and effectiveness index.

Results of the research were as follows: 1) The android application on the copyright law on the internet for mathayomsuksa 5 program has 16 components 2) The result showed that the appropriate of the android application computer instruction created was in high level. 3) The android application had efficiency of 90.32/88.06 higher than a defined criteria. 4) The effectiveness index of lesson the student's learning was 75% and 5) The student's satisfaction on the developing of android application was the highest level.

Keywords: Application, Copyright Law, Internet

การพัฒนาบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน เรื่อง การสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน โดยใช้โปรแกรม Scratch สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

The Development an Android Application on the Animation by Scratch for Mathayomsuksa 3

ธีรพงษ์ อาจเอี่ยม^{1*} และ รศรงค์ พัฒนานุสรณ์²

นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์¹ และ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์²
theerapong123artiam@gmail.com^{*}, rotsarong@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน เรื่อง การสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน โดยใช้โปรแกรม Scratch สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 2) ศึกษาความเหมาะสมบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน 3) ศึกษาประสิทธิภาพบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน 4) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้ด้วยบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน และ 5) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 โรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย กาฬสินธุ์ จำนวน 30 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่มโดยวิธีการจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ บทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน แบบประเมินความเหมาะสม แบบทดสอบ ใบงาน และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าประสิทธิภาพ และค่าดัชนีประสิทธิผล

ผลการวิจัยพบว่า 1) ได้บทเรียนการพัฒนาบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน เรื่อง การสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน โดยใช้โปรแกรม Scratch สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มี 16 องค์ประกอบ 2) บทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชันมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด 3) บทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชันมีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.67/81.67 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 4) ดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้ด้วยบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชันมีค่าเท่ากับร้อยละ 71 และ 5) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน โดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: แอปพลิเคชัน, การสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน, การ์ตูน, สแครท

ABSTRACT

The purposes of this research were 1) to develop an android application on the animation by Scratch for mathayomsuksa 3 2) study the evaluate the appropriate an android application 3) study the efficiency an android application 4) study the effectiveness index learning and 5) study the learning retention of the students who learned with an android application. The samples were 30 students from mathayomsuksa 3/2 at Kanchanapisekwiththayalai Kalasin school, by cluster randon sampling. The research instruments were android application, task evaluation from and a questionnaire probing students' satisfaction. The research statistics used were percentage, mean, standard deviation, efficiency and effectiveness index.

Result of the research were as follows 1) The Development an Android Application on the Animation by Scratch for Mathayomsuksa 3 program has 16 components. 2) The result showed that the quality of an android application computer instruction created was in the highest level. 3) The of android application on had efficiency of 80.67/81.67 according to a defined criteria. 4) The effectiveness index of lesson the student's learning was 71%. and 5) The student's satisfaction on The Development an Android Application on the Animation by Scratch for Mathayomsuksa 3 was the high level.

Keywords: Applications, Cartoon Animation, Cartoon, Squash

การพัฒนาบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน เรื่อง การสร้างการ์ตูนแอนิเมชันด้วยโปรแกรม Adobe Animate CC สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

The Development an Android Application on the Animation by Adobe Animate CC for Mathayomsuksa 4

ณรงค์เดช พรหมวงศ์^{1*} และ รศรงค์ พัฒนานุสรณ์²

นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ และ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์²
ram.dech@gmail.com^{*}, rotsarong@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน เรื่อง การสร้างการ์ตูนแอนิเมชันด้วยโปรแกรม Adobe Animate CC สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 2) ศึกษาความเหมาะสมของบทเรียน 3) ศึกษาประสิทธิภาพของบทเรียน 4) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนและ 5) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนร่องคำ จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่มโดยวิธีการจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ บทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชันเรื่อง การสร้างการ์ตูนแอนิเมชันด้วยโปรแกรม Adobe Animate CC สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 แบบประเมินความเหมาะสมบทเรียน แบบประเมินชิ้นงาน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าประสิทธิภาพและค่าดัชนีประสิทธิผล

ผลการวิจัยพบว่า 1) ได้บทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน เรื่อง การสร้างการ์ตูนแอนิเมชันด้วยโปรแกรม Adobe Animate CC สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มี 19 องค์ประกอบ 2) บทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชันมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด 3) บทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชันมีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.50/ 82.67 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 4) ดัชนีประสิทธิผลของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชันมีค่าเท่ากับร้อยละ 75 และ 5) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชันในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.79 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.41

คำสำคัญ: แอปพลิเคชัน, แอนิเมชัน, Adobe Animate CC

ABSTRACT

The purposes of this research were 1) to develop an android application on the animation by Adobe Animate CC for mathayomsuksa 4 2) study the evaluate the appropriate an android application 3) study the efficiency an android application 4) study the effectiveness index learning and 5) study the learning retention of the students who learned with an android application. The samples were 30 from students mathayomsuksa 4/1 at Rongkham school by cluster random sampling. The research instruments were an android application on the animation by Adobe Animate CC for mathayomsuksa 4, an evaluation form probing the efficiency an android application computer instruction an evaluation, form of the lesson, Task evaluation form and a questionnaire probing students' satisfaction. The research statistics used were percentage, mean, standard deviation, efficiency and effectiveness index.

Result of the research were as follows 1) The android application on the animation by Adobe Animate CC for mathayomsuksa 4 program has 19 components. 2) The result showed that the appropriate an android application computer instruction created was in highest level. 3) The android application on the animation by Adobe Animate CC for mathayomsuksa had efficiency of 81.5/ 82.7 according to a defined criteria. 4) The effectiveness index of lesson the student's learning was 75%. And 5) The student's satisfaction on an android application on the animation by Adobe Animate CC for mathayomsuksa 4 was the of highest level.

Keywords: Application, Animation, Adobe Animate CC

การพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง คอนแทคเลนส์ The Development Motion Graphic Contact Lens

ศิริลักษณ์ จันทพาหะ^{1*} และ ธวัชชัย สหพงษ์²

นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ¹ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม²

june25072538@gmaicom^{*}, thawatchai.s@rmu.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง คอนแทคเลนส์ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อโมชันกราฟิก เรื่อง คอนแทคเลนส์ กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้คือ 1) โมชันกราฟิกเรื่อง คอนแทคเลนส์ 2) แบบประเมินคุณภาพโมชันกราฟิก เรื่อง คอนแทคเลนส์ 3) แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อโมชันกราฟิก เรื่อง คอนแทคเลนส์ 3) แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อโมชันกราฟิก เรื่อง คอนแทคเลนส์

ผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อโมชันกราฟิก เรื่อง คอนแทคเลนส์ ที่พัฒนาขึ้น มีความยาว 3.01 นาที ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นต่อโมชันกราฟิก อยู่ในระดับมากที่สุด ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นต่อโมชันกราฟิก อยู่ในระดับมากที่สุด กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจโดยรวมต่อโมชันกราฟิก อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.43 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.65

คำสำคัญ: โมชันกราฟิก, คอนแทคเลนส์

ABSTRACT

The purposes of the study were to 1) Develop the Motion Graphic Contact Lens, and to. 2) To the satisfaction of the sample to the Motion Graphics of Contact Lens example group is faculty of technology student 30 persons The instruments were 1) The Motion Graphic Contact Lens 2) The evaluation form and 3) The form of satisfactions.

The Result Education was found that. 1) Motion Graphics media about Contact Lens developed the length 3.01 minute The results shown that the attitude of the experts was the highest. 2) Example group has satisfaction to Motion Graphics is high level.

Keywords: Motion Graphic, Contact Lens

การพัฒนาการเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน
เรื่อง การบวกลบเลขเบื้องต้น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

Development of Computer Assisted Instruction Based on Brain Basic Learning Theory
on Topic: Basic of Plus and Minus for Prathomsuksa 1 Student

วรวงศ์ มาลัยวงศ์^{1*} อติเทพ บัวป่า² และ ปฏิภาณ ศิริวิศา³

สาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

kungpatrix@gmail.com^{1*}, aditep238@gmail.com², paksuainice4@gmail.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน เรื่อง การบวกลบเลขเบื้องต้น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 3) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลจัดการเรียนรู้ เรื่อง การบวกลบเลขเบื้องต้น และ 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การบวกลบเลขเบื้องต้น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนเทศบาล 7 รถไฟสงเคราะห์ สังกัดสำนักงานการศึกษาเทศบาลนครอุดรธานี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 30 คน ได้มา โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ ประกอบด้วย บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การบวกลบเลขเบื้องต้น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องการบวกลบเลขเบื้องต้น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นแบบประเมิน ค่า 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ สถิติที่ใช้ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และสถิติทดสอบ t-test Dependent

ผลการวิจัยพบว่า 1) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การบวกลบเลขเบื้องต้น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ 87.55/89.33 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 3) ค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีอัตราความก้าวหน้าทางการเรียน คิดเป็นร้อยละ 50.38 และ 4) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนโดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน, ทฤษฎีตามแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน, การบวกเลข, การลบเลข

ABSTRACT

The purpose of this study was as follow: 1) Develop a lesson by using a computer to assist in teaching a basic mathematic for Prathomsuksa 1 student. The efficiency is 80/80 belong to the standard. 2) Compare the results between before and after study basic mathematic of grade 1 students by using a computer to assist in teaching. 3) Study the efficient index of learning, plus the number which the result is not more than nine and minus two digit numbers which the summand is not more than nine that are suitable to primary students and 4) Study student satisfaction on a basic mathematic lesson that using a computer to assist in teaching. 30 Participants are student who is from grade 1 room no.1 and study at Tassaban 7 Rotfaisongkor School, Udonthani province, choosed by purposive Sampling method. Data collection tool is a basic mathematic exam that let participants did it before and after study. The exam is a multiple choice exam that has 3 choices and 40 questions. Except the exam also have a satisfaction questionnaire about the lesson. The satisfaction questionnaire has 10 questions and have 5 levels. This study used average, percentage, and statistic to test t-test dependents.

The results of study were as follow: 1.The efficiency of a basic mathematic learning for Prathomsuksa 1 student that using a computer to assist in teaching is 87.55/89.33, higher than the standard 2) The results after study is higher than before study around 0.5 in the statistic 3) The efficiency index of using a computer to assist in teaching was growing for 50.38 percent and 4) students are most satisfy on a lesson that using a computer to assist in teaching

Keywords: Computer Assisted Instruction, Theories based on brain-based learning, addition, minus

ระบบบันทึกการเข้า-ออกโรงเรียน รายงานผ่าน LINE BOT Check IN-OUT School system and report to LINE BOT

สุวิชาดา พิมภา^{1*} และ กิตติพงษ์ สุวรรณราช²

สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ และสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม¹

suwichada.p@psru.ac.th*, kitti@psru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและออกแบบระบบบันทึกการเข้า-ออกโรงเรียน โดยใช้บาร์โค้ดบนบัตรนักเรียน 2) ศึกษาความพึงพอใจผู้ใช้งานระบบบันทึกการเข้า-ออก โรงเรียน รายงานผ่าน LINE BOT โดยผู้วิจัยใช้รูปแบบการวิจัยแบบประเมินประสิทธิภาพของระบบจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ ผู้ปกครองนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม จำนวน 200 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ระบบสามารถจัดเก็บข้อมูลการเข้า-ออกโรงเรียนของนักเรียนและรายงานให้ผู้ปกครองทราบผ่าน LINE BOT ได้ และ 2) ความพึงพอใจของผู้ใช้ระบบจำนวน 200 คน มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: แอปพลิเคชัน, ระบบบันทึกการเข้า-ออก, ระบบสารสนเทศ

ABSTRACT

The purpose of this research is to develop and design a system for entering and exiting the school. Use the barcode on the student card. To develop LINE BOT to report on entering and exiting the school of the student keep parents informed via LINE BOT. To study user satisfaction Check IN-OUT School system and report to LINE BOT. The researcher used a model to evaluate the efficiency of the system from 3 experts. and the sample of parents of students at Demonstration School Pibulsongkram Rajabhat University amount 200 people. The instrument used to collect data was a questionnaire. Statistics used in data analysis were percentage, mean and standard deviation.

The research found that the system can store student attendance data and report to parents via LINE BOT. The satisfaction of 200 users. Satisfied with the highest level of system functionality at the highest level. The use of the system very high level. Finally, Benefit from the system very high level. And an average overall satisfaction level in the system at a high level, the mean equal to 4.50. And to evaluate the effectiveness of the system by 3 experts have found that the performance of the overall system at a high level.

Keywords: Application, logging system, information system

การพัฒนาบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน เรื่อง การใช้งาน Google Classroom สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

The Development an Android Application on the using of Google Classroom for Mathayomsuksa 5

อนุชิต หลาบศิริ^{1*} และ รศรงค์ พัฒนานุสรณ์²

นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์¹ และ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์²

labsiri97@gmail.com^{*}, rotsarong@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน เรื่อง การใช้งาน Google Classroom สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 2) ศึกษาความเหมาะสมของบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน 3) ศึกษาประสิทธิภาพของบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน 4) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน และ 5) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนร่องคำ จำนวน 33 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่มโดยวิธีการจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ บทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน แบบประเมินความเหมาะสมบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบประเมินชิ้นงาน แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าประสิทธิภาพ และค่าดัชนีประสิทธิผล

ผลการวิจัยพบว่า 1) ได้บทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน เรื่อง การใช้งาน Google Classroom สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มี 20 องค์ประกอบ 2) บทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด 3) บทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.43/83.64 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 4) ดัชนีประสิทธิผลของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน มีค่าเท่ากับร้อยละ 75 มีความก้าวหน้าในการเรียนรู้สูง 5) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: แอนดรอยด์, แอปพลิเคชัน, Google Classroom

ABSTRACT

The purposes of this research were 1) to develop an android application on the using of google classroom for Mathayomsuksa 5 2) study the evaluate the appropriate of an android application 3) study the efficiency of an android application 4) study the effectiveness index learning and 5) study the learning retention of the students who learned with an android application The samples were 33 Mathayomsuksa 5 students at Rongkham school by cluster random sampling. The research instruments were an android application an evaluation form probing the efficiency an android application computer instruction, an evaluation form of the lesson, task evaluation form and a questionnaire probing students' satisfaction. The research statistics were percentage, mean, standard deviation, efficiency and effectiveness index.

Results of the research were as follows : 1) The android application on the using of google classroom for mathayomsuksa 5 there are 20 elements. 2) The result showed that the appropriate of an android application computer instruction created was the highest level. 3) The android application had efficiency of 83.43/83.64 which is higher than a defined criteria. 4) The effectiveness index of lesson the student's learning was 75% on high progress learners. and 5) The student's satisfaction on the developing of android application was the highest level.

Keywords: Android, Application, Google Classroom

การพัฒนาสื่อการสอนด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม วิชาเคมี เรื่อง แบบจำลองการผลัก ระหว่างคู่อิเล็กตรอนที่อยู่ในวงเวเลนซ์

The Development of the instruction media with augmented reality Technology on valence shell electron pair repulsion model

สุทธิกานต์ บ่อจักรพันธ์^{1*} มานพ คำมงคล² และ กุศลจิรา ชมจันทร์³
สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี¹
สาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี^{2,3}
sutthikarn@udru.ac.th^{1*}, manop.kammongkol@gmail.com², koonjiraui@hotmail.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อการสอนด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสื่อการสอนด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม 3) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลจากการเรียนด้วยสื่อการสอนด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม และ 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อการสอนด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนหนองกุงศรีวิทยาคาร อำเภอหนองกุงศรี จังหวัดกาฬสินธุ์ เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาได้แก่ สื่อการสอนด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์และแบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการประเมินข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าความเชื่อมั่นและค่าทดสอบสถิติที

ผลการศึกษาพบว่า 1) สื่อการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม มีประสิทธิภาพ 88.19/81.94 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม มีค่าเท่ากับ 0.5824 หรือนักเรียนมีอัตราความก้าวหน้าทางการเรียนคิดเป็นร้อยละ 58.24 และ 4) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริมโดยรวมอยู่ในระดับพอใจมาก

คำสำคัญ: สื่อการสอน, เทคโนโลยีความจริงเสริม, แบบจำลองการผลักระหว่างคู่อิเล็กตรอนที่อยู่ในวงเวเลนซ์, ประสิทธิภาพ, ดัชนีประสิทธิผล, ความพึงพอใจ

ABSTRACT

The objectives of this research were 1) to develop of the instruction media with augmented reality technology for Matthayomsuksa 4 students at the quality 80/80 quality standard criteria, 2) to compare Pre-test and achievement scores after studied by The instruction media with Augmented reality technology 3) to study the effectiveness index of the instruction media with augmented reality technology and 4) to determine the satisfaction of the students learning with the instruction media with augmented reality technology. The research samples in this study consisted of 36 Matthayomsuksa 4 students at Nongkungsriwittayakhan School. The study was done in 2016 academic year. The research tools utilized in this study were the instruction media with augmented reality technology, pretest and achievement test, and the questionnaire. The statistics used to analyze the data were mean, standard deviation, reliability, efficiency and t-test dependent.

The result revealed that the construction of the instruction media with augmented reality technology for Matthayomsuksa 4 Students at the said school had the efficiency of 88.19/81.94 which was higher than the 80/80 standard. There was a significant difference between the pretest and the posttest at learning achievement at $p < .05$. The effective index of construction of The instruction media with augmented reality technology is equal to 0.58.24, or 58.24 percent, higher than 0.5. The students' satisfaction with the instruction media with augmented reality technology was at a high level.

Keywords: Instruction Media, Augmented Reality, Valence shell electron pair repulsion model, Efficiency, Effective index, Satisfaction

การพัฒนาแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ เรื่อง คำราชาศัพท์ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

The Development of Android Application on Royal word for Mathayomsuksa 2

ธัชมาภรณ์ พรหมดี^{1*} และ สวียา สุรมณี²

นักศึกษาสาขาวิชาคอมพิวเตอร์¹ และ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์²
ob.14tatchamaporn@gmail.com^{*}, saweya66@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ เรื่องคำราชาศัพท์ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 2) ศึกษาความเหมาะสมของแอปพลิเคชันที่พัฒนาขึ้น 3) ศึกษาประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันที่พัฒนาขึ้น 4) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของการเรียนด้วยแอปพลิเคชันที่พัฒนาขึ้น และ 5) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแอปพลิเคชันที่พัฒนาขึ้น กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 จำนวน 26 คน โรงเรียนนวมินทราชินยาพิทยาคม ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายโดยวิธีการจับสลาก เครื่องมือการวิจัยคือ แอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ เรื่องคำราชาศัพท์ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 แบบประเมินความเหมาะสม แบบทดสอบ และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิจัยคือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ได้แอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการ แอนดรอยด์ เรื่องคำราชาศัพท์ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 2) แอปพลิเคชันที่พัฒนาขึ้น มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด 3) แอปพลิเคชันที่พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.62/86.54 4) ดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้ด้วยแอปพลิเคชันที่พัฒนาขึ้น มีค่าเท่ากับร้อยละ 73 และ 5) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อแอปพลิเคชันที่พัฒนาขึ้น อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: แอปพลิเคชัน, ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์, การสอนแบบสืบเสาะหาความรู้, คำราชาศัพท์

ABSTRACT

The purposes of this research were 1) development of android application on royal word for mathayomsuksa 2. 2) study the evaluate the quality of android application. 3) study the efficiency of android application. 4) study the effectiveness of android application on And 5) study the learning retention of the students who learned with android application. The samples were 26 mathayomsuksa 2 students at Namonpittaykom school by simple random sampling. The research instruments were android application on royal word for mathayomsuksa 2, an evaluation form probing the efficiency of android application, an evaluation form of the lesson and a questionnaire probing students' satisfaction. The research statistics used were percentage, mean and standard deviation.

Result of the research were as follows 1) an android application on royal word for mathayomsuksa 2. 2) the quality of android application created was in highest level 3) an android application had efficiency of 82.62/86.54. 4) the effectiveness index of lesson the student's learning was 73% . And 5) the student's satisfaction on android application on royal word for mathayomsuksa 2 was at the level of highest.

Keywords: Application, Android, Inquiry Teaching Model, Royal word

การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียเรื่อง การสร้างแผ่นพับด้วยโปรแกรม Microsoft Publisher ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (SSPC)

The Development of Multimedia Instruction on Brochures with Microsoft Publisher Program Based on the Information Technology Competency Promotion Activities (SSPC)

มินตรา แสงสุดตา^{1*} และ อัญญาปารย์ ศิลปนิลมาลัย²

สาขาคอมพิวเตอร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์¹ และ คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์²
mintra.jai1@gmail.com*, unyaparn@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างแผ่นพับด้วยโปรแกรม Microsoft Publisher ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (SSPC) 2) หาความเหมาะสมของบทเรียนมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้นตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 3) หาประสิทธิภาพของบทเรียนมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้นตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 4) หาดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น และ 5) หาความพึงพอใจของบทเรียนมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนสามชัย อำเภอสามชัย จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 28 คนได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายโดยวิธีการจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ แบบประเมินความเหมาะสม แบบประเมินชิ้นงาน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าประสิทธิภาพ E1 E2 และดัชนีประสิทธิผล

ผลการวิจัยพบว่า 1) ได้บทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างแผ่นพับด้วยโปรแกรม Microsoft Publisher มี 15 องค์ประกอบ ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (SSPC) 2) ความเหมาะสมของบทเรียนมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้นโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด 3) ประสิทธิภาพของบทเรียนมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้นมีค่า 92.50/96.43 เป็นตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 4) ดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนมัลติมีเดีย ส่งผลถึงความก้าวหน้าในการเรียนรู้สูงมาก (0.93) คิดเป็นร้อยละ 93 และ 5) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนมัลติมีเดีย โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: บทเรียนมัลติมีเดีย, การสร้างแผ่นพับด้วยโปรแกรม Microsoft Publisher, กิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (SSPC)

ABSTRACT

The purposes of this research were 1) development of multimedia Instruction for brochures with Microsoft Publisher program based on the Information technology competency promotion activities (SSPC). 2) to evaluation the appropriate of multimedia. 3) gain the efficiency of the multimedia. 4) to study the effectiveness index of multimedia. and 5) to survey the satisfaction of students who learned with the multimedia. The Samples subjects were 28 students mattayomssuksa 2/1 at samchai school, samchai district, kalasin province. The research instruments were an evaluation form probing efficiency of the multimedia, task evaluation form, an achievement test and a satisfaction questionnaire. The research statistics used were percentage, mean, deviation, Performance Values E1 E2, and Effectiveness Index.

Result of the research were as follows : 1) The multimedia Instruction on Brochures with Microsoft Publisher has 15 components based on the information technology competency promotion activities (SSPC) 2) The quality of the multimedia was at high level. 3) The efficiency of the multimedia was 92.50/96.43 in average based on the Standard 4) The effectiveness index of the multimedia was at highest learning (0.93), 93% and 5) The satisfaction of student for using of the multimedia instruction was at high level.

Keywords: Multimedia, The Development of Multimedia Instruction on Brochures with Microsoft Publisher Program Based, The information technology competency promotion activities (SSPC)

ระบบบริหารจัดการเอกสารออนไลน์ กรณีศึกษา สำนักงานคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

Online Document Management System Case Study Faculty of Education, Loei Rajabhat University

เอกภูมิ อ้อมอก^{1*} นิमित ตาน้อย² พีรพล ปวงสุข³ และ สุริยชัย หนันทุม⁴

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย¹ และนักศึกษาปริญญาตรี หลักสูตร ค.บ. สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย^{2,3}

eakpoomi@gmail.com^{*}, nitmittanoi@gmail.com¹, peerapon2912@hotmail.com³, suriyachai2410@gmail.com⁴

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาระบบบริหารจัดการเอกสารออนไลน์ กรณีศึกษา อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ให้มีการสืบค้นข้อมูลเป็นไปอย่างรวดเร็ว สามารถติดตามและตรวจสอบเอกสารได้ทันทีและ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อระบบบริหารจัดการเอกสารออนไลน์

ผลการวิจัยพบว่าจากการสำรวจโดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้บริการระบบบริหารจัดการเอกสารออนไลน์ กรณีศึกษา สำนักงานคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย มีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 11 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจงจำนวน 1 คนและสุ่มตัวอย่างแบบง่ายจำนวน 10 คน โดยภาพรวมของระบบมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.74 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.40 โดยภาพรวมผู้ใช้บริการระบบมีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก

คำสำคัญ: จัดการเอกสาร, จัดการเอกสารออนไลน์

ABSTRACT

The purposes of this study were: 1) to develop case study of online document management system efficiently to be searched rapidly, be able to be followed up, and be examined directly, 2) to study the satisfaction of user on case study of Online Document Management System

The findings indicated that survey the satisfaction of user on case study of Online Document Management System, Faculty of Education, Loei Rajabhat University. A sample was selected from 11 cases were included as a sample. A sample of 1 case was drawn by using purposive sampling method and a sample of 10 cases were drawn by using simple random sampling method. The average range was 4.74 and the standard deviation was 0.401. The satisfaction of user was very good level.

Keywords: Document Management, Online Document Management

การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียเรื่อง การสร้างวิดีโอด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (SSPC)

The Development of Multimedia Instruction on Use Creating Videos with Adobe Photoshop CS6 Program Based on the Information Competency Promotion Activities (SSPC)

สุจิตรา นนทภา^{1*} และ อัญญาปาร์ย์ ศิลปนิลมาลย์²

สาขาคอมพิวเตอร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์¹ และ คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์²
suchitranonthapa@gmail.com*, unyaparn@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างวิดีโอด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (SSPC) 2) หาความเหมาะสมของบทเรียนมัลติมีเดีย 3) หาประสิทธิภาพของบทเรียนมัลติมีเดีย ที่พัฒนาขึ้นตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 4) หาค่าดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนมัลติมีเดีย และ 5) หาความพึงพอใจของบทเรียนมัลติมีเดีย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนสามขาสว่างวิทยุ อำเภอกุฉินารายณ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 20 คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายโดยวิธีการจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ บทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างวิดีโอด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 แบบประเมินความเหมาะสม แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าประสิทธิภาพ และค่าดัชนีประสิทธิผล

ผลการศึกษาพบว่า 1) บทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างวิดีโอด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (SSPC) 15 องค์ประกอบ 2) ความเหมาะสมของบทเรียนมัลติมีเดีย โดยรวมอยู่ในระดับมาก 3) ประสิทธิภาพของบทเรียนมัลติมีเดีย โดยรวม 90.5/94 ผ่านเกณฑ์ 80/80 4) ค่าดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนมัลติมีเดีย ความก้าวหน้าในการเรียนรู้สูงมาก (0.82) คิดเป็นร้อยละ 82 5) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนมัลติมีเดีย โดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: บทเรียนมัลติมีเดีย, การสร้างวิดีโอด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6, กิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ABSTRACT

The purposes of this research were 1) The Development of Multimedia Instruction on Use Creating Videos with Adobe Photoshop CS6 Program Based on The Information Competency Promotion Activities (SSPC) 2) To Find the Appropriate Multimedia Instruction 3) To Find the Multimedia. 4) To Find the Effectiveness Index Multimedia 5) To Find Satisfaction Multimedia The samples subjects were 20 students mathayomsuksa 3 room 1 at Samkhasawangwit school, Kuchinarai district, Kalasin province. were randomly selected by lottery. The research instruments were an evaluation form probing efficiency of the multimedia, task evaluation form, an achievement test and a satisfaction questionnaire. The research statistics used were percentage, mean, deviation, E1 E2, and Effectiveness Index.

Result of the research were as follows : 1) Have Multimedia Instruction on Use Creating Videos with Adobe Photoshop CS6 Program Based on The Information Competency Promotion Activities (SSPC) 15 Elements. 2) Appropriability of Multimedia Overall, at a most. 3) Performance of Multimedia Overall, 90.5/94 Passed the 80/80 Criterion. 4) Effectiveness Index of of Multimedia The Progress of Learning is very high (0.82) or 82%. 5) Students are Satisfied with of Multimedia Overall, at a Very high level.

Keywords: Multimedia, Creating Videos with Adobe Photoshop CS6 Program, the Information Competency Promotion Activities (SSPC)

การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียเรื่อง การสร้าง Flowchart ด้วยโปรแกรม Flowgorithm ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (SSPC)

The development of multimedia instruction on creating flowchart with flowgorithm based on the information technology competency promotion activities (SSPC)

จรรยาวิวัฒน์ ปัตโน^{1*} และ อัญญาปารย์ ศิลปนิลมาลัย²

สาขาคอมพิวเตอร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์¹ และ คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์²
Ink.jarapiwan002@gmail.com*, unyaparn@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้าง Flowchart ด้วยโปรแกรม Flowgorithm ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (SSPC) 2) หาความเหมาะสมของบทเรียนมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้นตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 3) หาประสิทธิภาพของบทเรียนมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้นตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 4) หาดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น และ 5) หาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนสามชัย อำเภอสามชัย จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 28 คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายโดยวิธีการจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ แบบประเมินความเหมาะสม แบบประเมินชิ้นงาน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน E1 E2 และดัชนีประสิทธิผล

ผลการวิจัยพบว่า 1) ได้บทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้าง Flowchart ด้วยโปรแกรม Flowgorithm 15 องค์ประกอบ ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (SSPC) 2) ความเหมาะสมของบทเรียนมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้นโดยรวมอยู่ในระดับมาก ประสิทธิภาพของบทเรียนมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้นมีค่า 85.35/94.28 เป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 4) ดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น ส่งผลต่อถึงความก้าวหน้าในการเรียนรู้สูงมาก (0.92) คิดเป็นร้อยละ 92 และ 5) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: บทเรียนมัลติมีเดีย, การสร้าง Flowchart ด้วยโปรแกรม Flowgorithm, กิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (SSPC)

ABSTRACT

The purposes of this research were 1) development of multimedia Instruction for creating flowchart with flowgorithm based on the information technology competency promotion activities (SSPC) 2) to evaluation the appropriate of multimedia 3) gain the efficiency of the multimedia 4) to study the effectiveness index of multimedia and 5) to survey the satisfaction of students who learned with the multimedia. The samples subjects were 28 students mattayomssuksa 2/1 at samchai school, samchai district, kalasin province. The research instruments were the multimedia instruction for creating flowchart with flowgorithm based on the information technology competency promotion activities (SSPC), an evaluation form probing efficiency of the multimedia, task evaluation form ,an achievement test and a satisfaction questionnaire. The research statistics used were percentage, mean, deviation, E1 E2, and Effectiveness Index.

Result of the research were as follows : 1) The multimedia instruction for creating flowchart with flowgorithm has 15 components based on the information technology competency promotion activities (SSPC) 2) The quality of the multimedia was at high level. 3) The efficiency of the multimedia was 85.35/94.28 in average based on the standard 4) The effectiveness Index of multimedia was at high learning (0.92) or 92% and 5) The satisfaction of student for using of the multimedia instruction was at highest level.

Keywords: Multimedia, Creating flowchart with flowgorithm, the information technology competency promotion activities (SSPC)

การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง การเขียนผังงานออนไลน์ด้วยโปรแกรม Draw.io ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (SSPC)

The Development of Multimedia Instruction on Online Charting with Draw.io Based on the Information Technology Competency Promotion Activities (SSPC)

ทานตะวัน พิมพ์พันธ์^{1*} และ อัญญาปารย์ ศิลปนิลมาลัย²

สาขาคอมพิวเตอร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์¹ และ คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์²
tantawanphimpat@gmail.com*, unyaparn@gmail.com

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง การเขียนผังงานออนไลน์ด้วยโปรแกรม Draw.io ตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (SSPC) 2) ทหาความเหมาะสมของบทเรียนมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้นตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 3) หาประสิทธิภาพของบทเรียนมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้นตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 4) หาดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น และ 5) ทหาความพึงพอใจของบทเรียนมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/2 โรงเรียนสามขาสว่างวิทย อำเภอกุฉินารายณ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 21 คนได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายโดยวิธีการจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ แบบประเมินความเหมาะสม แบบประเมินชิ้นงาน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าประสิทธิภาพ E1/E2 และดัชนีประสิทธิผล EI

ผลการวิจัยพบว่า 1) ได้บทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง การเขียนผังงานออนไลน์ด้วยโปรแกรม Draw.io มี 15 องค์ประกอบตามกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (SSPC) 2) ความเหมาะสมของบทเรียนมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้นโดยรวมอยู่ในระดับมาก 3) ประสิทธิภาพของบทเรียนมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้นมีค่า 81.90/85.71 เป็นตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 4) ดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนมัลติมีเดีย ส่งผลถึงความก้าวหน้าในการเรียนรู้สูงมาก (0.90) คิดเป็นร้อยละ 90 และ 5) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนมัลติมีเดีย โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: บทเรียนมัลติมีเดีย, การเขียนผังงานออนไลน์ด้วยโปรแกรม Draw.io, กิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (SSPC)

ABSTRACT

The purposes of this research were 1) development of Multimedia Instruction on Online Charting with Draw.io based on the information technology competency promotion activities (SSPC) 2) to evaluation the appropriate of Multimedia 3) gain the efficiency of the Multimedia 4) to study the effectiveness index of Multimedia and 5) to survey the satisfaction of students who learned with the Multimedia. The samples subjects were 21 students mathayomsuksa 5/2 at Samkhaswangwit school, Kachin Narai district, Kalasin province. They were selected by ballot simple random sampling. The research instruments were the Multimedia Instruction on Online Charting with Draw.io based on the information technology competency promotion activities (SSPC), task evaluation form probing efficiency of the Multimedia, task evaluation form, an achievement test and a satisfaction questionnaire. The research statistics used were percentage, mean, standard deviation, E1 E2, and Effectiveness Index.

Result of the research were as follows : 1)The development of Multimedia Instruction on Online Charting with Draw.io has 15 components based on the information technology competency promotion activities (SSPC) 2)The quality of the Multimedia was at high level. 3)The efficiency of the Multimedia was 81.90 / 85.71 in average based on the standard 4)The effectiveness index of the Multimedia was at highest learning (0.80) 80% and 5)The satisfaction of student for using of the Multimedia Instruction was at highest level.

Keywords: Multimedia, The Development of Multimedia Instruction on Online Charting with Draw.io, Based on the Information Technology Competency Promotion Activities (SSPC)

การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียแบบสะเต็มศึกษา เรื่องการสร้างเอฟเฟกต์ภาพ 3 มิติ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

The Development of the multimedia instruction based on STEM Education on create 3D effects for Mathayomsuksa 1

มงคล แสงสุวรรณ^{1*} และ สวียา สุรมณี²

นักศึกษา สาขาวิชาคอมพิวเตอร์^{1*} และ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

mos4ump@gmail.com^{*}, saweya66@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียแบบสะเต็มศึกษา เรื่องการสร้างเอฟเฟกต์ภาพ 3 มิติ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 2) ศึกษาความเหมาะสมของบทเรียนที่พัฒนาขึ้น 3) ศึกษาประสิทธิภาพของบทเรียนที่พัฒนาขึ้น 4) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของการเรียนด้วยบทเรียนที่พัฒนาขึ้น และ 5) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนที่พัฒนาขึ้น กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 จำนวน 35 คน โรงเรียนผิงแดดวิทยาคาร ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายโดยการจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ บทเรียนมัลติมีเดียแบบสะเต็มศึกษา เรื่องการสร้างเอฟเฟกต์ภาพ 3 มิติ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แบบประเมินความเหมาะสม แบบประเมินผลงาน และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ได้บทเรียนมัลติมีเดียแบบสะเต็มศึกษา เรื่องการสร้างเอฟเฟกต์ภาพ 3 มิติ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 2) บทเรียนที่พัฒนาขึ้น มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด 3) บทเรียนที่พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.43/ 86.86 4) ดัชนีประสิทธิผลของการเรียนด้วยบทเรียนที่พัฒนาขึ้น มีค่าเท่ากับ 0.79 และ 5) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนที่พัฒนาขึ้น อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: บทเรียนมัลติมีเดีย, สะเต็มศึกษา, การสร้างเอฟเฟกต์ภาพ 3 มิติ

ABSTRACT

The purposes of the research were 1) development of the multimedia instruction based on STEM education on create 3D effects for mathayomsuksa 1. 2) study the evaluate the quality of the multimedia instruction. 3) study the efficiency of the multimedia instruction. 4) study the effectiveness index learning. And 5) study the learning retention of the students who learned with the multimedia instruction. The samples were 35 mathayomsuksa 1 students at Phungdaetwittayakarn School by simple random sampling. The research instruments were the multimedia instruction based on STEM education on create 3D effects for mathayomsuksa 1, an evaluation form probing the efficiency of the multimedia instruction, Task evaluation form and a questionnaire probing students' satisfaction. The research statistics used were percentage, mean and standard deviation.

Result of the research were as follows 1) the multimedia instruction based on STEM education on create 3D effects for mathayomsuksa 1. 2) the quality of the multimedia instruction created was in highest level. 3) the multimedia instruction had efficiency of 85.43/ 86.86 4) the effectiveness index of lesson the student's learning was 0.79 And 5) the student's satisfaction on the multimedia instruction was at the level of highest.

Keywords: Multimedia, STEM education, Create 3D effects

สื่อการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริมเรื่อง โครงสร้างอะตอมและการจัดเรียง อิเล็กตรอนของธาตุหมู่ A สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

Instruction Media with Augmented reality technology on the Atom structure and Electron Arrangement for Mathayomsuksa 4 students

ปิยสุดา ตันเลิศ^{1*} ชินดนัย มั่นมา² และ วุฒพงษ์ ปิตะสุทธิ์³

คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี¹ และ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี^{2,3}
piyasuda@udru.ac.th^{1*}, chindanaipong007@gmail.com², husouyam@gmail.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและหาประสิทธิภาพสื่อการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม เรื่อง โครงสร้างอะตอมและการจัดเรียงอิเล็กตรอนของธาตุหมู่ A ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสื่อการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยสื่อการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนโนนสูงพิทยาคาร จำนวน 37 คน เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย 1) สื่อการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม เรื่อง โครงสร้างอะตอมและการจัดเรียงอิเล็กตรอนของธาตุหมู่ A 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบทดสอบย่อยวัดผลระหว่างเรียน และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนการสอน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลประกอบด้วย ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าทดสอบสถิติที่แบบไม่เป็นอิสระจากกัน

ผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม เรื่อง โครงสร้างอะตอมและการจัดเรียงอิเล็กตรอนของธาตุหมู่ A ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ เท่ากับ 80.07/83.31 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2) นักเรียนที่เรียนด้วยสื่อการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม เรื่อง โครงสร้างอะตอมและการจัดเรียงอิเล็กตรอนของธาตุหมู่ A มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยสื่อการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม เรื่อง โครงสร้างอะตอมและการจัดเรียงอิเล็กตรอนของธาตุหมู่ A อยู่ในระดับพอใจมากที่สุด

คำสำคัญ: สื่อการเรียนการสอน, เทคโนโลยีความจริงเสริม, โครงสร้างอะตอมและการจัดเรียงอิเล็กตรอน

ABSTRACT

The purpose of this research were to: 1) Developed of the Instruction Media with Augmented reality technology on the Atom structure and Electron Arrangement according to the set criteria of 80/80, 2) to compare the students' achievements before and after they had learnt through the constructed computer assisted instruction, 3) to study the satisfaction towards the developed Instruction Media with Augmented reality technology. The Samples were 37 Matthayomsuksa 4 students in Nonsoongpittayakarn School, selected through purposive sampling technique. The instruments comprised of the Instructional Media with Augmented reality technology, achievement test, and the questionnaire used to survey the students' satisfaction. Data were analyzed by using percentage, mean, standard deviation and t-test of dependent samples.

The results of this research indicated that: 1) The Instruction Media with Augmented reality technology on the Atom structure and Electron Arrangement had efficiency of 80.07/83.31 that was corresponding with the 80/80 specified criteria. 2) After the students had learnt through the Computer-Assisted Instruction, their achievement was statically higher than before at the .05 level of significance. 3) The students' satisfaction of learning through the Instruction Media with Augmented reality technology was at the highest level.

Keywords: Instructional Media, Augmented reality technology, Atom structure and Electron Arrangement

การพัฒนาบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน เรื่อง การตกแต่งรูปภาพโดยโปรแกรม สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

The Development an Android Application on The Image Decoration by Photoshop Lightroom for Mathayomsuksa 5

เอกฉัตร จันทร์ไตร^{1*} และ รศรงค์ พัฒนานุสรณ์²

นักศึกษาศาขาคอมพิวเตอร์¹ และ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์²

kidteung59@gmail.com^{*}, rotsarong@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน เรื่อง การตกแต่งรูปภาพโดยโปรแกรม Adobe photoshop lightroom สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 2) ศึกษาความเหมาะสมของบทเรียนบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน 3) ศึกษาประสิทธิภาพของบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน 4) ศึกษาประสิทธิภาพของบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน และ 5) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/3 จำนวน 30 คน โรงเรียนสหสขันธ์ศึกษา อำเภอ สหัสขันธ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่มโดยวิธีการจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ บทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน แบบประเมินความเหมาะสมใบงาน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษาพบว่า 1) ได้บทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน เรื่อง การตกแต่งรูปภาพโดยโปรแกรม Adobe photoshop lightroom สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 2) บทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด 3) บทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.33/ 84.33 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 4) ดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน มีค่าเท่ากับ 0.75 หรือร้อยละ 75 5) ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชันโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: แอนดรอยด์, แอปพลิเคชัน, Adobe Photoshop Lightroom

ABSTRACT

The purposes of this research were 1) To development on android application on image decoration by photoshop lightroom for mathayomsuksa 5. 2) Study development on android application 3) Study the efficiency of development on android application. 4) Study the effectiveness index learning and 5) study the learning retention of the students who learned with to development on android application The sample population with class random sampling consisted of 30 students at room 3 mathayomsuksa 5. at Sahassakhansuksa school, Sahassakhan district, Kaiasin province. The research instruments were the android application, an evaluation form probing the efficiency of android application, an evaluation form of the lesson and a questionnaire probing students' satisfaction. The research statistics used were percentage, mean and standard deviation.

Result of the research were as follows : 1) An android application 2) The result showed that the quality of the android application created was at the level of highest. 3) An android application. had efficiency 83.33/ 84.33 4) The effectiveness index of lesson the student's learning was 75% 5) The student's satisfaction. Was at the highest level.

Keywords: Android, Application, Adobe Photoshop Lightroom

การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียแบบสะเต็มศึกษา เรื่องการสร้างตัวอักษรและการเคลื่อนไหว ด้วยโปรแกรม Adobe Flash CS6 สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

The development of multimedia computer Instruction based on STEM education on character creation and animation with Adobe Flash CS6 for mathayomsuksa 4

ประเสริฐศักดิ์ วันนุกูล^{1*} และ สวียา สุรมณี²

นักศึกษา สาขาวิชาคอมพิวเตอร์¹ และ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์²
prasertsak.jame123@gmail.com^{*}, saweya66@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียแบบสะเต็มศึกษา เรื่องการสร้างตัวอักษรและการเคลื่อนไหว ด้วยโปรแกรม Adobe Flash CS6 สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 2) ศึกษาความเหมาะสมของบทเรียนที่พัฒนาขึ้น 3) ศึกษาประสิทธิภาพของบทเรียนที่พัฒนาขึ้น 4) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้ด้วยบทเรียนที่พัฒนาขึ้น และ 5) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนที่พัฒนาขึ้น กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 จำนวน 42 คน โรงเรียนสมเด็จพระพิทยาคม ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายโดยการจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ บทเรียนมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น แบบประเมินความเหมาะสม แบบประเมินผลงาน แบบทดสอบ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ได้บทเรียนมัลติมีเดียแบบสะเต็มศึกษา เรื่องการสร้างตัวอักษรและการเคลื่อนไหว ด้วยโปรแกรม Adobe Flash CS6 สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 2) บทเรียนมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด 3) บทเรียนมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.19/82.38 4) ดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้ด้วยบทเรียนที่พัฒนาขึ้นมีค่าเท่ากับร้อยละ 66 และ 5) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนที่พัฒนาขึ้น โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: บทเรียนมัลติมีเดีย, แบบสะเต็มศึกษา, การสร้างตัวอักษรและการเคลื่อนไหว

ABSTRACT

The purposes of this research were 1) development of multimedia instruction based on STEM education on character creation and animation with adobe flash CS6 for mathayomsuksa 4. 2) study the evaluate the quality of the multimedia instruction. 3) study the efficiency of the multimedia instruction. 4) study the effectiveness index learning with lessons multimedia instruction. And 5) study the learning retention of the students who learned with the multimedia instruction the samples were 42 mathayomsuksa 4. students at Somdetpittayakom school by simple random sampling. The research instruments were the multimedia instruction based on STEM education on character creation and animation with adobe flash CS6 for mathayomsuksa 4, an evaluation form probing the efficiency learning with lessons of the multimedia instruction, Task evaluation form, an evaluation form and a questionnaire probing students' satisfaction.

Result of the research were as follows 1) The multimedia instruction based on STEM education on character creation and animation with adobe flash CS6 for mathayomsuksa 4. 2) the result showed that the quality of the multimedia instruction created was in highest level. 3) the multimedia instruction had efficiency of 81.19/82.38 4) the effectiveness index of lesson the student's learning was 66% 5) the student's satisfaction on the multimedia instruction was at the level of highest.

Keywords: Multimedia, STEM education, Character creation and animation with Adobe Flash CS6

การพัฒนาบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน เรื่อง การติดตั้งระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ไร้สายภายในโรงเรียน สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

The Development an Android Application on the Installation of Wireless in the School for Mathayomsuksa 5

สุภาวดี ศรีสูงเนิน^{1*} และ รศรงค์ พัฒนาอนุสรณ์²

นักศึกษาสาขาคอมพิวเตอร์¹ และ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์²

kukkik.360supawadee@gmail.com , rotsarong@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน เรื่อง การติดตั้งระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตแบบไร้สายภายในโรงเรียน สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 2) ศึกษาความเหมาะสมของบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน 3) ศึกษาประสิทธิภาพของบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน 4) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้ด้วยบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน และ 5) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนคำม่วง จำนวน 29 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่มโดยวิธีการจับสลากเลือกห้องเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ บทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน แบบประเมินความเหมาะสมของบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน ใบงาน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ได้บทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน มี 12 องค์ประกอบ 2) บทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก 3) บทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.00/82.00 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 4) ดัชนีประสิทธิผลของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน มีค่าเท่ากับร้อยละ 73.00 และ 5) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนแอนดรอยด์แอปพลิเคชัน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: แอปพลิเคชัน, อินเทอร์เน็ตไร้สาย, ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์

ABSTRACT

The purposes of this research were 1) develop an android application on the installation of wireless internet network in the school for mathayomsuksa 5 2) study the evaluate the application of an android application 3) study the efficiency of an android application 4) study the effectiveness index learning and 5) study the learning retention of the students who learned with an android application. The samples were 29 mathayomsuksa 5 students at Khammuang school by cluster random sampling. The research instruments an Android Application, an evaluation form probing the efficiency of the android application computer instruction, an evaluation form of the lesson and a questionnaire probing students' satisfaction. The research statistics used were percentage, mean, standard deviation, efficiency and effectiveness index.

Result of the research were as follows: 1) The Development of android application on the installation of wireless internet network in the school for mathayomsuksa 5 program has 12 components. 2) The Development an Android Application the high level. 3) The Development an Android Application had efficiency of 80.00/82.00 according to a defined criteria. 4) The effectiveness index of lesson the student's learning was 73.00%. and 5) The student's satisfaction on the Development an Android Application was the highest level.

Keywords: Application, wireless internet, Constructivist

การพัฒนาระบบจองห้องประชุมออนไลน์ กรณีศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย Meeting room reservation online system A Case Study of Loei Rajabhat University

ภราดร รัชชัยพิชิตกุล^{1*} สุรศักดิ์ ตาน้อย² สรณศิริ ศรีชาทุม³ และ อภิชาติ เทือกลาด⁴
นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย^{3,4} และ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย^{1,2}
pharadorn.r@outlook.com^{1*}, sonsiri_srichathum@outlook.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบจองห้องประชุมออนไลน์ กรณีศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเลย 2) ประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานระบบจองห้องประชุมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ อาจารย์ บุคลากร และนักศึกษาภายในมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย จำนวน 30 คน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบง่ายจากกลุ่มประชากร เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการใช้งานระบบจองห้องประชุมออนไลน์ สถิติที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า ผู้ใช้บริการระบบจองห้องประชุมออนไลน์ กรณีศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเลย จากการสำรวจโดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการใช้งานระบบจองห้องประชุมออนไลน์ พบว่าความพึงพอใจโดยภาพรวมของระบบทั้งหมดอยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.76 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.45

คำสำคัญ: ห้องประชุม, จองห้องประชุม, ระบบจองห้องประชุมออนไลน์

ABSTRACT

The purposes of this study were to facilitate the booking of meeting rooms at Loei Rajabhat University. To help manage the booking, cancellation, move the meeting room. Or fix the time to work flow the conference room efficiently. Reduce duplication of reservation. For those who want to book a meeting room. Can check the status of the meeting room and Audio-Visual equipment in the meeting room. Including information to make a report on the work flow the meeting room. For information is used in the management decision and assess the user's satisfaction Meeting room reservation online system Case Study of Loei Rajabhat University

The research results showed that the user of Meeting room reservation online system a case study of Rajabhat Loei University. Based on the survey by Satisfaction Questionnaire on Meeting room reservation online system a case study of Rajabhat Loei University. The sample consisted of 30 by simple sampling from the population include instructor, personnel and students at Loei Rajabhat University. The data were analyzed by means of averages. And standard deviation of satisfaction questionnaire scores. Overall satisfaction of the whole system was very good. The mean was 4.76 and the standard deviation was 0.45

Keywords: Meeting room, Meeting room reservation, Meeting room reservation online system

การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียแบบสืบเสาะหาความรู้ เรื่องผลกระทบจากการใช้งาน อินเทอร์เน็ต สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

The development of multimedia instruction based on the inquiry teaching model on effects from internet usage for Mathayomsuksa 4

ณัฐวรรณ โคตรสะขิง^{1*} และ สวียา สุรมณี²

นักศึกษา สาขาวิชาคอมพิวเตอร์¹ และ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์²

nattawankhosakhueng@gmail.com^{*}, saweya66@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียแบบสืบเสาะหาความรู้ เรื่องผลกระทบจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 2) ศึกษาความเหมาะสมของบทเรียนที่พัฒนาขึ้น 3) ศึกษาประสิทธิภาพของบทเรียนที่พัฒนาขึ้น 4) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น และ 5) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 จำนวน 30 คน โรงเรียนนวมินทราชูทิศอีสาน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายโดยวิธีการจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ บทเรียนมัลติมีเดียแบบสืบเสาะหาความรู้ เรื่อง ผลกระทบจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 แบบประเมินความเหมาะสมแบบทดสอบและแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน สถิติที่ใช้ในการวิจัยคือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ได้บทเรียนมัลติมีเดียแบบสืบเสาะหาความรู้ เรื่องผลกระทบจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตสำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 2) บทเรียนมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด 3) บทเรียนมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.33/83.67 4) ดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น มีค่าเท่ากับร้อยละ 68 และ 5) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: บทเรียนมัลติมีเดีย , เทคนิคการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ , ผลกระทบจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต

ABSTRACT

The purposes of the research were 1) development of multimedia instruction based on the inquiry teaching model on effects from internet usage for mathayomsuksa 4. 2) study the evaluate the quality of the multimedia instruction. 3) study the efficiency of the multimedia instruction. 4) study the effectiveness index learning instruction. And 5) study the learning retention of the students who learned with the multimedia instruction. The samples were 30 mathayomsuksa 4 students at Navamindarajudisan school by simple random sampling. The research instruments were the multimedia instruction based on the inquiry teaching model on effects from internet usage for mathayomsuksa 4, an evaluation form of the lesson and an evaluation form probing the efficiency of the multimedia instruction and a questionnaire probing students' satisfaction. The research statistics used were percentage, mean and standard deviation. The research statistics used were percentage, mean and standard deviation.

The research findings showed that 1) the multimedia instruction based on the inquiry teaching model on effects from internet usage for mathayomsuksa 4. 2) the result showed that the quality of the multimedia instruction based on internet was in the highest level. 3) the multimedia instruction had efficiency of 80.33/83.67. 4) the effectiveness index of the multimedia instruction lesson the student's learning was 68 %. and 5) the student's satisfaction on the multimedia instruction was at the level of highest.

Keywords: Multimedia, Inquiry teaching model, Effects from internet usage

การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างภาพนิ่งให้เป็นภาพเคลื่อนไหว ด้วยโปรแกรม Plotagraph สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

The Development of Multimedia Instruction on Creating a Slide Animations with Plotagraph for Mathayomsuksa 2

วารุณี เต็กศิริ¹ ลาวัญญ์ ดุลยชาติ² และ สุรจักษ์ พิริยะเชิดชูชัย³

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์¹ และ คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์²
waruneesersiri@gmail.com¹, lawandul@hotmail.com², cyberppp@hotmail.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างภาพนิ่งให้เป็นภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Plotagraph สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 2) ศึกษาความเหมาะสมของบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างภาพนิ่งให้เป็นภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Plotagraph สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 3) ศึกษาประสิทธิภาพของบทเรียนมัลติมีเดีย 4) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนมัลติมีเดีย และ 5) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนมัลติมีเดีย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 จำนวน 23 คน โรงเรียนนามนพิทยาคม อำเภอนามน จังหวัดกาฬสินธุ์ ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม กลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ บทเรียนมัลติมีเดีย แบบประเมินความเหมาะสม ใบงานฝึกปฏิบัติ แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน สถิติที่ใช้ในวิจัยคือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ ค่าประสิทธิภาพ และดัชนีประสิทธิผล

ผลการวิจัยพบว่า 1) ได้บทเรียนมัลติมีเดีย มีองค์ประกอบสำคัญจำนวน 15 หน้า 2) ความเหมาะสมของบทเรียนมัลติมีเดีย โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด 3) ประสิทธิภาพของบทเรียนมัลติมีเดียมีค่าเท่ากับ 86.96/88.26 ซึ่งมีค่าสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 4) ดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนมัลติมีเดีย อยู่ในระดับความก้าวหน้าในการเรียนรู้สูงมาก มีค่าเท่ากับ 0.82 หรือ ร้อยละ 82 และ 5) ผู้เรียนมีความพึงพอใจบทเรียนมัลติมีเดีย โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: บทเรียนมัลติมีเดีย ,การสร้างภาพนิ่งให้เป็นภาพเคลื่อนไหว, โฟโตกราฟ, การเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es)

ABSTRACT

The purpose of this research were 1) to develop of multimedia instruction on creating a slide animations with plotagraph for Mathayomsuksa 2 2) to evaluate the appropriate of multimedia. 3) to evaluate the efficiency of multimedia. 4) to study the effectiveness index of multimedia. and 5) to study the learning retention of the students who learned with the multimedia instruction. The sample subjects were 23 students Mathayomsuksa 2 room 1 at NamonPittayakom school, Namon district, Kalasin province. They were selected by cluster random sampling. The research instruments were the multimedia instruction, evaluation form of the lesson, worksheet, an achievement test and a questionnaire. The statistics used in data analysis were means, standard deviation, percentage, efficiency and effectiveness index.

The results showed that 1) an multimedia instruction on Creating a Slide Animations with Plotagraph for Mathayomsuksa 2 had 15 components. 2) The result showed that the appropriate of the multimedia instruction was at the highest level. 3) The efficiency of the computer multimedia instruction was found at 86.96/88.26 which was higher than efficiency criteria of 80/80. 4) The effectiveness index of the students learning of the multimedia instruction was 0.82 or 82%. 5) The satisfaction of student for using the multimedia instruction on creating a slide animations with plotagraph for Mathayomsuksa 2 in the highest level.

Keywords: Multimedia instruction, Creating a slide animations, Plotagraph, Inquiry Cycle (5Es)

การพัฒนาระบบขอเอกสารอัตโนมัติ โดยใช้เทคนิคการทำงาน CUPS บนราสเบอร์รี่พาย Development of automated document request system Using CUPS Technique on Raspberry Pi

รณกร แจ่มจำรัส^{1*} และ กิตติพงษ์ สุวรรณราช²

นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม¹

หลักสูตรสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม²

ronnakorn.c@psru.ac.th*, kitti@psru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบและออกแบบระบบขอเอกสารอัตโนมัติโดยใช้เทคนิคการทำงาน CUPS บน Raspberry Pi 2) เพื่อทดลองใช้เทคโนโลยี CUPS ทำงานร่วมกับ Raspberry Pi 3) ศึกษาความพึงพอใจและความมีประสิทธิภาพของระบบขอเอกสารอัตโนมัติ โดยผู้วิจัยได้ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยทำการประเมินประสิทธิภาพของระบบและความพึงพอใจต่อการใช้งาน จากกลุ่มตัวอย่างนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม จำนวน 200 คน และศึกษาผลการทดลองโดยใช้แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนาระบบขอเอกสารอัตโนมัติ มีการทำงานที่เข้าใจง่ายและสามารถที่จะใช้งานได้อย่างสะดวกและเป็นประโยชน์เมื่อนำไปทำการใช้งาน ด้านการทดลองใช้เทคโนโลยี CUPS ทำงานร่วมกับ Raspberry Pi ผลการทดลองจากพบว่าความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ที่มีต่อระบบขอเอกสารอัตโนมัติ มีระดับประสิทธิภาพที่มีความเที่ยงตรงมีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 0.87 ด้านความพึงพอใจของผู้ใช้งานระบบขอเอกสารอัตโนมัติโดยใช้เทคนิคการทำงาน CUPS บน Raspberry Pi มีความพึงพอใจในระดับสูงสุด ด้านการทำงานของระบบโดยรวมอยู่ในระดับมาก ด้านการใช้งานของระบบโดยรวมอยู่ในระดับมาก และด้านประโยชน์ที่ได้จากระบบอยู่ในระดับมาก ความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ราสเบอร์รี่พาย, อาร์เอฟไอดี, ระบบขอเอกสารอัตโนมัติ

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) Development of automated document request system Using CUPS technique on Raspberry Pi 2) To try out CUPS technology, work with Raspberry Pi. and 3) Study results of automated document request system. Using CUPS on Raspberry Pi To study the satisfaction and efficiency of automated document request system Using CUPS technique on Raspberry Pi The researcher uses a qualitative research model By evaluating system performance and user satisfaction 200 students from Pibulsongkram Rajabhat University and the results were analyzed by using questionnaire Statistics used in data analysis include: Percentage, mean and standard deviation.

The results show that system development and system design. Is working to understand and easy to use, convenient and beneficial when applied to operate. The CUPS experiment was conducted with Raspberry Pi. The results of the experiment showed that the opinions of 3 experts. With automatic document request system. Using CUPS on Raspberry Pi, there is a high level of performance. The mean score was 0.87. The research found that User satisfaction of automatic document retrieval using CUPS technique on Raspberry Pi Satisfied with the highest level of system functionality at the highest level. The use of the system at the high level. Benefit from the system at the high level. and The average level of satisfaction in the system was at the level of high.

Keywords: Raspberry Pi, RFID, Automatic Document Request System

พัฒนาบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสื่อสารผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ด้วยเทคโนโลยีภาพเสมือนจริงสำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

The Development of Online Tutorials on Communication through the Internet with Virtual Reality Technology for Mathayomsuksa 4

อรปรียา เชื้อคมตา¹ ลาวินัยดุลยชาติ² และ สุรจักษ์ พิริยะเชิดชูชัย³

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์¹ และ คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์^{2,3}

ning_mon@gmail.co.th^{*}, lawandul@hotmail.com², cyberppp@hotmail.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสื่อสารผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ด้วยเทคโนโลยีภาพเสมือนจริงสำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 2) ประเมินความเหมาะสมของบทเรียนออนไลน์ 3) ศึกษาประสิทธิผลของบทเรียนออนไลน์ 4) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนออนไลน์ และ 5) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสื่อสารผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ด้วยเทคโนโลยีภาพเสมือนจริงสำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4/1 โรงเรียนนามนพิทยาคม อำเภอนามน จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 25 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม โดยวิธีการจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ บทเรียนออนไลน์ แบบประเมินความเหมาะสม ใบงานฝึกปฏิบัติ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ประสิทธิภาพ E1/E2 และดัชนีประสิทธิผล

ผลการศึกษาพบว่า 1) ได้บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสื่อสารผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ด้วยเทคโนโลยีภาพเสมือนจริงสำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 2 ส่วน คือ ส่วนของผู้ดูแลระบบ และส่วนของผู้เรียน 2) บทเรียนออนไลน์ มีความเหมาะสมโดยรวมอยู่ในระดับมาก 3) ประสิทธิภาพของบทเรียนออนไลน์ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ เท่ากับ 93.40/96.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 4) ค่าดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนออนไลน์ มีความก้าวหน้าทางการเรียนร้อยละ 93 (0.93) คิดเป็นร้อยละ 93 และ 5) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนด้วยบทเรียนออนไลน์ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: บทเรียนออนไลน์ ,การสื่อสารผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้วยเทคโนโลยีภาพเสมือนจริง,กระบวนการเรียนรู้แบบ MIAP

ABSTRACT

The purposes of this research were 1) to develop the online tutorials on communication through the internet with virtual reality technology for mathayomsuksa 4. 2) to evaluate the appropriate of develop the online tutorials. 3) to study the efficacy of develop the online tutorials on communication through the the online tutorials. 4) Study the effectiveness of online lessons. and 5) to study the learning retention of the students who learned. The samples subjects were 25 students at mathayomsuksa 4 room 1 at Namonpittayakom School, Namon District, Kalasin Province. They were selected by cluster random sampling. The research tools included an evaluation form of the lesson, worksheet, an achievement test and questionnaire. The statistics used were percentage, mean, standard deviation, E1/E2 and effectiveness index.

The research findings showed that the 1) The online tutorials on Communication through Khan Internet with virtual reality technology for mathayomsuksa 4 has 2 components : admin and student. 2) The appropriate of online tutorials for was in the high level. 3) The efficacy of online tutorials at 93.40/96.00. 4) The effectiveness index with high learning (0.93) or 93% and 5) The satisfaction of student for using was in the highest level.

Keywords: Online tutorials, Communication, Virtual reality, MIAP

การพัฒนาบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างภาพ 3 มิติ ด้วยโปรแกรม Unity ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 The Development Online Tutorials 3D Imaging with Unity for Mathayomsuksa 3

อนุชิต ณะชาติ^{1*} ลาวินัย ดุลยชาติ² และ สุรจักษ์ พิริยะเชิดชูชัย³
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์¹ คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์^{2,3}
anuchit901@gmail.com^{1*}, lawandul@hotmail.com², cyberppp@hotmail.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างภาพ 3 มิติด้วยโปรแกรม Unity สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 2) ประเมินความเหมาะสมของบทเรียนออนไลน์ 3) ศึกษาประสิทธิภาพของบทเรียนออนไลน์ 4) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนออนไลน์ และ 5) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อบทเรียนออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 โรงเรียนนามนพิทยาคม ตำบลหลักเหลี่ยม อำเภอนามน จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 25 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม โดยวิธีการจับสลากเลือกห้อง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ บทเรียนออนไลน์ แบบประเมินความเหมาะสม ใบงานฝึกปฏิบัติ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษาพบว่า 1) ได้บทเรียนออนไลน์จำนวน 2 ส่วน คือ ส่วนของผู้ดูแลระบบ และส่วนของผู้เรียน 2) บทเรียนออนไลน์มีความเหมาะสมโดยรวมอยู่ในระดับมาก 3) ประสิทธิภาพของบทเรียนออนไลน์ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้เท่ากับ 86.40/84.80 4) ดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนออนไลน์ส่งผลให้ผู้เรียน มีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้คิดเป็นร้อยละ 76.00 และ 5) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนด้วยบทเรียนออนไลน์ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: บทเรียนออนไลน์, การสร้างภาพ 3 มิติ ด้วยโปรแกรม Unity, กระบวนการเรียนรู้แบบ MIAP

ABSTRACT

The purposes of the research were 1) to develop the online tutorials on 3D imaging with Unity for Mathayomsuksa 3 2) to evaluate the appropriate of the online tutorials on 3D 3) to study the efficacy of the online tutorials on 3D 4) to study the effectiveness index of the online tutorials and 5) to study the learning retention of the students who learned with an online tutorials. The samples subjects were 25 students at Mathayomsuksa 3 section2 at Namonpittayakom School, Namon , Kalasin Province. They were selected by cluster random sampling. The research tools included an online tutorials, evaluation form of the lesson, worksheet, an achievement test and questionnaire. The statistics used were mean, percentage, standard deviation, E1/E2 and effectiveness index.

The research findings showed that 1) the online tutorials has 2 components:admin and student. 2) the appropriate of online tutorials was in the high level. 3) The efficacy of online tutorials at 86.40/84.80 was according to a defined criteria 80/80. 4) The effectiveness Learning index was 76% and 5) The satisfaction of student for using for was in the highest level.

Keywords: Online tutorials, 3D Imaging with Unity, MIAP

การพัฒนาเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์และการจองสถานที่จัดงาน The Development website for publicity and Reservations venues

ชฎาพร อินทร์พรมมา^{1*} และ สุระ วรรณแสง²

สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์¹ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ² คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

ying9429807@gmail.com^{*}, sura13@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์และการจองสถานที่จัดงาน เพื่ออำนวยความสะดวกในการประชาสัมพันธ์สถานที่จัดงานสำหรับผู้ประกอบการและอำนวยความสะดวกลูกค้าในการค้นหาและจองสถานที่จัดงาน 2) เพื่อศึกษาและประเมินผลการใช้เว็บไซต์ค้นหาประชาสัมพันธ์และการจองสถานที่จัดงาน กลุ่มตัวอย่างคือบุคคลทั่วไปจำนวน 10 ท่าน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการใช้งาน และใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) เว็บไซต์ประชาสัมพันธ์และการจองสถานที่จัดงาน ด้านการใช้งานในส่วนของผู้ใช้มีความสะดวก ด้านระบบสามารถค้นหาสถานที่ได้อย่างถูกต้องตรงตามเงื่อนไข ด้านแผนที่แสดงตำแหน่งสถานที่ได้อย่างถูกต้อง ด้านแผนที่บอกระยะทางไปสถานที่นั้นได้อย่างถูกต้อง ด้านเนื้อหาบนเว็บไซต์มีความชัดเจน เข้าใจง่าย ด้านการจองสถานที่ใช้งานง่าย ด้านการจัดการข้อมูลส่วนตัวใช้งานง่าย ด้านระบบแจ้งสถานะการจองชัดเจนเข้าใจง่าย ด้านระบบแจ้งสถานะการชำระเงินชัดเจนเข้าใจง่าย มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ที่ระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.81 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.48 สามารถดำเนินการได้ตามวัตถุประสงค์ทั้งหมดของผู้ใช้งาน

คำสำคัญ: ระบบการจอง, เช่า

ABSTRACT

This research aims to Development website, search, promote and book venues to facilitate the promotion of venues for entrepreneurs and it facilitates customers to find and book venues to study and evaluate the use of websites, search, public relations, and booking venues. The samples were 10 persons. The instruments used in the study were questionnaire satisfaction. The statistics used for data analysis were percentage, mean and standard deviation. Performance was found. The website for publicity and Reservations venues The use of commands in the menu is convenient. The system can find the location accurately meet the conditions. The map shows location correctly. The map tells the distance to the place correctly. The map tells the distance to the place correctly. Content on the site is clear. Easy place to book Easy to use personal information management. The reservation system is clearly understandable Payment system is clear. Average overall in the Very Good Level can be used for all user purposes.

Keywords: Reservations, hire

การพัฒนากระบวนการค้นหาคนร้ายและรถยนต์ด้วย ไลน์โพลิศ

The development of the system of search for criminals and cars with the Application line Police

ณัฐวุฒิ ดีแล้ว^{1*} และ กิตติพงษ์ สุวรรณราช²

นักศึกษาระดับปริญญาตรีหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม¹
natthawut.d@psru.ac.th, kitti@psru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบการค้นหาคนร้ายและรถยนต์ด้วย ไลน์โพลิศ โดยใช้หมายเลขบัตรประชาชนและหมายเลขทะเบียนรถในการค้นหา 2) พัฒนา Line Bot ให้สามารถค้นหาและแสดงข้อมูลของคนร้ายและรถยนต์ที่มีข้อมูลที่ตรงกัน มาแสดงให้ตำรวจทราบผ่าน Line Bot 3) ศึกษาความพึงพอใจจากผู้ใช้งานของระบบ Line Police โดยกลุ่มตัวอย่างคือ ตำรวจในจังหวัดพิษณุโลก จำนวน 10 คน โดยใช้วิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ใช้งาน สถิติที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผู้ใช้งานระบบการค้นหาคนร้ายและรถยนต์ด้วยไลน์โพลิศ มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ระดับค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.4 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.03 ด้านการใช้งานของระบบอยู่ในระดับที่ดีโดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.3 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.11

คำสำคัญ: ไลน์ แอปพลิเคชัน, ไลน์บอท, ค้นหาข้อมูลคนร้ายและรถยนต์

ABSTRACT

This research aims to 1) Development and design of the Line Police system. Use the ID number and vehicle registration number to search. 2) Develop a Line Bot to search for and display information on criminals and cars with matching information. Show the police through Line Bot. 3) To study the satisfaction of users of the Line Police system. There were 10 police officers in Phitsanulok province. The data were analyzed by means of percentage, mean and standard deviation.

The research found that: 1) the user search system, the villains and cars with the line. Overall satisfaction was very good. The mean was 4.4 and the standard deviation was 0.03. The use of the system was good, with an average of 4.3 and a standard deviation of 0.11.

Keywords: Application Line, Line bot, search for criminals and cars

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้บทเรียนบนเครือข่ายผ่าน Google Site
เรื่อง การสร้างเว็บเพจ รายวิชาคอมพิวเตอร์ 1 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
โรงเรียนบัวใหญ่ อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา

Development Learning Achievement Using Network Lessons Through Google Site On
Creating a webpage in computer1 subject for students Bua Yai School, Bua Yai District,
Nakhon Ratchasima

ชนากร พุดชัย^{1*} และ ศิริภัสสร อินทรพานิชย์²

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ¹ และ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ²
phutchait@gmail.com^{*}, nsirapat@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างบทเรียนบนเครือข่ายผ่าน Google Site เรื่อง การสร้างเว็บเพจ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้บทเรียนบนเครือข่ายผ่าน Google Site 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 โรงเรียนบัวใหญ่ อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา ที่กำลังเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ 1 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 38 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ บทเรียนบนเครือข่ายผ่าน Google Site เรื่อง การสร้างเว็บเพจสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้บทเรียนบนเครือข่ายผ่าน Google Site วิเคราะห์ข้อมูลโดยคำนวณค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าทดสอบสถิติที (t-test for dependent)

ผลการวิจัยพบว่า 1) บทเรียนบนเครือข่ายผ่าน Google Site เรื่อง การสร้างเว็บเพจสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ประกอบด้วย (1) กราฟฟิก Photoshop (2) เว็บเพจด้วยโปรแกรม Macromedia Dreamweaver (3) บทเรียนบนเครือข่าย Google Site มีประสิทธิภาพ $E1/E2=81.75/85.26$ สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด $E1/E2=80/80$ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้บทเรียนบนเครือข่ายผ่าน Google Site เรื่อง การสร้างเว็บเพจ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้บทเรียนบนเครือข่ายผ่าน Google Site โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: บทเรียนบนเครือข่าย, Google Site

ABSTRACT

The purpose of this research is to: 1) Create a network lesson through Google Site. For students of Mathayom Suksa 4 The efficiency is 80/80. 2) To compare learning achievement before and after learning by using network lesson through Google Site. 3) To study students' satisfaction toward learning by using Network Lesson on Google Site. The sample in Mathayom Suksa 4, Buay Yai School, Bua Yai District, Nakhon Ratchasima Province. Studying computer In the second semester of the academic year 2560, the number of students was 38 students, which was obtained by random cluster (Cluster Random Sampling). Because the school has divided the classrooms by the ability. Each student has no difference in school performance. Research tools include web-based tutorials on the Google Site, Web page creation for Mathayom Suksa 4 students. Achievement test 30 Computer Courses and the student satisfaction rating for the course is based on 10 web-based tutorials on Google Sites. Data were analyzed by means of percentage, standard deviation and t-test for dependent.

The research findings showed that 1) The Lesson on Networking through Google Site Creating Web Pages For students of Mathayom Suksa 4 effective $E1/E2=81.75/85.26$ above the established threshold $E1/E2=80/80$. 2) Learning Achievement of Students Learned Using Networked Lesson Through Google Site Creating a web page After the study, the statistical significance at .05 level 3) Students are satisfied with their learning by using the network lesson through Google Site. for students of Mathayom Suksa 4 at the highest level of satisfaction.

Keywords: Lesson on Networking, Google Site

การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างสติ๊กเกอร์ ด้วยโปรแกรม Flash สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

The Development of Multimedia Instruction on the Creating Stickers with Adobe Flash CC for Matayomsuksa 5

อดิศักดิ์ ดอนคง^{1*} ลาวณีย์ ดุลยชาติ² และ สุรจักษ์ พิริยะเชิดชูชัย³
ครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์^{1*} คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์^{2,3}
san9030s39@gmail.com^{1*}, lawandul@hotmail.com², cyberppp@hotmail.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างสติ๊กเกอร์ ด้วยโปรแกรม Adobe Flash CC สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 2) ประเมินความเหมาะสมของการสร้างสติ๊กเกอร์ 3) ศึกษาประสิทธิภาพของการสร้างสติ๊กเกอร์ 4) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของการสร้างสติ๊กเกอร์ และ 5) สอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการสร้างสติ๊กเกอร์ ด้วยโปรแกรม Adobe Flash CC กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 หมู่ 1 จำนวน 30 คน โรงเรียนนามนพิทยาคม อำเภอนามน จังหวัดกาฬสินธุ์ ได้จากการเลือกโดยการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ บทเรียนมัลติมีเดีย แบบประเมินความเหมาะสม ใบงานฝึกปฏิบัติ แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าประสิทธิภาพ และดัชนีประสิทธิผล

ผลการวิจัยพบว่า 1) บทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างสติ๊กเกอร์ ด้วยโปรแกรม Adobe Flash CC สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 องค์ประกอบสำคัญ จำนวน 15 หน้า 2) ความเหมาะสมของบทเรียนมัลติมีเดีย โดยรวมอยู่ในระดับมาก 3) ประสิทธิภาพของบทเรียนมัลติมีเดียเท่ากับ 86.67/98.00 มีค่าประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดคือ 80/80 4) ดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนมัลติมีเดีย อยู่ในระดับความก้าวหน้าในการเรียนรู้สูงมาก เท่ากับร้อยละ 89 5) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนด้วยบทเรียนมัลติมีเดีย โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: บทเรียนมัลติมีเดีย ,การสร้างสติ๊กเกอร์,ทฤษฎีการสืบเสาะหาความรู้ (5Es)

ABSTRACT

This study aims to 1) develop a multimedia instruction on the creating stickers with Adobe Flash CC for Matayomsuksa 5. 2) to evaluate the appropriate of multimedia instruction on the creating stickers. 3) to study the effectiveness of multimedia instruction on the creating stickers. 4) to study the effectiveness index of Creating stickers with Adobe Flash CC. and 5) the satisfaction of student for using of multimedia instruction on the creating stickers. There are 30 students in Namonpittayakom School, Namon, Kalasin Province. The sample subjects were 30 students mathayomsuksa 5 room 1 at Namonpittayakom School, Namon district, Kalasin province. They were selected by cluster random sampling. The research instruments were the multimedia instruction, evaluation form of the lesson, worksheet, an achievement test and questionnaire. The statistics used in data analysis were means, standard deviation, percentage, efficiency and effectiveness index.

The results showed that 1) multimedia instruction had 14 components. 2) the appropriate of multimedia instruction was at the highest level. 3) the efficiency of the computer multimedia instruction was found at 86.6/98.00 was higher than efficiency criteria of 80/80. 4) the effectiveness index of the students learning of the multimedia instruction was 0.89 or 89%. 5) The satisfaction of student for using the multimedia instruction in the highest level.

Keywords: Multimedia instruction, Creating stickers, Adobe Flash CC, Inquiry Cycle (5Es)

การจัดรูปแบบการเรียนรู้ผ่านเว็บ ด้วย Google Site เรื่อง ซอฟต์แวร์และการเลือกใช้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

โรงเรียนบัวใหญ่ อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา

Customize Web Learning with Google Site on software and Opt-in for
Students Bua Yai School, Bua Yai District, Nakhon Ratchasima

ภาณุพงษ์ จันทร์หล่ม^{1*} และ ศิริภัสสร อินทรพานิชย์²

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ
parnupong2537@gmail.com¹, nsirapat@hotmail.com²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการจัดรูปแบบการเรียนรู้ผ่านเว็บ ด้วย Google Site เรื่อง ซอฟต์แวร์และการเลือกใช้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดรูปแบบการเรียนรู้ผ่านเว็บด้วย Google Site ตามเกณฑ์ร้อยละ 80 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดรูปแบบการเรียนรู้ผ่านเว็บด้วย Google Site กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/6 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนบัวใหญ่ อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 30 คน จำนวน 1 ห้องเรียน ที่ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เนื่องจากโรงเรียนได้จัดแบ่งห้องเรียนแบบคละตามความสามารถ นักเรียนแต่ละห้องมีผลการเรียนไม่แตกต่างกัน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) รูปแบบการเรียนรู้ผ่านเว็บด้วย Google Site เรื่อง ซอฟต์แวร์และการเลือกใช้ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ซอฟต์แวร์และการเลือกใช้ 3) แบบประเมินความพึงพอใจ

ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดรูปแบบการเรียนรู้ผ่านเว็บ ด้วย Google Site เรื่อง ซอฟต์แวร์และการเลือกใช้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพ $E1/E2 = 83.00/88.83$ สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ($E1/E2 = 80/80$) 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของการจัดรูปแบบการเรียนรู้ผ่านเว็บ ด้วย Google Site เรื่อง ซอฟต์แวร์และการเลือกใช้ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการวัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดรูปแบบการเรียนรู้ผ่านเว็บ ด้วย Google Site เรื่อง ซอฟต์แวร์และการเลือกใช้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด

คำสำคัญ: การจัดรูปแบบการเรียนรู้ผ่านเว็บ, กูเกิลไซต์

ABSTRACT

The purpose of this research is to: 1) The development learning management on Web-based learning models with Google Site Software and Application. for Mathayom Suksa 2 students on the basis of 80/80 2) Compare learning achievement before and after learning web-based learning with Google Site on software and Opt-in. students, 80% 3) Study students' satisfaction with web-based learning modeling with software and Opt-in site. students The target group for the study was the second grade students in the second semester of the academic year 2560, Bua Yai School, Bua Yai District, Nakhon Ratchasima, and 30 students. This is because the school has divided the classroom by the ability. Each student has no difference in school performance. The research instrument comprised: 1) Web-based learning with the Google Site, Software and Opt-in. 2) Software Achievement Test. 3) Satisfaction evaluation form.

The research found that 1) Customize learning management on comprised Web-based with Google Site on software and Opt-in for students $E1/E2 = 88.00 / 92.67$ meets the criteria is 80/80. 2) The pre learning achievement scores higher than the 80% , at the level of .01 3) Student Satisfaction with Measurement of Learning Using Web-Based Learning Algorithm with Software and Opt-Out the students in the second grade were the most satisfied.

Keywords: Web-based learning format, Google Site

การใช้สารสนเทศเพื่อการศึกษาของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด Information use for educational of undergraduate students of Roi Et Rajabhat University

ณัฐวุฒิ แสนสุข¹ และ วรณภัทรพร สิริโพธิ์แก้ว²

สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์ ภาควิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด¹
natthawutjoe9@gmail.com^{*}, w.siriphokeaw@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาการใช้สารสนเทศในการศึกษาของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด และ 2) ศึกษาปัญหาการใช้สารสนเทศในการศึกษาของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด โดยใช้กลุ่มตัวอย่างนักศึกษาระดับปริญญาตรี ภาคปกติ ชั้นปีที่ 1-4 ปีการศึกษา 2560 มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด ใช้แบบสอบถาม ผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 375 คน คำนวณกลุ่มตัวอย่างตามสูตรคำนวณของ Yamane สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ การแจกแจงความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด ใช้สารสนเทศในการศึกษาประเภทเว็บไซต์มากที่สุด รองลงมาคือสื่อสิ่งพิมพ์ฐานข้อมูลออนไลน์ และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ตามลำดับ ด้านปัญหาการใช้สารสนเทศอยู่ในระดับปานกลาง 2) ปัญหาที่พบในการใช้สารสนเทศในการศึกษามากที่สุด คือ อินเทอร์เน็ตล่าช้าและไม่เสถียร เจ้าหน้าที่ขาดความกระตือรือร้นในการให้บริการ และสารสนเทศที่มีอยู่ไม่เนื้อหาไม่ตรงกับวิชา

คำสำคัญ: การใช้สารสนเทศ, สารสนเทศเพื่อการศึกษา, นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด

ABSTRACT

The purposes of the research were to study information use for educational and problems of information use of 1st-4th graduate students, who studied in the second semester of academic year 2017, Roi Et Rajabhat University. The 375 participants were used. The sample size for students was calculated based on Yamane's formula. Questionnaire was used for data collection. Frequency, percentage, mean, and standard deviation were analyzed.

The research findings showed that 1) the most participants used website and printed materials, Online database and e-book. 2) The problem of information use for educational was at the medium level. The most problem was Internet slow and unstable, staffs were not enthusiastic about the service and the availability of information not consistent with the course.

Keywords: Information Use, Information for Educational, Students of Roi Et Rajabhat University

ระบบการบันทึกรายได้-ค่าใช้จ่าย สหกรณ์หมู่บ้านโสภณแดง ต.โนนภิบาล
อ.แกดำ จ.มหาสารคาม

the develop the revenue costs system, Case Study of Sokdang Co-operative
Ltd., Kaedum, Maha Sarakham province

กาญจนา โคตรเสนา^{1*} กฤษดา หินเฮอร์² และ อุดมศักดิ์ พิมพ์พาศรี³

นักศึกษาศาสาวิชาการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ¹ และคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม^{2,3}
ayonidlove@gmail.com^{*}, kritsada.hi@rmu.ac.th², udomsak.pi@rmu.ac.th³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบการบันทึกรายได้-ค่าใช้จ่าย สหกรณ์หมู่บ้านโสภณแดง ตำบลโนนภิบาล อำเภอแกดำ จังหวัดมหาสารคาม และ 2) ประเมินคุณภาพระบบการบันทึกรายได้-ค่าใช้จ่าย สหกรณ์หมู่บ้านโสภณแดง กลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านคอมพิวเตอร์หรือด้านที่เกี่ยวข้อง จำนวน 3 คน เพื่อประเมินระบบการบันทึกรายได้-ค่าใช้จ่าย ของสหกรณ์หมู่บ้านโสภณแดง ตำบลโนนภิบาล อำเภอแกดำ จังหวัดมหาสารคาม เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษามีอยู่ 2 ชนิดคือ ระบบการบันทึกรายได้-ค่าใช้จ่าย ของสหกรณ์หมู่บ้านโสภณแดง ตำบลโนนภิบาล อำเภอแกดำจังหวัดมหาสารคาม และ แบบประเมินคุณภาพระบบการบันทึกรายได้-ค่าใช้จ่าย ของสหกรณ์หมู่บ้านโสภณแดง ตำบลโนนภิบาล อำเภอแกดำ จังหวัดมหาสารคาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และดัชนีประสิทธิภาพ

ผลการวิจัยพบว่า 1) ระบบการบันทึกรายได้-ค่าใช้จ่าย สหกรณ์หมู่บ้านโสภณแดง ตำบลโนนภิบาล อำเภอแกดำ จังหวัดมหาสารคาม ได้ระบบที่สมบูรณ์ออกมาตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ และ 2) ระบบการบันทึกรายได้-ค่าใช้จ่าย มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับดี

คำสำคัญ: ระบบบันทึกรายได้-ค่าใช้จ่าย, สหกรณ์โสภณแดง

ABSTRACT

The purposes of the research were 1) To develop the revenue costs system, Case Study of Sokdang Co-operative Ltd., Kaedum, Maha Sarakham province., and 2) to assess quality of revenue costs system. The research instruments are revenue costs system and Quality evaluation form. he simples were 5 experts to opinions on elements. The statistics used were basic statistics.

It was found that 1) The revenue costs system was consists of 3 parts including (Admin, Member, Supervisor) 2) the quality of revenue costs system was at a good level.

Keywords: the revenue costs system, Sokdang Co-operative Ltd

ความพึงพอใจของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาจีนต่อการเรียนการสอน รายวิชา ภาษาจีนเพื่อการท่องเที่ยว

The Study of Chinese Program students' satisfaction with Chinese for tourism

รัชชนก มหานิล^{1*} ศุภธิดา สุขแสงจันทร์² ศิริลักษณ์กุลนิตย³ สุวนารีพรหมลา⁴

อภิญญาวรรณปะโพธิ์⁵ และ ณิชภา ยศุตมธาดา⁶

สาขาวิชาภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

milkkub06@gmail.com*, chercherbex@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาจีนต่อการเรียนการสอน รายวิชา ภาษาจีนเพื่อการท่องเที่ยว 2) เปรียบเทียบเปรียบเทียบความพึงพอใจของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาจีนต่อการเรียน การสอนรายวิชา ภาษาจีนเพื่อการท่องเที่ยวจำแนกตาม เพศ หมู่เรียน และผลการเรียนเฉลี่ยสะสม ประชากร ได้แก่ นักศึกษา สาขาวิชาภาษาจีน มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จำนวน 321 คน กลุ่มตัวอย่างได้แก่นักศึกษาสาขาวิชาภาษาจีน ชั้นปีที่ 4 คน มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จำนวน 79 คน ได้มาโดยแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วยแบบสอบถาม 3 ชุด คือ 1) ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม 2) ความพึงพอใจของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาจีนต่อการเรียนการสอน รายวิชา ภาษาจีนเพื่อการท่องเที่ยว 4 ด้าน 3) ข้อเสนอแนะ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ ทดสอบสมมติฐานโดยใช้ t-test (Independent Samples) และ F-test (One-way ANOVA)

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักศึกษาสาขาภาษาจีน มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากทุกด้าน โดยเรียงค่าเฉลี่ยจาก มากไปหาน้อย ได้แก่ ด้านการสอนและเทคนิคการสอน รองลงมาคือ ด้านการวัดและประเมินผล ด้านบุคลิกลักษณะของ อาจารย์และด้านสื่อประกอบการสอน ตามลำดับ 2) นักศึกษาสาขาภาษาจีนที่มีเพศแตกต่างกัน และมีเกรดเฉลี่ยสะสม แตกต่างกันไป มีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนรายวิชา ภาษาจีนเพื่อการท่องเที่ยวโดยรวมและรายด้านทุกด้านไม่แตกต่างกัน ส่วนนักศึกษาที่เรียนหมู่เรียนแตกต่างกัน มีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนรายวิชา ภาษาจีนเพื่อการท่องเที่ยวโดยรวม และรายด้าน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการสอนและเทคนิคการสอน ด้านบุคลิกลักษณะของอาจารย์ และด้านสื่อประกอบการสอน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: นักศึกษาหลักสูตรภาษาจีน, การท่องเที่ยว

ABSTRACT

The research aimed to: 1) study Chinese Program students' satisfaction with Chinese for Tourism class; 2) compare Chinese students' satisfaction with Chinese for Tourism class according to their gender, class and grade. The research object of this thesis are students from the Faculty of Humanities and Social Sciences of the Rajabhat Maha Sarakham University, totally 321 students. The target group of this study include 79 Senior students of the Chinese Program of the Faculty of Humanities and Social Sciences at the Rajabhat Maha Sarakham University. The instrument used in collecting the data was a questionnaire, there are three parts: 1. The basic profile of students, 2. 10 aspects of learning behavior questionnaire content 3. Suggestions. The statistics used in analyzing the collected data were Percentage, Mean, Standard Deviation and the T-test and F-test of the test hypotheses.

The research Findings showed that 1) The Senior students of the Chinese Program of the Faculty of Humanities and Social Sciences are satisfied with the Chinese for Tourism at an overall high level. When it comes to all aspects, they are teaching and teaching skills, teaching evaluation, the image of teachers and teaching materials. 2) Senior students of the Chinese Program of the Faculty of Humanities and Social Sciences are different in gender and different grade. However, there is no difference in all aspects of the Chinese for Tourism class. Senior students of the Chinese Program are in different classes, but to the Chinese for Tourism class, overall and three aspects: teaching and teaching skills, teachers' image and teaching materials, at the statistical level of .05

Keywords: satisfaction, Chinese Program students, Chinese for Tourism

การศึกษาความต้องการสารสนเทศระบบการประปาหมู่บ้าน ตำบลด่านสวี อำเภอสวี จังหวัดชุมพร

A study of information needs of village water supply system Dansawi District,
Chumphon Province

ธนพร ศรีสุพล¹ จีระภัทร เกียรติกลม² จุฑาทภรณ์ ชาตินฤมาณ³ และ พรรณี คอนจจอหอ³

นักศึกษาศาสาวิชาคอมพิวเตอร์ประยุกต์¹ นักศึกษาศาสาวิชาคอมพิวเตอร์²

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ³ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

mod25391@hotmail.com^{1*}, jeerapat.kle@mail.pbru.ac.th², jutaporn.cha@mail.pbru.ac.th³,

ng_pannee@yahoo.co.th⁴

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความต้องการสารสนเทศในการออกแบบระบบสารสนเทศระบบการประปาหมู่บ้าน ตำบลด่านสวี อำเภอสวี จังหวัดชุมพรกลุ่มเป้าหมาย คือผู้บริหารและสมาชิกการประปาหมู่บ้านและผู้อาศัยอยู่ในตำบลด่านสวี จำนวน 30 คนเลือกโดยใช้วิธีการเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่แบบสอบถามความต้องการระบบสารสนเทศการประปาหมู่บ้าน ตำบลด่านสวี อำเภอสวี จังหวัดชุมพร สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า การศึกษาความต้องการสารสนเทศระบบการประปาหมู่บ้านตำบลด่านสวี สมาชิกผู้บริหารการประปาหมู่บ้านและผู้อาศัยอยู่ในตำบลด่านสวี อำเภอสวี จังหวัดชุมพร มีความต้องการสารสนเทศระบบการประปาหมู่บ้าน เนื่องจากระบบการประปาหมู่บ้านมีความสำคัญกับบริหารการประปาหมู่บ้านเพื่อผู้ที่อาศัยอยู่ในตำบลด่านสวีเป็นอย่างยิ่ง เพื่อยกระดับระบบการประปาหมู่บ้านให้มีระบบสารสนเทศที่ถูกต้องและแม่นยำ ดังนั้นหากมีสารสนเทศเข้ามาช่วยในการจัดการข้อมูลสารสนเทศให้มีความสะดวก และรวดเร็วมากขึ้นก็จะช่วยให้ผู้บริหารการประปาหมู่บ้านเพื่อผู้ที่อาศัยอยู่ในตำบลด่านสวี มีความเข้าใจและสามารถติดตามข้อมูลข่าวสารได้ดีมากยิ่งขึ้น โดยมีความต้องการสารสนเทศโดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: การศึกษาความต้องการสารสนเทศ,การจัดการระบบการประปาหมู่บ้าน

ABSTRACT

This research aims to: To study and inquire about the need for information system design of water supply system in Dansawi village, Amphur Sawi, Chumphon Province. The target groups were the executives and members of the village waterworks and the residents of Dansawi, selected 30 people by the purposive sampling method. The tools used the questionnaire of the information system needs of the water supply system in DanSawi village. The data were analyzed using mean and standard deviation.

The research found that a study of information needs of water supply system in Dansawi village, members of the village water supply and people living in Dansawi need the village water supply system. That is important to manage the water supply system for the people living in Dansawi village and upgrade the village water supply system have a correct and accurate information system. The information system will help the management of the information to be more convenient and faster, it will help the management of the village water supply to people living in Dansawi, Chumphon province to understand and keep up with information very well. Which is the need for information at a high level.

Keywords: education, information needs, management, village water supply system

การศึกษาความต้องการระบบสารสนเทศการแนะนำวัดพระพุทธไสยาสน์ด้วยเทคโนโลยี AR Study on Information Needs of Reclining Buddha Temple with AR Technology

อิงครัตน์ กาญจนรังสรรค์¹ พิรศุขย์ บุญมาธรรม² และ วีระชัย คอนจจอหอ²

นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม¹ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ² มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี
engcarat.kan@mail.pbru.ac.th^{1*}, pheerasut.boo@mail.pbru.ac.th², vkhonthai@yahoo.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความต้องการสารสนเทศการแนะนำวัดพระพุทธไสยาสน์ด้วยเทคโนโลยี AR กลุ่มเป้าหมายคือนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาเยี่ยมชมวัดพระพุทธไสยาสน์ จำนวน 30 คน เลือกโดยใช้วิธีการแบบบังเอิญ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่แบบสอบถามความต้องการสารสนเทศการแนะนำวัดพระพุทธไสยาสน์ด้วยเทคโนโลยี AR สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า การศึกษาความต้องการระบบสารสนเทศการแนะนำวัดพระพุทธไสยาสน์ด้วยเทคโนโลยี AR นักท่องเที่ยวที่เข้ามาเยี่ยมชมวัดพระพุทธไสยาสน์ จังหวัดเพชรบุรี มีความต้องการสารสนเทศการแนะนำวัดพระพุทธไสยาสน์ด้วยเทคโนโลยี AR เนื่องจากวัดพระพุทธไสยาสน์เป็นสถานที่ท่องเที่ยวและถือเป็นแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำเทคโนโลยี AR เข้ามา เพื่อเป็นการดึงดูดความสนใจแก่นักท่องเที่ยวและเป็นการประชาสัมพันธ์วัดพระพุทธไสยาสน์ (วัดพระนอน) จังหวัดเพชรบุรีให้เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น และความต้องการสารสนเทศโดยรวมอยู่ที่ระดับสูง

คำสำคัญ: ความต้องการสารสนเทศ, วัดพระพุทธไสยาสน์, เทคโนโลยี AR

ABSTRACT

This research aims to study and inquire the information needs of the temple reclamation with target AR technology. The target group is the tourists who visit the reclining Buddha temple included 30 respondents were selected by the accidental sampling. The research instrument was a questionnaire on information needs, recitation of Sai las Buddhist Temple using AR technology. The statistics used were a mean and standard deviation.

The research found that study on information need of Sai las Buddhist Temple with AR Technology. The visitors need information to introduce the reclining Buddha temple with AR technology. The Reclining Buddha Temple is a tourist attraction and is considered a historical source of learning. Researchers are interested to bring AR technology to attract tourists The Reclining Buddha Temple is a tourist attraction and is considered a historical source of learning. Researchers are interested in bringing AR technology to attract tourists. In addition to advertising the Sai las Buddhist (Wat Phra Non), Phetchaburi province to be known more. The need for information as a whole is high level.

Keywords: Information needs, Sai las Buddhist, AR technology

การสร้างระบบแบบทดสอบเพื่อวินิจฉัยข้อบกพร่องทางการเรียนรู้คณิตศาสตร์ สาระที่ 4 พีชคณิต เรื่องการแก้โจทย์ปัญหาด้วยสมการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

Creating a System Construction of Mathematics Learning Diagnostic test on Material 4 : Algebra To Solve the Problems with Equation for Prathomsuksa 6 Students

ไพศาล ดาแร่^{1*} ฟ้าอาทิตย์ ท่อนทองทิพย์² และ วสวัตต์ แก้วมาก³

สาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

Darae123@hotmail.com^{*}, phaathid@gmail.com², wasawat@gmail.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแบบทดสอบวินิจฉัยจุดบกพร่องในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ สาระที่ 4 พีชคณิต เรื่องการแก้โจทย์ปัญหาด้วยสมการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 2) หาคุณภาพแบบทดสอบวินิจฉัยจุดบกพร่องในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ สาระที่ 4 พีชคณิต เรื่องการแก้โจทย์ปัญหาด้วยสมการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 3) วิเคราะห์ผู้เรียนรู้จักข้อบกพร่องของตนเองหลังจากได้ทำแบบทดสอบวินิจฉัยข้อบกพร่องในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ สาระที่ 4 พีชคณิต เรื่องการแก้โจทย์ปัญหาด้วยสมการ กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนเทศบาล 7 รถไฟสาคูเคราะห์ สำนักงานการศึกษา เทศบาลนครอุดรธานี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 44 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แบบทดสอบวินิจฉัยจุดบกพร่อง 32 ข้อ ที่ได้ผ่านการตรวจ IOC 2) ระบบแบบทดสอบวินิจฉัยจุดบกพร่องในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ สาระที่ 4 พีชคณิต เรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาด้วยสมการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ผลการวิจัยพบว่า ระบบแบบทดสอบวินิจฉัยจุดบกพร่องในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ สาระที่ 4 พีชคณิต เรื่องการแก้โจทย์ปัญหาด้วยสมการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 1) แบบทดสอบวินิจฉัยจุดบกพร่องในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ สาระที่ 4 พีชคณิต เรื่องการแก้โจทย์ปัญหาด้วยสมการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวนโจทย์ปัญหา 10 ข้อ ข้อคำถาม 40 ข้อ 2) แบบทดสอบที่มีคุณภาพของแบบทดสอบมีค่าความยากของแบบทดสอบตั้งแต่ 0.35-0.79 ค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบตั้งแต่ 0.20-0.58 ค่าความเชื่อมั่น ของแบบทดสอบ คำนวณโดยใช้สูตรไบโนเมียลมีค่า 0.9289 และ 0.9197 3) ระบบแบบทดสอบวินิจฉัยของบกพร่องที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น วิเคราะห์ผลที่นักเรียนตอบตามจุดบกพร่องของขั้นตอนการแก้ปัญหา 4 ขั้นตอนของโพลยาและคะแนนที่นักเรียนตอบตรงตามข้อบกพร่องนั้นๆเป็นเปอร์เซ็นต์ 1.) นักเรียนสามารถเข้าใจโจทย์ 71.02 เปอร์เซ็นต์ 2.) ขาดความสามารถในการแปลภาษาโจทย์ไปสู่ประโยคสัญลักษณ์ 52.27 เปอร์เซ็นต์ 3.) นักเรียนสามารถปฏิบัติได้ตามแผน 45.45 เปอร์เซ็นต์ 4.) นักเรียนวางแผนแก้ปัญหาได้ 40.06 เปอร์เซ็นต์ 5.) ขาดความเข้าใจในวิธีการของการหาความสัมพันธ์ระหว่างคำตอบกับการตรวจคำตอบ 39.77 เปอร์เซ็นต์ 6.) วิธีคิด โดยนักเรียนคิดคำนวณโดยใช้การกระทำทางคณิตศาสตร์(บวก ลบ คูณ หาร)อื่นที่ไม่ใช่การกระทำคณิตศาสตร์โจทย์กำหนดให้ 36.64 เปอร์เซ็นต์ 7.) นักเรียนสามารถตรวจคำตอบได้ 28.69 เปอร์เซ็นต์ 8.) แทนค่าสมการไม่ถูกต้อง 26.98 เปอร์เซ็นต์ 9.) การคำนวณผิด ซึ่งเกิดจากความสะเพร่าขาดความละเอียดรอบคอบ 26.70 เปอร์เซ็นต์ 10.) หาส่วนสำคัญของปัญหาไปสู่การหาคำตอบไม่ได้ 15.62 เปอร์เซ็นต์ 11.) ไม่เข้าใจความสัมพันธ์ของโจทย์ 13.35 เปอร์เซ็นต์

คำสำคัญ: วินิจฉัยจุดบกพร่อง, คณิตศาสตร์, โพลยา, อำนาจจำแนก

ABSTRACT

This research aims to 1) develop a diagnostic tests for defects in Mathematics Lesson 4 problem solving with equations for Prathomsuksa 6 2) find the quality of diagnostic tests for defects in Mathematics Lesson 4 problem solving with equations for Prathomsuksa 6 3) to analysis students aware of their own shortcomings after taking a diagnostic tests for defects in Mathematics Lesson 4 problem solving with equations for Prathomsuksa 6. The sample is Prathomsuksa 6/1 Public School Songkran Railway Education Office. The research instruments consisted of 1) the 32-point diagnostic test IOC, 2) the debugging test system, 4) defects diagnostic test in mathematics algebra learning 4 on solving problems with equations for Prathomsuksa 6.

The research found that defects diagnostic test in mathematics algebra learning 4 on solving problems with equations for Prathomsuksa 6. 1) diagnostic tests for defects in Mathematics Lesson 4 problem solving with equations for Prathomsuksa 6 students, 10 problem solving questions, 40 questions. 2) The test of the quality of the test has the difficulty of the test from 0.35-0.79. The discriminative power of the test is from 0.20-0.58. The reliability of the test was calculated using the binary regimens 0.9289 and 0.9197. Analyze the results of the students' responses based on the shortcomings of the 4-step problem solving process of the test and the percentage of students who responded to the error as a percentage. 1) Students could understand the 71.02 percent problem. 2) Lack of conversion ability. 3) Students were able to follow the 45.45 percent plan. 4) Students planned to solve the problem 40.06 percent. 6) Wrong way by students to calculate by mathematical action (addition, subtraction, multiplication) other than mathematical action, the problem is set to 36.64. Percentage 7) Students were able to answer 28.69 percent. 8) Substitute incorrect equation. 26.98 percent; 9) wrong calculation; 26.70 percent skepticism; 10) no significant part of the problem; 15.62 percent did not. 11) did not understand the problem of 13.35 percent.

Keywords: Defects Diagnose, Mathematics, Polya, Discriminative

การศึกษาความต้องการระบบสารสนเทศลงกิจกรรมมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี The study of Information needs Phetchaburi Rajabhat University

นันท์นภัส ฌ ตะกั่วทุ่ง^{1*} กัลยาณี มารยาท² อนุชาติ บุญมาก³ และ กรกรต เจริญผล⁴
นักศึกษาศาสาวิชาคอมพิวเตอร์ประยุกต์¹ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี^{2,3,4}
nannaphat.nat@mail.pbu.ac.th^{1*}, kalayanee.mal@mail.pbru.ac.th², banuchart@gmail.com³,
ckorakrot@hotmail.com⁴

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาความต้องการระบบสารสนเทศการลงกิจกรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรีกลุ่มเป้าหมาย คือนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี จำนวน 30 คน เลือกโดยใช้วิธีการเจาะจงเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่แบบสอบถามความต้องการสารสนเทศการลงกิจกรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรีสถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า ความต้องการระบบสารสนเทศการลงกิจกรรมของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี มีความต้องการระบบสารสนเทศช่องทางการติดต่อผู้รับผิดชอบกิจกรรม ซึ่งอยู่ในด้านความต้องการข้อมูลด้านกิจกรรมอยู่ในระดับมาก และต้องการการคำนวณกิจกรรมให้กับนักศึกษา ซึ่งอยู่ในด้านความต้องการด้านแอปพลิเคชันการใช้งานอยู่ในระดับมาก และความต้องการสารสนเทศโดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ความต้องการสารสนเทศการลงกิจกรรมของนักศึกษา, การลงกิจกรรมนักศึกษา, การศึกษาความต้องการสารสนเทศการลงกิจกรรมนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

ABSTRACT

This research aims to: To study and inquire information needs of activities of Phetchaburi Rajabhat University students. target group The 30 students selected by using Phetchaburi Rajabhat University were selected by using specific methods of research. Phetchaburi Rajabhat University. Statistics used are mean and standard deviation.

The research found that A study of student information needs. Phetchaburi Rajabhat University Phetchaburi Rajabhat University There is a need for information. Because of the college credit, it is very important. Especially students who want to graduate. So if there is information to help manage the information is convenient. And more quickly, it will help students better track information. And the need for information was at a high level.

Keywords: Information needs, student activity, student activity, student needs information, student activity Phetchaburi Rajabhat University

ระบบการควบคุมตำแหน่งการเสียบไม้กึ่งอัตโนมัติของเครื่องเสียบอาหารปิ้งย่าง Positioning Control System for Semi-Automatic Barbeque Skewer Machine

ไตรภพ สังข์วรรณ^{1*} วิสวะ สือสุวรรณ² และ บุญธง วสุรีย์³

สาขาวิชาอุตสาหกรรมศิลป์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม^{1,3}

สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์อุตสาหกรรม คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม²

sangwanna2239@gmail.com¹, wisawa.ws@gmail.com², wasuribt@gmail.com²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบการควบคุมตำแหน่งการเสียบไม้เข้าวัตถุแบบกึ่งอัตโนมัติ และ 2) หาประสิทธิภาพของระบบการควบคุมตำแหน่งการเสียบไม้เข้าวัตถุแบบกึ่งอัตโนมัติ ระบบการควบคุมตำแหน่งการเสียบไม้เข้าวัตถุแบบกึ่งอัตโนมัติ ประกอบด้วย กระบอกลูกสูบไฮดรอลิก โซลินอยด์วาล์ว ชุดขับเคลื่อนมอเตอร์ สวิตช์ตำแหน่ง ถาดวางวัตถุดิบ มอเตอร์กระแสตรง สายพานลำเลียงถาดวัตถุดิบ ตู้ควบคุมไฟฟ้าและอิเล็กทรอนิกส์ พีแอลซี และไมโครคอนโทรลเลอร์ ซึ่งระบบสามารถลำเลียงไม้เพื่อเสียบเข้าวัตถุได้ตามตำแหน่ง และความลึกตามกำหนดได้อย่างต่อเนื่องแบบอัตโนมัติ และประสิทธิภาพของระบบการควบคุมตำแหน่งการเสียบไม้เข้าวัตถุแบบกึ่งอัตโนมัติ พบว่า ระบบนิวมิติกส์ที่นำมาใช้สามารถเสียบไม้ให้ตรงตามจุดได้ โดยใช้แรงดันลมที่ระดับ 25-30 psi โดยสามารถเสียบไม้เข้าไปในเนื้อวัตถุด้วยความลึกเฉลี่ย 9.38 เซนติเมตร ซึ่งมีค่าความแตกต่างจากการเสียบด้วยมือคนงาน ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ร้อยละ 0.62

คำสำคัญ: ระบบการควบคุมตำแหน่ง, การเสียบไม้เข้าวัตถุ, กึ่งอัตโนมัติ

ABSTRACT

The purpose of this research are to develop for semi-automatic barbeque skewer machine positioning control system and measure its performance. The positioning control system for wooden skewers is including a pneumatic cylinder, a solenoid valve, a limit switch, a tray for raw materials, a DC motor, a conveyor, an electrical and electrical control cabinet, a PLC (programmable Logic) Control and a microcontroller. As a result, the machine successfully continuously put raw materials into woolen skewers according to the specific and depth. As for the performance of the system, a wooden skewer can stab into ram materials by approximately 9.38 centimeters in depth using the air pressure at 25-30 psi. Comparing to manual works, the average depth is approximately 0.62 percent.

Keywords: position control system, skewer, semi-automatic

ระบบการลงทะเบียนกิจกรรมนักศึกษาออนไลน์ ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด
กรณีศึกษา สโมสรนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย
Management Information System Program for Student's Activity with Quick
Response Code (QR Code) Technology A Case Study of Loei Rajabhat
University's Faculty of Education

ภราดร รัชชพิชิตกุล^{1*}, สุรศักดิ์ ตาน้อย², จีรพัฒน์ เพ็งผ่อง³, และ วิจิตกรณ์ อ่อนโถก⁴
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย¹ และ
นักศึกษาสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย²
pee_zee123@hotmail.com*, wijittakron@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาระบบการลงทะเบียนกิจกรรมนักศึกษาออนไลน์ ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด 2) ศึกษาผลความพึงพอใจต่อการใช้งานระบบการลงทะเบียนกิจกรรมนักศึกษาออนไลน์ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย จำนวน 50 โดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสัมภาษณ์ความต้องการในการใช้ระบบของนักศึกษา แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการใช้งานเว็บไซต์

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาระบบการลงทะเบียนกิจกรรมนักศึกษาออนไลน์ ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด มีจำนวน 4 ส่วน ได้แก่ 1.1) เจ้าหน้าที่ 1.2) อาจารย์ที่ปรึกษา 1.3) นักศึกษา 1.4) ผู้ใช้งานทั่วไป 2) ผู้ใช้บริการระบบการลงทะเบียนกิจกรรมนักศึกษาออนไลน์ ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ดกรณีศึกษาสโมสรนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย จากการสำรวจโดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการใช้บริการระบบการลงทะเบียนกิจกรรมนักศึกษาออนไลน์ ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ดกรณีศึกษาสโมสรนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย มีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 50 คน ซึ่งได้จากการเลือกแบบเจาะจง โดยภาพรวมของระบบมีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ที่ 4.45 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.61 โดยภาพรวมผู้ใช้บริการระบบมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ระบบการลงทะเบียนกิจกรรมนักศึกษาออนไลน์ ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ดกรณีศึกษาสโมสรนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย สามารถใช้เป็นแนวทางในการส่งเสริมและจัดกิจกรรมของสโมสรนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย และช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเก็บข้อมูลได้เป็นอย่างดี

คำสำคัญ: การลงทะเบียนการเข้าร่วมกิจกรรม, เทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด

ABSTRACT

Objective of this case study is first, to develop an online student enrollment system with QR Code Technology. Second, to study the satisfaction of using online student enrollment system with QR Code Technology, a case study of the student of Rajabhat Loei University's the Faculty of Education.

The research found that 1. Development an online student enrollment system with QR Code Technology are 4 parts include 1.1 Authorities 1.2 Advisors 1.3 Student 1.4 General User 2. Users of using online student enrollment system with QR Code Technology, a case study of the student of Rajabhat Loei University's the Faculty of Education. Based on a survey of student satisfaction, the online student satisfaction, the online student enrollment system with QR Code Technology, a case study of the student of Rajabhat Loei University's the Faculty of Education. This satisfaction survey has a so people sample group that is purpose sampling. A total mean of this system is 4.45, standard deviation is 0.61. In short, result of satisfaction's system user is good. An online student enrollment system with QR Code Technology, a case study of the student of Rajabhat Loei University's the Faculty of Education is a way to support and manage the Faculty of Education student's activity and can insert information effectively.

Keywords: Registration for participation, QR Code Technology

แรงจูงใจในการเลือกเรียนของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

Motivation to Learn Chinese of Freshmen in Chinese Program at the Faculty of Humanities and Social Sciences of Rajabhat Maha Sarakham University

เย็นฤดี อรจนเดชะ¹ วารุณี มาบกุลเวียน² อริยดา หอมจูง³ อริศรา สิงห์ทอง⁴ และ ณิชามา ยศุตมธาดา⁵
สาขาวิชาภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
waruneezhang16@gmail.com², yuybenz0704@gmail.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาแรงจูงใจในการเลือกเรียนสาขาวิชาภาษาจีนของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม 2) เปรียบเทียบแรงจูงใจในการเลือกเรียนสาขาวิชาภาษาจีนของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จำแนกตามข้อมูลทั่วไปของนักศึกษา ประชากรได้แก่ นักศึกษาสาขาวิชาภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จำนวน 321 คน กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จำนวน 59 คน โดยการเลือกสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเลือกทั้งหมด สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานโดยใช้ t-test (Independent Samples) และ F-test (One-way ANOVA)

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาภาษาจีน มีแรงจูงใจในการเลือกเรียนสาขาวิชาภาษาจีน โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อจำแนกเป็นรายด้าน พบว่า นักศึกษามีแรงจูงใจอยู่ในระดับมากทุกด้าน โดยเรียงค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ด้านหลักสูตรและภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัย รองลงมาคือ ด้านเหตุผลส่วนตัว ด้านเศรษฐกิจ สังคมและสิ่งแวดล้อม และด้านที่เกี่ยวข้องกับอาชีพ 2) สาขาวิชาภาษาจีน นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่มีเพศ มีความรู้พื้นฐานเดิม อาชีพผู้ปกครอง ความคาดหวังด้านอาชีพหลังจบการศึกษาแตกต่างกัน มีแรงจูงใจในการเลือกเรียนสาขาวิชาภาษาจีน โดยรวมและเป็นรายด้านทุกด้านไม่แตกต่างกัน ส่วนนักศึกษสาขาวิชาภาษาจีนชั้นปีที่ 1 ที่เรียนหมู่เรียนแตกต่างกัน มีแรงจูงใจในการเลือกเรียนสาขาวิชาภาษาจีน โดยรวมและเป็นรายด้าน 2 ด้าน ได้แก่ ด้านเหตุผลส่วนตัว และด้านเศรษฐกิจ สังคมและสิ่งแวดล้อม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักศึกษาที่มีเกรดเฉลี่ยสะสมแตกต่างกัน มีแรงจูงใจในการเลือกเรียนสาขาวิชาภาษาจีน โดยรวมและเป็นรายด้านทุกด้าน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่มีระดับการศึกษาของผู้ปกครองแตกต่างกัน มีแรงจูงใจในการเลือกเรียนสาขาวิชาภาษาจีน โดยรวมและเป็นรายด้าน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเหตุผลส่วนตัว ด้านหลักสูตรและภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัย และด้านเศรษฐกิจ สังคมและสิ่งแวดล้อม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่มีรายได้ครอบครัวต่อเดือนแตกต่างกัน มีแรงจูงใจในการเลือกเรียนสาขาวิชาภาษาจีน โดยรวมและเป็นรายด้าน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเหตุผลส่วนตัว ด้านที่เกี่ยวข้องกับอาชีพ ด้านเศรษฐกิจ สังคมและสิ่งแวดล้อม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: แรงจูงใจ, นักศึกษาชั้นปีที่ 1, สาขาวิชาภาษาจีน, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ABSTRACT

The purpose of research were to study and compare the motivation of freshman to learn Chinese at the Faculty of Humanities and Social Sciences, Rajabhat Maha Sarakham University and make relevant problems and difficulties, to distinguish with gender, knowledge base, classes, grades, parents Education, parents' employment, family monthly income and post-graduate career expectations. The research object of this thesis are students from the Faculty of Humanities and Social Sciences of the Rajabhat Maha Sarakham University , totally 321 students. The target group of this study include 59 freshmen of the Chinese program of the Faculty of Humanities and Social Sciences at the Rajabhat Maha Sarakham University. The tool for collecting data is a 5-level questionnaire. The statistics used in analyzing the collected data were Percentage, Mean, Standard Deviation and the T-test and F-test of the test hypotheses.

The research findings showed that to :1) Motivation to learn Chinese of the freshmen in Chinese program at a high level overall. When to distinguish in all aspects, the average from high to low is the image of the university and professional aspects, personal factors , Socio-economic and environmental, career-related aspects. 2) Freshmen of the Chinese program of the Faculty of Humanities and Social Sciences of Rajabhat Maha Sarakham University are different in gender, knowledge base , parents' employment , post-graduate career expectations . The motivation to choose to learn Chinese is no different from all aspects. Freshmen of the Chinese program of the Faculty of Humanities and Social Sciences have different grades. But overall and two aspects: personal factors , Socio-economic and environmental, at the level of statistics of .05, there are obviously different. Freshmen of the Chinese program of the Faculty of Humanities and Social Sciences have different results. At the level of statistics of .05, the motivation to choose to learn Chinese has a significant difference. Parents of the freshmen in Chinese program of the Faculty of Humanities and Social Sciences have different levels of education. The motivation to learn Chinese, overall and three aspects : image of the university and professional aspects, personal factors, Socio-economic and environmental, There are significant differences in the professional, economic, social and environmental aspects , at the level of statistics of .05, is obviously different. Freshmen of Chinese program of the Faculty of Humanities and Social Sciences, Family monthly income is different, the motivation to learn Chinese, overall and three aspects: image of the university and professional aspects, personal factors , Socio-economic and environmental, There are significant differences in the professional, economic, social and environmental aspects , at the level of statistics of .05, are obviously different.

Keywords: Motivation, Chinese of Freshmen, Chinese Program, Rajabhat Maha Sarakham University

ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการห้องสมุดออนไลน์ Management Information System for Online Library

ภราดร รัชชพิชิตกุล^{1*}, สุรศักดิ์ ตาน้อย², อนันตชัย เสริฐศรี³, และ อภิลักษณ์ พิมศรี⁴

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย¹ และ
นักศึกษาสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย²
nackthailoei@hotmail.com^{*}, apilukpimsri@gmail.com

บทคัดย่อ

ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการห้องสมุดออนไลน์เป็นระบบที่ส่งเสริมและอำนวยความสะดวกในการให้บริการ ยืม-คืนหนังสือ และให้บริการสืบค้นหนังสือในห้องสมุด มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการห้องสมุดออนไลน์โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด และคิวอาร์โค้ด 2) หาความพึงพอใจในการใช้งานระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการห้องสมุดออนไลน์

ผลการศึกษาพบว่า 1) การพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการห้องสมุดออนไลน์ สามารถใช้งานได้จริง ทำให้การจัดเก็บข้อมูลมีความปลอดภัย ถูกต้อง รวดเร็วมากขึ้น การสืบค้นหนังสือ การยืม-คืนหนังสือ ทำได้อย่างสะดวกรวดเร็ว อีกทั้งสามารถ ยืม-คืน สืบค้นหนังสือ ผ่านทางแอปพลิเคชันมือถือ 2) จากการสำรวจโดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้บริการระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการห้องสมุดออนไลน์มีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจงโดยภาพรวมของระบบมีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ที่ 4.71 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.45 โดยภาพรวมผู้ใช้งานระบบมีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการห้องสมุดออนไลน์คอมพิวเตอร์ศึกษาสามารถใช้เป็นแนวทางในการจัดการห้องสมุดอำนวยความสะดวกให้การยืม-คืนหนังสือ และสืบค้นข้อมูลและช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดเก็บข้อมูลได้เป็นอย่างดี

คำสำคัญ: ห้องสมุดออนไลน์, เทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด

ABSTRACT

Management Information System for Online Library that can support and comfort borrowing services and return the book. Objective is first, develop Management Information System for Online Library by apply Barcode and QR Code technology. Second, finding what is satisfaction of system user in Management Information System for Online Library.

The results indicated that 1) Management Information System for Online Library can be used in real environment, able to protecting data, accuracy, speed, Book Search Borrow and return books quickly more can Book Search Borrow and return books Using mobile application 2) surveys system user of Management Information System for Online Library by using satisfaction survey of system user in Management Information System for Online Library. This satisfaction survey has a 30 people sample groups that is purpose sampling. A total mean of this system is 4.71, Standard Deviation is 0.45. In short, result of satisfaction's system user is very good. The Management Information System for Online Library is a way to support and manage library and can insert information effectively.

Keywords: Online Library, QR Code technology

การพัฒนาระบบฐานข้อมูลการจัดการร้านซักรีด Database System of Laundry Management

จิรายุ คำชอบ^{1*} และ ขนิษฐา กุลนาวิน²

สาขาวิชาระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ¹ และสาขาวิชาระบบสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล² คณะวิทยาศาสตร์และ

เทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

dreamkarifha@gmail.com^{*}, nonone@yahoo.com

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบฐานข้อมูลการจัดการร้านซักรีด 2) ศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้งานของผู้ใช้งานที่มีต่อระบบฐานข้อมูลการจัดการร้านซักรีดกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือเจ้าของร้านซักรีด เครื่องมือที่ใช้คือ ระบบฐานข้อมูลการจัดการร้านซักรีดและแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อระบบฐานข้อมูลการจัดการร้านซักรีด ผลการศึกษาพบว่าจากผลการพัฒนาและทดสอบระบบฐานข้อมูลการจัดการร้านซักรีด ซึ่งทำให้เกิดความสะดวกสบายมากขึ้น เพื่อตอบสนองความต้องการของเจ้าของร้านอำนวยความสะดวกต่อการจัดเก็บข้อมูลต่างๆของร้านซักรีด สรุปผลของเจ้าของร้าน ผลการประเมินความพึงพอใจ ต่อระบบฐานข้อมูลการจัดการร้านซักรีด โดยมีเจ้าของร้านทั้ง 10 คน ได้ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ 4.73 ซึ่งสามารถแปลความได้ว่าอยู่ในเกณฑ์ระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: ระบบฐานข้อมูล, ฐานข้อมูล, ร้านซักรีด

ABSTRACT

The purpose of this project information technology. In order to analyze Design and development of database Laundry management system for the storage order. You can add, delete and modify data, including a report. Provide more convenient and faster. This study for the project using operating system with Microsoft Access 2013 on Microsoft Window 10 in the preparation of the Application Management Database. In order to support the database. Focus quickly Processing The database storage Reporting Meet the needs of users in mind.

Keywords: Database System, Database, Laundry

ระบบค้นหางานผ่าน Line Bot

Job Searching System via Line Bot

สิทธิชัย บ่อมสาหร่าย^{1*} และ กิตติพงษ์ สุวรรณราช²

นักศึกษาระดับปริญญาตรีหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม^{1*}
และ สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม²

sittichai.p@psru.ac.th^{1*}, kitti@psru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบค้นหางาน โดยนำระบบ Line Bot เข้ามาใช้งานให้ระบบค้นหางานมีประสิทธิภาพมากขึ้นสามารถตอบโต้กับผู้ใช้งานได้ค้นหางานได้ตรงกับความต้องการและรวดเร็วขึ้น 2) ศึกษาจากความพึงพอใจของผู้ค้นหางานและผู้จ้างงาน จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 100 คนโดยใช้เครื่องมือในการวิจัยคือ ใช้แอปพลิเคชัน Line ในการหางาน และ แบบประเมินความพึงพอใจระบบค้นหางานผ่าน Line Bot สถิติที่ใช้ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาระบบค้นหางานผ่าน Line Bot แบ่งหลักการทำงานเป็น 2 ส่วน ซึ่งกระบวนการทำงานมีดังนี้ ส่วนที่ 1 ส่วนของเว็บไซต์ลงทะเบียนของผู้จ้างงาน โดยผู้จ้างงานจะต้องสมัครสมาชิกเพื่อเก็บข้อมูล และส่วนที่ 2 คือ ส่วนของ LINE Application เป็นส่วนที่ค้นหาและแจ้งเตือนกลับไปยังผู้ใช้ จากผลการประเมินความพึงพอใจพบว่า ผลรวมของความพึงพอใจจากกลุ่มเป้าหมายอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.17 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.57 โดยส่วนที่ 1 ผลวิเคราะห์อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.10 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.61 และส่วนที่ 2 ผลวิเคราะห์มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: LINE BOT, แอปพลิเคชัน Line, ค้นหางาน

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) To develop a job search system. By bringing the Line Bot system Use the system to find more efficiency. Can interact with users and find the right job. 2) Learn from the satisfaction of job seekers and employers amount 100 people. Using Line Application Research Tools. To find a job and a satisfaction rating Job Searching System via Line Bot Statistics used are mean and standard deviation.

The research found that development of Job Search System via Line Bot. The principle is divided into two parts. This process is the following process. Part 1 of the employer registration website employers must subscribe to collect information. And Part 2 is the LINE application. Job search and notification sections return to the user. Evaluate system performance. The results showed that the target group was satisfied at a high level. Part 1 of the analysis is at a high level. and Part 2 of the analysis is at a high level.

Keywords: Line Bot, Line Applications, Find a job

การพัฒนาภาพยนตร์สั้น เรื่อง my life The Development of Short Film Entitled “my life”

สุนทร สलगสิงห์^{1*} และ ณัฐพงษ์ พระลัทธิรักษา²

สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
s.salangsing@gmail.com^{1*}, natthapong.pr@rmu.ac.th²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาภาพยนตร์สั้นเรื่อง my life ให้มีคุณภาพ 2) ศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อภาพยนตร์สั้นเรื่อง my life กลุ่มเป้าหมายคือ นักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้คือ 1) ภาพยนตร์สั้นเรื่อง my life 2) แบบประเมินคุณภาพ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือค่าเฉลี่ยเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ภาพยนตร์สั้นเรื่อง my life มีความยาว 09.20 นาที มีเนื้อหาของภาพยนตร์สะท้อนปัญหาความรักของวัยรุ่นที่แก้ปัญหาในทางผิด ผลการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับมากที่สุด 2) ความพึงพอใจของต่อภาพยนตร์สั้นที่พัฒนาขึ้น โดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ภาพยนตร์สั้น, My Life

ABSTRACT

The purposes of this study were to 1) develop a short film entitled "My life" and 2) study satisfaction of target group. The target group was 30 multimedia technology and animation, faculty of information technology students. The instruments were 1) short film entitled " My life " 2) quality assessment form and 3) satisfaction questionnaire. The statistics using in this study were mean and standard deviation

The research findings : 1) the development of the short film entitled " My life " obtained 09.20 minutes short film. The story of short film reflects love problem of adolescence and wrong problem solving. The quality of the short film was the highest level. 2) The satisfaction of the target group to the short film was high level.

Keywords: Short Film, My Life

การพัฒนาบทเรียนบนเว็บ เรื่อง โครงการคอมพิวเตอร์ (ตัดต่อวิดีโอ) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

Development of Web-Based Instruction on Topic: Computer Project (Video Edition) for Mathayomsuksa 5 Students

อัจฉราพร ชันธุแสง^{1*}, อชลีญา จิตรจำนง² และ มานะ โสภา³

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี¹ โรงเรียนหนองหานวิทยา²
สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี³
acharapornkhan@gmail.com^{1*}, achaleeya.jit@gmail.com², manasopa@hotmail.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนบนเว็บ เรื่อง โครงการคอมพิวเตอร์ (ตัดต่อวิดีโอ) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยบทเรียนบนเว็บ และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนบนเว็บที่พัฒนาขึ้น กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/1 โรงเรียนหนองหานวิทยา อำเภอหนองหาน จังหวัดอุดรธานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 40 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย (1) บทเรียนบนเว็บ (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ (3) แบบสอบถามความพึงพอใจ

ผลการวิจัย พบว่า 1) บทเรียนบนเว็บที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 83.63/81.17 2) นักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนบนเว็บ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนบนเว็บ อยู่ในระดับพอใจมากที่สุด

คำสำคัญ: บทเรียนบนเว็บ, โครงการคอมพิวเตอร์, ตัดต่อวิดีโอ

ABSTRACT

The purposes of this research were 1) to find efficiency of Web-Based Instruction (WBI) on Topic: Computer Project (Video Edition) for Mathayomsuksa 5 Students 2) to compare pretest-posttest students learning achievement and 3) to study the satisfaction towards the developed WBI. The sample group was conducted under the purposive sampling technique and consisted of 40 in first section Mathayomsuksa 5 students from Nonghanwittata School, Nong Han, Udon Thani province, who were studying in second semester of the academic year 2017. The research tool included: the developed WBI, learning achievement test, and the satisfaction questionnaire.

The results showed that: 1) the developed WBI had efficiency (E1/E2) at 83.63/81.17 2) The learning achievement had posttest score higher than pretest score at significant level .05 and 3) the satisfaction of sample groups also showed at highest level.

Keywords: Web-Based Instruction, Computer Project, Video Edition

หนังสือเสมือนจริง เรื่อง เทพเจ้าอียิปต์

The Augmented reality book the god of Egypt

กัญญารัตน์ พุฒศรี^{1*} และ ปิยศักดิ์ ถีอาสนา²

สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ¹ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม²

kanyaratexo@gmail.com^{*}, piyasak_t@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาหนังสือเสมือนจริงเรื่องเทพเจ้าอียิปต์ ที่มีคุณภาพ 2) ศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อหนังสือเสมือนจริงเรื่องเทพเจ้าอียิปต์ กลุ่มเป้าหมายในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ 1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จำนวน 30 คน มีเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาประกอบด้วย 1. หนังสือเสมือนจริงเรื่องเทพเจ้าอียิปต์ 2. แบบประเมินคุณภาพ และ 3. แบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้คือค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) หนังสือเสมือนจริงเรื่องเทพเจ้าอียิปต์ ได้ผลลัพธ์หลัก 3 อย่าง คือ 1) มาร์คเกอร์ (Marker) เทพเจ้าอียิปต์ จำนวน 8 แบบ 2) การตูนโมชันกราฟิก 2 มิติ จำนวน 8 ตอน และ 3) แอปพลิเคชันเสมือนจริง Egypt-God ในรูปแบบไฟล์ .apk 2. หนังสือเสมือนจริงเรื่องเทพเจ้าอียิปต์ มีคุณภาพจากการประเมินสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ 3-ท่าน พบว่า มีค่าเฉลี่ย 4.80 และ 3. ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.41 และความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายภาพรวมอยู่ในระดับพอใจมาก มีค่าเฉลี่ย 2.60 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.49

คำสำคัญ: หนังสือเสมือนจริง, เทพเจ้าอียิปต์

ABSTRACT

The purpose of the research were 1) To develop augmented reality book the god of egypt legend has quality 2. To the satisfaction of the simple group to augmented reality book the god of egypt legend. The simple group were 30 grade 4 primary student RajabhatMahasarakham University demonstration school. The instruments used in the study consisted of 1. Augmented reality book the god of egypt 2. The evaluation of quality 3. The satisfaction questionnaire.

The result found that 1. Augmented reality book the god of egypt legend that consisted 1) Marker god of egypt 8 pages 2) Motion graphic cartoon 2D 8 videos and 3) Android application Egypt-God on .apk file format. 2. Augmented reality book the god of egypt have quality from evaluation experts found that the average has at 4.80 and the standard deviation has at 0.41 and 3. The satisfaction of simple group has high level has the average at 2.68 and the standard deviation has at 0.47.

Keywords: The augmented reality book, the god of Egypt

การพัฒนาภาพยนตร์สั้น เรื่อง Good Man The Development of Short Film Entitled “Good Man”

ไกรวิทย์ พุ่มเรื่อนทอง^{1*} ณัฐพงษ์ พระลัทธิรักษา²
สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
keaiwitjo01@gmail.com^{1*}, natthapong.pr@rmu.ac.th²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาภาพยนตร์สั้นเรื่อง Good Man ให้มีคุณภาพ 2) ศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อภาพยนตร์สั้นที่พัฒนาขึ้น กลุ่มเป้าหมายคือ นักศึกษาสาขาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ 1) ภาพยนตร์สั้นเรื่อง Good Man 2) แบบประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาภาพยนตร์สั้นเรื่อง Good Man ทำให้ได้ภาพยนตร์สั้น ที่เป็นการผสมผสานเอาเทคนิคการถ่ายทำภาพยนตร์ เข้ามาใช้ในการผลิตเพื่อความตื่นเต้น น่าสนใจและ สมจริง ที่มีความยาว 11.15 นาที มีการถ่ายทอดเรื่องราวที่สะท้อนของสังคมที่มีความไม่ปลอดภัยและเรื่องของการทำความดี ผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน อยู่ในระดับมาก 2) ความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อภาพยนตร์สั้นที่พัฒนาขึ้นโดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ภาพยนตร์สั้น

ABSTRACT

The purposes of this study were to 1) develop a short film entitled "Good Man" and 2) Study satisfaction of target group. the target group was 30 multimedia technology and animation, faculty of information technology student. The instruments were 1) short film entitled "Good Man" 2) quality assessments form and 3) satisfaction questionnaire. The statistics using in the study were mean and standard deviation

The research findings showed that 1) The development of short film entitled "Good Man" obtained 11.27 minutes short film. The short film was produced by shooting technique for excitement, interesting and reality. The short film reflects social insecurity and morality. The quality of short film was high level. 2) The satisfaction of the target group to the short film was high level.

Keywords: short film

หนังสือเสมือนจริงนิทานอีสป 2 ภาษาเรื่อง มดกับตั๊กแตน Augmented reality Book Aesop's fable about the ant and the grasshopper second language

ปิยะพร คล้ายนิล^{1*} และ ปิยศักดิ์ ถีอาสนา²

สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ¹ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม²
maymtamay@gmail.com^{*}, piyasak_t@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาหนังสือเสมือนจริงนิทานอีสป 2 ภาษาเรื่องมดกับตั๊กแตนที่มีคุณภาพ 2) ศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อหนังสือเสมือนจริงนิทานอีสป 2 ภาษาเรื่องมดกับตั๊กแตนกลุ่มเป้าหมายในการศึกษาครั้งนี้คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาประกอบด้วย 1. หนังสือเสมือนจริงนิทานอีสป 2 ภาษาเรื่องมดกับตั๊กแตน 2. แบบประเมินคุณภาพ และ 3. แบบประเมินความพึงพอใจ

ผลการวิจัยพบว่า (1) หนังสือเสมือนนิทานอีสป 2 ภาษาเรื่องมดกับตั๊กแตน ได้ผลลัพธ์ 3 อย่าง 1) Maker นิทานอีสป จำนวน 8 แบบ คือ นิทานอีสป 2 ภาษา เรื่อง มดกับตั๊กแตน หน้า 1 ถึง หน้า 8 2) การ์ตูนโมชันกราฟิก 2 มิติ จำนวน 8 ตอนนิทานอีสป 2 ภาษา เรื่อง มดกับตั๊กแตน หน้า 1 ถึง หน้า 8 มีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ และ 3) แอปพลิเคชันเสมือนจริงนิทานอีสปในรูปแบบไฟล์ .apk (2) หนังสือเสมือนจริงมีคุณภาพจากการประเมินสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน พบว่ามีค่าเฉลี่ย 4.80 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.41 และ (3) ความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายภาพรวมอยู่ในระดับพอใจมาก มีค่าเฉลี่ย 2.68 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.47

คำสำคัญ: หนังสือเสมือนจริง, นิทานอีสป 2 ภาษา

ABSTRACT

This purposes of the search were 1) To develop Augmented reality Book Aesop's fable about the ant and the grasshopper second language has quality. 2) To the satisfaction of the simple group to the Augmented reality Book Aesop's fable about the ant and the grasshopper second language. The simple group were 30 grade 4 primary student RajabhatMahasarakham University demonstration school. The instruments used in the study consisted of. 1. Augmented reality Book Aesop's fable about the ant and the grasshopper second language. 2. The evaluation of quality. 3. The satisfaction rating.

The result found that. 1. Augmented reality Book Aesop's fable about the ant and the grasshopper second language. 1) Maker Aesop number 8 is Aesop's fable about the ant and the grasshopper in 2 pages 1 to 8. 2) Motion graphic cartoon 2D 8 Aesop's fable about the ant and the grasshopper in 2 pages 1 to 8 Both Thailand and English languages. and 3) Android application Aesop's on .apk file format. 2. Augmented reality Book Aesop's fable about the ant and the grasshopper second language have quality from evaluation experts found that the average has at 4.80 and the standard deviation has at 0.41 and 3. The satisfaction of simple group has high level has the average at 2.68 and the standard deviation has at 0.47.

Keywords: The augmented reality book, Aesop's fable about the ant and the grasshopper second language

การพัฒนาภาพยนตร์สั้น เรื่อง 1DAY The Development of Short Film Entitled “1DAY”

อนุชา อึ้งประเสริฐ^{1*} และ อภิดา รุณวาทย์²

สาขาวิชาเทคโนโลยีมีัลติมีเดียและแอนิเมชัน คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
bom.lovebboy@gmail.com^{*}, apida.ru@rmu.ac.th²

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาภาพยนตร์สั้นเรื่อง 1DAY ให้มีคุณภาพ และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อภาพยนตร์สั้นเรื่อง 1DAY กลุ่มเป้าหมายคือ นักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีมีัลติมีเดียและแอนิเมชัน คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาคือ 1) ภาพยนตร์สั้น เรื่อง 1DAY 2) แบบประเมินคุณภาพ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการศึกษาคือ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษาพบว่า 1) การพัฒนาภาพยนตร์สั้น เรื่อง 1DAY ที่พัฒนาขึ้น มีความยาว 16.00 นาที ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาของสังคมที่มีความเห็นแก่ตัว ผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ โดยรวมอยู่ในระดับมาก 2) ความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีผลต่อภาพยนตร์สั้นที่พัฒนาขึ้น โดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ภาพยนตร์สั้น

ABSTRACT

The purposes of this study were to 1) develop a short film entitled “1DAY” and 2) study satisfaction of target group. The target group was 30 multimedia technology and animation, faculty of Information technology students. The instruments were 1) short film entitled “1DAY” 2) quality assessment form and 3) satisfaction questionnaire. The statistics using in this study were mean and standard deviation.

The study revealed that 1) The development of the short film entitled “1DAY” obtained 16.00 minutes short film. The short film reflects problem in society with selfishness. The quality of the short film was assessed by the experts was high level. 2) The satisfaction of the target group was high level.

Keywords: short film

ระบบแผนที่การใช้ประโยชน์ที่ดินของกลุ่มเกษตรกร จากฐานข้อมูล ของสำนักงานชลประทานที่ 8 The Land Used Map System for Farmer in Nakhon Ratchasima Province from Database of Royal Irrigation Office 8

เฉลิมวุฒิ ศรีมาวงศ์^{1*} แสงเพชร พระฉาย² และ เจษฎา รัตนสุพร³

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ¹ สาขาวิชาระบบสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล² สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์³

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา¹

beernammao30@gmail.com^{*}, mprachai@hotmail.com², jet_rl3@hotmail.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ตโฟน 2) เพื่อการจัดเก็บข้อมูลการใช้ประโยชน์ที่ดินในพื้นที่ชลประทาน และการพัฒนาแอปพลิเคชันการใช้งานบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ ใช้ระบบปฏิบัติการ Android โดยใช้ภาษาJava ในการพัฒนาและ MySQL ฐานข้อมูล โดยมีขั้นตอนการพัฒนา คือ การศึกษาและรวบรวมข้อมูล การขั้นตอนการวิเคราะห์ระบบการออกแบบระบบ และขั้นตอนการพัฒนา ระบบ และขั้นตอนทดสอบระบบ

จากผลการพัฒนาและทดสอบแอปพลิเคชันการพัฒนาระบบแผนที่การใช้ประโยชน์ที่ดินของกลุ่มเกษตรกร โดยใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่แบบสมาร์ตโฟน เพื่อเพิ่มความสะดวกในการเก็บข้อมูล และการรวบรวมข้อมูลเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในด้านต่างๆ เมื่อประเมินความพึงใจของระบบแล้ว ผู้ใช้ระบบประเมินความพึงพอใจได้ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.23 อยู่ในระดับปานกลางจากผู้ใช้บริการ

คำสำคัญ: แอนดรอยด์, การใช้ประโยชน์ที่ดิน

ABSTRACT

The purposes of the search were 1) to develop applications on smart phones for data collection, utilization of land use in irrigation areas and mobile application development use Android operating system using Java language In developing and MySQL database. The development process followed by studying and collecting data, system analysis and design, implement and system testing

The results of the development and testing of land use mapping application development for farmers. using a smartphone to facilitate the collection and gathering of data for use in various fields. When evaluating the satisfaction of the system the average user satisfaction rating was 3.23 moderately from the users.

Keywords: Android, Land Used

แอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือสำหรับระบบลงเวลาการเข้าปฏิบัติงานโดยใช้การจดจำใบหน้า Mobile Application for Time Attendance System using Facial Recognition

ขวัญฤทัย สิริจินดา^{1*} พณชัย บรรจงรอด² และ วัยดา ยะไวทย์³

สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์^{1,2} สาขาระบบสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล³ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

khwanruethai.ploy@gmail.com^{*}, phanachai.north@gmail.com², wiyada.yawai@gmail.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลการทดลองใช้แอปพลิเคชันเพื่อลงเวลาการทำงานจากผู้ทดสอบจำนวน 20 คน ทั้งเพศชายและเพศหญิง ซึ่งแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือสำหรับลงเวลาปฏิบัติงาน 2) พัฒนาโปรแกรมจดจำใบหน้าเพื่อระบุตัวบุคคลโดยใช้การจดจำใบหน้า ผู้ใช้จะต้องทำการกรอกข้อมูลและถ่ายภาพใบหน้าในส่วนของการใช้งานครั้งแรกก่อนจึงจะสามารถลงชื่อปฏิบัติงานได้ แล้วทำการถ่ายภาพโดยให้อยู่ในลักษณะหน้าตรงเพื่อระบบจะตรวจจับใบหน้าได้ ในขั้นตอนการถ่ายภาพเพื่อเก็บไว้ในฐานข้อมูลจะต้องทำการกดถ่ายภาพอย่างน้อย 5 ครั้ง และ 3) ศึกษาถึงวิธีการระบุตำแหน่งการใช้โทรศัพท์มือถือในการลงเวลาปฏิบัติงาน ส่วนการลงชื่อปฏิบัติงานจะต้องทำเช่นเดียวกันคืออยู่ในลักษณะหน้าตรงเพื่อจะตรวจจับใบหน้าได้แล้วกดปุ่มสแกน รอให้ข้อมูลแสดงออกมาทางหน้าจอ ตรวจสอบข้อมูล ซึ่งในส่วนนี้จะแสดงรหัสประจำตัว เวลาขณะใช้งาน และแสดง GPS ที่อยู่ปัจจุบัน เมื่อทำการตรวจสอบเรียบร้อยแล้วจึงทำการกดบันทึกเพื่อบันทึกเวลาที่เข้าปฏิบัติงานลงในฐานข้อมูล

ผลการวิจัยพบว่าการนำแอปพลิเคชันที่พัฒนาเสร็จเรียบร้อยแล้วไปทดสอบและดูผลลัพธ์ของการทดสอบ พบว่าแอปพลิเคชันสามารถจดจำใบหน้าได้แม่นยำ 100%

คำสำคัญ: ระบบลงเวลาเข้าปฏิบัติงาน, การจดจำใบหน้า, การประมวลผลภาพ

ABSTRACT

The computer science project on mobile application for time attendance system using facial recognition, to study the results of the application for time attendance by using 20 persons, both male and female. The mobile application for time attendance face recognition, using application need to fill in and take a photo of the face before being able to sign in. Then take a picture with a straight face so the system will detect the face. Then press the photo shoot 5 shots. The signature must be the same as the face to detect the face and press the scan button. To wait for the information to be displayed on the information verification on screen. This verification will display the ID, time to use, and show the current GPS address. When you have checked, then click save button to save the time entered into the database.

The experiment results show that the application of the developed application has been tested. The application can recognize faces accuracy 100%

Keywords: Time Attendance System, Facial Recognition, Image processing

การพัฒนาระบบระบายความร้อนอัจฉริยะในโรงเรือนสุกรแม่พันธุ์

The development of intelligent cooling systems in the Breeder's Swine house

พรเทพ จันทรทาสี^{1*}, คมกริช เกณฑ์สาคุ² และ วรวิทย์ สังฆทิพย์³

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม^{1,2,3}

pornthep.chantharathasi@gmail.com^{1*}, paradox_12@hotmail.co.th², worawith.n@gmail.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบระบายความร้อนอัจฉริยะในโรงเรือนสุกรแม่พันธุ์ 2) ประเมินคุณภาพระบบระบายความร้อนอัจฉริยะในโรงเรือนสุกรแม่พันธุ์ 3) หาความพึงพอใจผู้ใช้งานระบบระบายความร้อนอัจฉริยะในโรงเรือนสุกรแม่พันธุ์ กลุ่มเป้าหมาย คือ เกษตรกรที่เลี้ยงสุกรแม่พันธุ์ จำนวน 5 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่

1) ระบบระบายความร้อนอัจฉริยะในโรงเรือนสุกรแม่พันธุ์ 2) แบบประเมินคุณภาพระบบระบายความร้อนอัจฉริยะในโรงเรือนสุกรแม่พันธุ์ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจผู้ใช้งานระบบระบายความร้อนอัจฉริยะในโรงเรือนสุกรแม่พันธุ์ สถิติในการศึกษา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนาระบบระบายความร้อนอัจฉริยะในโรงเรือนสุกรแม่พันธุ์สามารถนำไปประยุกต์ใช้งานได้จริงอย่างมีคุณภาพ 2) ผลการประเมินคุณภาพของระบบระบายความร้อนอัจฉริยะในโรงเรือนสุกรแม่พันธุ์ โดยรวมทุกด้าน อยู่ระดับมากที่สุด 3) ผลการหาความพึงพอใจการใช้งานของระบบระบายความร้อนอัจฉริยะในโรงเรือนสุกรแม่พันธุ์จากผู้ใช้งาน มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: ระบายความร้อน, โรงเรือนสุกรแม่พันธุ์, อัจฉริยะ, อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) The development of intelligent cooling system in the breeder's swine house 2) assess the quality of the intelligent cooling system in the breeder's swine house 3) assess the satisfaction of the user intelligent cooling system in the breeder's swine house. The tools used in education are: 1) the intelligent cooling system in the breeder-breeding Plant 2) System quality Assessment intelligent cooling system in the breeder's swine house 3) user satisfaction assessment, intelligent cooling system in the breeder's swine house. Statistics in education include the average and standard deviation.

The research results showed that 1) The development of intelligent cooling systems in the breeder's swine house can actually be used for quality. 2) Quality assessment results of intelligent cooling systems in the breeder's swine house was at the most quality level. 3) The Satisfaction assessment results in the development of intelligent cooling system in the breeder's swine house was at the most level.

Keywords: cooling, Breeder's Swine house, intelligent, Internet of Things

การพัฒนาระบบแจ้งเตือนอัจฉริยะสำหรับผู้สูงอายุ

The Development of Intelligent alarm system to the elderly

นัตยา โสพิณ^{1*} ณัฐวัตร อินทะโชติ² และ วรวิทย์ สังฆทิพย์³

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม^{1,2,3}
nattayasopinkat@gmail.com^{1*}, nattawat.0129@gmail.com², worawith.n@gmail.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบแจ้งเตือนอัจฉริยะสำหรับผู้สูงอายุ 2) ประเมินคุณภาพระบบแจ้งเตือนอัจฉริยะสำหรับผู้สูงอายุ 3) หาความพึงพอใจของผู้ใช้งานระบบแจ้งเตือนอัจฉริยะสำหรับผู้สูงอายุ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือนักศึกษา สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ชั้นปีที่ 3 จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาได้แก่ 1) ระบบแจ้งเตือนอัจฉริยะสำหรับผู้สูงอายุ 2) แบบประเมินคุณภาพระบบแจ้งเตือนอัจฉริยะสำหรับผู้สูงอายุ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจผู้ใช้งานระบบแจ้งเตือนอัจฉริยะสำหรับผู้สูงอายุ สถิติที่ใช้ในการศึกษาได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาระบบแจ้งเตือนอัจฉริยะสำหรับผู้สูงอายุสามารถนำไปประยุกต์ใช้งานได้จริงอย่างมีคุณภาพ 2) ผลการประเมินคุณภาพระบบแจ้งเตือนอัจฉริยะสำหรับผู้สูงอายุ พบมีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุดโดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.27 3) ผลการหาความพึงพอใจการใช้งานการพัฒนาระบบแจ้งเตือนอัจฉริยะสำหรับผู้สูงอายุ พบว่ามีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.76 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.41 อยู่ในระดับความพึงพอใจ มากที่สุด

คำสำคัญ: ผู้สูงอายุ, อัจฉริยะ, แจ้งเตือน, อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) the development of intelligent alarm system to the elderly 2) assess the quality of intelligent notification system to the elderly 3) find the user satisfaction, intelligent Notification system for the elderly. By the sample groups used in education is the students of information technology Faculty of Information technology. Rajabhat Mahasarakham University the 3rd grade of 30 persons. The tools used in education include: 1) Intelligent Alarm system for elderly of age 2) to assess the intelligent alarm system for the elderly 3) user satisfaction Assessment, intelligent Notification system for the elderly. The statistics used in education include the average arithmetic and standard deviation.

The research results showed that 1) Development of intelligent alarm system for the elderly can be used in real quality. 2) Quality assessment results for intelligent alarm system to the elderly was at the most level where the average was 4.80 and standard deviation was 0.27 3) The satisfaction assessment results for intelligent alarm system for the elderly was at the most level where the average was to 4.76 and standard deviation was to 0.41 the satisfaction at highest level.

Keywords: elderly, intelligent, alarm, Internet of Things

พัฒนาระบบสหกรณ์ออมทรัพย์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต Develop a savings cooperative on the Internet

เพทาย ไชยมงคล^{1*} และ วีระพน ภาณุรักษ์²

สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ¹ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม²

petai7885@gmail.com^{*}, panurag@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์คือ 1) พัฒนาระบบสหกรณ์ออมทรัพย์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต 2) ประเมินคุณภาพระบบสหกรณ์ออมทรัพย์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตกลุ่มเป้าหมาย คือ อาจารย์คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ที่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโทขึ้นไป ในสาขาวิชาคอมพิวเตอร์หรือสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง จำนวน 3 คน เจ้าหน้าที่สหกรณ์โรงเรียนมุกดาหาร จำนวน 2 คน รวมทั้งหมด 5 คน เครื่องมือในการศึกษา ได้แก่ ระบบสหกรณ์ออมทรัพย์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต แบบประเมินคุณภาพระบบสหกรณ์ออมทรัพย์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ระบบสหกรณ์ออมทรัพย์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ประกอบด้วย ส่วนงานประธานสหกรณ์ ส่วนงานที่ผู้ดูแลระบบ ส่วนงานผู้ดูแลโครงการ ส่วนงานเจ้าหน้าที่สหกรณ์ ส่วนงานสมาชิก ส่วนของระบบสมัครสมาชิก ระบบจัดการสมาชิก ระบบจัดการหุ้น ระบบจัดการรายรับ-รายจ่าย และ ระบบรายงานต่างๆ 2) ผลการประเมินคุณภาพระบบสหกรณ์ออมทรัพย์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ระบบ, ระบบสหกรณ์ออมทรัพย์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต, เครือข่ายอินเทอร์เน็ต

ABSTRACT

The purpose of this research was to: 1) develop a savings cooperative on the Internet. 2) evaluate the quality of the savings cooperative on the Internet. Mahasarakham Rajabhat University Master's degree In the field of computer or related fields, there are 3 staff members of the Mukdahan Cooperative School, including 5 people. Evaluation form of savings system on Internet Statistics used in data analysis were mean and standard deviation.

The research findings were as follows: 1) The savings cooperative system on the Internet consists of the chairman of the cooperative. Administrative tasks Project Administrator Section Section. Membership Section Part of the subscription system. Member Management System Stock management system 2) The results of the evaluation of the quality of the savings cooperative system on the Internet. Included in the high level.

Keywords: system, Internet Savings Cooperatives, Internet

การพัฒนาาระบบสตาร์ทจักรยานยนต์ผ่านแอปพลิเคชันบนมือถือ Mobile Application Development for Starting Motorcycle Engine

ณัฐชานนท์ ทันทสมัย^{1*}, ศรายุทธ กวางซี่², อวยไชย อิทรสมบัติ³ และ ชานิล ม่วงพูล⁴
สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
totozero@hotmail.co.th^{1*}, sonickung_@hotmail.com², ouychai@webmail.npru.ac.th³,
signal@webmail.npru.ac.th⁴

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาและทดสอบระบบสตาร์ทจักรยานยนต์ให้เกิดความปลอดภัยของรถจักรยานยนต์ ระบบจะประกอบด้วย 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนของแอปพลิเคชัน และส่วนของบอร์ดควบคุม หลักการทำงานของระบบคือ การเชื่อมต่อระหว่างแอปพลิเคชันบนมือถือกับบอร์ดไมโครคอนโทรลเลอร์จะอาศัยระบบเครือข่ายฮอตสปอตของสัญญาณมือถือ สำหรับการสตาร์ทรถจะอาศัยหมายเลขไอพีของบอร์ดไมโครคอนโทรลเลอร์ การทดลองแบ่งเป็นสองการทดลองได้แก่การทดลองในที่โล่งแจ้ง และการทดลองในลานจอดรถ ทั้งสองการทดลองทำการทดสอบที่ระยะ 10, 20, 50, 80 และ 100 เมตรตามลำดับ โดยแต่ละระยะจะทำการทดลองการเชื่อมต่อสัญญาณฮอตสปอตและสั่งสตาร์ทรถ 10 ครั้ง ผลการทดลองแสดงให้เห็นว่าในที่โล่งที่ระยะ 10 และ 20 เมตร สามารถเชื่อมต่อและสตาร์ทได้ทุกครั้ง ในขณะที่การทดสอบในลานจอดรถให้ผลเช่นเดียวกัน

คำสำคัญ: ไมโครคอนโทรลเลอร์, แอปพลิเคชันบนมือถือ, การเชื่อมต่อ, ระบบสตาร์ทจักรยานยนต์

ABSTRACT

The purpose of this study is to develop a mobile application for starting motorcycle engine. The application connects to a microcontroller on a motorcycle via WiFi. After connecting successfully, the user can send a signal to the microcontroller and starts the motorcycle. The experiment divides into two parts. The first one is to test in an opened field and the second is a test in a parking lot. In each experiment test, we repeat the test five times with different distances between the motorcycle and the mobile phone, which are 10, 20, 50, 80 and 100 meters. The result of both tests show that the motorcycle starts successfully every time at the distances of 10 and 20 meters.

Keywords: Microcontroller, Application on mobile, Connection, Motorcycle Startup

การวิเคราะห์ภาษาจีนที่ปรากฏบนสติ๊กเกอร์วีแชท (WeChat) Analysis Chinese on WeChat Stickers

สุกัญญา น้อยฉิม^{1*} สุพัตรา พวงมณีฉิมมา² สุพัตรา ปาसानะโก³ สุวิมล พันสาย⁴ และ
อนุวัต ชัยเกียรติธรรม⁵

สาขาวิชาภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม¹

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์ประเภทของสติ๊กเกอร์บนวีแชท 2) ศึกษาพฤติกรรมการใช้สติ๊กเกอร์บนวีแชท ของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กลุ่มเป้าหมายคือ 1) สติ๊กเกอร์บนวีแชท จำนวน 319 ภาพ และ 2) นักศึกษาชั้นปีที่ 4 หลักสูตรสาขาภาษาจีน จำนวน 74 คน โดยเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้คือ ตารางวิเคราะห์สติ๊กเกอร์ แบบสอบถามออนไลน์ และโทรศัพท์มือถือยี่ห้อ Samsung รุ่น GalaxyA5 (2016) 2 เครื่อง โทรศัพท์มือถือยี่ห้อ Samsung รุ่น GalaxyJ7 1 เครื่อง และโทรศัพท์มือถือยี่ห้อ Oppo รุ่น F37 1 เครื่อง สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าร้อยละ ค่าความถี่

ผลการวิจัยมีดังนี้ 1) การวิเคราะห์ภาษาจีนบนสติ๊กเกอร์ WeChat พบว่าส่วนใหญ่เป็นประโยคบอกเล่า จำนวน 270 ข้อความ ชนิดของคำเป็นคำประเภคำกริยา จำนวน 204 ข้อความ รูปลักษณะส่วนใหญ่เป็นภาพเคลื่อนไหวจำนวน 22 ภาพ และจำนวนภาพที่ปรากฏบนสติ๊กเกอร์ชื่อ Rumi จำนวน 24 ภาพ 2) พฤติกรรมการใช้สติ๊กเกอร์บน WeChat พบว่า คือ ใช้สติ๊กเกอร์เพื่อแสดงความรู้สึก และส่งสติ๊กเกอร์วีแชทให้เพื่อน บ่อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 81.10

คำสำคัญ: การวิเคราะห์, วีแชท, สติ๊กเกอร์

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) analyse the categories of WeChat stickers 2) study the behavior of users on WeChat stickers. The target groups were selected by purposive sampling. They were 319 WeChat stickers and 74 of fourth year Chinese major students. The instruments were table analysis, online questionnaire and mobile phones; 2 Samsung GalaxyA5 (2016), 1 Samsung GalaxyJ7 and 1 Oppo F37. The statistics used in analyzing data were percentage and frequency distribution.

The research findings showed that the 1) WeChat stickers analysis found that 270 were in affirmative sentences, 240 verbs were found in the types of words, Most of stickers animated amount of 22 pictures, and Rumi had 24 pictures. 2) Behavior on Chinese WeChat stickers found that sticker use for expressing emotion and send them to friends at often use at 81.10 percentage.

Keywords: Analysis, We Chat, stickers

ระบบแจ้งเตือนปริมาณคงเหลือของแก๊สในครัวเรือนและการสั่งซื้อ

Cooking gas measurement and ordering system

สรราชัย ทวีโกวิท^{1*}, บุรพา เอี่ยมเอกสุวรรณ², ชนินทร์ ศรีปฐมสายชล³ และ ชานิล ม่วงพูล⁴
สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
changzainlove@hotmail.com^{1*}, 574281146@webmail.npru.ac.th², chanint02@hotmail.com³,
signal@webmail.npru.ac.th⁴

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาระบบแจ้งเตือนปริมาณคงเหลือของแก๊สในครัวเรือนและการสั่งซื้อ 2) เพื่อประเมินคุณภาพของระบบแจ้งเตือนปริมาณคงเหลือของแก๊สในครัวเรือนและการสั่งซื้อ ผลการวิจัยพบว่า องค์ประกอบหลักของระบบประกอบด้วย โหลดเซลล์เซ็นเซอร์ โมดูลขยายสัญญาณ บอร์ดไมโครคอนโทรลเลอร์ และจีพีเอสโมดูล หลักการทำงานของระบบโดยโหลดเซลล์เซ็นเซอร์จะตรวจจับค่าน้ำหนักแก๊สส่งโมดูลขยายสัญญาณและส่งค่าน้ำหนักให้กับบอร์ดไมโครคอนโทรลเลอร์ เพื่อประมวลผลและแจ้งเตือนให้ผู้ใช้ทราบปริมาณแก๊สผ่านไลน์แอปพลิเคชัน การแจ้งเตือน 3 ระดับ ได้แก่ ระดับ 50%, 25% จะแจ้งเตือนระดับละ 3 ครั้งเว้นช่วงเวลา 5 นาที และ 5% จะแจ้งเตือน 3 ครั้งพร้อมกับให้ลูกค้ายืนยันการสั่งซื้อแก๊ส การแจ้งเตือนจะเว้นช่วงเวลา 3 นาที ถ้าลูกค้ายืนยันการสั่งซื้อแก๊ส ระบบจะค้นหาตำแหน่งละติจูดลองจิจูด ผ่านกูเกิ้ลแมปเอพีไอ เพื่อส่งตำแหน่งให้กับร้านส่งแก๊สผ่านไลน์แอปพลิเคชัน เมื่อร้านส่งแก๊สได้รับข้อความการสั่งซื้อ จะค้นหาตำแหน่งการจัดส่งแก๊สโดยผ่านกูเกิ้ลแมป การทดลองการทำงานของระบบในพื้นที่ 3 ตำแหน่ง แต่ละตำแหน่งมีละติจูด ลองจิจูด ที่แตกต่างกัน เพื่อทดสอบการแจ้งเตือนและการสั่งซื้อสำหรับลูกค้า การรับค่าพิกัดและการตรวจสอบแผนที่ตำแหน่งการส่งแก๊สสำหรับร้านส่งแก๊ส ผลการทดสอบพบว่าระบบสามารถทำงานได้ถูกต้องทุกครั้ง

คำสำคัญ: ระบบการสั่งซื้อแก๊ส การตรวจวัดค่าน้ำหนัก ระบบการนำทางโดยระบุพิกัดจากสัญญาณดาวเทียม

ABSTRACT

This paper introduces a mobile application for cooking gas measurement and ordering system. There are four main part of the system, including, a lode cell sensor, a signal amplifier module, a microcontroller board, and a GPS module. As for the gas measurement process, first, the lode cell sensor is used to weight of remaining gas and sends the data to the signal amplifier module and microcontroller board, respectively. Then, the data is processed by the microcontroller and notify the user about the remaining of cooking gas in the tank via the line application. There are three notification levels, including, 50%, 25%, and 5%. The system generates three notification messages in each level in every 5 minutes. In addition, when the gas level reaches 5%, a gas order confirmation is required from the user. If the order is confirmed, the system sends the current geographic location, based on Google Maps, to a gas seller via the line application. In our experiment, we use the application on three different locations in order to test the notification, ordering, position locator, and navigation functions. As a result, all the features are functioned successfully.

Keywords: gas ordering system, weight measurement, GPS-based navigation system

การพัฒนาระบบชำระเงินค่าลงทะเบียนเรียนผ่านอินเทอร์เน็ตแบงก์กิ้ง
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

The Development of Payment System for enrollment via Internet Banking
Mahasarakham Rajabhat University

รัชดาวัลย์ บุญทวีจันทร์^{1*} อพรรณตรี ผ่านจันทร์² และ วีระพน ภาณุรักษ์³
สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม¹
mooyuy25@gmail.com^{*}, milkapuntree22@gmail.com², panurag@hotmail.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบชำระเงินค่าลงทะเบียนเรียนผ่านอินเทอร์เน็ตแบงก์กิ้ง มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม 2) ประเมินคุณภาพระบบ และ 3) หาความพึงพอใจของผู้ใช้งานระบบ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ชั้นปีที่ 4 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 1 หมู่เรียน รวมทั้งหมด 30 คน เครื่องมือในการศึกษา ได้แก่ ระบบชำระเงินค่าลงทะเบียนเรียนผ่านอินเทอร์เน็ตแบงก์กิ้ง มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม แบบประเมินคุณภาพผู้เชี่ยวชาญ และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ใช้ระบบ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ระบบชำระเงินค่าลงทะเบียนเรียนผ่านอินเทอร์เน็ตแบงก์กิ้ง มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ที่พัฒนาขึ้นสามารถใช้งานได้จริง ประกอบด้วย ส่วนงานจัดการทะเบียนนักศึกษา ส่วนงานจัดการการลงทะเบียนเรียน ส่วนงานชำระเงินผ่านอินเทอร์เน็ตแบงก์กิ้ง ส่วนงานตรวจสอบการชำระเงิน และส่วนงานแจ้งผลการชำระเงิน 2) ผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ที่มีความคิดเห็นต่อระบบชำระเงินค่าลงทะเบียนเรียนผ่านอินเทอร์เน็ตแบงก์กิ้ง มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ผลการประเมินโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และ 3) ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจโดยรวมต่อระบบชำระเงินค่าลงทะเบียนเรียนผ่านอินเทอร์เน็ตแบงก์กิ้ง มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การพัฒนาระบบ, ชำระเงินค่าลงทะเบียนเรียน, อินเทอร์เน็ตแบงก์กิ้ง, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) develops Development of Internet Banking Payment System Mahasarakham Rajabhat University 2) for estimate quality of Internet Banking Payment System Mahasarakham Rajabhat University 3) for find satisfaction of people who that use Internet Banking Payment System Mahasarakham Rajabhat University. The simple is the fourth year Information Technology Mahasarakham Rajabhat University one section 30 people. The equipment used 1) Development of Internet Banking Payment System Mahasarakham Rajabhat University 2) A quality was assessed by professor. 3) A query user satisfaction system. The statistics used to analyze Information as follow; the mean and standard deviation.

The results of study are including 1) development of internet banking payment system Mahasarakham Rajabhat University can be use 2) The result of quality assessment of three experts with Development of Internet Banking Payment System Mahasarakham Rajabhat University is very satisfying (very good) 3) Satisfaction of the sample satisfied overall to the Payment system for registration via Internet Banking. Mahasarakham Rajabhat University In the degree Most satisfied.

Keywords: System development, Payment for enrollment, Internet Banking,
Mahasarakham Rajabhat University

การพัฒนาระบบตรวจสอบคนเข้า-ออกห้องโดยใช้เซ็นเซอร์ตรวจจับวัตถุ Entry Detection System using Infrared Proximity Sensor

พงษ์พจน์ พระเดโช^{1*}, ไตรภพ คงประดิษฐ์², อวยไชย อิศรมบัติ³ และ ชานิล ม่วงพูล⁴
สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
pum_me@outlook.com^{1*}, tatesungz@hotmail.com², ouychai@webmail.npru.ac.th³, signal@npru.ac.th⁴

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและทดสอบระบบตรวจสอบคนเข้า-ออกห้องโดยใช้เซ็นเซอร์ตรวจจับวัตถุ ระบบที่พัฒนาประกอบด้วย 2 ส่วน ได้แก่ 1) ส่วนตรวจสอบคนเข้า-ออกห้องโดยใช้เซ็นเซอร์ตรวจจับวัตถุเพื่อควบคุมอุปกรณ์ไฟฟ้า และ 2) ส่วนแสดงผลบนสมาร์ตโฟนผ่านแอปพลิเคชันไลน์ ใช้สำหรับแจ้งสถานะของการเข้า-ออกห้องนอกเวลาราชการไปยังผู้ใช้ ระบบที่พัฒนาขึ้นถูกนำไปติดตั้งที่ประตูห้องโดยใช้เซ็นเซอร์อินฟราเรดหรือกิมิตีตรวจจับคนเดินเข้า-ออกและสั่งให้บอร์ดไมโครคอนโทรลเลอร์โหนดเอ็มซียูทำการประมวลผล หากเป็นคนเข้าไปในห้องระบบจะทำการเปิดอุปกรณ์และหากมีคนออกจากห้องจนหมดระบบจะทำการปิดอุปกรณ์ไฟฟ้าภายในห้อง การทดลองให้คนจำนวน 5 คนทำการเดินเข้า 5 ครั้ง และการเดินออก 5 ครั้ง รวมเป็น 10 ครั้ง ผลการทดลองระบบสามารถตรวจสอบคนเข้า-ออกได้ถูกต้องทั้งหมด พร้อมกับส่งข้อมูลไปยังไลน์ของผู้ใช้งานได้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

คำสำคัญ: โหนดเอ็มซียู, เซ็นเซอร์ตรวจจับวัตถุ, ไลน์แอปพลิเคชัน, ระบบควบคุมแบบอัตโนมัติ

ABSTRACT

This study has two objectives. The first one is to develop human entry detector to automatically turn on and off the electrical devices using Node MCU as a microcontroller and an infrared proximity sensor for detecting objects. The second one is to find out the efficiency of the system. The system composes of 2 parts including, 1) the entry detection unit which detects human entry and control electricity devices, 2) display unit sending the sensor status to user via line application. The system is tested by putting it in front of a door. The infrared proximity sensor detects an object and sends to Node MCU. Then, the system turns on electrical devices in case a human walks into the room and turns off it nobody stays in the room. In this experiment, five people entries walk in and out for, ten times in total. The result shows that the system can detect all entries correctly and sends data to a user via line application accordingly.

Keywords: Node MCU, infrared proximity sensor, line application, automatic control system

การพัฒนาภาพยนตร์สั้น เรื่อง ทางเลือก

The Development of Short Film Entitled “Thang luak”

ชเรศ แร่เพชร^{1*} และ อภิดา รุณวาทย์²

สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
bigbangtaeyang15@gmail.com^{1*}, apida.ru@rmu.ac.th²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาภาพยนตร์สั้นเรื่อง ทางเลือก ให้มีคุณภาพและ 2) ศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อภาพยนตร์สั้นเรื่อง ทางเลือก กลุ่มเป้าหมายคือ นักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ 1) ภาพยนตร์สั้น เรื่อง ทางเลือก 2) แบบประเมินคุณภาพและ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ภาพยนตร์สั้น เรื่อง ทางเลือก ที่พัฒนาขึ้นมีความยาว 12.36 นาที ภาพยนตร์สะท้อนสภาพสังคมและเสนอทางเลือกในการดำเนินชีวิตตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับมาก 2) ความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อภาพยนตร์ที่พัฒนาขึ้น โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: ภาพยนตร์สั้น

ABSTRACT

The purposes of this study were to 1) develop a short film entitled “Thang luak” and 2) study satisfaction of target group. The target group was 30 multimedia technology and animation, faculty of information technology students. The instruments were 1) the short film entitled “Thang luak” 2) quality assessment form and 3) satisfaction questionnaire. The statistics using in this study were mean and standard deviation.

The results of this study revealed that 1) the short film entitled “Thang luak” obtained 12.36 minutes short film. The short film reflects society to provide more choices for living. The quality of the short film was assessed by the experts was high level. 2) the satisfaction of the target group was the highest level.

Keywords: short film

การพัฒนาภาพยนตร์สั้น เรื่อง เพชร The Development of Short Film Entitled "Petch"

พลวัฒน์ เทพบุรี^{1*} และ ณัฐพงษ์ พระลัทธิรักษา²

สาขาเทคโนโลยีมีัลติมีเดียและแอนิเมชัน คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
573170020118@rmu.ac.th^{*}, natthapong.pr@rmu.ac.th²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาภาพยนตร์สั้นเรื่อง เพชร ให้มีคุณภาพและ 2) ศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อภาพยนตร์สั้นที่พัฒนาขึ้น กลุ่มเป้าหมาย คือ นักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีมีัลติมีเดียและแอนิเมชัน จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาคือ 1) ภาพยนตร์สั้นเรื่อง เพชร 2) แบบประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการศึกษาคือ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนาภาพยนตร์สั้นเรื่อง เพชร มีความยาว 11.27 นาที เนื้อหาของภาพยนตร์สะท้อนถึงความรักของวัยรุ่น และการใช้อารมณ์ในการตัดสินใจ ผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับมาก 2) ความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อภาพยนตร์สั้นที่พัฒนาขึ้นโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: ภาพยนตร์สั้น

ABSTRACT

The purposes of this study were to 1) develop a short film entitled "Petch" and 2) study satisfaction of target group. The target group was 30 multimedia technology and animation, faculty of information technology students. The instruments were 1) short film entitled "Petch" 2) quality assessments form and 3) satisfaction questionnaire. The statistics using in the study were mean and standard deviation

The results of this study revealed that 1) the development of short film entitled "Petch" obtained 11.27 minutes short film. The short film reflects love problem of adolescence and using emotion to make decision. The quality of short film was the high level. 2) the satisfaction of the target group to the short film was the highest level.

Keywords: short film

ระบบควบคุมความชื้นดินสำหรับสวนผักต้นหอมผ่านเครือข่าย NRF24L01 Soil Moisture Control System for Gardening Spring Onion via NRF24L01 Network

ธนภฤต เกตุพันธ์^{1*} วิทยา ธัญญะผล² อวยไชย อิทรสมบัติ³ และ ธานิล ม่วงพูล⁴
สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม¹
notza5136@gmail.com^{*}, max.witaya74@gmail.com², ouychai@webmail.npru.ac.th³, signal@npru.ac.th⁴

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) การพัฒนาระบบควบคุมความชื้นของดินสำหรับสวนผักต้นหอมอัตโนมัติ ผ่านเครือข่าย NRF24L01 และ 2) ประเมินประสิทธิภาพการทำงานของระบบควบคุมความชื้นของดินสำหรับสวนผักต้นหอมอัตโนมัติ โครงสร้างการทำงานของระบบประกอบด้วย 2 ส่วน คือภาครับและภาคส่ง ภาคส่งทำหน้าที่วัดความชื้นของดินแล้วส่งให้ภาครับโดยใช้เครือข่าย NRF24L01 ส่วนภาครับทำหน้าที่เปรียบเทียบค่าความชื้นที่ได้หากค่าต่ำกว่า 30% ให้ทำการเปิดวาล์วน้ำ และให้ทำการปิดวาล์วน้ำเมื่อค่าความชื้นเกิน 70% การทดลองโดยนำระบบไปติดตั้งในแปลงต้นหอมเป็นเวลา 5 วัน ผลการทดลองพบว่าระบบสามารถทำงานได้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

คำสำคัญ: ค่าความชื้น, เครือข่าย, ต้นหอม, พลังงาน

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) development the automatic soil moisture control system for gardening spring onion and 2) demonstrate the result and performance of the system on NRF24L01 network. The system consists of 2 part including, a receiver and a transmitter. The transmitter measures soil moisture and send to the receiver via NRF24L01. The receiver compares moisture to turn on the valve if it is lower than 30% and to turn off the valve if it is greater than 70%. We had put the devices in the spring onion farm for 5 days. The result shows that it works accord to our objectives.

Keywords: Soil moisture, network, spring onion, microcontroller

การประยุกต์ใช้เทคโนโลยี QR Code ในวัฒนธรรมจีน

An Application of QR Code Technology in Chinese Culture

วิชาญ อารีเอื้อ^{1*} สุภารัตน์ คำไฮ² สุทธิดา ดีทับทิม³ สุรสิทธิ์ รัตนศรี⁴ และ อนุวัต ชัยเกียรติธรรม⁵

สาขาวิชาภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

wechan52@gmail.com *

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบการเรียนรู้ภาษาจีนโดยใช้เทคโนโลยี QR Code 2) ประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ภาษาจีนโดยใช้ระบบเทคโนโลยี QR Code และ 3) ศึกษาความรู้ภาษาจีน กลุ่มเป้าหมาย คือ นักศึกษาสาขาวิชาภาษาจีนปีที่ 2 หมู่เรียนที่ 1 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จำนวน 42 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ภาษาจีนโดยใช้ระบบเทคโนโลยี QR Code สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ ค่าร้อยละ และค่าเฉลี่ย

ผลการวิจัยพบว่า 1) การประเมินจากแบบสอบถามการเรียนรู้ภาษาจีนส่วนใหญ่อยู่ในเกณฑ์ดีมาก ช่วงคะแนนสอบอยู่ในระดับช่วง 25-30 คะแนน จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 50 2) ความพึงพอใจการเรียนรู้ภาษาจีนผ่านเทคโนโลยี QR Code มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: QR Code, วัฒนธรรมจีน

ABSTRACT

The purposes of this research were to 1) download the Chinese culture on QR Code, 2) evaluate the satisfaction of users in QR Code and 3) study the knowledge of users. All 42 were selected by purposive sampling. The instruments were the test and the questionnaire. The statistics used in analyzing data were percentage, mean, and standard deviation.

Results of the study revealed the following: 1) The Chinese culture were downloaded on QR Code: Chinese New Year, Chinese calligraphy and Chinese song. 2) The satisfaction on an application of QR Code technology in Chinese culture was at a high level. 3) The knowledge level of users, all passed the criteria more than 10 points at 100 percentage and 21 had the very good score between 25-30 points at 50 percentage.

Keywords: QR Code, Chinese culture

การสอนเสริมบทสนทนาภาษาจีนที่ใช้ในโรงพยาบาลบน Facebook Fanpage Tutorial Chinese Conversation in a Hospital on Facebook Fanpage

แพตตีเลีย ธงเสนา^{1*} ศิระวิชญ์ มะตะราช² สุจิตรา จันท์ขอนแก่น³ สุธิดา วรรณญาติ⁴
และ อนุวัต ชัยเกียรติธรรม⁵

สาขาวิชาภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาระดับความรู้ภาษาจีนที่ใช้ในโรงพยาบาลบน Facebook Fanpage 2) ประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งาน Facebook Fanpage กลุ่มตัวอย่างคือ กลุ่มผู้เข้าใช้งาน Facebook Fanpage ในระหว่างวันที่ 23 มกราคม ถึงวันที่ 2 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2561 โดยเลือกแบบบังเอิญ จำนวน 52 คน และผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 59 คน ด้วยแบบสอบถามออนไลน์ เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย แบบสอบถาม และแบบทดสอบ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผู้ใช้งานสามารถทำแบบทดสอบผ่านเกณฑ์ จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 71 ส่วนใหญ่อยู่ในระดับดีมากจำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 46 2) ความพึงพอใจของผู้ใช้งาน Facebook Fanpage ส่วนใหญ่อยู่ในระดับมาก จำแนกเป็นรายด้านได้ 2 ด้าน ดังนี้ ด้านเนื้อหาอยู่ในระดับมาก ด้านสื่อการสอนอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: การสอนเสริมบทสนทนาภาษาจีน, Facebook Fanpage

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) study the level knowledge Chinese used in a hospital on Facebook Fanpage and 2) evaluate the satisfaction of users on Facebook Fanpage. All sample was selected by accidental sampling. 52 users who accessed on Facebook Fanpage between 23rd January thru 2nd February 2018 and 59 respondents answered online questionnaire. The instruments were questionnaire and test. The statistics used in analyzing data were percentage, mean, and standard deviation.

The research findings showed that 1) the users could pass the criteria 37 persons at 71 percentage. 24 of users were on very good level at 46 percentage. 2) the satisfaction of users on Facebook Fanpage was AT A high level.

Keywords: Tutorial Chinese conversation, Facebook Fanpage

การพัฒนาแอปพลิเคชันแสดงข้อมูลและการนำทางบนแอนดรอยด์
กรณีศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
Android-based Navigation Application A Case Study: Nakhon Pathom
Rajabhat University

ทรงวุฒิ เกิดสุข^{1*}, มงคล รอดจันทร์² และ ชานิล ม่วงพูล³
สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
katavate@hotmail.com^{1*}, mongkol@rodjan.in.th², signal@webmail.npru.ac.th³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแอปพลิเคชันบนมือถือสำหรับแสดงข้อมูลและการนำทางบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ 2) ประเมินแอปพลิเคชันแสดงข้อมูลและการนำทางบนแอนดรอยด์โดยผู้เชี่ยวชาญ และ 3) สอบถามความพึงพอใจของผู้ใช้แอปพลิเคชัน กลุ่มเป้าหมายของการศึกษาคือ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จำนวน 30 คน เครื่องมือการวิจัย ได้แก่ แอปพลิเคชันบนมือถือสำหรับแสดงข้อมูลและการนำทางบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ แบบประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ และแบบสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) แอปพลิเคชันบนมือถือสำหรับแสดงข้อมูลและนำทางบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ มีความสมบูรณ์ มีเนื้อหาครบตามขอบเขตการพัฒนา 2) ผลการประเมินประสิทธิภาพแอปพลิเคชันบนมือถือสำหรับแสดงข้อมูลและนำทางบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ได้พัฒนาขึ้น จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน พบว่ามีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับมาก และ 3) ข้อคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง ความพึงพอใจต่อการใช้งานแอปพลิเคชัน โดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ระบบนำทาง, ระบบระบุตำแหน่งบนพื้นโลก, การแสดงข้อมูล, โมบายแอปพลิเคชัน

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) develop an application for navigation based on Android, 2) measure the performance of the application and 3) assess user opinion towards the application. The target group of this research is 30 students in Nakhon Pathom Rajabhat University. In this paper, we conduct an evaluation test by a number of experts and a group of sampling users. The statistics used in the research are mean and standard deviation.

The research findings showed that: 1) Mobile applications for data display and navigation on the Android operating system. 2) The results of evaluating the performance of mobile applications for data display and navigation on the Android operating system have been developed. From the 5 experts, it was found that the overall quality was very high and 3) the opinions of the sample. Application Satisfaction Overall, it was at a high level.

Keywords: Navigation system, global positioning system, data display, mobile applications

การพัฒนาระบบจัดการสกุรัตน์สปา

The Development of management system of Skulrat Spa

กฤติยา ชันโสสม^{1*} และ สายสุนีย์ จัปโจร²

สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ¹ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

grittiya16102536@gmail.com^{*}, a1102923@hotmail.com²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบจัดการร้านสกุรัตน์สปา จังหวัดนครราชสีมา 2) ประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ระบบจัดการสกุรัตน์สปา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ สมาชิกที่มาใช้บริการร้านสกุรัตน์สปา เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ระบบ สถิติที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบค่าสถิติ

ผลการวิจัยพบว่า 1) ระบบจัดการร้านสกุรัตน์สปา จังหวัดนครราชสีมา ประกอบด้วย ข้อมูลการจอง ข้อมูลสมาชิก ข้อมูลพนักงานนัด ข้อมูลบริการ ข้อมูลโปรโมชั่น ข้อมูลห้อง และข้อมูลตารางเวลาดูแล ผลการทดสอบปรากฏว่าระบบสามารถใช้งานได้ตามวัตถุประสงค์ และใช้งานได้จริง และ 2) ความพึงพอใจที่มีต่อระบบการจัดการร้านสกุรัตน์ โดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: สปา, สกุรัตน์สปา, ระบบการจัดการ, การจอง

ABSTRACT

The purposes of the research were 1) to develop the management system of SkulratSpa. 2) evaluate the satisfaction of users of the system. The sample was used in the research. Members who use the service. The instrument used in the research was User satisfaction evaluation system The statistics used in the research were percentage, standard deviation And compare the statistics.

The research findings were as follows: 1) management system of SkulratSpa Membership information, information, staff, massage information, information services, promotions, room information and massage schedule information. Test results show that the system can be used for the purpose. 2) Satisfaction with the management system Overall were at the high level.

Keywords: Spa, Skulrat Spa, Management System, Booking

เกมส์เสริมการเรียนรู้เด็กออทิสติก เกมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ เรื่อง ลูซี่ผู้พิทักษ์สัตว์โลก

The game encourages children to learn autism 3D computer game

Lucy The Guardian Animal World

พิสิษฐ์ ไชยธนไพศาล^{1*} และ สายสุนีย์ จัปโจร²

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ¹ และ สาขาวิชาการบริหารสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล² คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
toonzalovelove4@gmail.com^{*}, a1102923@hotmail.com²

บทคัดย่อ

การพัฒนาเกมส์เสริมการเรียนรู้สำหรับเด็กออทิสติก เกมลูซี่ผู้พิทักษ์สัตว์โลก มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาเกม 3 มิติ เรียนรู้เกี่ยวกับการเปรียบเทียบรูปร่าง ขนาดของวัตถุ สำหรับเด็กออทิสติก โดยใช้สัตว์เป็นสื่อในการเรียนรู้ และเพื่อทดสอบผลสัมฤทธิ์ของการของเด็กออทิสติกอายุตั้งแต่ 12 ปีขึ้นไป จำนวน 10 คน โดยใช้เกณฑ์มาตรฐาน t-test ซึ่งเกมลูซี่ผู้พิทักษ์สัตว์โลก เป็นเกมที่ผู้เล่นจะต้องควบคุมตัวละครไปจับสัตว์ให้ครบ 5 ตัว ในป่าและทุ่งหญ้า ผู้เล่นสามารถบังคับตัวละครได้โดยการกดปุ่มลูกศร ขึ้น,ลง,ซ้าย,ขวา หรือ ปุ่ม W,A,S,D คลิกเมาส์ซ้ายเพื่อจับสัตว์ และมีการเรียงลำดับรูปร่างขนาดสัตว์ให้ถูกต้อง มีการตอบคำถามเกี่ยวกับสัตว์ และการสร้างไหวพริบโดยการอยู่รอดให้ครบตามเวลาที่กำหนด ผลการประเมินผลสัมฤทธิ์ของการเรียน พบว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: เกมส์เสริมการเรียนรู้, เด็กออทิสติก, เกมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ

ABSTRACT

Developing a Learning Game for Autistic Children Game Lucy the Guardian Animal World aims to develop 3D games. Learn about object size comparison for children with autism using animals as a medium. To learn and to test the achievement of autistic children age 12 years and over by the standard t-test, which is the game Lucy, the guardian of the world. You can control the characters by pressing the Up, Down, Left, Right, or W button. A, S, S, D Click the left mouse button to capture the animal and arrange the correct animal shape, answer the animal question and build the flair by survival time. Average grades before and after class Overall were at the highest level.

Keywords: Educational Game, Autistic Children, Game Computer 3D

ระบบจัดการสถานตรวจสภาพรถเอกชนภูมिरักษ์ 2 Car Inspection Management System for BHUMIRAK 2

ตรีทิศพล ลาตกระโทก^{1*} และ วันเพ็ญ โพธิ์เกษม²

สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์^{1,2} คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

treetosponess@gmail.com^{*}, swanpen29@gmail.com²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบจัดการสถานตรวจสภาพรถ กรณีศึกษาสถานตรวจสภาพรถเอกชนภูมिरักษ์ 2 จากเดิมเก็บข้อมูลด้วยโปรแกรมไมโครซอฟต์เอ็กเซล และการจดบันทึกด้วยมือ ทำให้ไม่สามารถเก็บข้อมูลและจัดการข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้การประมวลผลข้อมูลล่าช้า และอาจเกิดข้อผิดพลาด และ 2) เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานระบบจัดการสถานตรวจสภาพรถเอกชนภูมिरักษ์ 2 ระบบจัดการสถานตรวจสภาพรถเอกชนภูมिरักษ์ 2 ใช้ขั้นตอนการดำเนินงานแบบ SDLC ประกอบด้วย ศึกษาและรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์และออกแบบระบบ โดยใช้ Hierarchical Chart, Context Diagram, Data Flow Diagram, Process Description, E-R Diagram, Data Schema, Data Dictionary, ออกแบบส่วนนำเข้าข้อมูล, ออกแบบส่วนแสดงผลข้อมูล ทดสอบระบบและแก้ไขระบบ การดูแลปรับปรุงระบบ และประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งาน

ผลการวิจัยพบว่า ระบบที่พัฒนาขึ้น สามารถทำงานได้ดีและตอบสนองต่อความต้องการของลูกค้าได้ ช่วยลดความซ้ำซ้อนของงาน และสามารถเก็บข้อมูลลูกค้า เก็บรักษาประวัติการใช้บริการของลูกค้า เมื่อลูกค้ามาใช้บริการในครั้งถัดไป สามารถสืบค้นข้อมูลจากข้อมูลลูกค้า ประวัติการใช้บริการของลูกค้า มาเก็บข้อมูลในการใช้บริการในปัจจุบัน ทำให้สามารถเก็บข้อมูลได้เร็วขึ้น และช่วยให้บริการลูกค้าได้รวดเร็วขึ้น ความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: Windows Application, ระบบฐานข้อมูล, รถ, พ.ร.บ., ภาษี

ABSTRACT

This research The purpose is to develop a car inspection management system. Case study of car inspection for BHUMIRAK 2 Originally stored in Microsoft Excel and handwritten notes. The data can not be stored and managed efficiently. Delayed data processing error.

The research findings were as follows: Car Inspection Management System For BHUMIRAK 2 Use computer technology development. Developed system Can work well and respond to customer needs. Reduce duplication of work. And can store customer information. Maintain customer service history. When customers come to use the next time. Can retrieve information from customer information. Customer service history To keep the information in the current service. It can store data faster. And faster service Overall were at the high level.

Keywords: Database System, Saving Money Management System, Saving Money Program

การพัฒนาระบบสถาบันสอนภาษา English Design Management System of English Design Language Institute

ศศิวิมล กลั่นทอง^{1*} สายสุนีย์ จีบใจ²

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ¹ และ สาขาวิชาการระบบสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล² คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
Sasiwimon082538@gmail.com^{*}, a1102923@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เป็นการวิเคราะห์ ออกแบบและพัฒนาโปรแกรมฐานข้อมูลระบบบริหารสถาบันสอนภาษา English Design เพื่อใช้ในการจัดเก็บข้อมูลการลงทะเบียนเรียน ข้อมูลครู ข้อมูลตารางเรียน ข้อมูลนักเรียน ข้อมูลคอร์ส ข้อมูลห้องเรียน และสามารถเพิ่ม ลบ แก้ไข ค้นหา ข้อมูล รวมถึงการพิมพ์ใบเสร็จต่างๆ และการพิมพ์รายงาน ให้มีความสะดวกและรวดเร็วมากยิ่งขึ้น สำหรับโครงการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ใช้โปรแกรม Microsoft Visual Studio.Net 2015 ร่วมกับ Microsoft SQL Server 2014 บนระบบปฏิบัติการ Microsoft Window 10 ในการจัดทำ Application ในด้านการจัดการฐานข้อมูล ทั้งนี้เพื่อสนับสนุนงานด้านฐานข้อมูล มุ่งเน้นความรวดเร็ว ของการประมวลผลการจัดเก็บฐานข้อมูล การจัดทำรายงาน ตรงความต้องการของผู้ใช้งานเป็นหลัก

คำสำคัญ: สถาบันสอนภาษา, ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ

ABSTRACT

This research The purpose is to develop the database program of management system of English Design language institute. To collect registration data, teacher data, class schedule, student data, course data, classroom data and also able to add, delete, edit, search information, type receipts and report conveniently and faster. This research project use Microsoft Visual Studio.Net 2015 and Microsoft SQL Server 2014 on Microsoft Window 10 to build the application in database management. Also to support database and focus on evaluating, database collecting and reporting on user's needed rapidly.

Keywords: Language Institute, management information system

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยี 2 มิติ แบบมีปฏิสัมพันธ์ เรื่อง ฝัณญัถัยบนโลกแห่งคำศัพท์

Development of interactive learning media with interactive 2D technology The Vocabulary World

อรรธกานต์ จำปาจันทร์^{1*} สายสุนีย์ จัปโจร²

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ¹และ สาขาวิชาการระบบสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล² คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
newnacup21@gmail.com^{*}, a1102923@hotmail.com

บทคัดย่อ

การพัฒนาเกมฝัณญัถัยบนโลกแห่งคำศัพท์ มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมสองมิติ ให้ความรู้ทางด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผ่านการเล่นเกมสองมิติ โดยมีกลุ่มเป้าหมาย คือ เด็กอายุ 10 ปี ขึ้นไป เพื่อให้สามารถเรียนรู้และพัฒนาทักษะความรู้ทางด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ เกมประกอบด้วยคำศัพท์มีทั้งหมดด้วยกัน 7 หมวด คือ สิ่งมีชีวิตและสิ่งของ ดวงดาว อาหาร องค์ประกอบของใบหน้า การแสดงอารมณ์ การนับเลข 1 ถึง 1,000,000 และคำศัพท์ธงชาติ 10 ประเทศอาเซียน ผลการประเมินความพึงพอใจของเกมกับกลุ่มตัวอย่าง 20 คน พบว่า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.86 ส่วนค่าเฉลี่ยเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.41 ระดับความพึงพอใจรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: เกมส่งเสริมการเรียนรู้, เกมคอมพิวเตอร์ 2 มิติ, คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ABSTRACT

The development of The Vocabulary World game aimed to create the 2D Animation game for learning the vocabulary. This game was suitable for children, 10 years old or higher. The player could improve their English skill via playing this game. There were 7 categories: life and things, Planet, Food, face Emotional, Number 1 to 1,000,000 and 10 Asean nationality flags. The satisfaction of the game with the sample of 20 people was 3.86 and the standard deviation was 0.41. The result was the quality and satisfaction of the Game Included in the level of satisfaction.

Keywords: Learning Games, 2D Animation, English

ระบบกลุ่มออมทรัพย์เพื่อการผลิตบ้านสะแกแสง จังหวัดนครราชสีมา Saving System for production of Bansakaesaeng NakhonRatchasima

อารยา ศรีประชัย^{1*} และ วีรอร อุดมพันธ์²

สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์¹ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา²
arayaforwork@hotmail.com^{*}, weeraorn@gmail.com²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาโปรแกรมบริหารจัดการกลุ่มออมทรัพย์เพื่อการผลิตบ้านสะแกแสง และ 2) วิเคราะห์และออกแบบโปรแกรมระบบออมทรัพย์บ้านสะแกแสง จังหวัดนครราชสีมา โดยมีขอบเขตการทำงานคือสามารถจัดการข้อมูลสมาชิกได้ ทำรายงานการฝาก รายงานการกู้ รายงานการชำระหนี้ คำนวณเงินปันผลของสมาชิก การพัฒนาได้ใช้โปรแกรม Atom ซึ่งโปรแกรมที่ใช้พัฒนามีความเหมาะสมที่จะใช้กับโปรแกรมบริหารจัดการกลุ่มออมทรัพย์เพื่อการผลิตบ้านสะแกแสง

ผลการดำเนินการ พบว่าโปรแกรมสามารถจัดเก็บข้อมูลสมาชิก จัดเก็บข้อมูลการกู้ยืม สรุปรายงานของทุกเดือนได้ มีการจัดการข้อมูลที่สะดวกยิ่งขึ้น และมีความปลอดภัยต่อข้อมูลของแต่ละบุคคล

คำสำคัญ: กลุ่มออมทรัพย์เพื่อการผลิต, เงินฝากสัจจะ

ABSTRACT

This research The purpose is to develop software to manage Saving System for Production of Bansakaesaeng. The scope of work is to manage the data, Deposit report, Recovery report, Payment report, Calculate dividends of members using Atom program. This program is suitable for the development of the program to manage Saving System for Production of Bansakaesaeng.

Performance The program can manage the data, Collection of loan information. Monthly report summary More convenient data management. And it is safe to personal data.

Keywords: Savings for production, Trust deposit

ระบบจัดการเงินออมสัจจะ กรณีศึกษา บ้านโนนเพชร

Saving Management System Case Study : The Nonphet Village

มณฑนา ชาวสวน^{1*} และ ศันสนีย์ เลี้ยงพานิชย์²

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ¹ สาขาวิชาระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ² คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

mingmantana29@gmail.com^{*}, sunsaneel@hotmail.com²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์ ออกแบบและพัฒนาโปรแกรมฐานข้อมูลระบบจัดการเงินออมสัจจะ เพื่อใช้ในการจัดเก็บข้อมูลการสมัครสมาชิก ข้อมูลการฝาก-ถอนเงิน ข้อมูลการกู้เงิน ข้อมูลชำระเงินกู้ ข้อมูลการปันผล และสามารถเพิ่ม ลบ แก้ไข ข้อมูล รวมถึงการพิมพ์ใบเสร็จต่างๆ และการพิมพ์รายงาน ให้มีความสะดวกและรวดเร็วมากยิ่งขึ้น สำหรับโครงการศึกษาครั้งนี้ใช้โปรแกรม Microsoft Visual Studio.Net 2010 ร่วมกับ Microsoft Access 2013 บนระบบปฏิบัติการ Microsoft Window 10 ในการจัดทำ Application ในด้านการจัดการฐานข้อมูล ทั้งนี้เพื่อสนับสนุนงานด้านฐานข้อมูล มุ่งเน้นความรวดเร็ว ของการประมวลผล การจัดเก็บฐานข้อมูล การจัดทำรายงาน ตรงความต้องการของผู้ใช้งานเป็นหลัก

คำสำคัญ: ระบบฐานข้อมูล, ระบบจัดการเงินออมสัจจะ, โปรแกรมเงินออมสัจจะ

ABSTRACT

The purpose of this project information technology. To analyze Design and development of database applications for the Saving Management System storage customers. Member Data, Deposit Data, Borrow Data, Repayment Data, Dividend Data and can add, delete, edit and print the a bill for Provide more convenient and faster. For this research project using Microsoft Visual Studio.Net 2010 operating system with Microsoft Access 2013 on Microsoft Window 10 for the preparation of the Application Management Database. In order to support the database. Focus quickly processing the database storage reporting meet the needs of users. The results show that the program can work by the scope.

Keywords: Database System, Saving Money Management System, Saving Money Program

การพัฒนาระบบบริหารร้านเมจิกวอชคาร์แคร์

The development of Magic watch Car Care Management System

ภาณุวัฒน์ คันทจันทร์^{1*} และ สายสุนีย์ จัปโจร²

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ¹ และสาขาวิชาระบบสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล² คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
berr.4129@gmail.com^{*}, a1102923@hotmail.com²

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ของโครงการงานเทคโนโลยีสารสนเทศฉบับนี้ เพื่อเป็นการวิเคราะห์ ออกแบบ และพัฒนาโปรแกรมฐานข้อมูลระบบบริหารจัดการร้านคาร์แคร์ เพื่อใช้ในการจัดเก็บข้อมูลลูกค้า ข้อมูลรถ ข้อมูลพนักงาน ข้อมูลการรับรถและงานบริการ และสามารถเพิ่ม ลบ แก้ไข ค้นหาข้อมูล รวมถึงการพิมพ์ใบเสร็จชำระเงิน และการพิมพ์รายงาน ให้มีความสะดวกและรวดเร็วมากยิ่งขึ้น สำหรับโครงการศึกษาครั้งนี้ใช้โปรแกรม Microsoft Visual Studio 2015 ร่วมกับ SQL Server 2014 Management Studio บนระบบปฏิบัติการ Microsoft Window 10 ในการจัดทำ Application ในด้านการจัดการฐานข้อมูล ทั้งนี้เพื่อสนับสนุนงานด้านฐานข้อมูล มุ่งเน้นความรวดเร็ว ของการประมวลผล การจัดเก็บฐานข้อมูล การจัดทำรายงาน ผลการทดสอบด้านความง่ายต่อการใช้งานระบบ มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ระบบบริหารจัดการร้านคาร์แคร์,ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ

ABSTRACT

The purposes of the research were to develop the Veracity Car Care Management System Program. For collect applying Getting a car, customer data, car data, staff data, and it also be able to add, delete, edit the data, and printing receipt and report. This project uses Visual Basic Studio 2017 collaborate with Microsoft SQL Server 2014 on the operation system Microsoft Window 10. The objective of creating this application is to managing the database for support database task to make the promptitude in evaluating data, collecting data, creating the report mainly precise with the need of user test results Overall satisfaction was high level.

Keywords: Magic wash car care, management information system

พฤติกรรมการณ์เรียนของนักศึกษาสาขาภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

Chinese Program student's Learning Behaviors at the Faculty of Humanities and
Social Sciences of the Rajabhat Maha Sarakham University

ปวีณา ปักกาโล^{1*} มลิตา สุขุณพันธ์² มารีษา ปริ้มมงคล³ ลลิตา เพชรกิริยา⁴

ศิริพร ไกยสินธุ์⁵ และ ณิชามา ยศุตมธาดา⁶

สาขาภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

malida868@gmail.com^{1*}, xielan19@gmail.com²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาพฤติกรรมการณ์เรียนของนักศึกษาสาขาภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม 2) เปรียบเทียบพฤติกรรมการณ์เรียนของนักศึกษาสาขาภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จำแนกตาม เพศ ชั้นปี และผลการเรียนเฉลี่ยสะสม ประชากรได้แก่นักศึกษาคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จำนวน 321 คน กลุ่มตัวอย่างได้แก่นักศึกษาสาขาวิชาภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จำนวน 264 คน ได้มาโดยแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วยแบบสอบถาม 3 ตอน คือ 1)แบบสอบถามสภาพของนักศึกษา 2) แบบสอบถามพฤติกรรมการณ์เรียน 10 ด้าน 3) ข้อเสนอแนะ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานโดยใช้ t-test (Independent Samples) และ F-test (One-way ANOVA)

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักศึกษาสาขาภาษาจีนคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มีระดับพฤติกรรมการณ์เรียน โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อจำแนกเป็นรายด้าน พบว่า มีพฤติกรรมการณ์เรียนอยู่ในระดับมาก และระดับน้อยคือ ด้านความวิตกกังวลในการเรียน 2) นักศึกษาสาขาภาษาจีนคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ที่มีเพศต่างกัน มีพฤติกรรมการณ์เรียนโดยรวมและเป็นรายด้านทุกด้านไม่แตกต่างกัน 3) นักศึกษาสาขาภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ที่เรียนชั้นปีต่างกัน มีพฤติกรรมการณ์เรียนโดยรวมและเป็นรายด้าน 9 ด้าน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ยกเว้นด้านการมีสมาธิและการเอาใจใส่ในการเรียน นักศึกษามีพฤติกรรมการณ์เรียนไม่แตกต่างกัน 4) นักศึกษาสาขาภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ที่มีผลการเรียนเฉลี่ยต่างกันมีพฤติกรรมการณ์เรียนโดยรวมและเป็นรายด้าน 6 ด้าน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีพฤติกรรมการณ์เรียนอีก 4 ด้าน คือ ด้านการมีสมาธิและการเอาใจใส่ต่อการเรียน ด้านกระบวนการรวบรวมข้อมูล ด้านการทดสอบตนเอง การทบทวนและการเตรียมตัวในการเรียน และด้านยุทธวิธีในการสอบและการเตรียมตัวสอบไม่แตกต่างกัน

คำสำคัญ: พฤติกรรมการณ์เรียน, นักศึกษาสาขาวิชาภาษาจีน, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ABSTRACT

The purposes of the research were to: 1) study the learning behaviors of Chinese Program students at the Faculty of Humanities and Social Science of the Rajabhat Maha Sarakham University; 2) compare the students' learning behaviors of the Chinese Program of the Faculty of Humanities and Social Sciences of Rajabhat Maha Sarakham University, by sex, grade and result. The research object of this thesis are students from the Faculty of Humanities and Social Sciences of the Rajabhat Maha Sarakham University, totally 321 students. The target group of this study include 264 senior students of the Chinese Program of the Faculty of Humanities and Social Sciences at the Rajabhat Maha Sarakham University. The instrument used in collecting the data was a questionnaire, there are three parts: 1. The basic profile of students, 2. 10 aspects of learning behavior questionnaire content 3. Suggestions. The statistics used in analyzing the collected data were Percentage, Mean, Standard Deviation and the T-test and F-test of the test hypotheses.

The research findings showed that 1) the learning behaviors of the students in Chinese Program of the Faculty of Humanities and Social Sciences, in general, at a high level. When distinguished in all aspects, we can find that there are at a high level: learning attitude, at a low level is the learning anxiety. 2) Students of the Chinese Program of the Faculty of Humanities and Social Sciences are different in gender. However, there is no difference in all aspects of the learning behaviors. 3) Students of the Chinese Program of the Faculty of Humanities and Social Sciences are in different classes, at the statistical level of .05 are different, but there is no difference in the determination and emphasis on learning. 4) Students of the Chinese Program of the Faculty of Humanities and Social Sciences have different grades, but overall and six aspects: there are differences, at the statistical level of .05 are different; in the other four aspects, that is, testing and self- test tactics, data collection procedures, self-testing, Learning review and self-preparation, are differences.

Keywords: Learning Behaviors, Chinese Program Students, Rajabhat Maha Sarakham University

ระบบควบคุมระดับน้ำแบบอัตโนมัติสำหรับการให้น้ำแพะไล่ทุ่ง Automatic Water Level Control System for Field-Goat Feeding Watering

ประภาพร ทองคำ^{1*}, วิสวะ สือสุวรรณ² และ บุญธง วสุริย์³

สาขาวิชาอุตสาหกรรมศิลป์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม^{1,3}

สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์อุตสาหกรรม คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม²

zero2538tak@hotmail.com^{1*}, wisawa.ws@gmail.com², wasuribt@gmail.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบควบคุมระดับน้ำแบบอัตโนมัติสำหรับการให้น้ำแพะไล่ และ 2) หาประสิทธิภาพของระบบควบคุมระดับน้ำแบบอัตโนมัติสำหรับการให้น้ำแพะไล่ทุ่งในฟาร์มเลี้ยงแพะไล่ทุ่ง ผลการวิจัยพบว่า 1) พัฒนาระบบควบคุมระดับน้ำแบบอัตโนมัติสำหรับการให้น้ำแพะไล่ทุ่งที่พัฒนาขึ้น ประกอบด้วยโครงสร้างของระบบ ถังพักน้ำ ถังให้น้ำ โซลินอยด์วาล์ว ปั๊มน้ำ ตัวตรวจวัดระดับน้ำ และระบบควบคุม โดยมี อัตราการไหลของน้ำในระดับน้ำแบบอัตโนมัติสำหรับการให้น้ำแพะไล่ทุ่งที่พัฒนาขึ้น พบว่า อัตราการไหลของน้ำจากปั๊มน้ำลงถังพักน้ำ 180 ลิตร เฉลี่ยอัตราการไหลอยู่ที่ 84.50 ลิตรต่อนาที และอัตราการไหลของน้ำที่ควบคุมด้วยโซลินอยด์วาล์วในการปล่อยน้ำลงอ่างน้ำ โดย 100 ลิตร เฉลี่ยอัตราการไหลอยู่ที่ 17.68 ลิตรต่อนาที 2 และ 2) ประสิทธิภาพของระบบควบคุมระดับน้ำแบบอัตโนมัติสำหรับการให้น้ำแพะไล่ทุ่งในฟาร์มเลี้ยงแพะไล่ทุ่ง ในการประยุกต์ใช้งานจริงพบว่าสามารถประหยัดเวลาในการให้น้ำแพะได้ ดีกว่าการเติมน้ำแบบใช้แรงงานคน ร้อยละ 26.68

คำสำคัญ: ระบบควบคุมระดับน้ำ, การให้น้ำแพะไล่ทุ่ง

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) develop automatic water level control system for field - goat watering, and 2) the performance of the automatic water level control system for goat watering in goat farms. The research findings showed that 1) develop automatic water level control system for goat watering consisted of the base of the tank system, a water tank, a solenoid valve, a water pump and a water level sensor. The water flows at the rate of 84.50 liters per minute into the 180 - liter tank and flows, controlling by a solenoid valve, at the rate of 17.68 liters per minute into the 100 - liter tank and flows, controlling by solenoid valve, at the rate of 17.68 liters per minute into the 100 - liter tub. 2) the performance of system for goat watering in goat farms is outdone the conventional watering by 26.68 percent.

Keywords: Automatic water, Field-Goats Feeding feeding

ระบบควบคุมอย่างง่ายสำหรับชุดเทอร์โมอิเล็กทริกผลิตไฟฟ้าขนาดเล็ก Simple Control System for Small TEG Unit

พงศ์พนิช พลอยแดง^{1*} วิศวะ สือสุวรรณ² จุฑาศินี พรพุทศรี³ และ บุญธง วสุริย์⁴
สาขาวิชาอุตสาหกรรมศิลป์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม^{1,3,4}
สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์อุตสาหกรรม คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม²
Topeve1244@gmail.com¹, wisawa.ws@gmail.com², jutasinee@npru.ac.th³, wasuribt@gmail.com⁴

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาระบบการผลิตไฟฟ้าและป้องกันความเสียหายสำหรับเทอร์โมอิเล็กทริกผลิตไฟฟ้า (TEG) และหาประสิทธิภาพของการผลิตพลังงานไฟฟ้าด้วยเทอร์โมอิเล็กทริกผลิตไฟฟ้า ระบบผลิตไฟฟ้าและระบบควบคุมอุณหภูมิสำหรับชุดเทอร์โมอิเล็กทริกผลิตไฟฟ้า ที่ประกอบด้วย โครงสร้างระบบ แผ่นระบายความร้อน เทอร์โมอิเล็กทริกผลิตไฟฟ้า เครื่องเป่าลมร้อน ตู้ควบคุมทางไฟฟ้าและอิเล็กทรอนิกส์ เทอร์โมคัปเปิลชนิดเค โมดูลวัดแรงดัน รีเลย์ จอแสดงผลแบบผลึกเหลว และไมโครคอนโทรลเลอร์ ซึ่งระบบสามารถป้องกันไม่ให้เทอร์โมอิเล็กทริกผลิตไฟฟ้าได้รับอุณหภูมิเกิน 180 องศาเซลเซียส ตามคุณสมบัติที่อุณหภูมิร้อนที่ระดับ 106 องศาเซลเซียส และอุณหภูมิเย็นอยู่ที่ระดับ 41 องศาเซลเซียส ตลอดการทำงาน สำหรับประสิทธิภาพของการผลิตพลังงานไฟฟ้าของระบบด้วยชุดเทอร์โมอิเล็กทริกผลิตไฟฟ้าพบว่า สามารถสร้างแรงดันไฟฟ้าที่แรงดันเฉลี่ย 3.76 โวลท์ ที่ระดับกระแสเฉลี่ย 6.24 มิลลิแอมป์ โดยจ่ายกำลังงานไฟฟ้าได้ต่อเนื่องเฉลี่ยไม่น้อยกว่า 20 นาที ในแต่ละรอบการทำงานที่ควบคุมแล้ว

คำสำคัญ: เทอร์โมอิเล็กทริก, อุณหภูมิ, ผลิตไฟฟ้า

ABSTRACT

The purposes of this research are develop a power generation and prevention system for the Thermo Electric Generator (TEG), and measure the performance of TEG Unit (TEGU.) The power generation and temperature control system for TEGU consists of a system framework a heat sink, TEG pads, a hot air, blower, electrical and electronic control cabinets, a Type-K thermocouple, a voltmeter module, relays, liquid crystal display (LCD) and microcontrollers. Our system can prevent the temperature of TEGU exceed 180 degrees Celsius when the high temperature level is at 106 degrees Celsius and the low temperature level is at 41 degrees Celsius. In terms of the performance of the TEGU, it generates an electric current of average 3.76 volt 6.24 mill amperes when it continuously operates for at least 20 minutes in each controlled cycle.

Keywords: Thermoelectric, temperature, electricity

ระบบควบคุมแขนกลทาสีแบบอัตโนมัติ

Control System for Automated Painting Robot Arm

สุกัญญา ทองเชื้อ¹, วิสวะ สือสุวรรณ² สิทธิชัย โรจน์รุ่งศิริ³ และบุญธง วสุริย์⁴

สาขาวิชาอุตสาหกรรมศิลป์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม^{1,3,4}

สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์อุตสาหกรรม คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม²
katae020309@gmail.com¹, wisawa.ws@gmail.com², rsittichai2@gmail.com³, wasuribt@gmail.com⁴

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบควบคุมแขนกลทาสีผนังแบบอัตโนมัติ 2) ศึกษาผลการทดลองใช้ระบบควบคุมแขนกลทาสีผนังแบบอัตโนมัติ และ 3) ศึกษาผลประสิทธิภาพของระบบควบคุมแขนกลทาสีผนังแบบอัตโนมัติ

ผลการวิจัยพบว่า 1) ระบบควบคุมแขนกลทาสีผนังแบบอัตโนมัติ พบว่า ประกอบด้วย ฐานโครงสร้าง เพลากลึงยวชูดึงทรายถ่วงน้ำหนัก มอเตอร์กระแสตรง บีบทาสี แปรงทาสี ถังสี ถ้อยเคลื่อนที่ และตู้ควบคุมแบบอัตโนมัติ โดยสามารถทำการเคลื่อนที่ทาสีได้แบบอัตโนมัติครบสมบูรณ์ตามขอบเขตของการวิจัยที่ได้กำหนดไว้ 2) ระบบควบคุมแขนกลทาสีผนังแบบอัตโนมัติ มีการเคลื่อนที่แนวทแยงซ้าย ทางขวา แนวขึ้น และแนวลง ใช้ระยะทางที่ 105 เซนติเมตร ใช้เวลาในการขับเคลื่อนอยู่ที่ 0.58 นาที ค่ากระแสไฟฟ้าที่ใช้อยู่ที่ 0.28 แอมแปร์ และ 3) ประสิทธิภาพของระบบควบคุมแขนกลทาสีผนังแบบอัตโนมัติของพื้นที่ขนาดที่ 1.08 ตารางเมตร ความสิ้นเปลืองของสี ร้อยละ 10 ขณะที่แรงงานคนใช้เวลา 1.6 นาที แต่มีความสิ้นเปลืองของสี ร้อยละ 25

คำสำคัญ: ระบบควบคุม, แขนกล, ทาสีผนัง

ABSTRACT

The purpose of this research is to 1) develop automatic control system for automated painting robot arm, 2) perform an experiment of wall painting by the automated arm, and 3) measure the performance of the automatic arm control system. The results of this research show that 1) an automatic control system for wall paintings consisted of a DC motor, a paint pump, a paint brush, paint tank wheels and automatic control cabinets, that the painting robot can automatically move and perform wall painting successfully. Furthermore 2) automatic control arm can fully move left, right, up, and down. and Using the current of 0.28 Amperes, the robot moves 105 centimeters within 0.58 minutes. Finally, 3) the performance of our robot exceeds human capability in terms of color consumption. While our robot consumes 10 percent of for 1.08 square - meter wall painting, human workers usually use 25 percent.

Keywords: control system, mechanical arm, paint

ระบบตรวจวัดน้ำหนักบรรทุกของในรถจักรยานด้วยไมโครคอนโทรลเลอร์ Bicycle Loading Weight Measurement System by Microcontroller

พรศิริ วิเศษนคร^{1*} วิศวะ สือสุวรรณ² และ บุญธง วสุริย์³

สาขาวิชาอุตสาหกรรมศิลป์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม^{1,3}

สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์อุตสาหกรรม คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม²

lhing.m@hotmail.com¹, wisawa.ws@gmail.com², wasuribt@gmail.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาระบบการตรวจวัดน้ำหนักบรรทุกของรถจักรยานด้วยไมโครคอนโทรลเลอร์ และศึกษาประสิทธิภาพการวัดน้ำหนักบรรทุกของของรถจักรยาน ระบบการตรวจวัดน้ำหนักบรรทุกของรถจักรยานด้วยไมโครคอนโทรลเลอร์ ประกอบด้วย บอร์ดไมโครคอนโทรลเลอร์ตระกูล Arduino โหลดเซลล์ จอแสดงแบบผลึกเหลว ถาดรองรับน้ำหนัก สายไฟ และตู้ควบคุม ส่วนประสิทธิภาพการวัดน้ำหนักบรรทุกของรถจักรยานด้วยไมโครคอนโทรลเลอร์ พบว่า ผลการทดสอบการวัดน้ำหนักขณะจักรยานไม่เคลื่อนที่ มีค่าเฉลี่ยของความผิดพลาด เท่ากับ 1.056 กิโลกรัม และมีความเบี่ยงเบนมาตรฐานของการวัด อยู่ที่ 0.134 และผลการทดสอบการวัดน้ำหนักขณะจักรยานเคลื่อนที่ พบว่า ค่าเฉลี่ยของความผิดพลาด เท่ากับ 1.046 กิโลกรัม และมีความเบี่ยงเบนมาตรฐานของการวัด อยู่ที่ 0.909

คำสำคัญ: การวัดน้ำหนักบรรทุก, รถจักรยาน, ไมโครคอนโทรลเลอร์

ABSTRACT

The objectives of this research are to design and create the bicycle load measurement system with a microcontroller and to measure its performance The bicycle load measurement system is comprised of a microcontroller in Arduino family, load cells, a liquid crystal display (LCD), a load tray, electric wires and control cabinet. As a result, our measurement system has an average error at 1.056 kilogram and a standard deviation of 0.314 when the bicycle is stand still. Meanwhile, when the bicycle is moving, the average error and the standard deviation are reduced to 1.046 kilogram and 0.909, respectively.

Keywords: weight measurement, bicycle, microcontroller

ระบบควบคุมอัตโนมัติสำหรับตู้อบแห้งแบบใช้พลังงานแสงอาทิตย์และเจลกักเก็บความร้อน Automatic Control System for Solar Energy and Heat Retention Gel Dryers

เอมิกา พลนันท^{1*}, วิสวะ ลือสุวรรณ², จุฑาศินี พรพุทศรี³, และ บุญจง วสุริย์⁴
สาขาอุตสาหกรรมศิลป์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม^{1,3,4}
สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์อุตสาหกรรม คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม²
kedamika0231@hotmail.com¹, wisawa.ws@gmail.com², jutasinee@npru.ac.th³,
wasuribt@gmail.com⁴

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาออกแบบ และสร้างระบบควบคุมการอบแห้งด้วยตู้อบแห้งพลังงานแสงอาทิตย์ และเจลกักเก็บความร้อน และหาประสิทธิภาพของระบบควบคุมการอบแห้งด้วยตู้อบแห้งพลังงานแสงอาทิตย์และเจลกักเก็บความร้อน ระบบควบคุมการอบแห้งด้วยตู้อบแห้งพลังงานแสงอาทิตย์และเจลกักเก็บความร้อน ประกอบด้วย ตู้อบแห้งแนวตั้ง แผงโซลาร์เซลล์ ตัวตรวจวัดอุณหภูมิ เจลกักเก็บความร้อน และตู้ควบคุมกึ่งอัตโนมัติ ระบบสามารถทำการอบเก็บพลังงานความร้อนและควบคุมการทำงานด้วยพลังงานไฟฟ้าจากแสงอาทิตย์ ผลการทดสอบประสิทธิภาพ พบว่า ระดับความร้อนภายในตู้อบแห้งเวลาแสงอาทิตย์ ระดับอุณหภูมิเฉลี่ย 38.38 องศาเซลเซียส และระยะเวลาอุณหภูมิของเจลใน 5 ชั่วโมง เมื่อไม่มีแสงอาทิตย์ ระดับอุณหภูมิ 34.40 - 37.40 องศาเซลเซียส การทดสอบคุณภาพทางกายภาพของพริกชี้ฟ้าที่อบแห้งด้วยตู้อบแห้งที่พัฒนาขึ้น พบว่า มีความชื้นมาตรฐานแห้ง ร้อยละ 70.61 ค่าสีมีค่าความสว่าง L* อยู่ที่ 36.58 ค่าสีแดง a* 36.01 ค่าสีเหลือง อยู่ที่ 20.72 และพริกชี้ฟ้าที่อบแห้งด้วยอบแห้งแบบตากแดดธรรมดา มีความชื้นมาตรฐานแห้ง ร้อยละ 70.43 ส่วนค่าสีมีค่าความสว่าง L* อยู่ที่ 33.61 ค่าสีแดง a* 28.11 ค่าสีเหลือง อยู่ที่ 16.85 ซึ่งเห็นได้ว่าความชื้นมาตรฐานแห้ง และสีของพริกชี้ฟ้าที่อบแห้งด้วยตู้อบแห้งที่พัฒนาขึ้นดีกว่าพริกชี้ฟ้าที่อบแห้งแบบตากแดดธรรมดา

คำสำคัญ: ระบบควบคุม, การอบแห้ง, เจลกักเก็บความร้อน

ABSTRACT

This research aims to develop, a design and create a control system for solar and gel dryers The research materials are including a vertical dryer, a solar panel, a thermometer, heat retention gel and semi-automatic control cabinet that can use heat energy and can control solar power. The performance test shows the average heat level of the dryer using solar energy is at 38.38 degree Celsius. When the sun set, the dryer can be operated for 5 hours at 34.40 ° C to 37.40 ° C degree Celsius using heat retention gel in this paper we conduct an experiment on go to peppers. Using our system, the moisture content of dried go at peppers is the color *L is 36.58, the red color *a is 36.01, the yellow color is 20.72. Meanwhile, the goat peppers dried by normal sun drying have moisture content of 70.43% *L value of 33.61 red color value *a of 28.11, and yellow color of 16.85 Accordingly our system achieves a better performance comparing to the dried moisture content standard and dried chilli color of the conventional drying method.

Keywords: Control system, drying, gel retention

การประยุกต์ใช้เทคโนโลยี RFID เพื่อการจัดการศูนย์ออกกำลังกาย Application of RFID Technology for fitness center management

อัญชิกา ไชยแสนหา^{1*} สุรียา ดวงสาพล² และ จารุกิตติ์ สายสิงห์³
สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม^{1,2,3}
niruj186@gmail.com^{*}, ople_2617@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบการจัดการศูนย์ออกกำลังกายและประยุกต์ใช้เทคโนโลยี RFID เพื่อการจัดการศูนย์ออกกำลังกาย 2) ประเมินคุณภาพของการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี RFID เพื่อการจัดการศูนย์ออกกำลังกาย กลุ่มเป้าหมาย คือ คณาจารย์ที่มีความเชี่ยวชาญทางด้านคอมพิวเตอร์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 3 คน และเจ้าของธุรกิจศูนย์ ออกกำลังกายหรือผู้ที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับศูนย์ออกกำลังกาย จำนวน 2 คน รวมจำนวน 5 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยี RFID เพื่อการจัดการศูนย์ออกกำลังกาย แบบประเมินคุณภาพการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี RFID เพื่อการจัดการศูนย์ออกกำลังกาย สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ การหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนา การประยุกต์ใช้เทคโนโลยี RFID เพื่อการจัดการศูนย์ออกกำลังกาย ผู้ศึกษาได้นำทฤษฎีการออกแบบระบบแบบ SDLC และวิเคราะห์ระบบด้วย UML มาใช้ในขั้นตอนการพัฒนาและวิเคราะห์ออกแบบระบบ จนการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี RFID เพื่อการจัดการศูนย์ ออกกำลังกายสามารถใช้งานได้ตรงตามความต้องการและมีประสิทธิภาพในการทำงาน และ 2) ผลการประเมินคุณภาพของการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี RFID เพื่อการจัดการศูนย์ออกกำลังกาย พบว่า การประเมินคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การประยุกต์, เทคโนโลยี, อาร์เอฟไอดี, การจัดการ

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) develop and apply RFID technology for the Management of Fitness Center 2) to assess the quality of the application. RFID technology for Management of fitness centers is a professional-looking faculty. The Board of Information technology is three people and the business owner, fitness center or experience with the fitness center. 2 people total of 5 people, the tools used in education are the application of RFID technology to manage the fitness center. Quality measures Application of RFID Technology for fitness center management The statistics used to analyze the data is to find the average and standard deviation values.

The research findings showed that 1) The results of the application development of RFID Technology for fitness center management The students have brought the theories of SDLC system and analysis systems with UML for the development process and analysis of the system, until the application of RFID technology to manage the fitness center is available to meet the needs and efficiency of the work. and 2) Quality assessment of RFID technology application for the management of fitness center found that the satisfaction were at the highest level.

Keywords: Applied, Technology, RFID, Management

การประยุกต์ใช้ RFID ในระบบคลินิกรักษาสัตว์

RFID application in the clinical treatment of animals

อินทิรา เกลี้ยงไธสง^{1*} พิษชากร ดีวัน² และ จารุกิตต์ สายสิงห์³

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม^{1,2,3}

inthira.oom@gmail.com^{*}, ople_2617@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบคลินิกรักษาสัตว์ 2) ประยุกต์ใช้ RFID ในระบบคลินิกรักษาสัตว์ 3) เพื่อประเมินคุณภาพของระบบคลินิกรักษาสัตว์ กลุ่มเป้าหมาย คือ คณาจารย์ที่มีความเชี่ยวชาญทางด้านคอมพิวเตอร์คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 3 คน และบุคลากรคลินิกรักษาสัตว์ จำนวน 2 คน รวมจำนวน 5 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ ระบบคลินิกรักษาสัตว์ แบบประเมินคุณภาพระบบคลินิกรักษาสัตว์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ การหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาระบบคลินิกรักษาสัตว์ ผู้ศึกษาได้นำทฤษฎีการออกแบบระบบแบบ SDLC และวิเคราะห์ระบบด้วย UML มาใช้ในขั้นตอนการพัฒนาและวิเคราะห์ออกแบบระบบ จนระบบคลินิกรักษาสัตว์ สามารถใช้งานได้ตรงตามความต้องการและมีประสิทธิภาพในการทำงาน และ 2) ผลการประเมินคุณภาพของระบบคลินิกรักษาสัตว์ พบว่า การประเมินคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: การประยุกต์ใช้, RFID, คลินิกรักษาสัตว์

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) develop animal clinic 2) for RFID application in the clinical treatment of animals 3) to assess the quality of the clinical treatment of animals. The target group is students who are proficient in computer technology faculty and staff of 3 veterinary clinic number 2 5 Total number of instruments used in the study include the veterinary clinic. The quality system assessment clinic for animals. The statistics used in this study is to find the mean and standard deviation.

The research findings showed that 1) Development of veterinary clinics. The study led theory and systems analysis, system design with UML SDLC model used in the analysis, design and development stages. The system Veterinary Clinic Can be used to meet the needs and performance. And 2) The quality of veterinary clinics that evaluate quality. Overall a were at the high level.

Keywords: RFID, clinical, treatment, animals

ระบบรับจํานา-ขายสินค้า ร้านฮองเต้

The development system of pledge for Hongtae shop

อัครชัย ศิริบัติ^{1*} อภิชาติ ชารีกัน² และ ชเนตตี พิมพ์สุวรรณ³

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม^{1,2,3}
ake_oishi@hotmail.com^{*}, apichitinw@gmail.com², chanettee2011@hotmail.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบระบบรับจํานา-ขายสินค้า ร้านฮองเต้ 2) ประเมินประสิทธิภาพของระบบรับจํานา-ขายสินค้า ร้านฮองเต้ โดยการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ทำการพัฒนาระบบตามวงจรการพัฒนา ระบบ SDLC และวิเคราะห์ระบบด้วย UML ในด้านการพัฒนาโปรแกรมโดยใช้ภาษา VB.NET และบริหารฐานข้อมูลด้วย Microsoft SQL Server management studio กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการประเมินประสิทธิภาพระบบ จำนวน 4 คน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญและผู้ประกอบธุรกิจ เครื่องมือที่ใช้มี 2 ชนิด ได้แก่ 1) ระบบระบบรับจํานา-ขายสินค้า ร้านฮองเต้และ 2) แบบประเมินประสิทธิภาพระบบรับจํานา-ขายสินค้า ร้านฮองเต้ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ระบบรับจํานา-ขายสินค้า ร้านฮองเต้ สามารถใช้งานได้ตรงตามความต้องการประกอบด้วย 2 ส่วนการใช้งานหลัก ได้แก่ 1) ส่วนของพนักงาน และ 2) ส่วนของผู้ดูแลระบบ และ 2) ผลการประเมินประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญ 4 คน มีผลมีผลการประเมินโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: รับจํานา, รับคืนสินค้า, หลุดจํานา

ABSTRACT

The objectives of the research were to 1) The development system of pledge for Hongtae shop, and 2) evaluate the efficiency of The development system of pledge for Hongtae shop system. The research was developed based on SDLC System, and the system was analyzed by UML. In program development, the VB.NET was developed. In addition, the database was managed by Microsoft SQL Server Management Studio. The target group using for evaluating the efficiency of system, consisted of 4 persons. The research instrument were the valet management system, and the evaluative from of efficiency in valet management system. The statistic using for data analysis included the Mean and Standard Deviation.

The research findings showed that 1) The development system of pledge for Hongtae shop, could be use based on the objective. It was consisted of the Login System, Member's Information System, Products System, Pledge System, Recover System, Compute Interest System, Sale System, Alert Product Off System, Report System, Information Searching System, User System, and Logout System. 2) The evaluative findings in efficiency from 4 experts, the evaluative findings were at the high level.

Keywords: Pledge, Recover, Product Off

การพัฒนาระบบจัดการการสอบโครงการงานนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

Project exam management system information technology

Rajabhat Maha Sarakham University

วีรพล สันประเดิม^{1*} และ วีระพน ภาณุรักษ์²

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม^{1,2}

golfzaza0512@gmail.com^{*}, panurag@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบจัดการการสอบโครงการงานนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม 2) ประเมินคุณภาพระบบ และ 3) หาความพึงพอใจของผู้ใช้งานระบบ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ชั้นปีที่ 4 จำนวน 1 หมู่เรียน จำนวน 32 คน เครื่องมือในการศึกษา ได้แก่ ระบบจัดการการสอบโครงการงานนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม แบบประเมินคุณภาพของระบบ และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ใช้ระบบ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ระบบจัดการการสอบโครงการงานนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคามที่พัฒนาขึ้นสามารถใช้งานได้จริงครบทุกโมดูลตามขอบเขตงานของระบบ 2) ผลการประเมินคุณภาพจากระบบจัดการการสอบโครงการงานนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ผลการประเมินโดยรวมทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด และ 3) ผลการสอบถามความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจโดยรวมต่อระบบจัดการการสอบโครงการงานนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: ระบบจัดการการสอบ, จัดการการสอบโครงการงาน, สอบโครงการงานนักศึกษา, โครงการงานนักศึกษา

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) develop Project exam management system information technology Rajabhat Maha Sarakham University 2) estimate quality of Project exam management system and 3) find contentment of Project exam management the student in IT major fourth year one section 32 people are the simple. The tools of learn are 1) Project exam management system information technology Rajabhat Maha Sarakham University 2) test of quality's system and 3) A query satisfaction user system. The statistics used to analyze information as follow; the mean and standard deviation.

The research findings showed that 1) Project exam management system information technology Rajabhat Maha Sarakham University can be used. 2) The result of assessment of quality all of module following the system's content Project exam management system information technology Rajabhat Maha Sarakham University is very satisfying excellent. and 3) the query result of satisfaction from the simple to the system. It is level excellent.

Keywords: exam management system, Project, Project exam

การพัฒนาระบบจองหอพักออนไลน์ จังหวัดมหาสารคาม System dorm online in MahaSarakhm

ธัญชนก อิงเทพย์^{1*} เขตตะวัน พิเมย² และ วีระพน ภาณุรักษ์³

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม¹ และ สาขาวิชาเทคโนโลยี
สารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม²

t01ingtep@gmail.com^{*}, kettawan477@gmail.com², panurag@hotmail.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบจองหอพักออนไลน์ จังหวัดมหาสารคาม 2) หาคุณภาพของ คุณภาพของระบบ 3) หาความพึงพอใจของผู้ใช้งานของระบบ โดยกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จำนวน 33 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ ระบบจองหอพักออนไลน์ จังหวัดมหาสารคาม แบบสอบถามระบบ และแบบประเมินความพึงพอใจของระบบ สถิติที่ใช้ในการศึกษาได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ระบบจองหอพักออนไลน์ จังหวัดมหาสารคาม สามารถนำไปใช้งานได้จริงอย่างมีคุณภาพตรงตามขอบเขตของระบบงาน และ 2) ผลการประเมินคุณภาพของระบบ โดยรวมทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด และ 3) ผลการหาความพึงพอใจการใช้งานระบบ มีผลโดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ระบบ, จอง, หอพัก, ออนไลน์

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) develop System dorm online in MahaSarakhm 2) To find the quality of System dorm online in MahaSarakhm 3) To find satisfaction of System dorm online in MahaSarakhm By the group population and Sample That In education that is Student Information Technology Department of information technology Mahasarakham Rajabhat University Amount Thirty-three people. Study tools include System dorm online in MahaSarakhm the satisfaction of users of an System dorm online in MahaSarakhm. The statistics used for data analysis, mean and standard deviation.

The research findings showed that 1) System dorm online in MahaSarakhm can be used for quality. 2) The quality of the System dorm online in MahaSarakhm was at the high level. and 3) The satisfaction of the System dorm online in MahaSarakhm was at the high level.

Keywords: system, reservations, dorm, online

ระบบบันทึกสุขภาพแม่และเด็กผ่านแอปพลิเคชัน บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ Developing a Mother and Child Health Record System through Android Operating System

อาธิติยา ประเสนา^{1*} ณัฐพล ปัดทุม² และ ภาสกร ธนศิริธรรม³

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม¹ และ สาขาวิชาเทคโนโลยี
สารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม²
taw4245@gmail.com^{*}, toppadtum5@gmail.com², ptanasirathum@gmail.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) การพัฒนาระบบบันทึกสุขภาพแม่และเด็กผ่านแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ 2) ประเมินคุณภาพการพัฒนาระบบบันทึกสุขภาพแม่และเด็กผ่านแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้ระบบบันทึกสุขภาพแม่และเด็กผ่านแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จำนวน 30 คน แบบประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ใช้ระบบ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ผู้ศึกษาได้ใช้เครื่องมือในการศึกษา ดังนี้ (1) แอปพลิเคชันบันทึกสุขภาพ แม่และเด็ก (2) แบบประเมินคุณภาพแอปพลิเคชันบันทึกสุขภาพ แม่และเด็ก (3) แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ป่วยฝากครรภ์ที่มีต่อแอปพลิเคชันที่พัฒนาขึ้น

ผลการวิจัยพบว่า 1) ระบบบันทึกสุขภาพแม่และเด็กผ่านแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ที่พัฒนาขึ้นสามารถใช้งานได้จริง 2) ผลการประเมินคุณภาพ จากผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ที่มีความคิดเห็นต่อระบบบันทึกสุขภาพแม่และเด็กผ่านแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ผลการประเมินโดยรวมอยู่ในระดับมาก 3) ผลการสอบถามความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจโดยรวมต่อระบบบันทึกสุขภาพแม่และเด็กผ่านแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ โดยรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด

คำสำคัญ: แอปพลิเคชัน, แอนดรอยด์, สุขภาพแม่และเด็ก

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) For the development of the mother and child health record system through the application on the Android operating system. 2) To assess the quality of mother and child health records development through applications on the Android operating system. 3) To study the satisfaction of users of the mother and child health record system through the Android operating system. The sample is Student Information Technology Department of information technology 30 students in Rajabhat Mahasarakham University. Quality assessment by experts and the user satisfaction questionnaire. Statistics used in data analysis were mean and standard deviation.

The research findings showed that 1) Mother and child health recordings through the application on the developed Android operating system can be used. 2) Quality evaluation results. From 3 experts who have comments on the mother and child health record system through the Android operating system. The overall rating was at a high level. 3) The results of the satisfaction questionnaire from the sample were satisfied overall to the mother and child health record system through the application on the Android operating system. Overall, the level of satisfaction was highest.

Keywords: Application, Android, Mother and Child

ระบบช่วยตัดสินใจในการศึกษาต่อระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยใช้เทคนิคเหมืองข้อมูล Decision Support System to study Senior High School using Data Mining Techniques

มนิรัตน์ เนตรวงศ์^{1*} อธิชา แก่นวงษ์² และ วงษ์ปัญญา นวนแก้ว³
สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม^{1,2,3}
maneeratnedwong@gmail.com^{*}, minnei5678@gmail.com², nuankaew.w@gmail.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบช่วยตัดสินใจในการศึกษาต่อระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโดยใช้เทคนิคเหมืองข้อมูล 2) ประเมินคุณภาพของระบบช่วยตัดสินใจในการศึกษาต่อระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโดยผู้เชี่ยวชาญ 3) ศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อระบบช่วยตัดสินใจในการศึกษาต่อระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโดยใช้เทคนิคเหมืองข้อมูล โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนผดุงนารี จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 30 คน คัดเลือกด้วยวิธีการสุ่มเป็นกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาได้แก่ 1) ระบบช่วยตัดสินใจในการศึกษาต่อระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยใช้เทคนิคเหมืองข้อมูล 2) แบบประเมินคุณภาพระบบ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจผู้ใช้งานที่มีต่อระบบ สถิติในการศึกษาได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ระบบช่วยตัดสินใจในการศึกษาต่อระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยใช้เทคนิคเหมืองข้อมูลสามารถนำไปใช้งานได้จริงอย่างมีคุณภาพ 2) ผลการประเมินคุณภาพของระบบช่วยตัดสินใจในการศึกษาต่อระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ผลการประเมินโดยรวมพบว่ามีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก 3) ผลการประเมินความพึงพอใจการใช้งานระบบช่วยตัดสินใจในการศึกษาต่อระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จากผู้ใช้งานกลุ่มตัวอย่าง 30 คน พบว่ามีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับดี

คำสำคัญ: ระบบ, ตัดสินใจ, เหมืองข้อมูล

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) develop an Decision Support System to study Senior High School using Data Mining Techniques. 2) To evaluate the quality of Decision Support System to study Senior High School using Data Mining Techniques. By the experts. 3) To take the satisfaction of program. The target group consisted lower secondary school 3 students at Phadungnaree school 30 people in Maha Sarakham province. The students were randomly assigned to a group of 2 classrooms, namely lower secondary school 3, room 1 and room 2. Tools were: 1) Develop an Mining Techniques. 2) A quality assessment and 3) the questionnaire satisfaction of system. The statistics used to analysis data is mean and standard deviation.

The research findings showed that 1) An Decision Support System to study Senior High School using Data Mining Techniques is reasonable to be developed and publication. 2) The Quality of system with up to the excellent level. And 3) Users' satisfaction in sample group has considering to the average level fond in good level.

Keywords: System, Decision Support, Data Mining Techniques

การพัฒนาระบบจัดการงานอบรมออนไลน์ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยี
สารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

Management Training Online Technology of the country Department of
information technology Shares

อภิรักษ์ ประทุมมา^{1*} และ วีระพน ภาณุรักษ์²

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม^{1,2}

apirak0538@gmail.com^{*}, panurag@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบจัดการงานอบรมออนไลน์ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม 2) ประเมินคุณภาพระบบ 3) หาความพึงพอใจใช้งานระบบ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ชั้นปีที่ 4 จำนวน 1 หมู่เรียน จำนวน 32 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ ระบบจัดการงานอบรมออนไลน์ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม แบบประเมินคุณภาพของระบบ และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ใช้ระบบ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษาพบว่า 1) ระบบจัดการงานอบรมออนไลน์ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม สามารถใช้งานได้ตามขอบเขตระบบงาน 2) ผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ ผลการประเมินโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด 3) ผลการสอบถามความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจโดยรวมต่อระบบจัดการงานอบรมออนไลน์ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: ระบบจัดงานอบรม, ลงทะเบียนอบรม, จัดการงานอบรมออนไลน์

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) for develop Management Training Online Information Technology Department of information technology Shares 2) for estimate quality Management Training Online Information Technology Department of information technology Shares 3) find satisfaction of Management Training Online Information Technology Department of information technology Shares's users. The simple is the fourth year student 1 section 32 people. The equipment for study are 1) Management Training Online Information Technology Department of information technology Shares system 2) the test's estimate quality of system 3) the test's satisfaction of system the statistics used to analyze information as follow ; the mean and standard deviations.

The research findings showed that 1) Management Training Online Information Technology Department of information technology Shares can use following the system's content 2) The result of assessment of quality is very satisfying excellent. 3) the query result of satisfaction from the simple to the system. It is level excellent.

Keywords: System Training, Registration Training, Management Training Online

ระบบขายอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ออนไลน์ Online Computer Equipment Sales

เจนจิรา สายคุณ^{1*} รัฐพงษ์ ฝ้ายอุประ² และ ภาสกร ธนศิริธรรม³

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม¹และสาขาวิชาเทคโนโลยี

สารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม²

jenzyzyzy143@gmail.com^{*}, filmratthphong@gmail.com², ptanasirathum@gmail.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบขายอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ออนไลน์ 2) ประเมินคุณภาพระบบขายอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ออนไลน์ 3) ศึกษาความพึงพอใจผู้ใช้งานระบบขายอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ นักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ ชั้นปีที่ 4 จำนวน 30 คน คัดเลือกด้วยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา 1) ระบบขายอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ออนไลน์ 2) แบบประเมินคุณภาพระบบขายอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ออนไลน์ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ใช้งานระบบขายอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ออนไลน์ สถิติที่ใช้ในการศึกษาได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ระบบขายอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ออนไลน์โดยประกอบด้วยส่วนของผู้ดูแลระบบ และส่วนของผู้สมาชิก 2) ผลการประเมินคุณภาพของระบบขายอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ออนไลน์ พบว่าโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และ 3) ผลการประเมินความพึงพอใจของระบบขายอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ออนไลน์ พบว่าโดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ระบบ, อุปกรณ์คอมพิวเตอร์, ออนไลน์

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) develop a system for selling computer accessories online. 2) To evaluate the quality of online computer equipment sales. 3) To study the user satisfaction of online computer equipment sales. The population and the samples used in the study were students in information technology. Department of information technology 4th year student of 1 group of 30 people selected by random groups. Tools used in the study. 1) The system for selling computer accessories online. 2) To evaluate the quality of online computer equipment sales. 3) To study the user satisfaction of online computer system sales. Quality Assessment and Satisfaction Assessment Form The statistics used in the study are mean () and standard deviation (S.D.)

The research findings showed that 1) The development of online computer equipment sales It consists of an administrator section. And part of the members 2) Evaluation of the quality of online computer systems sales Found to be the best. 3) Satisfaction evaluation of online computer equipment sales. It was in a very high level.

Keywords: development, computer equipment, online

การพัฒนาแอปพลิเคชันแจ้งซ่อมรถยนต์ในอำเภอเมืองมหาสารคาม

Application development car repair in Amphoe Mueang Maha Sarakham

ลัดดาวัลย์ ภูชื่นแสง^{1*} อติพงษ์ ชาวโพธิ์² และ ภาสกร ธนศิระธรรม³

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
nuao7737@gmail.com^{*}, adiphong1993@gmail.com², ptanasirathum@gmail.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแอปพลิเคชันแจ้งซ่อมรถยนต์ในอำเภอเมืองมหาสารคาม 2) ประเมินคุณภาพการพัฒนาแอปพลิเคชันแจ้งซ่อมรถยนต์ในอำเภอเมืองมหาสารคาม 3) หาความพึงพอใจผู้ใช้งานการพัฒนาแอปพลิเคชันแจ้งซ่อมรถยนต์ในอำเภอเมืองมหาสารคาม โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ 1) แอปพลิเคชันแจ้งซ่อมรถยนต์ในอำเภอเมืองมหาสารคาม 2) แบบประเมินคุณภาพการพัฒนาแอปพลิเคชันแจ้งซ่อมรถยนต์ในอำเภอเมืองมหาสารคาม 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อแอปพลิเคชันแจ้งซ่อมรถยนต์ในอำเภอเมืองมหาสารคาม สถิติในการศึกษาได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) แอปพลิเคชันแจ้งซ่อมรถยนต์ในอำเภอเมืองมหาสารคาม สามารถนำไปใช้งานได้จริงอย่างมีคุณภาพ 2) ผลการประเมินคุณภาพของแอปพลิเคชันแจ้งซ่อมรถยนต์ในอำเภอเมืองมหาสารคาม จากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ผลการประเมินโดยรวมพบว่ามีความพออยู่ในระดับมาก และ 3) ผลการประเมินความพึงพอใจการใช้งานแอปพลิเคชันแจ้งซ่อมรถยนต์ในอำเภอเมืองมหาสารคาม พบว่ามีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: แอปพลิเคชัน, แจ้งซ่อมรถยนต์, แอปพลิเคชันแจ้งซ่อมรถยนต์ในอำเภอเมืองมหาสารคาม

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) To develop an application development car repair in Amphoe Mueang Maha Sarakham. 2) To evaluate the quality of program, And 3) To take the satisfaction of program. The target group consisted 30 students and 3 experts at the faculty of Information Technology at Rajabhat Mahasarakham University. Tools were: 1) Application development car repair in Amphoe Mueang Maha Sarakham, 2) A quality assessment and 3) the questionnaire satisfaction of application. The statistics were mean and standard deviation

The research findings showed that 1) An application development car repair in Amphoe Mueang Maha Sarakham. is reasonable to be developed and publication. 2) The efficiency results from the expert show this application has been significant in high level. 3) The satisfaction results from the user show this application has been significant in high level

Keywords: Application, car repair, application development car repair in Amphoe Mueang Maha Sarakham

การศึกษาความต้องการสารสนเทศการขอรับทุนการศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี A Study on Information Needs for a Scholarships of Phetchaburi Rajabhat University.

นิรชรา ชื่นใจ¹ สุกัญชลิกา บุญมาธรรม² และ วีระชัย คอนจจอ²

นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี¹ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ² มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี
niradchara.che@pbru.ac.th¹, sukanchalika.boon@pbru.ac.th², vkhonthai@yahoo.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความต้องการขอรับทุนการศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรีกลุ่มเป้าหมายคือนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรีที่รับทุนการศึกษา จำนวน 30 คน เลือกโดยใช้วิธีการเจาะจงเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่แบบสอบถามความต้องการสารสนเทศการขอรับทุนการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า ความต้องการระบบสารสนเทศการขอรับทุนการศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี มีความต้องการระบบสารสนเทศการขอรับทุนการศึกษา ประกอบด้วยความสามารถดาวน์โหลดเอกสารขอรับทุนการศึกษา แนะนำทุนการศึกษาต่อต่างประเทศ และระบบสามารถแจ้งเตือนข่าวสารให้กับนักศึกษา โดยความต้องการสารสนเทศโดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: การศึกษาความต้องการสารสนเทศ, การขอรับทุนการศึกษา, การศึกษาความต้องการสารสนเทศการขอรับทุนการศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

ABSTRACT

This research aims to: To study on Information needs for a scholarships of Phetchaburi Rajabhat University. The samples, selected by a specific selection method, included 30 students of Phetchaburi Rajabhat University to apply for a scholarship. The research tools were information requirements questionnaire. The data were analyzed through the use of mean and the standard deviation.

The research showed that Study of Information System Requirements to apply for a scholarship of Phetchaburi Rajabhat University. A Students of Phetchaburi Rajabhat University have information requirements for a scholarship. Includes the ability to download scholarship documents. The introduction of scholarships abroad. and system able notifications News for students. The results of the study on information needs were at a high level.

Keywords: Study on Information System Needs, Application for Scholarship, Information System Needs Study, Phetchaburi Rajabhat University

Poster

บทความ

นำเสนอภาคโปสเตอร์

การพัฒนาคู่มือการใช้งานเสมือนจริงของที่นอนลมทำจากถุงน้ำล้างไตโรงพยาบาลศรีสะเกษ Development of Augmented Reality User Manual of Sisaket Hospital Air

Mattress Made from Kidneywashing Liquid Bags

พงษ์เพชร แก้วกล้า^{1*} สมชาย แถวพันธ์² และ ศิริกมล ประภาสพงษ์³

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจและการบัญชี มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ¹

pongpet.kaew57@sskru.ac.th^{*}, p.panichkul@sskru.ac.th³

บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาคู่มือการใช้งานเสมือนจริงของที่นอนลมทำจากถุงน้ำล้างไตโรงพยาบาลศรีสะเกษ 2) ประเมินประสิทธิภาพของคู่มือการใช้งานเสมือนจริงของที่นอนลมทำจากถุงน้ำล้างไตโรงพยาบาลศรีสะเกษ 3) ประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานคู่มือเสมือนจริงของที่นอนลมทำจากถุงน้ำล้างไตโรงพยาบาลศรีสะเกษ เครื่องมือในการวิจัยประกอบด้วยคู่มือการใช้งานเสมือนจริงของที่นอนลมทำจากถุงน้ำล้างไตโรงพยาบาลศรีสะเกษ แบบสอบถามประเมินประสิทธิภาพของคู่มือการใช้งานเสมือนจริงของที่นอนลมทำจากถุงน้ำล้างไตโรงพยาบาลศรีสะเกษ ซึ่งประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญคอมพิวเตอร์ จำนวน 3 คน และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ใช้คู่มือเสมือนจริงของที่นอนลมทำจากถุงน้ำล้างไตโรงพยาบาลศรีสะเกษ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ผู้ป่วยและญาติผู้ป่วย โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง สถิติที่ใช้ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) คู่มือการใช้งานเสมือนจริงของที่นอนลมทำจากน้ำล้างไตโรงพยาบาลศรีสะเกษ ประกอบไปด้วย 2 ส่วน คือ แผ่นโปสเตอร์ที่ใช้เป็นจุด Marker ของคู่มือ และวิดีโออินโฟกราฟิกแนะนำการใช้งานที่นอนลมทำจากถุงน้ำล้างไต 2) ผลการประเมินประสิทธิภาพของคู่มือเสมือนจริง โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และ 3) ผู้ใช้งานโดยรวมมีความพึงพอใจคู่มือเสมือนจริงอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: คู่มือเสมือนจริง, ที่นอนลม, น้ำล้างไต, โรงพยาบาล

ABSTRACT

The objective of this research were to 1) develop augmented reality user manual of Sisaket Hospital air mattresses made from kidneywashing liquid bags 2) evaluate the efficiency of augmented reality user manual of Sisaket Hospital air mattresses made from kidneywashing liquid bags 3) evaluate user satisfaction of augmented reality user manual of Sisaket Hospital air mattresses made from kidneywashing liquid bags. The tools used in this research were: augmented reality user manual of Sisaket Hospital air mattresses made from kidneywashing liquid bags, efficiency evaluation questionnaire which evaluated by 3 of computer experts, and user satisfaction evaluation questionnaire which evaluated by patient and patient relatives. Statistic using average and standard deviation.

The research result were found that the system consists of 2 parts: augmented reality poster of user manual and video infographic guide to use air mattress. An efficiency evaluation result was in most level. The satisfaction evaluation result was in high level.

Keywords: Augmented Reality User Manual, Air mattress, Kidney washing liquid, Hospital

การพัฒนาโบรชัวร์เสมือนจริงห้องพัก S-Home อพาร์ทเมนท์ จังหวัดศรีสะเกษ Development of Augmented Reality Brochure of S-Home Apartment Sisaket Province

ศุภมาศ ภูบาล^{1*} ปวีณวัชร วัชรกุลเศรษฐ์² สุนิสา สีเชียงหา³ และ พนิดา พานิชกุล⁴
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจและการบัญชี มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ¹
supamas.puba57@sskru.ac.th*, p.panichkul@sskru.ac.th⁴

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาโบรชัวร์เสมือนจริงห้องพัก S-Home อพาร์ทเมนท์ 2) ประเมินประสิทธิภาพในการใช้งานโบรชัวร์เสมือนจริงห้องพัก S-Home อพาร์ทเมนท์ และ 3) ประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้โบรชัวร์เสมือนจริงห้องพัก S-Home อพาร์ทเมนท์ จังหวัดศรีสะเกษ เครื่องมือในการวิจัยประกอบด้วย โบรชัวร์เสมือนจริง แบบสอบถาม ประเมินประสิทธิภาพของโบรชัวร์เสมือนจริง ซึ่งประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านคอมพิวเตอร์ และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ใช้งานโบรชัวร์เสมือนจริง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ เจ้าของห้องพักและลูกค้าที่กำลังหาห้องพัก โดยใช้วิธีการคัดเลือกแบบสุ่มตัวอย่าง สถิติที่ใช้ในการวิจัยคือ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) การออกแบบโบรชัวร์เสมือนจริงห้องพัก S-Home อพาร์ทเมนท์ ประกอบไปด้วย 2 ฟังก์ชันหลักคือ โบรชัวร์เสมือนจริง และรูปภาพพาโนรามา 360 องศา สามารถดูได้ในลักษณะการเดินชมเหมือนจริง 2) ผลการประเมินประสิทธิภาพโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก และ 3) ผลการประเมินความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับดี

คำสำคัญ: โบรชัวร์เสมือนจริง, อพาร์ทเมนท์, หอพัก, AR

ABSTRACT

The objective of this research were to 1) develop augmented reality brochure of S-Home apartment Sisaket province 2) evaluate the efficiency of augmented reality brochure of S-Home apartment Sisaket province and 3) evaluate user satisfaction of augmented reality brochure of S-Home apartment Sisaket province. The tools used in this research were: augmented reality brochure of S-Home apartment, efficiency evaluation questionnaire of augmented reality brochure of S-Home apartment which evaluated by computer experts, user satisfaction evaluation questionnaire of augmented reality brochure of S-Home apartment. The samples of this research were the owner and customers who looking for dormitory which sampling by using convenience sampling. Statistic using average and standard deviation.

The research result were found that the system consists of 2 main functions: augmented reality brochure and 360° panorama pictures which were display in a type of virtual walk around. An efficiency evaluation result was in most level. and the satisfaction evaluation result was in high level.

Keywords: Augmented reality, Apartment, Dormitory, AR

บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนลูกเสือ - เนตรนารี สามัญรุ่นใหญ่ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 Computer Assisted Instruction Scout – Girl Scout (Senior Scout) for 3RD Year High School

วิจักขณ์ อิศวาวุฒิ^{1*} เกวลิ ฝาใต้² และ พิเชนทร์ จันทร์ปุม³
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
wichat.aa57@snru.ac.th^{*}, gawalee@snru.ac.th², pichain@snru.ac.th³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่อง ลูกเสือ - เนตรนารี สามัญรุ่นใหญ่ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และ 2) ประเมินผลความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง

ผลการวิจัยพบว่า 1) จากการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่อง ลูกเสือ - เนตรนารี สามัญรุ่นใหญ่ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า สามารถใช้งานบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนได้ตามวัตถุประสงค์ 2) ผลประเมินความพึงพอใจการใช้งานบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ลูกเสือ - เนตรนารี สามัญรุ่นใหญ่ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จากกลุ่มตัวอย่าง พบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน, ลูกเสือ - เนตรนารี, สามัญรุ่นใหญ่, ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3, ขบวนการลูกเสือ

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) develop Computer Assisted Instruction Scout – Girl Scout (Senior Scout) for 3RD Year High School and 2) to evaluate the satisfaction of samples. The research found that 1) from the development of Computer Assisted Instruction Scout – Girl Scout (Senior Scout) for 3RD Year High School found that achieve the objective 2) by evaluating the satisfaction of system, overall system was at high level

Keywords: Computer Assisted Instruction, Scout – Girl Scout, Senior Scout, Satisfaction

บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
Computer Assisted Instruction
Information and Communication for Prathomsuksa Four

ศิริญา สุวรรณวงษ์^{1*} เกวลี ฝาใต้² และ พิเชษฐ์ จันทร์ปุม³
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
siriya.su57@snru.ac.th^{*}, gawalee@snru.ac.th², pichain@snru.ac.th³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และ 2) เพื่อประเมินผลความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง

ผลการวิจัยพบว่า 1) จากการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า สามารถใช้งานบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนได้ตามวัตถุประสงค์ 2) ผลประเมินความพึงพอใจการใช้งานบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จากกลุ่มตัวอย่าง พบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน, เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, ความพึงพอใจ

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) about Computer Assisted Instruction information and communication for prathomsuksa four, and to 2) evaluate the satisfaction of samples.

The research findings showed that the 1) from the development of Computer Assisted Instruction information and communication for prathomsuksa four found that can work with Computer Assisted Instruction according to objective 2) assessments are satisfied with Computer Assisted Instruction information and communication for prathomsuksa four from samples found that overall in high level.

Keywords: Computer Assisted Instruction, Information and Communication, Satisfaction

สื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษสัตว์โลกน่ารู้ Animal Planet Vocabulary Book with Augmented Reality Technology

อภิวัฒน์ วัฒนะสุระ^{1*} เกวาลี ผาใต้² และ พิเชนทร์ จันทร์ปุม³
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร¹
fastfast456@hotmail.com^{*}, gawalee@snru.ac.th², pichain@snru.ac.th³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริงเรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สัตว์โลกน่ารู้ 2) เพื่อประเมินความพึงพอใจโดยกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1-3 โรงเรียนบ้านป่าหว้าน จังหวัดสกลนคร จำนวน 30 คน

ผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริงเรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สัตว์โลกน่ารู้ที่พัฒนาขึ้นสามารถทำงานได้ตามวัตถุประสงค์ 2) ผลการศึกษาการประเมินความพึงพอใจ โดยหาค่าทางสถิติ ได้แก่ ค่าคะแนนเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และนำผลที่ได้เทียบกับเกณฑ์การประเมินจากกลุ่มตัวอย่าง พบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: มิติเสมือนจริง, แอปพลิเคชัน, ความพึงพอใจ

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) develop Animal Planet Vocabulary Book with Augmented Reality Technology and 2) to evaluate the satisfaction of samples.

The research found that 1) from the development of Animal Planet Vocabulary Book with Augmented Reality Technology found that achieve the objective 2) result of evaluated the satisfaction of system with statistical values used in the research were mean and standard deviation, overall system was at highest level.

Keywords: Virtual reality, Application, Satisfaction

ระบบตรวจสอบคุณสมบัติสินค้าด้วย QR Code Product Description Checking System with QR Code

ศรีสุดา ขาวจันทร์^{1*} ธิดารัตน์ เหลืองรุ่งเรือง² และ พิเชษฐ์ จันทร์ปุม³
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร¹
meenmean06@hotmail.com^{*}, tidarat@snru.ac.th², pichain@snru.ac.th³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบตรวจสอบคุณสมบัติสินค้าด้วย QR Code ในการระบุผลิตภัณฑ์ผ้า
ย้อมคราม และ 2) ประเมินความพึงพอใจของระบบตรวจสอบคุณสมบัติสินค้าด้วย QR Code จากกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มแม่บ้านที่
ทำการผลิตผ้าย้อมคราม ชุมชนบ้านคำบิด อำเภวาริชภูมิ จังหวัดสกลนคร จำนวน 30 คน สถิติที่ใช้คือ ค่าเฉลี่ย และส่วน
เบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ระบบตรวจสอบคุณสมบัติสินค้าด้วย QR Code มีความสามารถระบุผลิตภัณฑ์ผ้าย้อมคราม
ได้ตามวัตถุประสงค์ และ 2) ผลการประเมินความพึงพอใจของระบบตรวจสอบคุณสมบัติสินค้าด้วย QR Code พบว่า
กลุ่มผู้ใช้งานระบบมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: ระบบตรวจสอบคุณสมบัติสินค้า, QR Code, ผ้าย้อมคราม

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) develop product description checking system with QR
code for identify indigo dyed products and 2) to evaluate the satisfaction by samples were 30 members at
indigo-dyed weaving group, Khambid community, Waritchaphum District, Sakon Nakhon Province with
statistic value were average and standard deviation.

The research found that 1) The Product Description Checking System with QR Code was achieve
the objective and 2) by evaluated the satisfaction overall was at highest level.

Keywords: Product Description Checking System, QR CODE, Indigo

แอปพลิเคชันจัดการร้านอาหารบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ Restaurant Management Application on Android

กิตติยา เฟื่องคำปั้ง^{1*} ธิดารัตน์ เหลืองรุ่งเรือง² และ พิเชษฐ์ จันทร์ปุม³
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
ohtooz@hotmail.com^{*}, tidarat@snru.ac.th², pichain@snru.ac.th³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแอปพลิเคชันจัดการร้านอาหารบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ โดยระบบสามารถจัดการข้อมูลรายการอาหาร ข้อมูลพนักงาน เพื่อช่วยอำนวยความสะดวกต่อผู้ใช้บริการ และการปฏิบัติงานของผู้ให้บริการได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น 2) ประเมินความพึงพอใจการใช้งานแอปพลิเคชันจัดการร้านอาหารบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ โดยกลุ่มตัวอย่างคือ ลูกค้าที่มาใช้บริการร้านครัวไอพี จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือแบบสอบถามความพึงพอใจในการใช้งานแอปพลิเคชันจัดการร้านอาหารบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ สถิติที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนาแอปพลิเคชันจัดการร้านอาหารบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ สามารถใช้งานระบบได้ตามวัตถุประสงค์ 2) ผลการประเมินความพึงพอใจการใช้งานแอปพลิเคชันจัดการร้านอาหารบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: แอปพลิเคชันจัดการร้านอาหาร, แอนดรอยด์, ความพึงพอใจ

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) develop a restaurant management application on android. The application can handle food items and employee information, easy to use and increase the performance of the customer service 2) to evaluate the satisfaction of using the restaurant management Application.

The research findings showed that the 1) The application development of restaurant management on android for the purpose. 2) The satisfaction result overall was at highest level.

Keywords: Restaurant management application, Android, Satisfaction

บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน PAT 5 ความถนัดทางวิชาชีพครู ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 Computer Assisted Instruction PAT 5 Aptitude Teachers Grade 6

จตุรรัตน์ โพธิ์คำพุก^{1*} อติรัตน์ เหลืองรุ่งเรือง² และ พิเชษฐ์ จันทร์ปทุม³
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
jutarat_ph57@snru.ac.th^{*}, tidarat@snru.ac.th², pichain@snru.ac.th³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน PAT 5 ความถนัดทางวิชาชีพครู ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 และ 2) ประเมินความพึงพอใจต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสกลราชวิทยานุกูล จำนวน 100 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน แบบสอบถามความพึงพอใจต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน สถิติที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น สามารถใช้งานบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนได้ตามวัตถุประสงค์ และ 2) ผลประเมินความพึงพอใจโดยกลุ่มตัวอย่าง ด้านการแนะนำการใช้งานและแจ้งข้อมูลพื้นฐานของบทเรียนเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาได้แก่ ด้านเนื้อหาของบทเรียนสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และด้านขนาดตัวอักษร สีตัวอักษร อ่านง่าย และสีพื้นมีความเหมาะสม ตามลำดับ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน, PAT 5 ความถนัดทางวิชาชีพครู, ความพึงพอใจ

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) develop Computer Assisted Instruction PAT 5 aptitude teachers grade 6 and 2) to evaluate the satisfaction of samples.

The results found that 1) the development of Computer Assisted Instruction PAT 5 aptitude teachers grade 6 can achieve the objective and 2) result of evaluated the satisfaction found that, instructions and information on the basis of a proper lesson was at highest level. content of the lesson with the purpose of learning was at highest level. and the font size, font color, background color, easy to read and is suitable was at highest level. overall was at highest level.

Keywords: Computer Assisted Lessons Teach, PAT 5 Vocational Aptitude, Satisfaction

การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้
แบบนำตนเอง ในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาล 5 วัดพระปฐมเจดีย์

The Development of Computer-Assisted Instruction on Internet using Self-
Directed Learning for Information Technology and Communication Subject
for Mathayomsuksa 1 Students, Tessaban 5 Watphraphathomchedi School

ชนัญญา สมมิตร^{1*} และ วินัย เพ็งภิญโญ²

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม¹
chanatta.15@gmail.com^{*}, winai36@hotmail.com²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบนำตนเอง ในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 2) หาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่พัฒนาขึ้น 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่พัฒนาขึ้น 4) สอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่พัฒนาขึ้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 35 คน ด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ แบบทดสอบก่อนเรียน แบบทดสอบหลังเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าทดสอบสถิติที

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่พัฒนาขึ้นมีค่า 87.24/81.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และ 3) ผลประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต , การเรียนรู้แบบนำตนเอง , เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) develop Computer-Assisted Instruction on Internet using Self-Directed Learning for Information Technology and Communication Subject; 2) evaluate the efficiency of the developed Computer-Assisted Instruction on Internet; 3) compare students' learning achievement before and after learning the developed Computer Assisted Instruction on Internet; and 4) assess students' satisfaction towards learning with the Computer-Assisted Instruction on Internet. The sample group used in this research was 35 students Mathayomsuksa 1, with simple random sampling. The research instruments included Computer-Assisted Instruction on Internet, Pre-test, Post-test and questionnaire. The research statistics used in data analysis were mean, standard deviation and t-test.

The results of these experiment showed that 1) the efficiency of the Computer-Assisted Instruction on Internet was 87.24/81.33 which was higher than the standard criteria of 80/80; 2) the students' learning achievements after learning with the Computer-Assisted Instruction on Internet were higher than before learning at the statistically significant level of .05; and 3) the overall students' satisfaction towards learning with the Computer-Assisted Instruction on Internet was a highest level.

Keywords: Computer Assisted Instruction on Internet , Self-Directed Learning , Information Technology and Communications

การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ ในรายวิชาสุขศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 5 วัดพระปฐมเจดีย์

The Development of Computer Assisted Internet using Collaborative Learning in Health Education for Subject Mathayom Susa 3 Students,

Tessaban 5 Watphraphathom Chedi School

รัศมี นานล้ำ^{1*} และ วินัย เพ็งภิญโญ²

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม¹

rasmee0404@gmail.com^{*}, winai36@hotmail.com²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ ในรายวิชาสุขศึกษา 2) หาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ การเรียนของผู้เรียนก่อนเรียน และหลังเรียนที่พัฒนาขึ้น 4) สอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 30 คน ด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน, แบบทดสอบก่อนเรียน แบบทดสอบหลังเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าทดสอบสถิติ

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้นมีค่าเท่ากับ 84.33/86.22 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และ 3) ผลประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนโดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือ, บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน, สุขศึกษา

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) develop of Computer Assisted Instruction Using Cooperative Learning. In of Health Education for Mathayom Suksa 3 Students, Tessaban 5 Watphraphathom Chedi School; 2) effectiveness of Computer Assisted Instruction; 3) compare the achievement of students before and after learning the developed and; 4) assess students' satisfaction towards learning with the Computer Assisted Instruction Using Cooperative Learning. The sample group used in this research. was 30 students, with simple random sampling. The research instruments include CAI, Pre-test,-Post-test and questionnaire. The research statistics used in data analysis were mean, standard deviation and t-test.

The results of these experiment showed that 1) the effectiveness of Computer Assisted Instruction was 84.33/86.22 which was higher than the Standard criteria of 80/80. 2) the students' learning achievements after with the CAI were higher than before learning at the statistically significance Level to.05; and 3) The overall students' satisfaction towards learning with the CAI. was highest level.

Keywords: Collaborative Learning Model, Computer Assisted Instruction, Education

การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนโดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค
Learning Together ในรายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกำแพงแสนวิทยา

The Development of Computer-Assisted Instruction using Cooperative
Learning by Learning Together Technique for Career and Technology Subject
for Mathayomsuksa 1 Students, Kamphaengsaenwittaya School

ธนกร ทาน้ำตัน^{1*} และ วินัย เฟ็งภิญโญ²

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม¹

kornfang456@gmail.com*, winai36@hotmail.com²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค Learning Together ในรายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี 2) หาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น 4) สอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยในครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 30 คน ด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ แบบทดสอบก่อนเรียน แบบทดสอบหลังเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าทดสอบสถิติที (T-Test)

ผลการวิจัย พบว่า 1) ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้นมีค่า 84.78/83.11 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และ 3) ผลประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน, การงานอาชีพและเทคโนโลยี, กระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) develop Computer-Assisted Instruction using Cooperative Learning by Learning Together Technique Subject; 2) evaluate the efficiency of the developed Computer-Assisted Instruction; 3) compare students' learning achievement before and after learning the developed Computer-Assisted Instruction; and 4) assess students' satisfaction towards learning with the Computer-Assisted Instruction. The sample group used in this research was 30 students, with simple random sampling. The research instruments included Computer-Assisted Instruction on Internet, Pre-Test, Post-test and questionnaire. The research statistics used in data analysis were mean, standard deviation and t-test.

The results of these experiment showed that 1) the efficiency of the Computer Assisted Instruction was 84.78/83.11 which was higher than the standard criteria of 80/80; 2) the students' learning achievements after learning with the Computer-Assisted Instruction were higher than before learning at the statistically significant level of .05; and 3) the overall students' satisfaction towards learning with the Computer-Assisted Instruction was a highest level.

Keywords: Computer-Assisted Instruction, Career and Technology, Collaborative Learning

การพัฒนาสื่อการเรียนออนไลน์โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบ Active learning
ในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดหนองศาลา (ประชานุกูล)

The Development of Web-Based Instruction using Active Learning in
Information Technology Subject Regarding the Fundamental of Computer for
Mattayomsuksa 1 Student, Watnongsala School (Pracha Nukul)

วัฒนา เสนสาร^{1*} และ วินัย เฟ็งภิญโญ²

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม¹
watthana73140@gmail.com^{*}, winai36@hotmail.com²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อการเรียนออนไลน์ ในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง คอมพิวเตอร์เบื้องต้น 2) เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนออนไลน์ที่พัฒนาขึ้น 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สื่อการเรียนออนไลน์ที่พัฒนาขึ้น 4) สอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้สื่อการเรียนออนไลน์ที่พัฒนาขึ้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดหนองศาลา (ประชานุกูล) จำนวน 30 คน ด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ สื่อการเรียนออนไลน์, แบบทดสอบก่อนเรียนแบบทดสอบหลังเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าทดสอบสถิติ

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของสื่อการเรียนออนไลน์ ที่พัฒนาขึ้นมีค่า 83.67/81.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ที่มีต่อสื่อการเรียนออนไลน์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และ 3) ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อการเรียนออนไลน์ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: รูปแบบการเรียนรู้แบบ Active learning, เทคโนโลยีสารสนเทศ, คอมพิวเตอร์เบื้องต้น

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) develop Web-Based Instruction in Information Technology Subject Regarding the Fundamental of Computer. 2) evaluate the efficiency of Web-Based Instruction; 3) compare students' learning achievement before and after learning the developed Web-Based Instruction; and 4) satisfaction of Junior high school students with Web-Base Instruction. The sample group used in this research was 30 students, Mattayomsuksa 1 with simple random sampling. The research instruments included Web-Based Instruction, Pre-test, Post-test and questionnaire. The research statistics used in data analysis were mean, standard deviation and t-test.

The results of these experiment showed that 1) the efficiency of the Web-Based Instruction was 83.67/81.33, which was higher than the standard criteria of 80/80; 2) the students' learning achievements after learning with the Web-Based Instruction were higher than before learning at the statistically significant level of .05; and 3) the satisfaction of the students with the Web-Based Instruction. Overall, the highest level.

Keywords: Active learning, information technology, Regarding the Fundamental of Computer

การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยใช้รูปแบบกระบวนการเรียนรู้ด้วยตัวเอง
ในรายวิชาภาษาไทย เรื่องมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
โรงเรียนวัดหนองศาลา (ประชานุกูล)

The Development of Computer-Assisted Instruction Using Self-Directed
Learning in Thai Language Subject Spelling Section for Prathomsuksa 4
Student of Watnongsala School (Phacha Nugul)

ศุขากานต์ พวงเปีย^{1*} และ วินัย เฟ็งภิญโญ²

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม¹
callums1995@hotmail.com^{*}, winai36@hotmail.com²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยใช้รูปแบบกระบวนการเรียนรู้ด้วยตัวเอง ในรายวิชาภาษาไทย เรื่องมาตราตัวสะกด 2) หาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น 4) สอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน แบบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าทดสอบสถิติที (T-Test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยใช้รูปแบบกระบวนการเรียนรู้ด้วยตัวเอง และประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ที่พัฒนาขึ้นมีค่า 91.33/85.56 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และ 3) ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: คอมพิวเตอร์ช่วยสอน, รูปแบบการเรียนรู้ด้วยตัวเอง, ภาษาไทย

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) develop Computer-Assisted Instruction Using Self-Directed Learning in Thai Language Subject Spelling Section Using Self-Directed Learning; 2) evaluate the efficiency of Computer-Assisted Instruction developed; 3) compare results before and after school with Computer-Assisted Instruction developed; and 4) satisfaction of school students with Computer-Assisted Instruction developed. The sample was 30 students in prathomsuksa 4 of Watnongsala School (Phacha Nugul). The research instruments were the computer-assisted teaching lessons, achievement of learning and questionnaire. The research statistics used mean, standard deviation, and t-test.

The research findings showed that 1) result of develop Computer-Assisted Instruction Using Self-Directed Learning and performance of Computer-Assisted Instruction. developed was 91.33/85.56 which was higher than the standard criteria of 80/80; 2) learning achievement of students towards Computer-Assisted Instruction after study more than before to statistical significance .05; 3) the overall students' satisfaction towards learning with Computer-Assisted Instruction was a highest level.

Keywords: CAI, Self-learning model, Thai Language

พัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ระบบย่อยอาหาร Multimedia Development on Digestive System

ธวัชชัย สุทธิ^{1*} และ ธิदानุช พุทธิสิมมา²
สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ¹ และสาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์² คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
best25381@gmail.com^{*}, thidanuch.p@nrru.ac.th²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อมัลติมีเดียให้ความรู้ เรื่องระบบย่อยอาหาร 2) ประเมินความพึงพอใจของสื่อมัลติมีเดีย โดยมีขั้นตอนการดำเนินงานโครงการโดยใช้หลักการของ ADDIE Model ประกอบด้วย การวิเคราะห์ การออกแบบ การพัฒนา การดำเนินการ และการประเมินผลโครงการนี้ได้พัฒนาโดยใช้ภาษา Action Script 2.0 มีกลุ่มเป้าหมายในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ บุคคลทั่วไป จำนวน 20 คน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการศึกษาพบว่า โครงการเทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง “ระบบย่อยอาหาร” สามารถให้ความรู้เกี่ยวกับเรื่องระบบย่อยอาหารได้ และ 2) ผลการประเมินความพึงพอใจ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: มัลติมีเดีย, ระบบย่อยอาหาร, การ์ตูนอนิเมชัน

ABSTRACT

The purposes of the research were to develop multimedia knowledge. 2) to assess the satisfaction of the media. The project implementation process, using the ADDIE model, consists of analysis, design, development, implementation and evaluation. This project has been developed using the Action Script 2.0 language. The target audience for this study is individuals 20 people.

The research findings showed that the study indicated that Information technology project “digestive system”; can provide knowledge about the digestive system. And satisfaction in the good.

Keywords: Multimedia, Digestive System, Animation cartoon

การกำจัดไอออนเหล็กในน้ำเสียสังเคราะห์ด้วยถ่านไม้ตะโก
โดยออกแบบการทดลองแบบ Central Composite Design
Removal of Iron (III) in Wastewater with Ebony Wood Charcoal
by Central Composite Design

ชลธาร สุพรรณาริ^{1*} ศิริลักษณ์ บุญเหมาะ² สุกัญญา วงศ์สละ³ สุกานดา โภคพิณิจ⁴
รัศมี แสงศิริมงคลยิ่ง⁵ และ อภิรดี สุขมิลินท์⁶
สาขาวิชาเคมี มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
chonlatan_mtp@hotmail.com^{*}, siriluck.pam@gmail.com², laja2539@gmail.com³,
gratsamee@gmail.com⁴, aj.minkmink@gmail.com⁵

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ กำจัดไอออนเหล็ก (Fe) ออกจากน้ำเสียสังเคราะห์ โดยใช้ถ่านไม้ตะโกเป็นตัวดูดซับ ด้วยเครื่องอะตอมมิคแอบซอร์บชันสเปกโทรมิเตอร์ ทำการศึกษาอิทธิพลต่างๆต่อการดูดซับเหล็กประกอบด้วย ปริมาณตัวดูดซับ ความเข้มข้นของเหล็ก และเวลาในการดูดซับ รวมทั้งศึกษาสภาวะที่เหมาะสมต่อประสิทธิภาพของตัวดูดซับ โดยออกแบบ การทดลองแบบ Central Composite Design (CCD) เพื่อหาสภาวะที่เหมาะสมที่สุดในการดูดซับเหล็กออกจากน้ำเสีย สังเคราะห์ พบว่าสภาวะเหมาะสมที่สุด คือ ปริมาณตัวดูดซับ 3.4266 กรัม ความเข้มข้นของเหล็ก 58.58 พีพีเอ็ม เมื่อ ทำการศึกษาเวลาในการดูดซับพบว่าตั้งแต่เวลา 10 นาทีเป็นต้นไปมีความสามารถในการกำจัดไอออนเหล็กได้ประมาณร้อยละ 100

คำสำคัญ: ไอออนเหล็ก, น้ำเสีย, ถ่านไม้ตะโก, การออกแบบ Central Composite Design, อะตอมมิคแอบซอร์บชันสเปกโทร มิเตอร์

ABSTRACT

The objective of this research is to determine the efficiency of ebony wood charcoal to remove Fe (III) ion from synthetic wastewater. Parameter affecting the adsorption of Fe (III) ion including adsorbent dose, Fe (III) concentration, and adsorption time. The optimum condition by response surface methodology was studied with Central Composite Design (CCD). It was found that the optimum conditions was 3.4266 g of adsorbent dose and 58.58 ppm of Iron (III) concentration can remove Fe (III) ion from synthetic wastewater nearly 100%. The optimum of the adsorbent time is closed to 10 minutes which is removed Fe (III) ion approximately 100%.

Keywords: Fe (III) ion, wastewater, ebony wood charcoal, Central Composite Design, Atomic Absorption Spectrometer

การพัฒนาเกมผจญภัย (โปรเจก อีฟ)

Development Game Adventure subject: Project Eve

ภักนิษฐ์ เข็ดสูงเนิน^{1*} และ สุดาใจ โล่ห้วนิชชัย²

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ¹ สาขาวิชาระบบสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล²

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

pakkanit123@gmail.com^{*}, sudajai@hotmail.com²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เป็นการพัฒนาเกม แบบ 2D แนวผจญภัย โดยมีขั้นตอนการดำเนินงานโครงการ โดยใช้หลักการของ ADDIE model ประกอบด้วย การวิเคราะห์ ออกแบบ การพัฒนา การดำเนินการ และการประเมินผล โครงการนี้ได้พัฒนาโดยใช้ภาษา Action Script 3.0 มีกลุ่มเป้าหมายในการทดสอบครั้งนี้ ได้แก่ บุคคลทั่วไป จำนวน 20 คน ผลการทดสอบพบว่า โครงการเทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง “โปรเจก อีฟ” สามารถให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และมีความพึงพอใจอยู่ในระดับ ดีมาาก

คำสำคัญ: เกม แฟลช, เกมแนวผจญภัย 2ดี

ABSTRACT

Project Eve is a 2D adventure game. This game is created using ActionScript 3.0, by Adobe Flash. This adventure game design and development using the ADDIE model, ADDIE is a systems design framework. The name is an initialism for the five phases it defines for building training and performance support tools: Analysis; Design; Development; Implementation; Evaluation. A specific 20 target audience to focus on testing, The results showed that the Project Eve can provide fun and enjoy a very good level.

Keywords: Games Flash, Adventure Games 2D

การออกแบบและพัฒนาสติ๊กเกอร์ไลน์สาวภูไท จังหวัดกาฬสินธุ์

The design and development sticker line saw phu tai karasin province

อาทิตย์ ไชยโสดา^{1*} พัชรี ศรีพุทธา² จุมพล ทองจำรูญ³ และ ธนัชพงษ์ วั่งคำหาญ⁴

นักศึกษาศาสาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์¹ และ คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์^{2,3,4}

chaisoda5575@gmail.com^{*}, patcharee93@gmail.com², joompol.ksu@gmail.com³,

tanachapong.w@hotmail.com⁴

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาปัจจัยด้านการออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์สาวภูไท จังหวัดกาฬสินธุ์ 2) ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกซื้อสติ๊กเกอร์ไลน์ และ 3) พัฒนาสติ๊กเกอร์ไลน์สาวภูไทที่เป็นเอกลักษณ์และวัฒนธรรมของชาวภูไท จังหวัดกาฬสินธุ์ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ ชั้นปีที่ 1-4 จำนวน 135 คน สถิติที่ใช้ในการศึกษา คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษาพบว่า 1) ผลการศึกษาปัจจัยด้านการออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์สาวภูไท จังหวัดกาฬสินธุ์ ปัจจัยที่มีความสำคัญมากที่สุดคือ การออกแบบไลน์สติ๊กเกอร์มีให้เลือกหลากหลายอารมณ์ เช่น อารมณ์ดีใจ เสียใจ น้อยใจ ฯลฯ 2) ผลการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกซื้อสติ๊กเกอร์ไลน์ โดยพิจารณาจากการออกแบบคาแรคเตอร์ตัวการ์ตูนและลักษณะท่าทาง คำพูดที่ใช้แทนการสื่อสารที่ครอบคลุมทุกๆ กิจกรรมในชีวิตประจำวันมากที่สุด 3) การพัฒนาสติ๊กเกอร์ไลน์สาวภูไท ส่วนมากชื่นชอบให้ตัวสติ๊กเกอร์ที่เป็นผู้หญิงเนื่องจากมีความน่ารัก มีเอกลักษณ์มากมายรวมถึงการแต่งกายในชุดภูไทที่แสดงออกในรูปแบบผ้าซิ่นผ้าสไบปักรดลายที่บ่งบอกถึงชาวภูไทและเป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมภูไท

คำสำคัญ: การพัฒนาสติ๊กเกอร์ไลน์, ภูไท, กาฬสินธุ์

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) A study on the factors affecting the design of a stick line saw Phu tai Karasin Province 2) Study Factors Affecting stick line saw Phu tai and 3) develop a unique stick line saw Phu tai and culture of the Phu tai people Karasin Province. The samples were undergraduate students. Faculty of Karasin Business School. There were 135 students in Kalasin University Year 1-4. The statistics used were percentage, mean and standard deviation.

The research results showed that 1) The study on the factors affecting the design of the stick line saw Phu tai Karasin Province. The most important factor is The design of the sticker is a variety of emotions such as emotions, joy, sadness, etc. 2) Study the factors affecting the purchase of stickers. Based on character design, cartoon characters and gestures. Speech is used to replace every communication that covers it. Most daily activities. 3) The development of stick line saw Phu tai Mostly liked the sticker as a woman because it is cute. There are many unique features, including the Phu tai dress that is displayed in the form of a sarong cloth, embroidered cloth, which indicates the Phu tai and is a conservation of Phu tai culture.

Keywords: Phu tai Sticker Lines, Karasin

การพัฒนาแอปพลิเคชันแนะนำแหล่งท่องเที่ยวโบราณสถานพระธาตุนาดูน ด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน

The Development of Tourist Area Introduce Application at PHRATHAT NADUNE by using Virtual Reality

โยทกา เพชรแสน^{1*} และ อภิชาติ เหล็กดี²

นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ¹ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม²

yy.petsan@gmail.com^{*}, apichat.la@rmu.ac.th²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแอปพลิเคชันแนะนำแหล่งท่องเที่ยวโบราณสถานพระธาตุนาดูนด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน 2) ประเมินคุณภาพแอปพลิเคชันแนะนำแหล่งท่องเที่ยวโบราณสถานพระธาตุนาดูนด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน และ 3) สอบถามความพึงพอใจของผู้ใช้งานแอปพลิเคชัน กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการสื่อสาร คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 24 คน คัดเลือกเป็นกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีการสุ่มอย่างง่ายด้วยวิธีการจับฉลากหมู่เรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แอปพลิเคชันที่พัฒนาขึ้น 2) ประเมินคุณภาพของแอปพลิเคชัน และ 3) แบบถามความพึงพอใจที่มีต่อแอปพลิเคชัน สถิติที่ใช้ในการศึกษา คือ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) แอปพลิเคชันแนะนำแหล่งท่องเที่ยวโบราณสถานพระธาตุนาดูน ด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน ประกอบด้วย ภาพทิวทัศน์ 4 มุมของพระธาตุนาดูนและแผนที่ พร้อมแสดงรายละเอียด และเสียงบรรยายประกอบ 2) ผลการประเมินคุณภาพแอปพลิเคชันแนะนำแหล่งท่องเที่ยวโบราณสถานพระธาตุนาดูนด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนโดยรวมอยู่ในระดับมาก 3) ผลการสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อแอปพลิเคชันแนะนำแหล่งท่องเที่ยวโบราณสถานพระธาตุนาดูนด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนโดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: แอปพลิเคชัน, พระธาตุนาดูน, เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน

ABSTRACT

This objectives of the research were to 1) The Development of Tourist Area Introduce Application at PHRATHAT NADUNE by using Virtual Reality (VR) 2) Quality The Development of Tourist Area Introduce Application at PHRATHAT NADUNE by using Virtual Reality (VR) 3) For the satisfaction of users of the The Development of Tourist Area Introduce Application at PHRATHAT NADUNE by using Virtual Reality (VR) The samples were students in computer technology and communications. Faculty number 24 was used in the study 1) The samples were students in computer technology and communications. Faculty number 24 was used in the study (VR) 2) Standard The Development of Tourist Area Introduce Application at PHRATHAT NADUNE by using Virtual Reality (VR) and 3) Call the satisfaction of users of the The Development of Tourist Area Introduce Application at PHRATHAT NADUNE by using Virtual Reality (VR) statistics used in the study was the mean and standard deviation.

The results were as follows. 1) The Development of Tourist Area Introduce Application at PHRATHAT NADUNE by using Virtual Reality (VR) scenes containing four corners of the earth and Dun map. And breakdown Audio commentary. 2) The quality of the the Development of Tourist Area Introduce Application at PHRATHAT NADUNE by using Virtual Reality (VR) were at a high level. and 3) The results of the satisfaction with the Development of Tourist Area Introduce Application at PHRATHAT NADUNE by using Virtual Reality (VR) were at a high level.

Keywords: Application, PHRATHAT NADUNE, Virtual Realit

การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มสาระการงานอาชีพและเทคโนโลยี
วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง การสร้างวัตถุเบื้องต้นด้วยโปรแกรม Adobe Flash CS6
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนราชินีไศล

Computer Assisted Instruction during the Career and Technology Computer
The basic object creation with the program Adobe Flash CS6
Mathayomsuksa 6 Rasi Salai School

สุชาติ คาวี^{1*} นิรันดร์ ชั้นที่² กฤษฎา ศรีผา³ และ ปาวิณา ฉ่ำกิ่ง⁴
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ
suchat.kawe56@sskru.ac.th^{*}, p.chamking@sskru.ac.th²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างและหาประสิทธิภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่องการสร้างวัตถุเบื้องต้นด้วยโปรแกรม Adobe Flash CS6 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 2) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการเรียนบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน และ 3) ศึกษาความพึงพอใจต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ผลการวิจัยพบว่า 1) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่องการสร้างวัตถุเบื้องต้นด้วยโปรแกรม Adobe Flash CS6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 42.50/70.00 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังจากเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น มีค่าสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีระดับสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน มีความพึงพอใจต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน, ประสิทธิภาพ, ผลสัมฤทธิ์

ABSTRACT

The Proposes of research are 1) To make computer - assisted instruction in Career and Technology Subject in topic "Making basic material with Adobe Flash CS6 Program in Secondary 6" and To determine the effectiveness of Computer Assisted Instruction. 2) To compare learning achievement on Group Learning before and after learning by using Computer Assisted Instruction and 3) study users' satisfaction The Computer Assisted Instruction Group Learning.

The research findings showed that the 1) Efficiently of Computer - assisted instruction in Career and Technology Subject in topic "Making basic material with Adobe Flash CS6 is 42.50 / 70.02. 2) The students' result about learning with computer - assisted instruction that developed. It is higher than the last time that have statistically significant at the level 0.05. 3) The students that studied with this lesson pleased to this lesson and the result is the highest level.

Keywords computer-assisted instruction, result, Adobe Flash CS6

การพัฒนาแอปพลิเคชันการแนะนำหอพักที่เหมาะสมสำหรับนักศึกษา โดยใช้เทคนิคต้นไม้ตัดสินใจด้วยแอปพลิเคชันบนมือถือ

The Development of Student Dormitory Recommendations Using Decision Tree Techniques with Mobile Applications

สมชัย เนื่อสะอาด^{1*} ชัยวุฒิ ปทุมรัตน์² ณัฐพล ปิยะวงษ์³ และ กริชบดินทร์ ผิวหอม⁴
นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์^{1,2,3} มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ⁴
somchai.nuea56@sskru.ac.th^{1*}, chaiwoot.prat56@sskru.ac.th², nuttapon.piya56@sskru.ac.th³
kritbodin.p@sskru.ac.th⁴

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแอปพลิเคชันการแนะนำหอพักที่เหมาะสมสำหรับนักศึกษา โดยใช้เทคนิคต้นไม้ตัดสินใจด้วยแอปพลิเคชันบนมือถือ 2) ประเมินประสิทธิภาพของผู้เชี่ยวชาญ และ 3) ประเมินความพึงพอใจผู้ใช้งาน ประเมินประสิทธิภาพเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน โดยใช้แบบประเมินประสิทธิภาพ และประเมินความพึงพอใจโดยผู้ใช้งานทั่วไปจำนวน 100 คน โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้คือ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษาพบว่า 1) แอปพลิเคชันการแนะนำหอพักที่เหมาะสมสำหรับนักศึกษา โดยใช้เทคนิคต้นไม้ตัดสินใจสามารถใช้งานได้ดี มีประสิทธิภาพ และสามารถค้นหาหอพักได้อย่าง สะดวก รวดเร็ว 2) ผลการประเมินประสิทธิภาพโดยผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับดี และ 3) ผู้ใช้งานทั่วไปมีความพึงพอใจ โดยรวมอยู่ในระดับดี

คำสำคัญ: หอพัก, ต้นไม้ตัดสินใจ, ระบบแนะนำหอพัก

ABSTRACT

The purposes of this research to develop a mobile application for students to suggest suitable dormitory based on decision tree algorithm, evaluate the performance of the application from experts and assess user satisfaction. The system works with decision tree algorithm and is developed by android studio and phpMyAdmin. The performance is evaluated from 5 experts and the satisfaction is assess from 100 users.

Results show that the application comprising searching technique under decision tree algorithm can work properly. The assessment average good level. and the assessment average from users for satisfaction of good level.

Keywords: Dorm, Decision Tree, Recommend Dorm System

การพัฒนาแบบจำลองอุปกรณ์วัดระดับน้ำแสดงผ่านแอปพลิเคชันบนมือถือ The Development of Measuring Water Level Simulation on Mobile

นฤชา ฝากทอง^{1*} นลธวัช จันทะพันธ์² พงศกร คำเพราะ³ และ กนิษฐา อินธิจิต⁴

สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ^{1,2,3,4}

narucha.fakt56@sskru.ac.th^{1*}, nontawat.jant56@sskru.ac.th²,

pongsakorn.kamp56@sskru.ac.th³, k.intichit@sskru.ac.th⁴

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแบบจำลองอุปกรณ์วัดระดับน้ำแสดงผ่านแอปพลิเคชันบนมือถือ 2) ประเมินประสิทธิภาพแบบจำลองอุปกรณ์วัดระดับน้ำแสดงผลผ่านแอปพลิเคชันบนมือถือ และ 3) ประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ต่อแบบจำลอง ผู้พัฒนาได้ออกแบบและพัฒนาแบบจำลองอุปกรณ์วัดระดับน้ำแสดงผ่านแอปพลิเคชันบนมือถือ โดยใช้อุปกรณ์ประกอบด้วย Arduino Uno R3 board, Wifi module ESP8266 และ Ultrasonic sensor ในการพัฒนาแบบจำลอง และพัฒนาแอปพลิเคชันด้วย Android Studio ประเมินประสิทธิภาพเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน โดยใช้แบบประเมินประสิทธิภาพ และประเมินความพึงพอใจโดยผู้ใช้งานทั่วไปจำนวน 50 คน โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้คือ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) แบบจำลองอุปกรณ์วัดระดับน้ำแสดงผ่านแอปพลิเคชันบนมือถือสามารถวัดระดับน้ำและแจ้งเตือนผู้ใช้งานผ่านแอปพลิเคชันบนมือถือได้ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ผลการประเมินประสิทธิภาพ พบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นต่อแบบจำลองอุปกรณ์วัดระดับน้ำแสดงผ่านแอปพลิเคชันบนมือถือ โดยรวมอยู่ในระดับดี และผลการประเมินความพึงพอใจโดยรวมของผู้ใช้งานโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก

คำสำคัญ : วัดระดับน้ำ, แอปพลิเคชัน, โทรศัพท์มือถือ

ABSTRACT

The purposes of this research to develop simulation model for measuring water level using mobile application, evaluate performance of the model and assess the user satisfaction. The simulation model built by arduino uno R3 board, wifi-module ESP8266 and ultrasonic sensor while the mobile application is developed by android studio. The performance of the model and user satisfaction are assessed by 5 experts and 50 users, respectively.

Results show that the model can work properly corresponding with setting criteria while the assessment average from the experts good level. and the assessment average from users for satisfaction Of excellent level.

Keywords: Water level meter, Application, Mobile

การพัฒนาระบบผู้เชี่ยวชาญช่วยวินิจฉัยโรคที่พบบ่อย

The Development of Expert System for Common Disease Diagnosis

นรีกานต์ ผลภิญโญ^{1*} เรืองเศรษฐ์ ไชยสิทธิ์² วชิรวิทย์ บัวศิริ³ และ กนิษฐา อินธิชิต⁴

สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ^{1,2,3,4}

nareekan.polp56@sskru.ac.th^{1*}, ruangset.chai56@sskru.ac.th², Wacharawit.buas56@hotmail.com³

k.intichit@sskru.ac.th⁴

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบผู้เชี่ยวชาญช่วยวินิจฉัยโรคที่พบบ่อย และ 2) ประเมินความเหมาะสมของระบบผู้เชี่ยวชาญช่วยวินิจฉัยโรค กลุ่มตัวอย่างคือ ผู้เชี่ยวชาญช่วยวินิจฉัยโรค จำนวน 5 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบประเมินความเหมาะสมระบบผู้เชี่ยวชาญ สถิติที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า ระบบผู้เชี่ยวชาญช่วยวินิจฉัยโรคที่พบบ่อย สามารถวินิจฉัยโรคได้ และสามารถค้นหาคำศัพท์ทางการแพทย์ได้ และระบบพจนานุกรมคำศัพท์ทางการแพทย์ สามารถแสดงข้อมูลคำศัพท์ทางการแพทย์ได้ 3 ภาษา ประกอบด้วย ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ และภาษากัมพูชา สำหรับผลประเมินความเหมาะสมของระบบผู้เชี่ยวชาญช่วยวินิจฉัยโรคที่พบบ่อย พบว่า ระบบมีความเหมาะสมอยู่ในระดับดี

คำสำคัญ: ระบบผู้เชี่ยวชาญ, วินิจฉัยโรค

ABSTRACT

The purposes of this research were to develop a common diagnostic system, develop a medical terminology dictionary and evaluate the performance of the system from experts. The diagnosis system was designed by decision tree algorithm and object-oriented database model while android studio, MySQL and phpMyAdmin are tools for implementation. Its performance was evaluated by experts using questionnaires.

Results show that the dominant features of the system were diagnosis system and three languages translator for medical terminologies (Thai, English and Cambodian). The assessment average good level.

Keywords: Expert system, Diagnose

การพัฒนาระบบคำนวณพลังงานเพื่อสุขภาพ

The Development of Healthy Energy Calculation System

ธัญญาภรณ์ จันทนา^{1*} และ พีรศุภย์ บุญมาธรรม²

นักศึกษาศาสาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์¹ และ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี²

jumm.jantana@gmail.com^{*}, pheerasut.boon@mail.pbru.ac.th²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบคำนวณพลังงานเพื่อสุขภาพ สำหรับรับรู้อัตราความต้องการการเผาผลาญของร่างกายในชีวิตประจำวัน และจำนวนแคลอรีขั้นต่ำที่ต้องการใช้ในชีวิตแต่ละวัน 2) ทดลองใช้กับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี และ 3) ประเมินความสามารถของระบบจากการทดลองของผู้ใช้งานที่มีต่อระบบคำนวณพลังงานเพื่อสุขภาพ กลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรีจำนวน 30 คน โดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ ระบบคำนวณพลังงานเพื่อสุขภาพ และแบบประเมินความสามารถของระบบสถิติที่ใช้ คือ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาระบบคำนวณพลังงานเพื่อสุขภาพ พบว่า การพัฒนาระบบมีส่วนการทำงานแบ่งเป็น 3 ส่วนคือ ผู้ดูแลระบบ สมาชิก และผู้ใช้ทั่วไป และมีโมดูลการทำงานจำนวน 7 โมดูล ซึ่งประกอบด้วย ส่วนหน้าหลัก ส่วนการคำนวณแคลอรี ส่วนการจัดการข้อมูลส่วนตัว ส่วนการจัดการตารางแคลอรีในอาหาร ส่วนการจัดการกิจกรรมการเผาผลาญ ส่วนการคำนวณดัชนีมวลกาย และส่วนการค้นหา และ 2) การศึกษาผลการทดลองใช้งานและประเมินความสามารถของระบบตามความต้องการของผู้ใช้ระบบ พบว่าด้านประสิทธิภาพการทำงานของระบบ และด้านความง่ายต่อการใช้งานระบบ มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: สุขภาพ, การเผาผลาญ, ระบบคำนวณพลังงาน

ABSTRACT

The purposes of this research were: 1) to develop a healthy energy calculation system in order to know the metabolic rate the body needed in daily life including the minimum number of calories needed in daily life and 2) to assess the users' level of satisfaction on the energy calculator system. The samples of this study included 30 undergraduate students studying in Phetchaburi Rajabhat University selected by simple random sampling. The instruments used in this study were a set of questionnaires and the healthy energy calculation system. The data were analyzed by using mean and standard deviation.

The research findings showed that 1) the healthy energy calculation system contained 3 parts: the administrator, the members, and the general users. There were 7 modules of work system which included the main page, calorie calculation, personal information management, calorie diet management, metabolic activity management, BMI, and search engine. 2) The overall level of the users' satisfaction regarding the efficiency and the simplicity of the system was at the high level.

Keywords: healthy, metabolic rate, energy calculation system

ระบบร้านขายอุปกรณ์ประปาออนไลน์ กรณีศึกษา ร้านมาตรฐานพานิช 2000 The Online Plumbing Shop System Case Study : MattatarnPanich2000

ศรัณยู รอดพันธ์^{1*} และ พีรศุขย์ บุญมาธรรม²

นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี²
rodpran@hotmail.com^{*}, pheerasut.boo@mail.pbru.ac.th²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบร้านขายอุปกรณ์ประปาออนไลน์ และ 2) ประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อระบบระบบร้านขายอุปกรณ์ประปาออนไลน์ กลุ่มทดลองคือผู้ใช้งานทั่วไปจำนวน 5 คน โดยการเลือกแบบบังเอิญ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วยแบบประเมินความพึงพอใจและระบบระบบร้านขายอุปกรณ์ประปาออนไลน์ สถิติที่ใช้ คือ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ระบบร้านขายอุปกรณ์ประปาออนไลน์ที่พัฒนาขึ้นสามารถทำงานได้ตามความต้องการของผู้ใช้ และ 2) ความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อระบบระบบร้านขายอุปกรณ์ประปาออนไลน์ พบว่า ผลการประเมินความพึงพอใจด้านความต้องการของผู้ใช้ระบบ ด้านประสิทธิภาพการทำงานของระบบ ด้านความง่ายต่อการใช้งานระบบ และด้านการรักษาความปลอดภัยของข้อมูลในระบบร้านขายอุปกรณ์ประปาออนไลน์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: ขายสินค้าแบบออนไลน์, สินค้าออนไลน์, พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์

ABSTRACT

The objectives of this research were 1) to develop an online plumbing shopping system and 2) to assess the level of the users' satisfaction on the system of e-commerce Information Management System. The samples were randomly selected of 5 general internet users by accidental sampling method. The instrument used in the research consisted of a set of satisfaction assessment questionnaires and the e-commerce Information Management System. Data were analyzed by mean and standard deviation.

The results showed that the e-commerce online plumbing shopping system could respond appropriately to the needs of the users. The level of satisfaction in the aspects of efficiency of the system, simplicity in using, security of the data, and the overall level of satisfaction was at the highest level.

Keywords: Online plumbing shop system, Products Online, e-Commerce

การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรายวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน

The CAI Development on Computer Information and Technology of Grade 11 with Project-based Learning Activities

ปภาณัท ยูภาพิน^{1*} และ พงษ์ดนัย จิตตวิสุทธิกุล²

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม^{1,2}

paphanat223@gmail.com^{*}, vazabizatan@gmail.com²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน รายวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน 2) หาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น, 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนก่อนและหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น และ 4) หากคุณภาพของโครงการที่ผู้เรียนได้จัดทำขึ้น กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนศรีวิชัยวิทยา จำนวน 1 ห้องเรียน 20 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายด้วยวิธีจับฉลากห้องเรียน

ผลการวิจัยพบว่า 1) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วยเนื้อหาจำนวน 3 หน่วยการเรียนรู้ 2) ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้นมีค่าเท่ากับ 85.67/81.17 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้ 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) คุณภาพในภาพรวมของโครงการที่ผู้เรียนจัดทำขึ้นอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน, การเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน

ABSTRACT

This research was an experimental research with the purposes were to: 1) develop CAI on Computer and Information Technology of Grade 11 with Project-based Learning Activities, 2) find efficiency of the developed CAI, 3) compare the students' achievements before and after learning with the developed CAI, and 4) find total quality of the students projects. The target group used in this research was 20 grade 11 students of Srivichaiwittaya School, which derived from drawing a sample random classroom sampling.

The result findings showed that: 1) the developed CAI consisted of 3 lessons, 2) the efficiency of the developed CAI was 85.67/81.17, which higher than the setting criteria of 80/80, 3) the students' learning achievements after learning with the developed CAI with project-based learning activities was higher than before learning at the statistically significant value of .05, and 4) the total quality of students' projects was at a very good level.

Keywords: Computer Assisted Instruction, Project-based Learning

การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์

The CAI Development on Information and Communication Technology Courses of Grade 8 with Jigsaw Technique Activities

ฉัตรชวาล แสนสี^{1*} และ พงษ์ดนัย จิตตวิสุทธิกุล²

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม^{1,2}

arm0890865563@gmail.com^{*}, vazabizatan@gmail.com²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์, 2) หาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น, 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนก่อนและหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น และ 4) หาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนศรีวิชัยวิทยา จำนวน 1 ห้องเรียน 32 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายด้วยวิธีจับฉลากห้องเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร แบบประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน สถิติที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบค่าสถิติ

ผลการวิจัยพบว่า 1) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วยเนื้อหาจำนวน 2 หน่วยการเรียนรู้ 2) ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้นมีค่าเท่ากับ 86.77/86.56 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้ 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และ 4) ผู้เรียนมีความพึงพอใจในภาพรวมต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้นอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน, เทคนิคจิ๊กซอว์

ABSTRACT

This research was an experimental research with the purposes were to: 1) develop CAI on Information and Communication Technology course of grade 8 with Jigsaw technique activities, 2) find efficiency of the developed CAI, 3) compare the students' achievements before and after learning with the developed CAI, and 4) find the students' satisfaction in learning with the developed CAI. The target group used in this research was 32 grade 8 of Srivichaiwittaya School, which derived from drawing a sample random classroom sampling.

The result findings showed that: 1) the developed CAI consisted 2 lessons, 2) the efficiency of the developed CAI was 86.77/86.56, which higher than the setting criteria of 80/80, 3) the students' learning achievements after learning with the developed CAI with jigsaw technique activities was higher than before learning at the statistically significant value of .05, and 4) the overall satisfaction of students towards learning with the developed CAI with jigsaw technique activities was at a very good level.

Keywords: Computer-assisted instruction, Jigsaw technique

การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์
The development on Social Studies Religion and Culture Course of Grade 8
with Jigsaw Technique Activities

วารารณ คงเกต^{1*} และ พงษ์ดนัย จิตตวิสุทธิกุล²
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม^{1,2}
waraporn253827068@gmail.com*, vazabizatan@gmail.com²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์, 2) หาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น, 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น, และ 4) หาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนศรีวิชัยวิทยา จำนวน 1 ห้องเรียน 30 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายด้วยวิธีจับฉลากห้องเรียน

ผลการวิจัยพบว่า 1) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วยเนื้อหาจำนวน 3 หน่วยการเรียนรู้, 2) ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้นมีค่าเท่ากับ 83.33/81.78 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้, 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน, เทคนิคจิ๊กซอว์

ABSTRACT

This research was an experimental research with the purposes were to: 1) develop CAI on Social Studies Religion and Culture course of grade 8 with Jigsaw technique activities, 2) find the efficiency of the developed CAI, 3) compare the students' learning achievements before and after learning with the developed CAI, and 4) find the students' satisfaction in learning with the developed CAI with Jigsaw technique activities. The target group used in this research was 30 grade 2 students of Srivichaiwittaya School, which derived from drawing a sample random classroom sampling.

The result findings showed that: 1) the developed CAI consisted of 3 lessons, 2) the efficiency of the developed CAI was 83.33/81.78, which higher than the setting criteria of 80/80, 3) the students' learning achievements after learning with the developed CAI with Jigsaw technique activities was higher than before learning at the statistically significant value of .05, and 4) the students' satisfaction toward learning with the developed CAI with Jigsaw technique activities was at a good level.

Keywords: Computer Assisted Instruction, Jigsaw technique

การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรายวิชาศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิค STAD

The CAI Development on Art Course of Grade 4 with STAD Learning Activities

ชาคริต วาราชนนท์^{1*} และ พงษ์ดนัย จิตตวิสุทธิกุล²

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม^{1,2}

fluke22012@gmail.com^{*}, vazabizatan@gmail.com²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน รายวิชาศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิค STAD 2) หาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนก่อนและหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น และ 4) หาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิค STAD กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดวังขนายทายการาม จำนวน 1 ห้องเรียน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรายวิชาศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 แบบประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สถิติที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบค่าสถิติ

ผลการวิจัยพบว่า 1) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วยเนื้อหาจำนวน 3 หน่วยการเรียนรู้ 2) ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้นมีค่าเท่ากับ 83.78/81.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้ 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิค STAD สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) ความพึงพอใจในภาพรวมของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนา โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิค STAD อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน, เทคนิค STAD

ABSTRACT

This research was an experimental research with the purposes were to: 1) develop CAI on Art course of grade 4 with STAD learning activities, 2) find efficiency of the developed CAI, 3) compare the students' learning achievements before and after learning with the developed CAI, and 4) find the students' satisfaction in learning with the developed CAI with STAD learning activities. The target group used in this research was 30 grade 4 students of Wangkhanaitayikaram School.

The research findings showed that: 1) the developed CAI consisted of 3 lessons, 2) the efficiency of the developed CAI was 83.78/81.00, which higher than the setting criteria of 80/80, 3) the students' learning achievements after learning with the developed CAI with STAD learning activities was higher than before learning at the statistically significant value of .05, and 4) the overall satisfaction of students towards learning with the developed CAI with STAD learning activities was at a very good level.

Keywords: CAI, STAD technique

การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนออนไลน์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ภาษา HTML สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

The Development of Online Computer Assisted Instruction with Self-directed Learning Entitled “HTML Language” for Mathayom Suksa 3 Students

พรเจตน์ จำปาศรี^{1*} และ วิมาน ใจดี²

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม^{1,2}

ijedza001@gmail.com^{*}, wimanj@gmail.com²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนออนไลน์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ภาษา HTML สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 2) หาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนออนไลน์ 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนออนไลน์ 4) หาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนออนไลน์ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบางแพปฐมพิทยา จำนวน 35 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนออนไลน์ 2) แบบประเมินด้านเนื้อหา 3) แบบประเมินด้านเทคนิคและวิธีการ 4) แบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 5) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ประสิทธิภาพ E1/E2 และการทดสอบสถิติ t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา และผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคและวิธีการมีความคิดเห็นต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนออนไลน์ว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด 2) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนออนไลน์ มีค่าประสิทธิภาพ 80.19/84.67 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 3) ผู้เรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนออนไลน์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนออนไลน์ อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนออนไลน์ , การจัดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ABSTRACT

The purposes of this research were 1) to develop the online computer assisted instruction with self-directed learning entitled “HTML Language” for Mathayom Suksa 3 students, 2) to evaluate the effectiveness of the online CAI, 3) to compare the learning achievement of the learners before and after learning with the online CAI, and 4) to find the satisfaction of learners with the online CAI. The target group used in this study was 35 students of Mathayom Suksa 3 of Bangphaepathompittaya School. The instruments used in this research were 1) the online CAI, 2) the assessment form of the content, 3) the assessment form of the techniques and methodology, 4) the learning achievement test, and 5) the assessment form of learner satisfaction. The data were statistically analyzed using mean, standard deviation, E1/E2 efficiency, and t-test dependence.

The research findings showed that: 1) the opinion of the content experts and the technique and methodology experts on the online CAI were at the highest level, 2) the effectiveness of the online CAI was 80.19/84.67 that were higher than the criteria, 3) the learners who studied with the online CAI had post-test scores higher than pre-test scores at .05 significance level, and 4) the learners satisfied with the online CAI was at the highest level.

Keywords: Online Computer Assisted Instruction , Self-directed Learning

การจัดการเรียนรู้แบบ STEM Education โดยใช้เกมในรายวิชาคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กรณีศึกษาโรงเรียนวัดบ้านหลวง

A Learning Management STEM Education by Game in Subject Computer for Grade 4 Students. Case Study Wat Ban Luang School.

คุณานนต์ ชื่นเงิน^{1*} และ จรินทร์ อุ่มไกร²

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม¹

petch3588@gmail.com^{*}, aor030@hotmail.com²

บทคัดย่อ

งานวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) หาประสิทธิภาพของสื่อการสอน เรื่อง คอมพิวเตอร์น่ารู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยสื่อการสอน เรื่อง คอมพิวเตอร์น่ารู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อสื่อการสอน เรื่อง คอมพิวเตอร์น่ารู้ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดบ้านหลวง จำนวน 30 คน ด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่ายโดยการจับฉลากห้อง เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ สื่อการสอน เรื่อง คอมพิวเตอร์น่ารู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน แบบประเมินดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (IOC) และแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน

ผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อการสอนมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ คือ 83.44/81.56 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 24.47 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยสื่อการสอน จึงสรุปได้ว่า การเรียนการสอนรายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี ด้วยสื่อการสอน เรื่อง คอมพิวเตอร์น่ารู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนได้จริง

คำสำคัญ : สะเต็มศึกษา , เกม , การจัดการเรียนรู้

ABSTRACT

This research is experimental research. The purpose is to 1) to find the effectiveness of Instruction media about computer interesting for effective Prathomsuksa 4 students. 2) to comparison of pre and post learning achievement of learners using Instruction media with about computer interesting for effective Prathomsuksa 4 students.3) to studying of student satisfaction towards Instruction media about computer interesting. The target group of the research are 30 students selected by purposive sampling of Prathomsuksa 4 students of Wat Ban Luang School with a simple random method by lottery people. There are research tools include with the Instruction media about computer interesting for effective Prathomsuksa 4 students that got through from expert assessment by 3 people. A conformance index assessment form between the questions and the objectives of the achievement test form (IOC), and student satisfaction assessment form.

The result of the research found that 1) the Instruction media efficiency criteria is 83.44/81.56. 2) the learning achievement of learners after learning is higher than before learning. The average 24.47 at the .05 level of significance. 3) the students were satisfied with the Instruction media. It is concluded that, Career and Technology with Instruction media about Computer Interesting for effective Prathomsuksa 4 students can increase the achievement of the actual learning.

Keywords : STEM Education , Game , Learning Management

การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อดิจิทัลออนไลน์ รูปแบบ STEM Education กรณีศึกษา
โรงเรียนวัดหนองโพธิ์ (ศิลปวิทยาคม) ในรายวิชา วิทยาศาสตร์ สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
The Learning management STEM Education.By Using Digital Online. Case
study in Science project,Wat Nongpho School (Silpakwittayakom)

For Grade 4 students

ชนัซพร แก้วงอก^{1*} และ จรินทร์ อุ่มไกร²

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
ja574145218@gmail.com^{*}, aor030@hotmail.com²

บทคัดย่อ

งานวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อดิจิทัลออนไลน์ รูปแบบ STEM Education กรณีศึกษาโรงเรียนวัดหนองโพธิ์ (ศิลปวิทยาคม) ในรายวิชาวิทยาศาสตร์ สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 2) เพื่อหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อดิจิทัลออนไลน์ รูปแบบ STEM Education 3) เพื่อเปรียบเทียบ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อดิจิทัลออนไลน์ รูปแบบ STEM Education 4) เพื่อศึกษา ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อดิจิทัลออนไลน์ รูปแบบ STEM Education ประชากรนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 30 คน คัดเลือกโดยแบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ สื่อดิจิทัลออนไลน์ รูปแบบ STEM Education แบบทดสอบความรู้ แบบประเมินคุณภาพสื่อดิจิทัลออนไลน์ รูปแบบ STEM Education แบบสอบถามความพึงพอใจ

ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อดิจิทัลออนไลน์ รูปแบบ STEM Education มี องค์ประกอบด้านเนื้อหาและด้านเทคนิค คุณภาพบทเรียนอยู่ในระดับดีมาก 2) ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อดิจิทัลออนไลน์ รูปแบบ STEM Education อยู่ตามเกณฑ์ที่กำหนด 89.33/80.553) ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียน มีคะแนนหลังเรียนเพิ่มขึ้นกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อบทเรียนการ์ตูน มัลติมีเดีย โดยอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: สะเต็มศึกษา, สื่อดิจิทัลออนไลน์,วิทยาศาสตร์

ABSTRACT

The purposes of this study were 1) to development of The Learning management STEM Education. By Using Digital Online. 2) The Learning management STEM Education. By Using Digital Online. 3) to study the student's achievement after learning with The Learning management STEM Education. By Using Digital Online. The sample, selected by simple random sampling by 30 students who studied in grad 3 and 4) to study satisfaction of The Learning management STEM Education. By Using Digital Online.

The results showed that 1) the efficiency of The Learning management STEM Education. By Using Digital Online is a good level, 2) the efficiency of The Learning management STEM Education. By Using Digital Online. By Using Digital Online was at 89.33/80.55, 3) the academic achievement of students learned was higher than the pretest with the statistical significance of .05 and 4) the evaluation of the satisfaction is a more level.

Keywords: STEM Education, Digital Online, Science

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ร่วมกับเทคโนโลยีการผสมผสานโลกเสมือนจริง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพระปฐมวิทยาลัย วิชาวิทยาศาสตร์

The Learning Management by Constructivism via Augment Reality. For Grade 9 Students. Phrapathom Wittayalai School. Science Subject.

นพดล แสงเจริญไพศาลสิน^{1*} และ จรินทร์ อุ่มไกร²

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม¹

golf.nopadol.npd@gmail.com*, aor030@hotmail.com²

บทคัดย่อ

งานวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ร่วมกับเทคโนโลยีการผสมผสานโลกเสมือนจริง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพระปฐมวิทยาลัย วิชาวิทยาศาสตร์ 2) หาประสิทธิภาพของสื่อการสอน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ ตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ประชากรนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/5 จำนวน 50 คน คัดเลือกโดยแบบสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) สื่อการสอนโดยใช้เทคโนโลยีการผสมผสานโลกเสมือนจริง 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน และ 4) แบบประเมินด้านเนื้อหาและเทคนิค

ผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อการสอนที่สร้างขึ้นโดยใช้เทคโนโลยีการผสมผสานโลกเสมือนจริง มีองค์ประกอบด้านเนื้อหาและด้านเทคนิค คุณภาพบทเรียนอยู่ในระดับดี 2) ประสิทธิภาพของสื่อการสอนโดยใช้เทคโนโลยีการผสมผสานโลกเสมือนจริง อยู่ตามเกณฑ์ที่กำหนด 91.26/85.33 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียน มีคะแนนหลังเรียนเพิ่มขึ้นกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อสื่อการสอนโดยใช้เทคโนโลยีการผสมผสานโลกเสมือนจริง โดยอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: เทคโนโลยีผสมผสานโลกเสมือนจริง, ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์, วิทยาศาสตร์

ABSTRACT

The purposes of this study were 1) to development of media created with augmented reality by using the learning management by Constructivism. 2) Find the effectiveness of the lesson. According to 80/80 criteria. 3) Achievement of student before and after statistically significantly higher than before using it at .05. And 4) to study satisfaction. The sample, selected by simple random sampling by 50 students who studied in grad 9

The results showed that 1) the efficiency of instructional media created with augmented reality is a good level, 2) the efficiency of instructional media created with augmented reality was at 91.26 / 85.33, 3) the academic achievement of students learned was higher than the pretest with the statistical significance of .05 and 4) the evaluation of the satisfaction is a high level.

Keywords: Augmented reality, Constructivism, Science

การพัฒนาเว็บสมาร์ตดิจิทัลออนไลน์ รายวิชาการออกแบบและการพัฒนาสื่อดิจิทัล
โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

The development to web smart digital online in course Digital Content
Design and Development by Flipped Classroom for undergraduate students
Nakhon Pathom Rajabhat University.

พรเทพ สมบูรณ์^{1*} และ จรินทร์ อุ่มไกร²

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
tripleza5@gmail.com^{*}, aor030@hotmail.com²

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาเว็บสมาร์ตดิจิทัลออนไลน์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom รายวิชาการออกแบบและการพัฒนาสื่อดิจิทัล สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม 2) เพื่อหาประสิทธิภาพของเว็บสมาร์ตดิจิทัลออนไลน์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom 3) เพื่อเปรียบเทียบ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยเว็บสมาร์ตดิจิทัลออนไลน์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom 4) เพื่อศึกษา ความพึงพอใจต่อเว็บสมาร์ตดิจิทัลออนไลน์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จำนวน 40 คน คัดเลือกโดยสุ่มตัวอย่างแบบง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ เว็บสมาร์ตดิจิทัลออนไลน์โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ที่พัฒนาขึ้น, แบบทดสอบความรู้และแบบสอบถาม

ผลการวิจัยพบว่า 1) เว็บสมาร์ตดิจิทัลออนไลน์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom มี องค์ประกอบด้านเนื้อหา และด้านเทคนิค ทั้งสองด้านมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก 2) ประสิทธิภาพของเว็บสมาร์ตดิจิทัลออนไลน์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom อยู่ตามเกณฑ์ที่กำหนด 87.83/83.75 3) ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนของผู้เรียนหลังเรียน มีคะแนนหลังเรียนเพิ่มขึ้นกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อเว็บสมาร์ตดิจิทัลออนไลน์ โดยอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: เว็บสมาร์ตดิจิทัลออนไลน์, ห้องเรียนกลับด้าน, การออกแบบและการพัฒนาสื่อดิจิทัล

ABSTRACT

The purposes of this study were 1) to development web smart digital online in course Digital Content Design and Development by Flipped Classroom for undergraduate student year 3 Nakhon Pathom Rajabhat University. 2) to study the efficiency to development of the web smart digital online and Development by Flipped Classroom. 3) to study the student's achievement after learning with the web smart digital online and Development by Flipped Classroom. The sample, selected by simple random sampling by 40 undergraduate students who studied in grad 3 and 4) to study satisfaction of the web smart digital online and Development by Flipped Classroom. The research tools consisted of web smart digital online and Development by Flipped Classroom activities, pretest posttest and questionnaire.

The results showed that 1) the efficiency of the web smart digital online and Development by Flipped Classroom is more level, 2) the efficiency of the web smart digital online and Development by Flipped Classroom was at 87.83/83.75, 3) the academic achievement of students learned was higher than the pretest with the statistical significance of .05 and 4) the evaluation of the satisfaction is the most level.

Keywords: Smart digital online Web, Flipped Classroom, Design and development of digital media

การพัฒนาสื่อดิจิทัลออนไลน์ โดยใช้ TPACK Model ในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กรณีศึกษาโรงเรียนวัดหนองโพธิ์(ศิลปวิทยาคม) The Development of Digital Online. By using TPACK Model in Information Technology Subject For Grade 5 Students. Case Study Wat Nongpho School (Silpakwittayakom School).

วีรภัทร เดชศิริ^{1*} และ จรินทร์ อุ่มไกร²

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
574145236@webmail.npru.ac.th^{*}, aor030@hotmail.com²

บทคัดย่อ

งานวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อการเรียนออนไลน์โดยใช้ TPACK Model ในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กรณีศึกษาโรงเรียนวัดหนองโพธิ์(ศิลปวิทยาคม) 2) หาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนออนไลน์โดยใช้ TPACK Model ในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ 3) เปรียบเทียบ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยสื่อการเรียนออนไลน์โดยใช้ TPACK Model ในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ 4) ศึกษา ความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนออนไลน์โดยใช้ TPACK Model ในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ประชากรนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 30 คน คัดเลือกโดยแบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยสื่อการเรียนออนไลน์โดยใช้ TPACK Model ในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ แบบทดสอบความรู้ แบบประเมินคุณภาพสื่อการเรียนออนไลน์โดยใช้ TPACK Model ในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ แบบสอบถามความพึงพอใจ

ผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อการเรียนออนไลน์โดยใช้ TPACK Model ในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศมี องค์ประกอบ ด้านเนื้อหาและด้านเทคนิค คุณภาพพบที่เรียนอยู่ในระดับดีมาก 2) ประสิทธิภาพของสื่อการเรียนออนไลน์โดยใช้ TPACK Model ในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ อยู่ตามเกณฑ์ที่กำหนด 84.44 / 80.77 3) ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียน มีคะแนนหลังเรียนเพิ่มขึ้นกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนออนไลน์โดยใช้ TPACK Model ในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: สื่อดิจิทัลออนไลน์, TPACK Model, วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

ABSTRACT

The purposes of this study were 1) to Development of Digital Online by Using TPACK Model in Information Technology 2) to study the efficiency to development of Digital Online by Using TPACK Model in Information Technology 3) to study the student's achievement after learning with the Development of Digital Online by Using TPACK Model in Information Technology. The sample, selected by simple random sampling by 30 students who studied in grad 3 and 4) to study satisfaction of the Development of Digital Online by Using TPACK Model in Information Technology.

The results showed that 1) the efficiency of the Development of Digital Online by Using TPACK Model in Information Technology is a good level, 2) the efficiency of the Development of Digital Online by Using TPACK Model in Information Technology was at 84.44 / 80.77 3) the academic achievement of students learned was higher than the pretest with the statistical significance of .05 and 4) the evaluation of the satisfaction is a more level.

Keywords: Digital Online, TPACK Model, Information Technology

การพัฒนาสื่อดิจิทัลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด
รายวิชาคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนหนองโพธิ์ (ศิลปวิทยาคม) จ.นครปฐม
The Development of Digital Online by Cooperative Learning Think pair Share
Computer Courses Grade 4 Nong Pho School (Arts and Sciences) Nakhon Pathom

สุทิมา อุ่นราด^{1*} และ จรินทร์ อุ่มไกร²

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
sutima82@gmail.com^{*}, aor030@hotmail.com²

บทคัดย่อ

งานวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อดิจิทัลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด รายวิชาคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนหนองโพธิ์ (ศิลปวิทยาคม) 2) หาประสิทธิภาพของสื่อดิจิทัลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด 3) เปรียบเทียบ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยสื่อดิจิทัลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด และ 4) ศึกษาความพึงพอใจต่อสื่อดิจิทัลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด ประชากร นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 30 คน คัดเลือกโดยแบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ สื่อดิจิทัลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด แบบทดสอบความรู้ แบบประเมินคุณภาพสื่อดิจิทัลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด แบบสอบถามความพึงพอใจ

ผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อดิจิทัลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด มี องค์ประกอบด้านเนื้อหาและ ด้านเทคนิค คุณภาพบทเรียนอยู่ในระดับดีมาก 2) ประสิทธิภาพของสื่อดิจิทัลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ด้วยเทคนิคเพื่อน คู่คิด อยู่ตามเกณฑ์ที่กำหนด 88.66/80.88 3) ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียน มีคะแนนหลังเรียนเพิ่มขึ้นกว่า ก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อบทเรียนการ์ตูนมัลติมีเดีย โดยอยู่ใน ระดับดีมาก

คำสำคัญ: เทคนิคเพื่อนคู่คิด,สื่อดิจิทัล,การเรียนรู้แบบร่วมมือ

ABSTRACT

The purposes of this study were 1) to development of Development of Digital Online by Cooperative Learning Think pair Share Computer Courses Grade 4 Nong Pho School (Arts and Sciences)2) to study the efficiency to development of Development of Digital Online by Cooperative Learning Think 3) to study the student's achievement after learning with the Development of Digital Online by Cooperative Learning Think. The sample, selected by simple random sampling by 30 students who studied in grad 4 and 4) to study satisfaction of the Development of Digital Online by Cooperative Learning Think.

The results showed that 1) the efficiency of the Development of Digital Online by Cooperative Learning Think is a good level, 2) the efficiency of the Development of Digital Online by Cooperative Learning Think was at 88.66/80.88, 3) the academic achievement of students learned was higher than the pretest with the statistical significance of .05 and 4) the evaluation of the satisfaction is a more level.

Keywords: Cooperative Learning, Digital Online, Cooperative Learning

การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด The CAI Development on Career and Technology Course of Grade 5 with Cooperative Learning on Think-Pair-Share

ศกุนี คำยอด^{1*} และพงษ์ศันย์ จิตตวิสุทธิกุล²
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม^{1,2}
patty012712@gmail.com^{*}, vazabizatan@gmail.com²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด 2) หาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนก่อนและหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด และ 4) หาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดนิคมธรรมวาราราม จำนวน 1 ห้องเรียน 20 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ 1) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด 2) แบบทดสอบก่อนเรียน 3) แบบทดสอบระหว่างเรียน 4) แบบทดสอบหลังเรียน และ 5) แบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ 1) ค่าเฉลี่ย 2) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3) ประสิทธิภาพ E1/E2 และ 4) t-test แบบ Dependent

ผลการวิจัยพบว่า 1) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วยเนื้อหาจำนวน 3 หน่วยการเรียนรู้ 2) ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้นมีค่าเท่ากับ 85.67/84.83 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้ 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และ 4) ความพึงพอใจในภาพรวมของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน, การเรียนรู้แบบร่วมมือ, เทคนิคเพื่อนคู่คิด

ABSTRACT

This research was an experimental research with the purposes were to: 1) develop CAI on Career and Technology course of grade 5 with cooperative learning on Think-Pair-Share, 2) find efficiency of the developed CAI, 3) compare the students' learning achievements before and after learning with the developed CAI with cooperative learning on Think-Pair-Share, and 4) find the students' satisfaction in learning with the developed CAI with cooperative learning on Think-Pair-Share. The target group used in this research was 20 grade 5 students of Watniyomthamwararam School. The tools used in this research were: 1) the developed CAI with cooperative learning on Think-Pair-Share; 2) Pretest; 3) Exercises; 4) Posttest; and 5) the satisfaction evaluation form. The statistics used in this research were: 1) average; 2) standard deviation; 3) performance E1/E2; and 4) dependent t-test.

The research findings showed that: 1) the developed consisted of 3 lessons, 2) the efficiency of the developed CAI was 85.67/ 84.83, which higher than the setting criteria of 80/80, 3) the students' learning achievements after learning with the developed CAI with cooperative learning on Think-Pair-Share was higher than before learning at the statistically significant value of .05, and 4) the overall satisfaction of students towards learning with the developed CAI with cooperative learning on Think-Pair-Share was at a very good level.

Keywords: CAI, Cooperative learning, Think-Pair-Share technique

สภาพการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาคณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ ร้อยเอ็ด ภายในตึกปฏิบัติการทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด

The Situation of Internet use of Humanities and Social Science Students in Science and Technology Operations Building, Roi Et Rajabhat University

บรรณวิจิตร สืบชมภู^{1*} และ ชิดารัตน์ สาระพล²

สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์ ภาควิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์¹ คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด²

aof1996banwitit@gmail.com^{*}, thidarat@reru.ac.th²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพการใช้อินเทอร์เน็ตและปัญหาในการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาคณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ภายในตึกปฏิบัติการทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด ผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 338 คน เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1-4 ภาควิชาการศึกษาศาสตร์ ปีการศึกษา 2560 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ การแจกแจงความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage)

ผลการวิจัยพบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาคณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ ส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตทุกวัน แต่ใช้อินเทอร์เน็ตที่ตึกปฏิบัติการฯ นาน ๆ ครั้ง และมีระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ต น้อยกว่า 30 นาที ต่อครั้ง สำหรับอุปกรณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่เป็นโทรศัพท์แบบ Smart Phone และคอมพิวเตอร์แบบพกพา (Laptop) วัตถุประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ใช้เพื่อการติดต่อสื่อสาร เช่น ส่งข้อความ ส่งอีเมล โซเชียลมีเดีย รองลงมา คือค้นหาหาข้อมูลเพื่อใช้ในการทำงาน/การเรียน และเพื่อความบันเทิง เช่น ฟังเพลง รับชมภาพยนตร์ ปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่คือ อินเทอร์เน็ตมีความล่าช้า ไม่สามารถเข้าสู่ระบบเครือข่ายเพื่อใช้อินเทอร์เน็ตได้ ระบบอินเทอร์เน็ตขัดข้อง/ล่มบ่อย และไม่พบปัญหาด้านบุคคลและอุปกรณ์

คำสำคัญ: การใช้อินเทอร์เน็ต, นักศึกษาระดับปริญญาตรี, มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด

ABSTRACT

The purpose of this study was to study internet use and problems of Humanities and Social Science students in Science and Technology Operations Building, Roi Et Rajabhat University. The 338 1st-4th years students who used internet in the buildings in the second semester of academic year 2017 were selected. The research tool for data collection was a questionnaire. The statistic used was frequency and percentage.

The research findings revealed that students used internet every day in daily life but rarely used at the operations buildings and the Internet use was less than 30 minutes per session. Smartphone was the most device for connected, second one was laptop. Objectives were to communication, such as messaging, email, social media to search for work and study and to entertainment, such as listening to music, watching movies. Most Internet usage problems were: Internet had been delayed, cannot log in to the Internet and Internet crashes/crashes frequently and no problems of personal and equipment.

Keywords: Internet use, students, Roi Et Rajabhat University

สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมตอบคำถามด้วยการ์ตูนแอนิเมชันแบบ 2 มิติ ในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ระดับอุดมศึกษา

Learning Media Based on Q&A Games for Undergraduate Courses of Information and Communication Technology with Cartoon 2D Animation

สัมพันธ์ มากบัวแก้ว^{1*} และ สมจินต์ จันทระเจษฎากร²

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

godtiy@gmail.com^{*}, somjin1998@yahoo.com²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบใหม่ในรูปแบบเกมตอบคำถามด้วยการ์ตูนแอนิเมชันแบบ 2 มิติในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ระดับอุดมศึกษา 2) ประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมตอบคำถามด้วยการ์ตูนแอนิเมชันแบบ 2 มิติในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ระดับอุดมศึกษา และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมตอบคำถามด้วยการ์ตูนแอนิเมชันแบบ 2 มิติในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ระดับอุดมศึกษา กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 จำนวน 45 คน โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือการวิจัย ได้แก่ 1) สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมตอบคำถามด้วยการ์ตูนแอนิเมชันแบบ 2 มิติ ในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ระดับอุดมศึกษา 2) แบบประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมตอบคำถามด้วยการ์ตูนแอนิเมชันแบบ 2 มิติ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมตอบคำถามด้วยการ์ตูนแอนิเมชันแบบ 2 มิติ วิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติพื้นฐาน คือ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อการเรียนรู้แบบใหม่ในรูปแบบเกมตอบคำถามด้วยการ์ตูนแอนิเมชันแบบ 2 มิติในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ระดับอุดมศึกษา มีองค์ประกอบคือ หน้าแรกของเกม หน้าเตรียมการต่อสู้ หน้าต่อสู้ของ เกม และหน้าสรุปผลการเล่น 2) คุณภาพของสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมตอบคำถามด้วยการ์ตูนแอนิเมชันแบบ 2 มิติในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ระดับอุดมศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และ 3) ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมตอบคำถามด้วยการ์ตูนแอนิเมชันแบบ 2 มิติในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ระดับอุดมศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: สื่อการเรียนรู้, เกมตอบคำถาม, การ์ตูนแอนิเมชันแบบ 2 มิติ

ABSTRACT

The purpose of this research was to 1) develop a new learning media based on Q&A games for undergraduate courses of information and communication technology with cartoon 2D animation 2) evaluate the quality of learning media based on Q&A games for undergraduate courses of information and communication technology with cartoon 2D animation 3) study the satisfaction on learning media based on Q&A games for undergraduate courses of information and communication technology with cartoon 2D animation. The instruments used in the study are 1) the learning media based on Q&A games for undergraduate courses of information and communication technology with cartoon 2D animation Higher education 2) the quality assessment of the learning media based on Q&A games for undergraduate courses of information and communication technology with cartoon 2D animation 3) the satisfaction questionnaire on learning media based on Q&A games for undergraduate courses of information and communication technology with cartoon 2D animation. Data analysis Based on statistics were mean and standard deviation.

The results of this research are as follows: 1) the development of new learning media based on Q&A games for undergraduate courses of information and communication technology with cartoon 2D animation there is an element. Home of the game. Fight preparation battle of the game. And the summary page. 2) the experimental evaluation results by experts show that the overall performance of the media a reaches at the highest level, and 3) the overall of the satisfaction of the learning media based on Q&A games for undergraduate courses of information and communication technology with cartoon 2D animation results at the highest level .

Keywords: learning media Q&A games, cartoon 2D animation

การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ไมโครซอฟต์เวิร์ดเบื้องต้น สำหรับจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด

The Development of Computer Assisted Instruction Entitled “Introduction to Microsoft Word” for Cooperative Learning by Think-Pair-Share Technique

พัชรพล จรรย์สุนทร^{1*} และ วิมาน ใจดี²

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม^{1, 2}
patcharapol.181238@gmail.com*, wimanj @gmail.com²

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ไมโครซอฟต์เวิร์ดเบื้องต้น 2) หาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน และ 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 20 คน ที่ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง โดยมีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่อง ไมโครซอฟต์เวิร์ด ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น แบบประเมินด้านเนื้อหา แบบประเมินด้านเทคนิคและวิธีการ แบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาเห็นต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก และผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคและวิธีการมีความเห็นต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด 2) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีค่าประสิทธิภาพ 80.67/82.83 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: เทคนิคการเรียนรู้แบบเพื่อนคู่คิด, บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ABSTRACT

This research was an experimental research. The purposes of this research were 1) to develop the computer assisted instruction entitled “Introduction to Microsoft Word”, 2) to evaluate the effectiveness of the CAI, 3) to compare the learning achievement of the students before and after learning with the CAI, and 4) to study the satisfaction of students with the CAI. The target group of this study was 20 students in prathom sukka 3 by purposive sampling. The research tools used in this study were the CAI developed by researcher, the assessment form of content, the assessment form of techniques and methodology, the learning achievement test, and the assessment form of student satisfaction. The data were statistically analyzed using mean, standard deviation, and t–test dependence.

The research results revealed as follows: 1) the opinion of the content experts on the CAI was at the high level and the opinion of the technique and methodology experts on the CAI was at the highest level, 2) the effectiveness of the CAI was 80.67/82.83, 3) the students who studied with the CAI had post-test scores higher than pre-test scores at .05 significance level, and 4) the students satisfied with the CAI was at the highest level.

Keywords: Think-Pair-Share Technique, Computer Assisted Instruction, Learning Achievement

การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ Microsoft Publisher

The Development of Computer Assisted Instruction for Collaborative Learning with STAD Technique in Introduction to Microsoft Publisher

ปฎิพัทธ์ โพธิ์ศรี^{1*} และ วิมาน ใจดี²

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม^{1, 2}

patiphattao@gmail.com^{*}, wimanj@gmail.com²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสำหรับจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ Microsoft Publisher 2) หาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิธีการดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ระยะ คือ ระยะที่ 1 พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน และ ระยะที่ 2 ศึกษาผลที่ได้จากการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนท่าม่วงราษฎร์บำรุง จำนวน 39 คน ได้มาด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ประสิทธิภาพ E1/E2 และการทดสอบสถิติ t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาความคิดเห็นต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด และผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคและวิธีการมีความเห็นต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด 2) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีค่าประสิทธิภาพ 83.93/80.34 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน, การเรียนรู้แบบร่วมมือ, เทคนิค STAD

ABSTRACT

The objectives of this research were 1) to develop the computer assisted instruction for collaborative learning with STAD technique in introduction to Microsoft Publisher, 2) to evaluate the effectiveness of the CAI, 3) to compare the learning achievement of the students before and after learning with the CAI, and 4) to study the satisfaction of students with the CAI. The research process was divided into 2 phases. The 1st phase, Develop the computer assisted instruction. The 2nd phase, Study the results after using the computer assisted instruction developed by researcher. The samples were 39 Mathayomsuksa 1 students in Thamuang Rajbumrung School by simple random sampling. The statistics used for analyzing the collected data were mean, standard deviation, E1/E2 efficiency, and t-test dependence.

The research found that: 1) the opinion of the content experts on the CAI was at the highest level and the opinion of the technique and methodology experts on the CAI was at the highest level, 2) the effectiveness of the CAI was 83.93/80.34, 3) the students who studied with the CAI had post-test scores higher than pre-test scores at .05 significance level, and 4) the students satisfied with the CAI was at the high level.

Keywords: Computer Assisted Instruction, Collaborative Learning, STAD Technique

การกำจัดเหล็กในน้ำเสียสังเคราะห์โดยใช้ถ่านไม้สะเดา (เทคนิคการดูดซับแบบแบทช์)

Removal of Iron in synthetic wastewater using Neem wood charcoal

(Batch Absorption Technique)

ญาดา บินซิมชูดิน^{1*} วิราพร สุทธิศรี² บุญชริก แต่งอ่อน³ สุกานดา โภคพิณี⁴

อภิรดี สุขมิลินท์⁵ และ รัศมี แสงศิริมงคลยิ่ง⁶

สาขาวิชาเคมี มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

Jirada.markerkim@gmail.com^{*}, ying_famacine@hotmail.com², boontarik_05@hotmail.com³,

sukanda_atom2004@yahoo.co.th⁴, aj.minkmink@gmail.com⁵, sratsamee@hotmail.com⁶

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) ศึกษาสภาวะที่เหมาะสมในการดูด 2) ศึกษาไอโซเทอมการดูดซับเหล็ก (III) ในน้ำเสียสังเคราะห์ด้วยถ่านไม้สะเดา โดยใช้เทคนิคการดูดซับแบบแบทช์ ทำการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการดูดซับเหล็ก คือ ปริมาณถ่านไม้สะเดา ความเข้มข้นของสารละลายเหล็ก และระยะเวลาในการดูดซับ

ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการดูดซับเหล็กมีแนวโน้มลดลงเมื่อเพิ่มปริมาณตัวดูดซับ โดยปริมาณถ่านที่ดูดซับได้ดี คือ 0.25 กรัม เมื่อความเข้มข้นของตัวถูกดูดซับเพิ่มขึ้นความสามารถในการดูดซับเหล็กมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น ความเข้มข้นของสารละลายเหล็กที่ดูดซับได้ดี คือ 100 มิลลิกรัมต่อลิตร ประสิทธิภาพในการกำจัดเหล็กเกิดขึ้นได้อย่างรวดเร็ว และ 2) จากศึกษาไอโซเทอมการดูดซับเหล็ก (III) ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (R^2) ของไอโซเทอมแบบแลงเมียร์เท่ากับ 0.9403 และไอโซเทอมแบบฟรุนดลิชเท่ากับ 0.9958 พบว่าไอโซเทอมการดูดซับสอดคล้องกับไอโซเทอมแบบฟรุนดลิช แสดงให้เห็นว่าการดูดซับบนพื้นผิวของตัวถูกดูดซับจะเป็นแบบหลายชั้น (multilayer) และเมื่อความเข้มข้นเพิ่มขึ้น การดูดซับก็จะเพิ่มขึ้นด้วย

คำสำคัญ : ถ่านไม้สะเดา, เหล็ก, การดูดซับ, น้ำเสียสังเคราะห์, อะตอมมิคแอบซอร์พชันสเปกโทรมิเตอร์

ABSTRACT

The objective of this research was to study the optimal conditions and the adsorption isotherm of iron (III) in synthetic wastewater by Neem wood charcoal with Batch technique. The amount of adsorbent, iron concentration and contact time were studied.

The research found that: 1) The iron adsorption capacity was decreased when the amount of adsorbent. The amount of charcoal was 0.25 g can remove iron from wastewater really 100%. When the concentration of the adsorbent was increased, the absorption capacity was increased. The optimum concentration of iron was 100 ppm. The efficiency of iron removal occurs quickly. and 2) The adsorption isotherm had been investigated. The relative coefficient of Langmuir isotherm was 0.9403 and Freundlich isotherm was 0.9958. The adsorption isotherm was fitted with Freundlich isotherm, which is showed that adsorption on the surface of the adsorbent is multi-layer. Moreover, when the concentration was increased, adsorption was increased.

Keywords: Neem wood charcoal, Iron, Adsorption, Synthetic wastewater, Atomic absorption spectrometer.

แอปพลิเคชันการวัดระดับความเครียด บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ กรณีศึกษา นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

Measuring the Stress Levels Application on Android Operating System Case Study: Students at Nakhon Pathom Rajabhat University

สาธิต จิรประทีป^{1*} และ สมจินต์ จันทระเชษฐา²

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

maxzababo@hotmail.com^{*}, somjin1998@yahoo.com²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแอปพลิเคชันการวัดระดับความเครียด บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ กรณีศึกษา นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม 2) ประเมินผลประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันการวัดระดับความเครียด บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ และ 3) ประเมินผลความพึงพอใจของการใช้แอปพลิเคชันการวัดระดับความเครียด บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จำนวน 500 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ 1) แบบสอบถามเรื่องการวัดระดับความเครียดของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม และแอปพลิเคชันการวัดระดับความเครียด บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ 2) แบบประเมินผลประสิทธิภาพการทดลองใช้ระบบแอปพลิเคชันแอนดรอยด์วัดระดับความเครียดนักศึกษา 3) แบบสอบถามความพึงพอใจระบบแอปพลิเคชันแอนดรอยด์วัดระดับความเครียดนักศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติพื้นฐาน คือ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนาแอปพลิเคชันแอนดรอยด์มาใช้ในการวัดระดับความเครียดของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม สามารถใช้งานระบบได้ตามวัตถุประสงค์ 2) ผลการประเมินประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันการวัดระดับความเครียด บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ พบว่า การประเมินประสิทธิภาพภาพรวม เฉลี่ย 3.62 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.80 ด้านระดับความเห็นของผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับมาก 3) ผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อระบบแอปพลิเคชันแอนดรอยด์วัดระดับความเครียด พบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: แอปพลิเคชันแอนดรอยด์, การวัดระดับความเครียด

ABSTRACT

The purpose of this research is to: 1) develop an Android application to measure the stress levels of students currently enrolled; 2) To evaluate the application's performance, measure stress. On the Android operating system 3) To evaluate the application's performance, measure stress. On the Android operating system, a case study. The instruments used in the study were; 1) the questionnaire on stress measurement of Nakhon Pathom Rajabhat University students. And the application of stress measurement. On the Android operating system; 2) Performance Appraisal Model, Android Application System, Student Stress Levels; 3) Student Satisfaction System, Android Application, Student Stress Measurement Data analysis was based on basic statistics and standard deviation.

The research findings showed that the 1) The development of Android applications to measure stress level of Nakhon Pathom Rajabhat University students found that the system can be used for the purpose. 2) Performance appraisal results of stress measurement application. On the Android operating system, a case study of Nakorn Pathom Rajabhat University students found that the average score of 3.62 and the standard deviation of 0.80 were at a high level. and 3) The students' satisfaction with the Android application system, the stress level, was found at a high level.

Keywords: Android Application, Measurement of the Stress Level,

การดูดซับเหล็ก (III) ในน้ำเสียสังเคราะห์โดยใช้ถ่านไม้ตะโก Adsorption of Iron (III) from Synthetic Wastewater using Ebony Charcoal

รัตนา แซ่แต่^{1*} ศศิธร กลิ่นพะยอม² เจนจิรา กำจาย³ สุกานดา โภคพินิจ⁴ อภิรดี สุขมิลินท์⁵
และ รัศมี แสงศิริมงคลยิ่ง⁶

สาขาวิชาเคมี คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
boing174@gmail.com^{*}, sasithon.srisuwan@gmail.com², janjira.kumjay@hotmail.com³
sukanda_atom2004@yahoo.co.th⁴, aj.minkmink@gmail.com⁵, sratsamee@hotmail.com⁶

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาวะที่เหมาะสมในการดูดซับเหล็ก (III) โดยใช้ถ่านไม้ตะโกเพื่อศึกษาไอโซเทอมการดูดซับเหล็ก (III) ใช้เทคนิคการดูดซับแบบแบทช์

ผลการวิจัยพบว่า เมื่อความเข้มข้นของสารละลายมาตรฐานเหล็ก(III) เพิ่มขึ้น ความสามารถในการดูดซับเหล็ก(III) ลดลง ปริมาณถ่านไม้ตะโกและความเข้มข้นที่ดูดซับได้ดีที่สุดคือ 0.75 กรัม ที่ความเข้มข้น 100 มิลลิกรัมต่อลิตร ระยะเวลาที่ใช้ในการดูดซับเกิดขึ้นได้อย่างรวดเร็วและสามารถกำจัดได้ถึงร้อยละ 100 ตามลำดับ และไอโซเทอมการดูดซับสอดคล้องกับไอโซเทอมการดูดซับตามแบบจำลองของฟรูดลิช

คำสำคัญ: ถ่านไม้ตะโก, เหล็ก, ไอโซเทอมการดูดซับ, แบบจำลองฟรูดลิช

ABSTRACT

The objective of this research is eliminated Iron (III) from synthetic wastewater by charcoal .The Factors affecting the adsorption of iron were charcoal concentration and adsorption time by Batch Adsorption Technique.

The results illustrated when increased the concentration of iron, The percent removal was decreased . The optimum of adsorbent dosage was 0.75 g with iron (III) concentration was 100 mg/L achieved 100 percent iron removal. The adsorption time occurred rapidly which is removed iron (III) from wastewater nearly 100 percent was the Freudlich model.

Keywords: Ebony Charcoal Iron, Adsorption Isotherms, Freudlich model

ระบบกองทุนหมู่บ้านทุ่งอินทนิล ต.ทุ่งบัว อ.กำแพงแสน จ.นครปฐม
Funds System for Thung Inthanin Village,
Thung Bua District, Kamphaeng Saen, Nakhon Pathom

วันเพ็ญ สิ้นธุ์เจริญ^{1*} และ สมจินต์ จันทระจร²
สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
koy_coconut@hotmail.com^{*}, somjin1998@yahoo.com²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบกองทุนหมู่บ้านทุ่งอินทนิล ต.ทุ่งบัว อ.กำแพงแสน จ.นครปฐม 2) ประเมินประสิทธิภาพของระบบกองทุนหมู่บ้านทุ่งอินทนิล ต.ทุ่งบัว อ.กำแพงแสน จ.นครปฐม และ 3) ประเมินความพึงพอใจการใช้งานระบบกองทุนหมู่บ้านทุ่งอินทนิล ต.ทุ่งบัว อ.กำแพงแสน จ.นครปฐม เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ 1) แบบประเมินคุณภาพของระบบกองทุนหมู่บ้านทุ่งอินทนิล ต.ทุ่งบัว อ.กำแพงแสน จ.นครปฐม 2) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อระบบกองทุนหมู่บ้านทุ่งอินทนิล ต.ทุ่งบัว อ.กำแพงแสน จ.นครปฐม การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติพื้นฐาน คือ ค่าเฉลี่ย และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนาระบบกองทุนหมู่บ้านทุ่งอินทนิล ต.ทุ่งบัว อ.กำแพงแสน จ.นครปฐม สามารถใช้งานได้ตามวัตถุประสงค์ 2) ผลการประเมินการทดลองใช้โดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่าประสิทธิภาพของระบบกองทุนหมู่บ้านทุ่งอินทนิล ต.ทุ่งบัว อ.กำแพงแสน จ.นครปฐม โดยรวมอยู่ในระดับมาก และ 3) ผลการประเมินความพึงพอใจการใช้งานระบบกองทุนหมู่บ้านทุ่งอินทนิล ต.ทุ่งบัว อ.กำแพงแสน จ.นครปฐม โดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ระบบกองทุนหมู่บ้าน, บ้านทุ่งอินทนิล

ABSTRACT

This research aims to 1) develop the funds system for Thung Inthanin village, Thung Bua district, Kamphaeng Saen, Nakhon Pathom 2) evaluate the performance of the funds system for Thung Inthanin village, Thung Bua district, Kamphaeng Saen, Nakhon Pathom and 3) evaluate the satisfaction of working on the the funds system for Thung Inthanin village, Thung Bua district, Kamphaeng Saen, Nakhon Pathom. The instruments used in this study are 1) the performance evaluation form of the funds system for Thung Inthanin village, Thung Bua district, Kamphaeng Saen, Nakhon Pathom 2) the questionnaires of satisfaction on the funds system for Thung Inthanin village, Thung Bua district, Kamphaeng Saen, Nakhon Pathom. The data were analyzed by statistics of mean and standard deviation.

The results of the research were as follows: 1) the development of the funds system for Thung Inthanin village, Thung Bua district, Kamphaeng Saen, Nakhon Pathom was able to work as the purpose. 2) the experimental evaluation results by experts found that the efficiency of the funds system for Thung Inthanin village, Thung Bua district, Kamphaeng Saen, Nakhon Pathom was at a high level. The results of the satisfaction assessment on using the funds system for Thung Inthanin village, Thung Bua district, Kamphaeng Saen, Nakhon Pathom was at a high level.

Keywords: Housing Fund System, Baan Thung Inthanon

ระบบการจัดการคลินิก กรณีศึกษา คลินิกทุ่งเข็น ตำบลทุ่งคอก อำเภอสองพี่น้อง จังหวัดสุพรรณบุรี

Clinic Information Management System Case Study : Thung Khen Clinic Thungkhok Subdistrict, Song Phi Nong District, Suphanburi Province.

ธนพงษ์ คุณนะวนิชพงษ์^{1*} และ สมจินต์ จันทระเจษฎากร²
สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
xeoj30777@gmail.com^{*}, somjin1998@yahoo.com²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบการจัดการคลินิก กรณีศึกษา คลินิกทุ่งเข็น ตำบลทุ่งคอก อำเภอสองพี่น้อง จังหวัดสุพรรณบุรี และ 2) ประเมินคุณภาพของระบบการจัดการคลินิก กรณีศึกษา คลินิกทุ่งเข็น ตำบลทุ่งคอก อำเภอสองพี่น้อง จังหวัดสุพรรณบุรี โดยกลุ่มเป้าหมาย คือ แพทย์และเจ้าหน้าที่คลินิกทุ่งเข็น เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ 1) โปรแกรมระบบการจัดการคลินิก กรณีศึกษา คลินิกทุ่งเข็น ตำบลทุ่งคอก อำเภอสองพี่น้อง จังหวัดสุพรรณบุรี 2) แบบประเมินคุณภาพของระบบการจัดการคลินิก กรณีศึกษา คลินิกทุ่งเข็น ตำบลทุ่งคอก อำเภอสองพี่น้อง จังหวัดสุพรรณบุรี การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติพื้นฐาน คือ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาระบบการจัดการคลินิก กรณีศึกษา คลินิกทุ่งเข็น ตำบลทุ่งคอก อำเภอสองพี่น้อง จังหวัดสุพรรณบุรี มีองค์ประกอบอะไรบ้าง 2) ผลการประเมินคุณภาพระบบ ระบบการจัดการคลินิก กรณีศึกษา คลินิกทุ่งเข็น ตำบลทุ่งคอก อำเภอสองพี่น้อง จังหวัดสุพรรณบุรี โดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ระบบการจัดการคลินิก , การพัฒนาระบบ

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) Developed Clinic Information Management System Case Study: Thung Khen Clinic Thungkhok Subdistrict, Song Phi Nong District, Suphanburi Province. and 2) Quality Assessment of Clinic Information Management System Case Study: Thung Khen Clinic Thungkhok Subdistrict, Song Phi Nong District, Suphanburi Province. The instruments of the research were; 1) Clinic Information Management System Case Study: Thung Khen Clinic; 2) and assessment form of the quality of Clinic Information Management System Case Study: Thung Khen Clinic Thungkhok Subdistrict, Song Phi Nong District, Suphanburi Province. were analyzed using standard statistics and mean deviation.

The research findings showed that 1) The results of Clinic Information Management System Case Study: Thung Khen Clinic Thungkhok Subdistrict, Song Phi Nong District, Suphanburi Province was designed and developed according to the purpose. And 2) The evaluation results of Clinic Information Management System Case Study: Thung Khen Clinic was a high level.

Keywords: Information System, Clinic Management, Development

สภาพการใช้ WebOPAC ศูนย์วิทยบริการ ของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด

WebOPAC Usage of Resource Center of Bachelor's Degree students at Roi Et Rajabhat University

พีรภานต์ ยอดยิ่ง^{1*} ธิดาร์ตัน สาระพล² และ เขมวิทย์ จิตตะยโสธร³

สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์ ภาควิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์¹

คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด²

peeragan.yodying@gmail.com^{*}, thidarat@reru.ac.th², khemawit@reru.ac.th³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพการใช้ WebOPAC และ 2) เพื่อศึกษาปัญหาการใช้ WebOPAC ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1-4 ภาคปกติ มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด ปีการศึกษา 2560 จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 375 คน จากสูตรการคำนวณของ Yamane เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิจัย เช่น การแจกแจงความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation)

ผลการวิจัยพบว่า 1) การวิเคราะห์ข้อมูลโดยภาพรวมของนักศึกษาส่วนใหญ่มีในการใช้งาน WebOPAC (ร้อยละ 68.0) นักศึกษาส่วนใหญ่มีประสบการณ์การใช้ WebOPAC มากกว่า 1 ปีขึ้นไป ความถี่ของการใช้งาน ส่วนใหญ่ใช้งานสัปดาห์ละครั้ง (ร้อยละ 25.68) และใช้เวลาการค้นแต่ละครั้งนาน 11-30 นาที ผลการสืบค้นส่วนใหญ่พบว่าตรงกับความต้องการเป็นบางครั้ง วัตถุประสงค์การใช้ ใช้ค้นหาสารสนเทศตามงานที่อาจารย์มอบหมาย รองลงมาคือ ค้นหาสารสนเทศประกอบการเรียน การรับรู้เกี่ยวกับ WebOPAC ผู้ตอบแบบสอบถามรับรู้จากอาจารย์แนะนำมากที่สุด และใช้ชื่อเรื่อง (Title) ในการค้นหาสารสนเทศมากที่สุด และ 2) ปัญหาการใช้งาน คือ ไม่ทราบที่อยู่ URL ของ WebOPAC

คำสำคัญ: การใช้ WebOPAC, เว็บโอแพค, ศูนย์วิทยบริการ, มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด, นักศึกษา

ABSTRACT

The purposes of the research were to study webOPAC usage and problems of 1-4 years bachelor's degree students, who studied in the second semester of academic year 2017, Roi Et Rajabhat University. The 375 participants were used. The sample size for students was calculated based on Yamane's formula. Questionnaire was used for data collection. Frequency, percentage, mean, and standard deviation were analyzed.

The research findings showed that 1) the most participants used webOPAC (68.0%). Most students had experience about webOPAC usage once a week and spent 11-30 minutes each time. Results in searching mainly matched information needs. Purpose of use webOPAC was used for job assigned by the teacher, second one was to search for information. The most perception recommended by lecturers and used WebOPAC by searchable website, such as Google. The most respondents used title option to find information. and 2) Usage issue was unknown URL address of WebOPAC.

Keywords: WebOPAC, WebOPAC usage, Library, Roi Et Rajabhat University, Bachelor's Degree students

การกำจัดเหล็กในน้ำเสียโดยใช้ถ่านไม้สะเดาด้วยวิธี CCD

Removal of steel in wastewater using Neem wood charcoal By CCD

นิสา รัตนวิชัย^{1*} บุญทริกา ลาวิลาศ² นพนนท์ บัวจันทร์³ สุกานดา โภคพิณี⁴

รัชมี แสงศิริมงคลยิ่ง⁵ และ อภิรดี สุขุมิลินท์⁶

สาขาวิชาเคมี คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

aj.minkmink@gmail.com^{1*}, sratsamee@hotmail.com², sukanda_atom2004@yahoo.co.th³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาสภาวะที่เหมาะสมของการดูดซับเหล็ก (III) ในน้ำเสียสังเคราะห์ ด้วยถ่านสะเดาโดยใช้วิธี Central composite design (CCD) ที่เป็นการออกแบบการทดลองที่พื้นผิวตอบสนอง และนำมาวิเคราะห์ด้วยเครื่องอะตอมมิคแอบซอร์ปชันสเปกโตรมิเตอร์ (AAS) โดยตัวแปรที่ใช้ทำการศึกษา คือ ความเข้มข้นของเหล็กที่ 58.58, 100, 200, 300 และ 341.42 พีพีเอ็ม ปริมาณของถ่านสะเดาในช่วง 0.2840, 0.0750, 1, 2 และ 3 กรัมต่อเหล็กปริมาตร 25 มิลลิลิตร

ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของการดูดซับน้ำเสียสังเคราะห์ด้วยถ่านสะเดาที่สภาวะที่เหมาะสม คือ ถ่านไม้สะเดาปริมาณ 1 กรัม ความเข้มข้นของเหล็กในน้ำเสียสังเคราะห์ 100 พีพีเอ็ม เวลาของการดูดซับเหล็กในน้ำเสียสังเคราะห์ด้วยถ่านไม้สะเดาเหมาะสมที่สุดในเวลา 5 นาที

คำสำคัญ: ถ่านไม้สะเดา, น้ำเสียสังเคราะห์, การดูดซับ, เหล็ก (III), วิธี Central composite design (CCD), อะตอมมิคแอบซอร์ปชันสเปกโตรมิเตอร์

ABSTRACT

This research is to study on the optimum conditions for adsorption of iron (III) from the synthetic wastewater by Neem wood charcoal. The Central Composite Design (CCD) used for determine the optimum condition of the experiment. All samples were analyzed by the atomic sorption spectrometer (AAS). The concentration of iron were 58.58, 100, 200, 300 and 341.42 ppm. The Neem wood charcoal dosage 0.2840, 0.0750, 1, 2 and 3 grams per 25 ml of synthetic waste water.

The results showed the optimum condition was 1 gram charcoal with concentration of iron in synthetic wastewater was 100 ppm. Moreover the optimum time for adsorption was 5 minutes.

Keywords: Neem wood charcoal, synthetic, absorb, iron (III), Central Composite Design (CCD), Atomic absorption spectroscopy

พฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด

Information technology use behavior of undergraduate students of Roi Et Rajabhat University

สทรรัฐ จันทะคัด^{1*} และ วรพจน์ พรหมจักร²

สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์ ภาควิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด^{1,2}

saharat.start@gmail.com^{*}, worapoj@reru.ac.th²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรม และ 2) ปัญหาการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1-4 ปีการศึกษา 2560 มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด จำนวน 375 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation)

ผลการวิจัยพบว่า 1. พฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านประโยชน์ที่ได้รับมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด รองลงมาคือ ด้านวัตถุประสงค์การใช้งาน ด้าน Software ด้านเครื่องมือ ตามลำดับ 2. ปัญหาการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด โดยภาพรวมพบว่ามีอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ ปัญหาด้านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตไม่เสถียร ช้า ใช้งานไม่ได้มากที่สุด รองลงมาคือ งบประมาณไม่พอซื้ออุปกรณ์ มีข้อจำกัดในการเข้าถึงข้อมูล ตามลำดับ

คำสำคัญ: เทคโนโลยีสารสนเทศ, การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ, พฤติกรรม

ABSTRACT

This research aim to study behaviors and problems of information technology use of graduate students of Roi Et Rajabhat University. The sampling consist of 375 undergraduate students from first year to forth year in the academic year 2017. Questionnaire were used. Data were analyzed by using descriptive statistics include frequency, percentage, mean, standard deviation.

Results were 1) As the whole, the usage behaviors of Information Technology of Students were at high level. When considering by aspects, it was found that students' behaviors were at high level in the aspect of the benefits, followed by propose of use, software and student's behavior usage for tools is the last. and 2) As the whole, the usage problems of Information Technology of Students were at middle level. When considering by aspects, it was found that students' problems were at high level in the aspect of Internet Network is unstable, slow to operate, followed by budget not enough to buy device and Data Access Restrictions.

Keywords: information Technology, Use of Information Technology, Behavior

ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ (STAD) ร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจต่อกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา เรื่อง การเจริญเติบโตและการส่งเสริมสุขภาพชีวิต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประถมฐานบินกำแพงแสน อำเภอกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม

The results of Student teams achievement divisions collaborative learning management with Computer Assisted Instruction on the achievement and satisfaction with Learning Area of Health and Physical Education about growing and promoting a healthy lifestyle for grade 6 students

Prathomthanbin Kamphaeng Sean School Nakhon Pathom

กนิษฐา ภารกุล^{1*} และ ไกยสิทธิ์ อภิระติง²

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม^{1,2}

Kanista2008@gmail.com^{*}, apirating.s52@gmail.com²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) หาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา เรื่อง การเจริญเติบโตและการส่งเสริมสุขภาพชีวิต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประถมฐานบินกำแพงแสน 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น และ 3) หาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/4 โรงเรียนประถมฐานบินกำแพงแสน จำนวน 43 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน แบบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบสถิติที่ (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา เรื่อง การเจริญเติบโตและการส่งเสริมสุขภาพชีวิต ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.64/82.09 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์, บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน, แผนการจัดการเรียนรู้

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) evaluate the effective management results collaborative learning Student Teams Achievement Divisions technique with Computer-Assisted Instruction which achievement and satisfaction for health education and physical education subject growth and health promotion prathomthanbin kamphangsean school. 2) compare students' learning achievement before and after learning the developed management results collaborative learning Student Teams Achievement Divisions technique with Computer-Assisted Instruction. and 3) assess student' satisfaction towards learning with the management results collaborative learning Student Teams Achievement Divisions technique with Computer-Assisted Instruction. The sample group used in this research was 43 students in Prathomsuksa 6/4, Prathomthanbin kamphangsean School. The research instruments include learning management plan lessons, Computer-Assisted Instruction, achievement of learning and questionnaire.

The research statistics used in data analysis, percentage, mean, standard deviation, t-test. The research findings showed that 1) the efficiency of management results collaborative learning Student Teams Achievement Divisions technique with Computer-Assisted Instruction which achievement and satisfaction for health education and physical education subject growth and health promotion prathomthanbin kamphangsean school was 83.64/82.09. 2) the students' learning achievements after learning management results collaborative learning Student Teams Achievement Divisions technique with Computer-Assisted Instruction were higher than before learning at the statistically significant level of .05. and 3) the overall student' satisfaction towards learning with the management results collaborative learning Student Teams Achievement Divisions technique with Computer-Assisted Instruction was highest level.

Keywords: Student Team Achievement Divisions, Computer Assisted Instruction, Lesson Plan

ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) ร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์
เรื่อง ปรากฏการณ์ของโลก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
โรงเรียนประถมฐานบินกำแพงแสน อำเภอกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม
The Management Results using Problem-based Learning with
Computer-Assisted Instruction which Achievement and Satisfaction
for Science Subject Phenomenon of World for Grade 6 students
Prathomthanbinkamphangsean School Nakhon Pathom Province.

วีรวรรณ ทรัพย์มาก^{1*} และ ไกยสิทธิ์ อภิระติง²

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม^{1,2}

bellwe17@gmail.com^{*}, apirating.s52@gmail.com²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) หาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง ปรากฏการณ์ของโลก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประถมฐานบินกำแพงแสน 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น และ 3) หาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6/4 โรงเรียนประถมฐานบินกำแพงแสน จำนวน 43 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบสถิติที่ (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง ปรากฏการณ์ของโลก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.10/82.40 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ : การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน, บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน, แผนการจัดการเรียนรู้

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) evaluate the effective management results using Problem-based Learning with Computer-Assisted Instruction which achievement and satisfaction for science subject phenomenon of world for grade 6 students Prathomthanbinkamphangsean school. 2) compare students' learning achievement before and after learning the developed management results using Problem-based Learning with Computer-Assisted Instruction. and 3) assess student's satisfaction towards learning with the management results using Problem-based Learning with Computer-Assisted Instruction. The sample group used in this research was 43 students in Prathomsuksa 6/4 Prathomthanbinkamphangsean School. The research instruments include learning management plan lessons, Computer-Assisted Instruction, achievement of learning and questionnaire. The research statistics used in data analysis, percentage, mean, standard deviation and t-test.

The research findings showed that 1) the efficiency of management results using Problem-based Learning with Computer-Assisted Instruction which achievement and satisfaction for science subject phenomenon of world for grade 6 students Prathomthanbinkamphangsean school was 83.10/82.40 2) the students' learning achievements after learning management results using Problem-based Learning with Computer-Assisted Instruction were higher than before learning at the statistically significant level of .05 and 3) the overall student' satisfaction towards learning with the management results using Problem-based Learning with Computer-Assisted Instruction was highest level.

Keywords: Problem-based Learning, Computer Assisted Instruction, Lesson Plan

ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการเรียนรู้เพื่อนคู่คิดร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์
ช่วยสอนที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อกลุ่มสาระการเรียนรู้
สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง หลักธรรมค้ำจุนโลก
สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองนกแก้ว

The Results of Collaborative Learning Management of Think Pair Share
Techniques with Computer Assisted Instruction which Achievement and
Satisfaction for Social Studies Religion and Culture Subject Moral Principle
Sustain World for Grades 6 Students Bannongnokkaew School.

ติณณภาพ เทพเทียน^{1*} และ ไกยสิทธิ์ อภิระติง²

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม^{1,2}

tinnapop81@gmail.com^{*}, apirating.s52@gmail.com²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) หาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการเรียนรู้เพื่อนคู่คิดร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมเรื่อง หลักธรรมค้ำจุนโลก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองนกแก้ว 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการเรียนรู้เพื่อนคู่คิดร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น และ 3) หาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการเรียนรู้เพื่อนคู่คิดร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองนกแก้วภาคเรียนที่ 2/2561 จำนวน 28 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วย แบบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบสถิติ (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการเรียนรู้เพื่อนคู่คิดร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง หลักธรรมค้ำจุนโลกสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ประสิทธิภาพเท่ากับ 89.05/83.57 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และ 3) ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการเรียนรู้เพื่อนคู่คิดร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการเรียนรู้เพื่อนคู่คิด, คอมพิวเตอร์ช่วยสอน, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) evaluate the efficiency results of Collaborative Learning Management of Think Pair Share Techniques with Computer-Assisted Instruction which achievement and satisfaction for social studies religion and culture subject moral principle sustain world for grades 6 students bannongnokkaewschool.2) compare students' learning achievement before and after the developed learning results of Collaborative Learning Management of Think Pair Share Techniques with Computer-Assisted Instruction.3) assess student' satisfaction towards learning with the results of Collaborative Learning Management of Think Pair Share Techniques with Computer-Assisted Instruction.The samplesgroup used in this research was 28 students in Grades 6.The research instruments include learning management plan lessons, Computer-Assisted Instruction, achievement of learning and questionnaire. The research statistics used in data analysis, percentage, mean, standard deviation, t-test.

The research findings showed that 1) evaluate the efficiency results of Collaborative Learning Management of Think Pair Share Techniques with Computer-Assisted Instruction which achievement and satisfaction for social studies religion and culture subject moral principle sustain world for grades 6 students bannongnokkaew school was 89.05/83.57 2) students' learning achievement before and after the developed learning results of Collaborative Learning Management of Think Pair Share Techniques with Computer-Assisted Instructionwere higher than before learning at the statistically significant level of .05. and 3) the overall student' satisfaction towards learning with the results of Collaborative Learning Management of Think Pair Share Techniques with Computer-Assisted Instruction was highest level.

Keywords: Think Pair Share Techniques, Computer Assisted Instruction, Achievement

ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ (STAD) ร่วมกับบทเรียนออนไลน์ ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ และ เทคโนโลยี เรื่อง โปรแกรม PowerPoint เบื้องต้น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล 1 วัดพระงาม (สามัคคีพิทยา)

The Management Results Collaborative Learning Student Teams
Achievement Divisions (STAD) Technique with E-learning which Achievement
and Satisfaction for Career and Technology Subject PowerPoint Basics for
Grade 8 Students Thesaban 1 Watprangam (Samakkeepittaya) School.

จตุรงค์ สุดประเสริฐ^{1*} และ ไกยสิทธิ์ อภิระติง²

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม^{1,2}
574145204@webmail.npru.ac.th^{*}, apirating.s52@gmail.com²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) หาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ร่วมกับ
บทเรียนออนไลน์ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง โปรแกรม PowerPoint เบื้องต้น สำหรับนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล 1 (วัดพระงาม) 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน
ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ร่วมกับบทเรียนออนไลน์ที่พัฒนาขึ้น และ 3) หาความพึงพอใจ
ของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ร่วมกับบทเรียนออนไลน์ที่พัฒนาขึ้น กลุ่มตัวอย่าง
คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล 1 วัดพระงาม (สามัคคีพิทยา) จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ
แผนการจัดการเรียนรู้ บทเรียนออนไลน์ แบบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิจัย
ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบสถิติที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ร่วมกับบทเรียนออนไลน์ กลุ่มสาระ
การเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง โปรแกรม PowerPoint เบื้องต้น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มี
ประสิทธิภาพเท่ากับ 83.44/81.56 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ร่วมกับบทเรียนออนไลน์โดยรวม
อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์, บทเรียนออนไลน์, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) evaluate the effective management results Collaborative Learning Student Teams Achievement Divisions technique with E-learning which achievement and satisfaction for career and technology subject power point basics for grade 8 students Thesaban 1 Watprangam (Samakkeepittaya) school. 2) compare students' learning achievement before and after learning the developed management results Collaborative Learning Student Teams Achievement Divisions technique with E-learning. and 3) assess student' satisfaction towards learning with the management results Collaborative Learning Student Teams Achievement Divisions technique with E-learning. The sample group used in this research was 30 students in grade 8 students Thesaban 1 Watprangam (Samakkeepittaya) school. The research instruments include learning management plan lessons, E-learning, achievement of learning and questionnaire. The research statistics used in data analysis, percentage, mean, standard deviation and t-test.

The research findings showed that 1) the efficiency of management results Collaborative Learning Student Teams Achievement Divisions technique with E-learning which achievement and satisfaction for career and technology subject power point basics for grade 8 students Thesaban 1 Watprangam (Samakkeepittaya) school was 83.44/81.56 2) the students' learning achievements after learning developed management results Collaborative Learning Student Teams Achievement Divisions technique with E-learning were higher than before learning at the statistically significant level of .05. and 3) the overall student' satisfaction towards learning with the management results Collaborative Learning Student Teams Achievement Divisions technique with E-learning was highest level.

Keywords: Student Teams Achievement Divisions, E-Learning, Achievement

ผลการจัดการเรียนรู้แบบการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ร่วมกับบทเรียนออนไลน์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง การสร้างเว็บไซต์เบื้องต้น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 วัดพระงาม (สามัคคีพิทยา)

The Results of Self-Directed Learning Management (Constructivism) with E-learning which Achievement and Satisfaction for Career and Technology Subject Introduction Website Design for Grade 9 students Thesaban 1 Watprangam (Samakkeepittaya) School.

แสงชัย แสงทอง^{1*} และ ไกยสิทธิ์ อภิระติง²

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม^{1,2}
574145249@webmil.npru.ac.th*, apirating.s52@gmail.com²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) หาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้แบบการสร้างความรู้ด้วยตนเองร่วมกับบทเรียนออนไลน์ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง การสร้างเว็บไซต์เบื้องต้น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 วัดพระงาม (สามัคคีพิทยา) 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบการสร้างความรู้ด้วยตนเองร่วมกับบทเรียนออนไลน์ที่พัฒนาขึ้น และ 3) หาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบการสร้างความรู้ด้วยตนเองร่วมกับบทเรียนออนไลน์ที่พัฒนาขึ้น กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 วัดพระงาม (สามัคคีพิทยา) ภาคเรียนที่ 2/2561 จำนวน 31 คนเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้ บทเรียนออนไลน์ แบบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบสถิติที่ (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดการเรียนรู้แบบการสร้างความรู้ด้วยตนเองร่วมกับบทเรียนออนไลน์ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง การสร้างเว็บไซต์เบื้องต้น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.74/81.21 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบการสร้างความรู้ด้วยตนเองร่วมกับบทเรียนออนไลน์ที่พัฒนาขึ้นโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การเรียนรู้แบบการสร้างความรู้ด้วยตนเอง, บทเรียนออนไลน์, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) evaluate the effective results of Self-Directed Learning management (Constructivism) with E-learning which achievement and satisfaction for career and technology subject introduction website design for grade 9 students Thesaban 1 Watprangam (Samakkeepittaya) school. 2) compare student' learning achievement before and after learning the developed results of Self-Directed Learning management (Constructivism) with E-learning. and 3) assess student' satisfaction towards learning with the results of Self-Directed Learning management (Constructivism) with E-learning. The sample group used in this research was 31 students in grade 9 students Thesaban 1 Watprangam (Samakkeepittaya) school. The research instruments include learning management plan lessons, Computer-Assisted Instruction, achievement of learning and questionnaire. The research statistics used in data analysis, percentage, mean, standard deviation and t-test.

The research findings showed that 1) the efficiency of results of Self-Directed Learning management (Constructivism) with E-learning which achievement and satisfaction for career and technology subject introduction website design for grade 9 students Thesaban 1 Watprangam (Samakkeepittaya) school was 83.74/81.21. 2) the students' learning achievements after learning were higher than before learning at the statistically significant level of .05. and 3) the overall student' satisfaction towards learning with the results of Self-Directed Learning management (Constructivism) with E-learning was highest level.

Keywords: Constructivism, E-Learning, Achievement

ระบบบริหารจัดการรีสอร์ทที่ใช้สมาร์ทโฟนบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ The Resort management system on android operating system.

วีระชัย จันทศิลา¹ กาญจนาทิมา ประวาฬ² และ สุพจน์ สิงห์ขลุ้ต³

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ
pmtop_108@hotmail.co.th^{*}, kantima.praw57@sskru.ac.th², supot.s@sskru.ac.th³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบบริหารจัดการรีสอร์ท และ 2) ประเมินความพึงพอใจระบบบริหารจัดการรีสอร์ท กลุ่มเป้าหมาย คือ บุคลากรเจ้าของกิจการรีสอร์ทที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการทำงานของระบบบริหารจัดการรีสอร์ทนั้นๆ เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ ระบบบริหารจัดการรีสอร์ทและแบบประเมินความพึงพอใจในการใช้ระบบบริหารจัดการรีสอร์ท สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย 1) การพัฒนาระบบบริหารจัดการรีสอร์ท ระบบสามารถแสดงหน้าระบบบริหารจัดการห้องผ่านระบบแอปพลิเคชัน ตรวจสอบสถานะห้องผ่านระบบแอปพลิเคชัน บริหารจัดการหรือสั่งงานผ่านอุปกรณ์ผ่านเว็บไซต์ เช่น สั่งเปิดปิด กำหนดค่าอุปกรณ์ได้ จัดเก็บข้อมูลบนฐานข้อมูลโดยจัดเก็บเข้าใช้งาน เช่น เวลาที่เข้าเวลาที่ออก อุปกรณ์สามารถควบคุมการทำงานของระบบไฟฟ้าภายในห้องพัก และพบว่า 2) ผู้ใช้งานมีความพึงพอใจต่อระบบบริหารจัดการรีสอร์ทโดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ระบบ,บริหาร,จัดการ,รีสอร์ท

ABSTRACT

This research aims to: 1) develop a resort management system, 2) evaluate the effectiveness of management systems. Resort using smart phone operating system on the Android, targeting the personnel employed at the resort were involved in the operation of the system that manages the resort. The instruments include the management of the resort and a satisfaction rating in the management of the resort statistics used were mean, percentage and standard deviation.

The results were: 1) to develop a system to manage the resort or resort. The system can display a management system application function. Check availability through application functionality. Managing or operating the device via a site like remotely turn off the device. Storage, database storage by using time as a time out. The device can control the electrical room. that 2) the user is satisfied with the management of the resort. Found that the overall assessment at a high level. Can be put to practical use, and benefit those who use apps.

Keywords: System, Management, Resort

ระบบจองสนามฟุตบอลสำนักงานการกีฬาแห่งประเทศไทย จังหวัดศรีสะเกษ The Booking system of Thai national stadium campus of Sisaket province.

จตุรพร ประเทือง¹ ธนากร ประสงค์² และ ภาพรณ์ เหล่าพิลัย³
สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ
jaturapon.prat57@sskru.ac.th¹, thanakon.pras57@sskru.ac.th², paporn.l@sskru.ac.th³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบจองสนามฟุตบอลสำนักงานการกีฬาแห่งประเทศไทย จังหวัดศรีสะเกษ และ 2) หาคำตอบถึงความพึงพอใจของระบบจองสนามฟุตบอลสำนักงานการกีฬาแห่งประเทศไทย จังหวัดศรีสะเกษ เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ ระบบจองสนามฟุตบอลสำนักงานการกีฬาแห่งประเทศไทย จังหวัดศรีสะเกษ และแบบประเมินความพึงพอใจในการใช้ระบบจองสนามฟุตบอลสำนักงานการกีฬาแห่งประเทศไทย จังหวัดศรีสะเกษ สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนาระบบจองสนามฟุตบอลสำนักงานการกีฬาแห่งประเทศไทยจังหวัดศรีสะเกษ ระบบสามารถแสดงหน้าจัดการข้อมูลสนาม แสดงหน้าตรวจสอบสถานะการจองสนาม และสรุปรายงานข้อมูลการจองสนามเป็นรายเดือน 2) ผู้ใช้งานมีความพึงพอใจต่อระบบจองสนามฟุตบอลสำนักงานการกีฬาแห่งประเทศไทย จังหวัดศรีสะเกษโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก

คำสำคัญ: ระบบการจอง,สนามฟุตบอล

ABSTRACT

This research aims to: 1) The Booking system of Thai national stadium campus of Sisaket province. and 2) satisfaction of The Booking system of Thai national stadium campus of Sisaket province. The instruments include a soccer field The Booking system of Thai national stadium campus of Sisaket province. and satisfaction of using your The Booking system of Thai national stadium campus of Sisaket province. used were mean, percentage and standard deviation.

The results were: 1) the development of The Booking system of Thai national stadium campus of Sisaket province. The system can display the data management field Pages, check the status of your field Booking information reports and monthly field and 2) users are satisfied with The Booking system of Thai national stadium campus of Sisaket provinc was at the highest level.

Keywords: Booking system, Stadium

ความพึงพอใจของผู้ใช้บริการศูนย์วิทยบริการ มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด Satisfaction of library users of Roi Et Rajabhat University

วัชรพล ฤผาคำ^{1*} และ ฉัตรกมล อนนตะชัย²

ภาควิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด^{1,2}
somker22408@gmail.com^{*}, chatkamon.a@gmail.com²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้บริการศูนย์วิทยบริการมหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด ภาคปกติ ระดับชั้นปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1-4 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 375 คน เพศชาย 131 คน เพศหญิง จำนวน 244 คน โดยเครื่องมือที่ใช้ได้แก่ แบบประเมินความพึงพอใจ เก็บข้อมูล ด้วยวิธีสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ การแจกแจงความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation)

ผลการวิจัยพบว่า การประเมินระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บริการศูนย์วิทยบริการมหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด โดยรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 3.83 เมื่อวิเคราะห์รายด้านพบว่า ผู้ใช้บริการมีความพึงพอใจใน 1) ด้านสิ่งอำนวยความสะดวกและสภาพแวดล้อมในห้องสมุด อยู่ในระดับมาก รองลงมา คือ 2) ด้านทรัพยากรสารสนเทศ อยู่ในระดับมาก 3) ด้านบริการ อยู่ในระดับมาก 4) ด้านด้านผู้ให้บริการ อยู่ในระดับมาก และ 5) ด้านประชาสัมพันธ์ อยู่ในระดับมาก ตามลำดับ ซึ่งผลการศึกษาในครั้งนี้ทำให้ทราบระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บริการ และได้ข้อเสนอแนะสำหรับการปรับปรุง การให้บริการที่ตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้บริการต่อไป

คำสำคัญ: ความพึงพอใจ, การให้บริการ, ห้องสมุด, ศูนย์วิทยบริการมหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด

ABSTRACT

The purposes of the research were to study satisfaction of library users of 1st-4th graduate student, who studied in the second semester of academic year 2017, Roi Et Rajabhat University. The 375 participants were used (male=131, female=244). Questionnaire was used for data collection. Frequency, percentage, mean, and standard deviation were analyzed.

The findings showed that the level of satisfaction of respondents. 1) The facilities and environments were the most satisfaction 2) Information resources. 3) Library services 4) Library staff and 5) Library promotion relatively. These findings benefit to library for develop services to meet the needs of library users.

Keywords: Satisfaction, Services, library, Resources Center Roi Et Rajabhat University

ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการเรียนรู้ร่วมกัน (LT) ร่วมกับบทเรียนออนไลน์ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ และเทคโนโลยี เรื่อง ส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาล 1 วัดพระงาม (สามัคคีพิทยา)

The Management Results of Collaborative Learning Techniques (Learning Together)
with E-learning which Achievement and Satisfaction for Career and Technology Subject
Computer Components for Grade 7 Students Thedsabarn 1 Watprangam
(Samakeepittaya) School.

นนทิวัฒน์ ตั้งศิริเสถียร^{1*} และ ไกยสิทธิ์ อภิระติง²

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม^{1,2}
574145120@webmil.npru.ac.th^{*}, apirating.s52@gmail.com²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) หาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการเรียนรู้ร่วมกันร่วมกับ
บทเรียนออนไลน์ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง ส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาล 1 วัดพระงาม (สามัคคีพิทยา) 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลัง
เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการเรียนรู้ร่วมกันร่วมกับบทเรียนออนไลน์ที่พัฒนาขึ้น 3) ศึกษาความพึงพอใจ
ของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการเรียนรู้ร่วมกันร่วมกับบทเรียนออนไลน์ที่พัฒนาขึ้น กลุ่มตัวอย่าง
คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาล 1 วัดพระงาม (สามัคคีพิทยา) จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ
แผนการจัดการเรียนรู้ บทเรียนออนไลน์ แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิจัย
ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบสถิติที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการเรียนรู้ร่วมกันร่วมกับบทเรียนออนไลน์ที่พัฒนาขึ้น
มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.73/81.01 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ
.05 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการเรียนรู้ร่วมกันร่วมกับบทเรียนออนไลน์
โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการเรียนรู้ร่วมกัน, บทเรียนออนไลน์, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) Evaluate the effective management results of Collaborative Learning techniques (Learning Together) with E-learning which achievement and satisfaction for career and technology subject computer components for grade 7 students Thedsabarn 1 Watprangam (Samakeepittaya) school. 2) compare students' learning achievement before and after learning the developed management results of Collaborative Learning techniques (Learning Together) with E-learning. 3) assess student' satisfaction towards learning with the management results of Collaborative Learning techniques (LT) with E-learning. The sample group used in this research was 30 students in grade 7 students Thedsabarn 1 Watprangam (Samakeepittaya) school. The research instruments include learning management plan lessons, E-learning, achievement of learning and questionnaire. The research statistics used in data analysis, percentage, mean, standard deviation and t-test.

The research findings showed that 1) the efficiency of management results of Collaborative Learning techniques (LT) with E-learning which achievement and satisfaction for career and technology subject computer components for grade7 students Thedsabarn 1 Watprangam (Samakeepittaya) school was 82.73/81.01. 2) the students' learning achievements after learning developed management results of Collaborative Learning techniques (LT) with E-learning were higher than before learning at the statistically significant level of .05. and 3) the overall student' satisfaction towards learning with the management results of Collaborative Learning techniques (LT) with E-learning was highest level.

Keywords: Collaborative Learning Techniques (LT), E-Learning, Achievement

การพัฒนาระบบพิสูจน์ตัวตนในบ้านเรือนด้วยใบหน้าโดยใช้เทคนิคโอแกนเฟสและ คอมพิวเตอร์ราสเบอร์รี่พาย

The Development of home authentication system using face recognition and Raspberry Pi Computer

อธิวัฒน์ สุวรรณคำ^{1*} สราวุฒิ โมคศิริ² และ ศุภชัย ทองสุข³

สาขาวิศวกรรมซอฟต์แวร์ คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ
athiwat.suwa57@sskru.ac.th^{*}, sarawut.moks57@sskru.ac.th², supachai.t@sskru.ac.th³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบพิสูจน์ตัวตนในบ้านเรือนด้วยใบหน้าโดยใช้เทคนิคโอแกนเฟสและคอมพิวเตอร์ราสเบอร์รี่พาย ที่มีความสามารถแบ่งสิทธิในการเข้าถึงบ้านเรือนเป็น 3 กลุ่ม คือ เจ้าของบ้าน แขก บุคคลไม่รู้จัก โดยที่สถานะแต่ละประเภทจะสามารถเข้าถึงระบบได้แตกต่างกัน ตามสิทธิที่กำหนดไว้ 2) วัดประสิทธิภาพของระบบพิสูจน์ตัวตนในบ้านเรือนด้วยใบหน้าโดยใช้เทคนิคโอแกนเฟสและคอมพิวเตอร์ราสเบอร์รี่พาย จากกลุ่มตัวอย่าง 5 คน โดยใช้การประเมินประสิทธิภาพด้วยการวัดร้อยละความแม่นยำของการประมวลผลภาพ และการประเมินประสิทธิภาพการใช้งานระบบโดยกลุ่มเป้าหมายจำนวน 20 คน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ระบบสามารถตรวจจับใบหน้าและสั่งงานการเปิดปิดประตูได้อัตโนมัติตามสิทธิที่กำหนดไว้ 2) ระบบมีประสิทธิภาพในการตรวจจับใบหน้าร้อยละความถูกต้อง 80 และได้รับผลความพึงพอใจต่อประสิทธิภาพในการใช้งานระบบ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: การตรวจจับใบหน้า, การรู้จำใบหน้า, โอแกน เฟส

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) developed home authentication system using face recognition and Raspberry Pi Computer that have 3 permission type consist owner guest and unknown with different permission in the system. 2) To evaluation system performance The home authentication system using face recognition and Raspberry Pi Computer used 5 sample people by measure the face detection accuracy and to evaluation of usability performance used 20 sample people of target group.

The research findings showed that 1) The system can detect face and operate to automatic unlock the door with the right defined permission. 2) The system was 80 percent of face detection accuracy and satisfaction and the result show excellent for overall result.

Keywords: Face Detection, Face recognition, Eigen face

การพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชันจัดเก็บเครดิตกิจกรรมเสริมหลักสูตรสำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

Development of an Application for Student's Credit Extracurricular Activities at Phetchaburi Rajabhat University

กัญจนา ชูจิตร^{1*} อภิชาติ เครือจันทร์² และ สราวุธ แผลงศรี³

นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์^{1*} นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์²

และคณะเทคโนโลยีสารสนเทศมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี³

kangana.cho@mail.pbru.ac.th^{*}, aphichat.khx@mail.pbru.ac.th², sarawut.pla@mail.pbru.ac.th³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชันจัดเก็บเครดิตกิจกรรมเสริมหลักสูตรสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี 2) ทดลองใช้ระบบต้นแบบแอปพลิเคชันจัดเก็บเครดิตกิจกรรมเสริมหลักสูตร และ 3) ประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อระบบแอปพลิเคชันจัดเก็บเครดิตกิจกรรมเสริมหลักสูตร

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชันจัดเก็บเครดิตกิจกรรมเสริมหลักสูตรสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรีที่ได้พัฒนาขึ้นมีองค์ประกอบหลักๆอยู่ 2 ส่วนดังนี้ส่วนแรกเป็นส่วนของหน้าจอหลัก เป็นส่วนการเข้าถึงเนื้อหากิจกรรม ข่าวสารต่าง ๆ ในมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ส่วนที่สองจะเป็นการแสดงผลกิจกรรมสะสม และ 2) ผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อระบบแอปพลิเคชันจัดเก็บเครดิตกิจกรรมเสริมหลักสูตรจากแบบสอบถามพบว่ามีความเฉลี่ยโดยรวมในทุกๆด้านอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: กิจกรรมเสริมหลักสูตร, แอปพลิเคชัน, เครดิต

ABSTRACT

The research objectives were to 1) develop a prototyping application for students' academic credit system in extracurricular activities, 2) implementing its prototyping application as the tool to collect academic credits in extracurricular activities, and 3) to assess their satisfaction after implementing the tool in Phetchaburi Rajabhat University.

The research findings demonstrated that 1) There were two key components for enhancing the proficiency of the prototyping application for students' academic credit system in extracurricular activities in Phetchaburi Rajabhat University. The main page contained all up-to-date events and university news. The second page informed the accumulated activity credits of each individual student. and 2) In fact, the research stated that the students of the Faculty of Information Technology have high level of satisfaction in all aspects.

Keywords: Extracurricular activity, Prototyping application, Academic credit

การพัฒนากระบบบริหารจัดการเรียนการสอน วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
เรื่อง หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนปรางค์กู๋
The Development of Learning Management System of Information Technology
Programming Course on Computer Organization For
Prangku Senior High School (grade 10)

ปัทมวรรณ ยอดเสาร^{1*} พันชนันท์ อินตา² และ นิตยา มณีนิล³
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ^{1,2,3}
pattamawan.yods56@sskru.ac.th^{*}, panatchanan.aint56@sskru.ac.th², p.chamking@sskru.ac.th³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบบริหารจัดการเรียนการสอน วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนปรางค์กู๋ 2) หาประสิทธิภาพของบทเรียนผ่านเครือข่าย อินเทอร์เน็ตโดยใช้ระบบบริหารจัดการเรียนการสอน 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์หลังเรียน (Post-test) และก่อนเรียน (Pre-test) จากระบบบริหารจัดการเรียนการสอน วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่องหลักการทำงานของคอมพิวเตอร์ และ 4) ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อบทเรียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ 1) แผนการจัดการ เรียนรู้ 2) ระบบบริหารจัดการเรียนการสอน 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อระบบบริหารจัดการเรียนการสอน สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และเปรียบเทียบค่าสถิติ

ผลการวิจัยพบว่า 1) ระบบบริหารจัดการเรียนการสอน วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่องหลักการทำงานของคอมพิวเตอร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จากการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า ด้านเนื้อหา มีคุณภาพอยู่ในระดับดี ด้านระบบบริหารจัดการเรียนการสอน มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก และด้านแผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า นักเรียนได้คะแนนเพิ่มขึ้น มีคะแนนความก้าวหน้าตั้งแต่ร้อยละ 0 ถึงร้อยละ 50 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจที่มีต่อระบบบริหารจัดการเรียนการสอน อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ระบบบริหารจัดการเรียนการสอน,หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์

ABSTRACT

The purposes of the research were 1) to develop learning management system of information technology course on Computer Organization For Prangku Senior High School (grade 10). 2) to determine with the develop learning management system. 3) to compare the achievement of the student after study with the develop learning management system and 4) to study for satisfaction of students with The develop learning management system. The tool of this research on learning management system. 1) Lesson Plan, 2) Learning Management System, 3) Test Achievement and 4) Satisfaction Evaluation Form. The data were analyzed using mean, percentage, standard deviation, difficulty, discrimination and compare statistics (t-test).

The research findings showed that 1) The develop learning management system from the expert's evaluation found the qualitative level of the content is good, the qualitative level of the Learning Management System is excellent and the qualitative level of the learning Management Plan is excellent. 2) Achievement showed that students scored higher. Progress rates range from 0% to 50%. and 3) The Satisfaction with the develop learning management system was at high level.

Keywords: Learning Management System, Computer Organization

การพัฒนาระบบบริหารจัดการเรียนการสอน วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง การสื่อสารข้อมูลสำหรับเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนตากองวิทยา รัชมังคลาภิเษก

The Development of Learning Management System for Occupations and Technology
the topic Data Communication & Network for Vocational Secondary 4 Takongwittaya
Rachamangkhalaphisek School

เพชรไพลิน ทวีเกิด^{1*} สุรัตน์ เศรษฐนันท์² และ ปาวิณา ฉ่ำกิ่ง³
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ^{1,2,3}
pedpailin.tawe56@sskru.ac.th*, surut.sett56@sskru.ac.th², p.chamking@sskru.ac.th³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและหาประสิทธิภาพของระบบบริหารจัดการเรียนการสอน วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง การสื่อสารข้อมูลสำหรับเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนตากองวิทยา รัชมังคลาภิเษก ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้ระบบบริหารจัดการเรียนการสอน และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนจากการใช้ระบบบริหารจัดการเรียนการสอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ระบบบริหารจัดการเรียนการสอน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการสื่อสารข้อมูลสำหรับเครือข่ายคอมพิวเตอร์ และแบบประเมินความพึงพอใจ

ผลการวิจัยพบว่า 1) ระบบบริหารจัดการเรียนการสอน เรื่อง การสื่อสารข้อมูลสำหรับเครือข่ายคอมพิวเตอร์ พบว่ามีประสิทธิภาพเท่ากับ 89.58/79.38 ซึ่งไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 2) การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน พบว่านักเรียนได้คะแนนเพิ่มขึ้นในภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก และ 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน จากการใช้ระบบบริหารจัดการเรียนการสอน พบว่าโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ระบบบริหารจัดการเรียนการสอน, การสื่อสารข้อมูลสำหรับเครือข่ายคอมพิวเตอร์, ประสิทธิภาพ

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) to develop and efficiency the Learning Management System for Occupations and Technology the topic Data Communication for Computer Networks for Vocational Secondary 4 Takongwittaya Rachamangkhalaphisek School. efficiency criterion at 80/80 2) to study student achievement using the developed Learning Management System. 3) to study for satisfaction of students with Learning Management System. The tool of this research on Learning Management System.1) Lesson Plan, 2) Learning Management System, 3) Test Achievement, and 4) Satisfaction Evaluation Form.

The research findings showed that 1) Learning Management System on Data Communication for Computer Networks. Found that the efficiency of 89.58/79.38 which does not meet the criteria at 80/80. 2) Study achievement of the students found that students score increased overall at a very good level. and 3) the satisfaction of students. Using a learning management system. It was found that the good level.

Keywords: Learning Management System, Data Communication, Efficiency,

การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง โปรแกรม Adobe Photoshop CS3
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนรวมสินวิทยา

The Creation of Computer Assisted Instruction Group Learning Career and
Technology Informatics of grade 3rd students at Roumsin Wittaya School.

รัชพล นະที^{1*} นิฤมล พัทธเสมา² จันจิรา ยิ่งยงค์³ และ นิตยา มณีนีล⁴
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ^{1,2,3,4}

ratchapon.nate56@sskru.ac.th^{*}, niruemon.phat56@sskru.ac.th², janjira.ying56@sskru.ac.th³,
p.chamking@sskru.ac.th⁴

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง โปรแกรม Adobe Photoshop CS3 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนรวมสินวิทยา 2) หาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์หลังเรียน (Posttest) และก่อนเรียน (Pretest) จากการเรียนบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน และ 4) ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีวิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง โปรแกรม Adobe Photoshop CS3 ของนักเรียนที่ผ่านการเรียน โดยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเป็นนักเรียนเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนรวมสินวิทยา ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจงจำนวน 35 คน สถิติที่ใช้ในการวิจัยคือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง โปรแกรม Adobe Photoshop CS3 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนรวมสินวิทยา มีประสิทธิภาพเท่ากับ 56.55/69.55 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดคือ 80/80 2) นักเรียนได้คะแนนเพิ่มขึ้นอย่างพึงพอใจทุกคน มีคะแนนความก้าวหน้าตั้งแต่ร้อยละ 5 ถึง ร้อยละ 55 และ 3) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน, ประสิทธิภาพ, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ความพึงพอใจ

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) The Creation of Computer Assisted Instruction Group Learning Career and Technology Informatics of grade 3rd students at Roumsin Wittaya School. 2) To determine the effectiveness of Computer Assisted Instruction Group Learning Career and Technology Informatics of grade 3rd students at Roumsin Wittaya School. 3) To compare learning achievement on Group Learning Career and Technology Informatics of grade 3rd students at Roumsin Wittaya School before and after learning by using Computer Assisted Instruction and 4) study users' satisfaction The Computer Assisted Instruction Group Learning Career and Technology Informatics of grade 3rd students at Roumsin Wittaya School.

The research findings showed that the 1) The Computer Assisted Instruction Group Learning Career and Technology Informatics of grade 3rd students at Roumsin Wittaya School. Efficiently 56.55/59.55, which is below the threshold of 80/80. 2) Students scored higher satisfaction to everyone. Scores progressed from 5 percent to 55 percent. and 3) The users' satisfaction with Computer Assisted Instruction was at the more level.

Keywords: Computer Assisted Instruction, Performance, Achievement, Satisfaction

การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาชีววิทยา เรื่อง โครงสร้างและหน้าที่ของพืชดอก (การคายน้ำ) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสตรีสิริเกศ

Creating computer Assisted Instruction for Biology on the topic Structure and function of plant (transpiration) Grade 5's Satrisiriket school.

มณฑนา แสงกรุง^{1*} อมรวัฒน์ กุลาเทศ² ฐาปนี พุ่มไม้³ และ นภวรรณ ชาทิมมนตรี⁴

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ^{1,2,3,4}

mantana.seng56@sskru.ac.th^{*}, amornwat16236@gmail.com², tapanee.poom56@sskru.ac.th³,
p.chamking@sskru.ac.th⁴

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาชีววิทยาเรื่องโครงสร้างและหน้าที่ของพืชดอก (การคายน้ำ) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 2) หาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน และ 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์หลังเรียน (Posttest) และก่อนเรียน (Pretest) จากการเรียนบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ผลการวิจัยปรากฏดังนี้ 1) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาชีววิทยา เรื่องโครงสร้างและหน้าที่ของพืชดอก (การคายน้ำ) มีประสิทธิภาพเท่ากับ 46.70/82.40 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดคือ 80/80 และ 2) นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนมากกว่าก่อนเรียนคะแนนความก้าวหน้าตั้งแต่ร้อยละ 10 ถึง ร้อยละ 80 คือคะแนนเพิ่มขึ้นโดยเฉลี่ยร้อยละ 35.95 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดคือ อย่างน้อยร้อยละ 15 ของคะแนนเต็ม และ 3) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ,เรื่องโครงสร้างและหน้าที่ของพืชดอก , ประสิทธิภาพ

ABSTRACT

The purposes of this research were 1) to develop of the creating computer assisted instruction for Biology on the topic Structure and function of plant (transpiration) for students Grade 5. 2) to find Performance of creating computer assisted instruction. and 3) to achievement comparative of the creating computer assisted instruction. and 4) Study users' satisfaction The Computer Assisted Instruction Group Learning Career and Technology Informatics of grade 3rd students at Roumsin Wittaya School.

The results of the research showed 1) The performance of creating computer assisted instruction for Biology on the topic Structure and function of plant (transpiration) with the efficiency rate 64.64/82.40 which is higher than criterion at 80/80. 2) The student's average scores of the post-test were higher than pre-test and scores progressively from 10 % to 80 % and average increase of 35.95%. which is higher than criterion at least 15% of the total score. and 3) The users' satisfaction with Computer Assisted Instruction was at the more level.

Keywords: Creating computer assisted instruction, Biology on the topic Structure and function of plant (transpiration), Performance

โปรแกรมแบบบันทึกกิจกรรมนักเรียนอ่านคล่อง เขียนถูกภาษาไทย ภาษาอังกฤษ คณิตคิดเร็ว
โรงเรียนบ้านปลับฟางผักหม

The program for recording the student activity of Read fluently Written correctly
Thai and English language Mathematics Ban Plub phang pug hom School

วิลาวรรณ พิมประสงค์^{1*} จินตะนัย สะไบ² ปิยพร วงละคร³ และ ปาวีณา นุ่มกิ่ง⁴

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ^{1,2,3,4}

vilawan.Phim58@sskru.ac.th^{*}, jinpanai.Saba58@sskru.ac.th², phiyaporn.wong58@sskru.ac.th³,
p.chamking@sskru.ac.th⁴

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) พัฒนาโปรแกรมแบบบันทึกกิจกรรมนักเรียนอ่านคล่อง เขียนถูกภาษาไทย ภาษาอังกฤษ คณิตคิดเร็วโรงเรียนบ้านปลับฟางผักหม และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของบุคลากรผู้ใช้โปรแกรมแบบบันทึกกิจกรรมนักเรียนอ่านคล่อง เขียนถูกภาษาไทย ภาษาอังกฤษ คณิตคิดเร็วโรงเรียนบ้านปลับฟางผักหม วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่าความพึงพอใจของผู้ใช้โปรแกรมภาพรวม อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : บันทึกกิจกรรม,อ่านคล่อง,เขียนถูกภาษาไทย,ภาษาอังกฤษ,คณิตคิดเร็ว

ABSTRACT

The purposes of the research were to develop program student activity record of Read fluently Written correctly Thai and English language mathematics Ban Plub phang pug hom School and to study for satisfaction of users with this program. Analyze the results from the evaluation of student activity record of Read fluently Written correctly Thai and English language mathematics Ban Plub phang pug hom School by using means and standard deviation statistically.

The research findings showed that the program users have high level satisfaction

Keywords : Activity, Read fluently Written correctly Thai and English language Mental Calculation

โปรแกรมบันทึกผลการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน (ปพ.5) โรงเรียนบ้านชะยุง(ชะยุงศิลป์ศึกษา)

The program for recording the results of student quality development

Ban Khayung (Khayungsinsuksa) School.

สิริฉาย ประจํา^{1*} พูนสุข ปรางศรี² ปภัสสร สร้อยสนธิ³ อมรทิพย์ ภูรุ่ง⁴

สุชีรา เรียบผา⁵ และ ปาวิณา ฉำกิง⁶

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ^{1,2,3,4,5,6}

sirichay.praj58@sskru.ac.th^{*}, phunsuk.pran58@sskru.ac.th², paphatson.sois58@sskru.ac.th³,
anornthip.poo58@sskru.ac.th⁴, amornthip.phoo58@sskru.ac.th⁵, p.chamking@sskru.ac.th⁶

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างโปรแกรมบันทึกผลการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน (ปพ.5) ของโรงเรียนบ้านชะยุง(ชะยุงศิลป์ศึกษา) และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้งานโปรแกรมแบบบันทึกผลการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน (ปพ.5) ของโรงเรียนบ้านชะยุง (ชะยุงศิลป์ศึกษา) คณะผู้วิจัยเลือกใช้โปรแกรม Excel ในการสร้างโปรแกรมแบบบันทึกคุณภาพผู้เรียน หรือ ปพ.5 ซึ่งช่วยลดการสูญหายของเอกสาร และสามารถจัดเก็บข้อมูลได้อย่างสะดวกรวดเร็วมากขึ้น

ผลการวิจัยพบว่า 1) บุคลากรครูที่ใช้โปรแกรมบันทึกผลการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน (ปพ.5) กรณีศึกษาโรงเรียนบ้านชะยุง (ชะยุงศิลป์ศึกษา) จากการสำรวจโดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการใช้งานโปรแกรมบันทึกผลการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน (ปพ.5) กรณีศึกษาโรงเรียนบ้านชะยุง(ชะยุงศิลป์ศึกษา) จากกลุ่มตัวอย่างวิจัยได้แก่ บุคลากรครู ภายในโรงเรียนบ้านชะยุง(ชะยุงศิลป์ศึกษา) จำนวน 21 คน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย และพบว่า 2) ความพึงพอใจในภาพรวมของโปรแกรมอยู่ในระดับดีมากที่สุด

คำสำคัญ: แบบบันทึกผลการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน (ปพ.5)

ABSTRACT

The program for recording the results of student quality development a case study of Ban Khayung (Khayungsinsuksa) School. The purposes of the research were to create the program for recording the results of student quality development of Ban Khayung (Khayungsinsuksa) school and to study the satisfaction of users this the program. The researchers conducted choose to do the program. By using the program Excel in building the program for recording the results of student quality development. This reduces the loss of documents and it can store data more quickly and easily.

The study revealed that teachers who use the program for recording the results of student quality development a case study of Ban Khayung (Khayungsinsuksa) School. Based on the survey by Satisfaction Questionnaire on the program for recording the results of student quality development a case study of Ban Khayung (Khayungsinsuksa) School. The sample consisted of 21 by simple sampling from teachers within Ban Khayung (Khayungsinsuksa) School. The data were analyzed by means of averages. And standard deviation of satisfaction questionnaire scores. Overall satisfaction of the whole program was very good.

Keywords: recording the results of student quality development

การพัฒนาสื่อการสอน วิชา วิทยาศาสตร์ หน่วยการเรียนรู้โลก ดาราศาสตร์และอวกาศ ด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

The Development of Learning Media for Science, Study Unit World, Astronomy and Space with Augmented Reality Technology for High School (10th Grade)

จักรพงษ์ ไกรเพชร^{1*} และ แก้วใจ อภรณ์พิศาล²

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม^{1,2}

jakkapong_2538@hotmail.com^{*}, kaewjai@webmail.npru.ac.th²

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อการสอน วิชา วิทยาศาสตร์ หน่วยการเรียนรู้โลก ดาราศาสตร์ และอวกาศด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 2) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีสื่อการสอน วิชา วิทยาศาสตร์ หน่วยการเรียนรู้โลก ดาราศาสตร์ และอวกาศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม ซึ่งเป็นการจำลองโมเดลลักษณะโครงสร้างโลก โลกและการเปลี่ยนแปลง และเทคโนโลยีอวกาศ ในรูปแบบแอนิเมชันสามมิติ สามารถใช้งานได้บนสมาร์ตโฟน ที่ใช้ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ สื่อการเรียนรู้นี้พัฒนาด้วยโปรแกรม Unity 3D โปรแกรม Photoshop และโปรแกรม Blender

ผลการวิจัย พบว่า 1) ผลการประเมินระดับความพึงพอใจโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความพึงพอใจต่อสื่อการสอนอยู่ในระดับดี 2) ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 จำนวน 50 คน ของโรงเรียนบางลี่วิทยาที่มีต่อสื่อการสอนโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก

คำสำคัญ: สื่อการสอน, เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม, โลก ดาราศาสตร์ และอวกาศ

ABSTRACT

The purpose of this research is to analyze and develop learning media for science, Study unit World, Astronomy and Space with Augmented Reality Technology for High School (10th Grade) in which is simulate the model of the world structure, world and changing, and space technology in the form 3D animation can be available on the smartphones using an android operating system. This learning media was developed by using Unity 3D, Photoshop, and Blender software.

The research findings show that 1) the results of the performance evaluation by 3 experts perform in a good level. 2) The results of the satisfaction evaluation of the 50 10th Grade students at Bangliwittthaya school on the learning media is a very good level.

Keywords: Learning media, Science, Augmented Reality Technology, Earth, Astronomy and Space

ระบบควบคุมการเปิด-ปิดไฟอัตโนมัติด้วยเสียงภาษาไทย Automatic Light Control System by using Thai Voice Command

อภิสิทธิ์ แยมคำ^{1*} ศุภกฤษ นาคป้อมฉิน² และ แก้วใจ อภรณ์พิศาล³
สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม^{1*,2,3}
bos759@gmail.com^{*}, supakrid@webmail.npru.ac.th², kaewjai@webmail.npru.ac.th³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบควบคุมการเปิด-ปิดไฟอัตโนมัติด้วยเสียงภาษาไทยบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ เนื่องจากอุปกรณ์สำเร็จรูปด้านอินเทอร์เน็ตออฟติงส์ที่มีขายในปัจจุบันนั้นยังคงมีราคาที่สูงและแอปพลิเคชันที่ใช้สำหรับการสั่งการด้วยเสียงที่มีอยู่ในตอนนี้ก็ยังไม่สามารถรองรับคำสั่งเสียงภาษาไทย ผู้พัฒนาจึงได้พัฒนาอุปกรณ์ไมโครคอนโทรลเลอร์และพัฒนาแอปพลิเคชันให้สามารถสั่งการด้วยคำสั่งเสียงภาษาไทยได้

ผลการวิจัยพบว่า จากการทดสอบการออกคำสั่งเปิด-ปิดไฟเสียงภาษาไทย 50 ครั้ง ระบบสามารถสั่งการได้สำเร็จ 44 ครั้ง หรือคิดเป็น 88 % จากการสั่งการทั้งหมดและมีจำนวน 6 ครั้งที่ไม่สามารถรับคำสั่งเสียงได้ เนื่องจากมีเสียงภายนอกเข้ามารบกวนขณะการสั่งการด้วยคำสั่งเสียง

คำสำคัญ : ไมโครคอนโทรลเลอร์ เสียงภาษาไทย อินเทอร์เน็ตออฟติงส์ แอปพลิเคชัน

ABSTRACT

The purpose of this study is to develop an automatic light control system by Thai voice command on the android operating system. Since the price of IoT devices are rather expensive, and the currently application for using voice control does not support Thai voice commands. The developer has developed application and microcontroller devices that can be used by Thai voice commands.

The research findings show that. In the 50 times testing on the on-off light control system by using Thai voice commands result that the system can be successfully performed 44 times or 88% of the over all and there are 6 times fails caused by external noises interfere during using voice commands.

Keywords : Microcontroller, Thai voice command, Internet Of Things, Applications

แอปพลิเคชันการท่องเที่ยวประเพณีเชิงวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษ Application Program the Cultural Tradition Festival of Sisaket Province

ปอแก้ว วงศ์พินิจ^{1*} ภัทรนรินทร์ แสนแก้ว² และ อีรพงศ์ สงฆ์³

นักศึกษาศาสาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ^{1,2}

อาจารย์สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ³

porkaew.whon55@sskru.ac.th¹, patnarin.saen55@sskru.ac.th², teerapong.s@sskru.ac.th³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแอปพลิเคชันการท่องเที่ยวเชิงประเพณีและวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษ และ 2) หาประสิทธิภาพและความพึงพอใจแอปพลิเคชันการท่องเที่ยวเชิงประเพณีและวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษ ซึ่งพัฒนาระบบโดยใช้ภาษาพีเอชพี ในการออกแบบพัฒนาเว็บการติดต่อกับฐานข้อมูล และพัฒนาแอปพลิเคชัน Android โดยใช้โปรแกรม Android Studio กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ กลุ่มนักท่องเที่ยว จำนวน 50 คน โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง ผลการวิจัยพบว่า 1) แอปพลิเคชันสามารถใช้งานบนสมาร์ตโฟนที่ใช้ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ได้ 2) ผลการประเมินมีระดับการประเมินอยู่ในเกณฑ์มาก แอปพลิเคชันการท่องเที่ยวเชิงประเพณีและวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษ สามารถที่จะใช้งานร่วมกับ Google MAP บนสมาร์ตโฟน และสามารถนำไปใช้งานได้จริงก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้ใช้งาน

คำสำคัญ: แอปพลิเคชัน, เทศกาล, ประเพณี, การท่องเที่ยว

ABSTRACT

The purposes of the research were 1) to develop the Sisaket cultural tradition festival application. 2) To Study efficiency and satisfaction of the Sisaket cultural tradition festival application. The application used the PHP language for design web development and Database. The android application were developed by Android Studio. The samples for this research were 50 tourists by Purposive sampling.

The research showed that. 1) The application working on android operating system. 2) The results of the evaluation were very high level. For the Sisaket cultural tradition festival application compatible with Google MAP and used effectively and benefit the user.

Keywords: application, festival, tradition, Tourism

โปรแกรมห้องสมุด โรงเรียนเทศบาล 2 (รัชมังคลานุสรณ์) The Library Program of Tessaban 2 (Ratchamungkalanusorn) School

ปัญญา ลาพรม^{1*} สมิดา พินธุ์² ณัฐพันธ์ ประชาราษฎร์³ อภิวิฑูมิ เมษชาติ⁴
ประภาพรรณ งามดี⁵ และ ปาวิณา น้ากิง⁶

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ^{1,2,3,4,5,6}
panya.laph58@sskru.ac.th^{1*}, Samida.phin58@sskru.ac.th², Nuttapun.prac58@sskru.ac.th³,
apiwut.mesa58@sskru.ac.th⁴, prapapan.ngam58@sskru.ac.th⁵, p.chamking@sskru.ac.th⁶

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) การพัฒนาโปรแกรมห้องสมุดโรงเรียนเทศบาล 2 (รัชมังคลานุสรณ์) และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้โปรแกรมห้องสมุดโรงเรียนเทศบาล 2 (รัชมังคลานุสรณ์) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ โปรแกรมห้องสมุด ซึ่งสร้างจากโปรแกรม OpenBiblio เป็น Open Source Software, NotePad++, Xampp และแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อระบบสถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า ระดับความพึงพอใจการพัฒนาระบบ ยืม-คืน ห้องสมุดโรงเรียนเทศบาล 2 (รัชมังคลานุสรณ์) อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ ความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจในด้านความสะดวก สวยงาม ผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมานักเรียนมีความพึงพอใจในด้านคุณภาพของระบบ ผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมานักเรียนมีความพึงพอใจในด้านกระบวนการขั้นตอนการใช้งานระบบและด้านประสิทธิภาพของระบบ ผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ : ห้องสมุด

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) Development Program Library Tessaban 2 (Ratchamungkalanusorn) School. 2) The satisfaction of teachers and students to use the Program Library Tessaban 2 (Ratchamungkalanusorn) School. The tool of this research were using OpenBiblio , NotePad++, Xampp in building the program and Satisfaction Evaluation Form. The data were analyzed using mean, standard deviation.

The research found that Satisfaction with the development of borrowing and restoring system of the municipal school library 2 (Ratchamangklanusorn). Muang District, Sisaket Province Overall satisfaction was at the highest level. The students were satisfied with their ease of use. The evaluation results were at the highest level. Secondly, students are satisfied with the quality of the system. Evaluation results are at the highest level. Secondly, the students are satisfied with the processes, processes, systems and performance of the system. Evaluation results are at the highest level.

Keywords : Library

การพัฒนาระบบรักษาความปลอดภัยในบ้านด้วยการตรวจจับการเคลื่อนไหวภาพ The Development of Home Security System using Image Motion Detection

กิตติศักดิ์ บุญพามา^{1*} อรรถชัย สุวรรณคำ² และ จุฑามณี รุ่งแก้ว³
สาขาวิศวกรรมซอฟต์แวร์ คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ
kittisuk.boon57@sskru.ac.th^{*}, adthachai1@hotmail.com², jutamanee.r@sskru.ac.th³

บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบรักษาความปลอดภัยในบ้านด้วยการตรวจจับการเคลื่อนไหวภาพ โดยใช้คอมพิวเตอร์ราสเบอร์รี่พายในการประมวลผลภาพจากกล้องวีดีโอแบบเรียลไทม์ พร้อมทั้งการแจ้งเตือนผ่านทางอีเมลล์ 2) วัดประสิทธิภาพของระบบด้วยการวัดความถูกต้องของการตรวจจับและการแจ้งเตือนที่ถูกต้อง โดยทดสอบกับห้องจำลอง จำนวน 4 ห้องที่แตกต่างกัน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ระบบสามารถทำงานโดยการตรวจจับการเคลื่อนไหวภาพจากกล้องวีดีโอแบบเรียลไทม์และแจ้งเตือนผู้ใช้ทางอีเมลล์ได้ 2) จากการวัดประสิทธิภาพความถูกต้องของการตรวจจับพบว่ามีความถูกต้องร้อยละ 82.12 ซึ่งความคลาดเคลื่อนเกิดจากปัจจัยการเปลี่ยนแปลงของแสงภายนอกทำให้การรับรู้ของหน่วยประมวลผลภาพผิดพลาด

คำสำคัญ: ราสเบอร์รี่พาย, การตรวจจับการเคลื่อนไหว

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) develop a home security system using image motion detection by computer raspberry pie with real time camera and notify by email. 2) To evaluation system performance by measure accuracy of image motion detection and notify in 4 different sample experiment room.

The research showed that 1) the The system can detect the objects from real time camera and notify by email. 2) The result of performance measurement was 82.12 percent that the error from change the light between test to make Image processing error.

Keywords: Raspberry Pi, Motion Detection

การพัฒนาต้นแบบกังหันน้ำเติมออกซิเจนอัตโนมัติ

Development of a Prototype Oxygen Water Automatic Turbine

ณัฐวุฒิ พระสุรัตน์^{1*}, เดชาวัต ฝางนอก² และ วันวิสาข์ รุ่งแก้ว³

สาขาวิชาวิศวกรรมซอฟต์แวร์ คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ¹²³
natthawut.pasu57@sskru.ac.th¹, dachawat.fang57@sskru.ac.th², supachai.t@sskru.ac.th³

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างเครื่องมือตรวจสอบความผิดปกติของน้ำที่เกิดในกระบวนการเลี้ยงปลาในกระชังปลาของเกษตรกร ซึ่งปัจจุบันเกษตรกรต้องใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมและการวัดปริมาณน้ำเสียเอง ทำให้ไม่สามารถติดตามการเปลี่ยนแปลงของปริมาณน้ำเสียที่เกิดขึ้นได้ทัน ส่งผลให้ปลาในกระชังตายเป็นจำนวนมาก ซึ่งระบบต้นแบบนี้จะทำงานด้วยคอมพิวเตอร์ราสเบอร์รี่พายและตัวรับรู้ 2) วัดค่าปริมาณน้ำเสียที่ได้แล้วทำการสั่งให้กังหันเติมออกซิเจนอัตโนมัติ และสามารถรายงานสถานะการทำงาน ปริมาณน้ำเสีย และความเปลี่ยนแปลงผ่านแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์พกพาได้

ผลการวิจัยพบว่า ได้ทำการวิเคราะห์ประสิทธิภาพโดยการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านแอปพลิเคชันมีระดับความพึงพอใจต่อประสิทธิภาพในการใช้งานระบบ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: กังหันน้ำ, เติมออกซิเจน, แอปพลิเคชัน

ABSTRACT

This research aim to develop tools for detect abnormal condition of water in cage of fish. In can help farmer to observe and handle waste water problem that cause a lot of their fish died. The prototype system build from raspberry pi and sensor for detect waste water value then control Oxygen Turbine for automatically operated for increase oxygen in water. Our system can report working status, condition of water and change of water condition to mobile application.

The research found that Performance analyzes were conducted by appraisal experts, with a level of satisfaction with the performance of the system. The overall level is very high.

Keywords: Water Turbine , Oxygen , Application control

การพัฒนาบบบริหารจัดการเรียนการสอน วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี
เรื่อง ส่วนประกอบของโปรแกรม Microsoft Word ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
โรงเรียนบ้านธาตุน้อย (สิงห์ประชาวิทยาคาร)

The Development Learning Management System, Career and Technology Programming
Course on the topic component of Microsoft Word for Thatnoi Singprachawittayakarn
Elementary School (Grade 5)

น้ำฝน กระโพธิ^{1*} พรสุดา แก้วละมุล² ศิริพร บุตรพรม³ และ นิตยา มณีนิล⁴

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ^{1,2,3,4}

namfon.krap56@sskru.ac.th^{*}, pornsuda.kaew56@sskru.ac.th², siriporn.butp56@sskru.ac.th³,
p.chamking@sskru.ac.th⁴

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบบริหารจัดการเรียนการสอน 2) หาประสิทธิภาพของบทเรียนด้วยระบบบริหารจัดการเรียนการสอน 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน (Pretest) และหลังเรียน (Posttest) จากการเรียนบทเรียนด้วยระบบบริหารจัดการเรียนการสอน และ 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนในการใช้บทเรียนด้วยระบบบริหารจัดการเรียนการสอน ประชากรเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านธาตุน้อย(สิงห์ประชาวิทยาคาร) จำนวน 25 คนโดยใช้วิธีเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) ระบบบริหารจัดการเรียนการสอน 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย(\bar{X}), ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.), ค่าร้อยละ และสถิติ t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1) ระบบบริหารจัดการเรียนการสอน ด้านเนื้อหา มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ด้านระบบบริหารจัดการเรียนการสอน มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก และด้านแผนการจัดการเรียนรู้ มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก 2) ประสิทธิภาพของระบบบริหารจัดการเรียนการสอน พบว่ามีประสิทธิภาพเท่ากับ 42/62 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดคือ 80/80 3) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน มีคะแนนความก้าวหน้าตั้งแต่ร้อยละ 5 ถึง ร้อยละ 55 และเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อระบบบริหารจัดการเรียนการสอน พบว่ามีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดี

คำสำคัญ: ระบบบริหารจัดการเรียนการสอน, ส่วนประกอบของโปรแกรม Microsoft Word, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) develop a management system for teaching. 2) to find the performance of a lesson with. 3) Instructional management systems compare the results before (Pretest) and after (Posttest) from lessons with instructional management system. and 4) study of student satisfaction in using the lessons with instructional management system. The population were 25 for Thatnoi Singprachawittayakarn Elementary School (Grade5). The population group was selected by using the purposive sampling method. The instruments were 1) Lesson plans 2) The Web based instruction for Learning Management System. 3) Learning effectiveness test and 4) The satisfaction of the students. The statistics used in this study were mean (\bar{X}), standard deviation (SD), percentages and statistics, t-test.

The research findings showed that the 1) Learning Management System for Web-based instruction (WBI) for Learning Management System. The qualitative level of the content is excellent, The qualitative level of the Learning Management System is excellent and the qualitative level of the learning Management Plan is excellent. 2) The effectiveness of Web-based instruction (WBI) for Learning Management System, the results show that its efficiency is 42/62, Which is below a certain threshold 80/80. 3) The student's average scores of the post-test were higher than pre-test and scores progressively from 5% to 55% and average score at .05 significant level. and 4) Lurvey students' satisfaction after learning by using Web-based instruction (WBI) for Learning Management System, Overall was good.

Keywords: Learning Management System, Program Microsoft Word, Achievement

การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เรื่อง การใช้ งานอินเทอร์เน็ตให้ปลอดภัย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนศรีสะเกษวิทยาลัย

The construction of computer assisted instruction Information and Communication Technology Use the internet safely Grade 8 Sisaket Wittayalai School

ไกรสร บุญขาว^{1*} จิรชาติ แสงอรุณ² ภาคิน ฉิมจารย³ และ เอกเทศ แสงลับ⁴
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ^{1,2,3,4}

kraisorn.boon56@sskru.ac.th^{*}, jirachart.saen56@sskru.ac.th², bigaloneemo@gmail.com³,
p.chamking@sskru.ac.th⁴

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เรื่องการใช้งานอินเทอร์เน็ตให้ปลอดภัย 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน (Pretest) และหลังเรียน (Posttest) จากการเรียน ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เรื่องการใช้งานอินเทอร์เน็ตให้ปลอดภัย และ 3) ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เรื่องการใช้งานอินเทอร์เน็ตให้ปลอดภัย

ผลการวิจัยปรากฏดังนี้ 1) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เรื่องการใช้งานอินเทอร์เน็ตให้ปลอดภัย จากการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่าด้านเนื้อหา มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ด้านบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน มีคุณภาพอยู่ในระดับดี ด้านแผนการจัดการเรียนรู้ มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก 2) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เฉลี่ยเพิ่มขึ้น 0.61 คะแนน และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน พบว่ามีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก

คำสำคัญ : บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน , ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน , ความพึงพอใจ, การใช้งานอินเทอร์เน็ตให้ปลอดภัย

ABSTRACT

The purposes of this research were 1) Create of computer assisted instruction Information and communication Technology Use the internet safely. 2) To compare the outcomes after (Posttest) and before (Pretest), Learning with computer assisted instruction in information and communication technology Use the internet safely. and 3) To study satisfaction toward computer assisted Information and communication technology use the internet safely.

The results of the research showed 1) Computer assisted instruction Information and communication Technology Use the internet safely. From expert evaluation Content found Quality is very good level Computer assisted instruction Quality is good level Learning management plan Quality is very good level. 2) Student achievement higher than the previous Average rose 0.61 points. and 3) The satisfaction of the students with the computer assisted instruction were satisfied. At a high level.

Keywords : computer assisted instruction , achievement , satisfaction , Use the internet safely

การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
เรื่อง การสร้างบัตรอวยพรด้วยโปรแกรม Microsoft word 2013
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลศรีสะเกษ

The Development of Computer Assisted Instruction in information and
communications technology to create a greeting card with Microsoft Word 2013
During the Career and Technology. For students in grade 3

อรทัย โทชาติ^{1*} อรพรรณ แก้วไสย² และ นิตยา มณีนิล³

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ^{1,2,3}

orathai.toch56@sskru.ac.th^{*}, mag_2534@hotmail.com², p.chamking@sskru.ac.th³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เรื่องการสร้างบัตรอวยพรสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลศรีสะเกษ 2) หาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์หลังเรียน (Posttest) และก่อนเรียน (Pretest) จากการเรียนบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน และ 4) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนจากการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เรื่องการสร้างบัตรอวยพรด้วยโปรแกรม Microsoft Word 2013 มีประสิทธิภาพที่ 83.13/83.33 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยเฉลี่ยร้อยละ 10.66 ของคะแนนเต็มซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดในระดับปานกลาง นักเรียนได้คะแนนความก้าวหน้าของบทเรียนเป็นที่น่าพอใจ ซึ่งมีคะแนนความก้าวหน้าตั้งแต่ร้อยละ 5 ถึง ร้อยละ 15 คือ คะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 2.23 คะแนน 3) ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน, ประสิทธิภาพ, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ความพึงพอใจ

ABSTRACT

The objectives of the research were to: 1) develop Computer Assisted Instruction in information Technology and Communications About creating greeting cards for students kindergarten Si 3 years. 2) to determine the effectiveness of computer-assisted instruction. 3) To compare the learning achievement (Posttest) and first class (Pretest) learning from CAI. And 4) Study the students' satisfactions on CAI for academic career based on the use of energy savings.

The results of this research showed that: 1) Information Technology and Communications Create a greeting card using Microsoft Word 2013 Group Learning Career and Technology. For students 3rd year performing substance group was 83.13/83.33. 2) The learning achievement of CAI students was higher than the traditional method students at The average score of 10.66 percent, which is higher than a certain threshold level. Students have the progression of lessons to be satisfactory. The progression rate from 5 percent to 15 percent is the average score rose 2.23 points increase. statistical significance of.05. 3)The students have shown great satisfactions on CAI instruction in information and communications technology. For students in the third grade level.

Keywords: Computer Assisted Instruction, performance, Achievement, satisfaction

การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง องค์ประกอบของคอมพิวเตอร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสิริเกตน์อมเกล้า Creating CAI Academic Career and Technology The elements of the computer Grade 7 Siriketnomklow School

รัชพันธ์ บุคตาห์^{1*} โสรญา สุภเลิศ² นภาพร เนื้อทอง³ และ ปาวิณา ฉ่ำกั้ง⁴

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ^{1,2,3,4}

ratchanan.budd56@sskru.ac.th^{*}, soraya.suph56@sskru.ac.th², Napaporn.nuea56@sskru.ac³,
p.chamking@sskru.ac.th⁴

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) หาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน และ 3) ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อระบบบริหารจัดการเรียนการสอน สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และเปรียบเทียบค่าสถิติ

ผลการทดลองพบว่า 1) ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 80/86.41 ซึ่งมีประสิทธิภาพสูงกว่า เกณฑ์ที่กำหนด 80/80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน สูงกว่าก่อนเรียน 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน และ 4) พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน, ประสิทธิภาพ, ผลสัมฤทธิ์

ABSTRACT

The purposes of the research were 1) to determine the effectiveness of CAI. 2) to compare the academic achievement and career information Before and after study with CAI. and 3) to study for satisfaction of students with CAI. The Simple The tool of this research on learning management system were 1) Lesson Plan, 2) CAI, 3) Test Achievement and 4) Satisfaction Evaluation Form. The data were analyzed using mean, percentage, standard deviation, difficulty, discrimination and compare statistics (t-test).

The results showed that 1) performance of CAI 80 / 86.41, which is more efficient. Criteria 80/80. 2) achievement, After learning a lesson, Higher learning. 3) Satisfaction of students per lesson. Found that student satisfaction is at the highest level when considering each side. Found that students with the most satisfaction. The evaluation is followed by the format. and 4) CAI through quality measurement expert.

Keywords: Computer Assisted Instruction, Effectiveness, Achievement

บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องอัตลักษณ์และสัญลักษณ์อาเซียนวิชาอาเซียนศึกษา
กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนไกรภักดีวิทยาคม
Computer assisted instruction ASEAN identity and symbols ASEAN Studies
Course Learning social studies, religion and culture. grade 10 at
Kraipakdeewittakhom School.

ปิยฉัตร พงษ์กิ่ง^{1*} จริญญา พรหมพุ่ม² อินทุอร พรหมศรี³ และ เอกเทศ แสงลับ⁴
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ^{1,2,3,4}
piyachart.pui@gmail.com^{*}, eifzy12677@hotmail.com², inthuorn.prom56@sskru.ac.th³,
p.chamking@sskru.ac.th⁴

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างและหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องอัตลักษณ์และสัญลักษณ์อาเซียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนไกรภักดีวิทยาคม 2) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการเรียนบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน และ 3) ศึกษาความพึงพอใจการใช้งานบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โรงเรียนไกรภักดีวิทยาคม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวนนักเรียน 20 คน เครื่องมือที่ใช้ คือ แผนการจัดการเรียนรู้ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน แบบสอบถามความพึงพอใจ

ผลการทดลองพบว่า 1) ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และ 3) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน, ประสิทธิภาพ, ผลสัมฤทธิ์

ABSTRACT

The purposes of the research were 1) To find the effectiveness of computer-assisted instruction. Identity and the ASEAN identity Grade 10 at Kraipakdee wittakhom schools 2) to study achievement the ASEAN identity Grade 10 at Kraipakdee wittakhom schools and 3) the satisfaction of the Computer Assisted Instruction ASEAN identity and symbols Grade 10 at Kraipakdee wittakhom schools. Population and sample used in this study. Grade 10 are studying social groups. Religion and Culture Grade 10 at Kraipakdee wittakhom schools second semester of academic year 2559 the number of 20 students. The instruments used in the study consisted of. Plan of ASEAN and the ASEAN identity. Computer Assisted Test before and after learning. Satisfaction of students per lesson.

The results showed 1) The effectiveness of computer assisted instruction performance was at the highest level. 2) Academic Achievement on Identities and the ASEAN Symbols Social studies Religion and culture After the study, the students had a significantly higher level than before learning at the statistical level of 9.25. and 3) The users' satisfaction with Computer Assisted Instruction was at the most level.

Keywords: Computer Assisted Instruction, Effectiveness, Achievement

การพัฒนาระบบแจ้งซ่อมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

Developing inform repair computer online system of Kalasin University

พนิดา นาทองไชย^{1*} พิจิตรา ภูพรหม² กำธร สารวรรณ³ และ อุ่มบุญ เชลียงรัชต์ชัย⁴

สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรมเกษตร มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

phanida.na11@gmail.com^{*}, beerby2538@gmail.com², kamthorn.sa@ksu.ac.th³, umboon.ch@ksu.ac.th⁴

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบแจ้งซ่อมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ และ 2) ประเมินความพึงพอใจต่อประสิทธิภาพระบบแจ้งซ่อมคอมพิวเตอร์ออนไลน์มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ บุคลากรและอาจารย์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ จำนวน 15 คน โดยใช้วิธีการคัดเลือกแบบสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือแบบประเมินความพึงพอใจต่อประสิทธิภาพระบบแจ้งซ่อมคอมพิวเตอร์ออนไลน์มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ สถิติที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ระบบแจ้งซ่อมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ สามารถแจ้งเตือนผ่าน Line Application ไปยังเจ้าหน้าที่ซ่อมบำรุงได้ทันที การพัฒนาระบบได้แบ่งการทำงานของระบบออกเป็นสองส่วน คือ ส่วนของผู้ใช้งานและส่วนของผู้แจ้งซ่อมที่ ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบการยอมรับโดยกลุ่มตัวอย่างและทำการประเมินความพึงพอใจต่อประสิทธิภาพระบบจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 15 คน สามารถสรุปได้ว่า ระบบแจ้งซ่อมออนไลน์ของศูนย์คอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.16 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.54 จึงสามารถสรุปได้ว่าระบบแจ้งซ่อมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ ที่พัฒนาขึ้นมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ระบบสารสนเทศ, ระบบแจ้งซ่อมบำรุง

ABSTRACT

Research on the development of online computer repair system at Kalasin University The purpose is to develop a web-based information system. To help solve the problem of computer maintenance work faster, easy to meet the needs of users. Developed with PHP language, MySQL database management system, and can notified through the Line Application to the maintenance staff immediately. The development of the system divides the system into two parts: the user and the officer.

The researcher tested the acceptance by the sample and made a satisfactory assessment of the system performance from the sample of 15 Online Computer Repair Center Kalasin University. It was development of online computer repair system at Kalasin University had a high level of satisfaction.

Keywords: Information System, Inform Repair

การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองม่วง

The Development of Computer Assisted Instruction, Group learning and
Technology career in Computer subjects. On The topic of Computer system
component. for Grade5 of Bannongmuang school.

คมกริช เกษฎา^{1*} และ ปาวิณา ฉ่ำกิง²

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ^{1,2}

kongrit.keds56@sskru.ac.th^{*}, p.chamking@sskru.ac.th²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1)พัฒนาและหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2)หาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ในรายวิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์และ 3)ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนในการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์สอน กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์

ผลการวิจัยปรากฏดังนี้ 1) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.00/89.05 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด คือ 80/80 2) นักเรียนได้คะแนนความก้าวหน้าของบทเรียนเป็นที่น่าพอใจ ซึ่งมีคะแนนความก้าวหน้าตั้งแต่ร้อยละ 5 ถึง ร้อยละ 25 คือคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 1.81 คะแนน คะแนนเพิ่มขึ้นโดยเฉลี่ยร้อยละ 9.03 ของคะแนนเต็มซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด และ 3) นักศึกษามีความพึงพอใจที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน, องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์

ABSTRACT

This research aims to. 1) To the Development and determine the effectiveness of Computer Assisted Instruction, Group learning and Technology career in Computer subjects. On The topic of Computer system component. The efficiency of 80/80. 2) To find the achievement in computer courses. The topic of Computer system component. and 3) To study of student satisfaction in using Computer Assisted Instruction, Group learning and Technology career in Computer subjects. On The topic of Computer system component.

The results were as follows 1) Computer Assisted Instruction, Group learning and Technology career in Computer subjects. On The topic of Computer system component. Efficiency of 80.00/89.05, which was higher than the criteria of 80/80. 2) Student scores are satisfactory progress of the lesson. The progression rate from 5 percent to 25 percent is the average score rose 1.81 points average increase of 9.03 percentage points higher than a certain threshold level. And 3) Students are satisfied with the Computer Assisted Instruction, Group learning and Technology career in Computer subjects. On the topic of Computer system component. Overall, the high level.

Keywords: Computer Assisted Instruction, Computer system component

การพัฒนากระบวนกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันเพื่อสร้างสมรรถนะการสื่อสารของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษา

Development of a Participatory Learning Activity System to Enhance Communication Skills of Primary School Students.

อภิชาติ เครือจันทร์^{1*} กัญญา ชูจิตร² และ สราวุธ แผลงศรี³
นักศึกษาศาสาวิชาคอมพิวเตอร์^{1*} นักศึกษาศาสาวิชาคอมพิวเตอร์² และ
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี³

aphichat.khx@mail.pbru.ac.th^{*}, kangana.cho@mail.pbru.ac.th², sarawut.pla@mail.pbru.ac.th³

บทคัดย่อ

ปัญหาสำคัญที่ทำให้การเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาในอำเภอยายาง จังหวัดเพชรบุรี ไม่สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงสื่อการสอนในรูปแบบระบบเทคโนโลยีสารสนเทศใหม่ ๆ ยังไม่ถูกนำมาใช้ในโรงเรียน จึงส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ ผู้วิจัยจึงต้องการหาวิธีเพิ่มกิจกรรมการเรียนรู้การสอนเพื่อการสื่อสารให้มากขึ้น และใช้ระบบกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันซึ่งประยุกต์ใช้ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือในกระบวนการเรียนการสอน การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันเพื่อสร้างสมรรถนะการสื่อสารของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา 2) ทดลองใช้และเปรียบเทียบสมรรถนะทางการสื่อสารของนักเรียน ก่อนและหลังการใช้ระบบ 3) ประเมินความพึงพอใจการใช้ระบบกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันเพื่อสร้างสมรรถนะการสื่อสารของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดหนองจอก (ศรีสรรค์พานิช) ตำบลหนองจอก อำเภอยายาง จังหวัด เพชรบุรีจำนวน 34 คน

ผลการวิจัยพบว่า 1) การนำระบบกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันเพื่อสร้างสมรรถนะการสื่อสารของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาไปทดลองใช้ร่วมกับกิจกรรมการเรียนการสอนนั้นทำให้การสื่อสารของนักเรียนดีขึ้น รวมทั้งเกิดรูปแบบการสื่อสารที่หลากหลายมากขึ้น ซึ่งผลที่ได้มาจากการสังเกต 2) ผลการประเมินความพึงพอใจการใช้ระบบกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันเพื่อสร้างสมรรถนะการสื่อสารของนักเรียนระดับประถมศึกษา มีความพึงพอใจมีความพึงพอใจในด้านการกิจกรรมการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: ระบบกิจกรรม, กิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกัน, สมรรถนะการสื่อสาร, การพัฒนาทักษะการสื่อสาร

ABSTRACT

An important problem of classroom learning for primary school students in Tha Yang district. Phetchaburi Province was that they could not communicate effectively. In addition, teaching materials in the form of new information technology were rarely used in schools. This resulted in a rather low academic achievement. Researchers needed to find ways to increase their academic achievement through an innovative way of teaching and learning activities. So, there was a development of participatory learning activity system which used information technology as a tool in the learning process. The purpose of this research were : 1) to develop a participatory learning activity system to improve communication skills of primary school students, 2) to observe the improvement of the student communication skills after the new technological system was used in classroom learning, and 3) to assess the students' level of satisfaction in using the system. The samples included 34 primary school students studying in the 3 rd grade at Wat Nong Chok School in Tha Yang District, Phetchaburi Province. Data were analyzed by using mean and standard deviation.

The results of this research were as follows: 1) there was much improvement in communication skills of the students when using a participatory learning activity system, and 2) the students' level of satisfaction on using this system was at the highest level.

Keywords: Activity systems, Learning activities, Communication skills, Communication skills development

การประยุกต์ใช้เทคนิคเหมืองข้อมูลสำหรับระบบแนะนำหนังสือบนเว็บไซต์ จองหนังสือการ์ตูนออนไลน์

Applicability of Data Mining Algorithms for Recommendation System in Comic Book Rental Web Application.

สิริมา แป้นนางรอง^{1*} สกรณ บุษบง² และ ทิพวัลย์ แสนคำ³

สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

Sirima.pan@bru.ac.th^{*}, Zagon.bb@bru.ac.th², Thippawand@hotmail.com³

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ของงานวิจัยนี้ประกอบไปด้วย 1) ประเมินประสิทธิภาพการใช้เทคนิคเค-มีน (K-Means) เพื่อแบ่งกลุ่มข้อมูลก่อนใช้เทคนิคอะพริออริ (Apriori) เพื่อหาความสัมพันธ์ 2) นำรูปแบบความสัมพันธ์ที่ได้มาพัฒนาระบบแนะนำหนังสือบนเว็บไซต์จองหนังสือการ์ตูนออนไลน์เพื่อแนะนำหนังสือให้กับผู้ใช้ เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย 1) รูปแบบความสัมพันธ์โดยใช้เทคนิคเค-มีน ร่วมกับเทคนิคอะพริออริ 2) ระบบแนะนำหนังสือบนเว็บไซต์จองหนังสือการ์ตูนออนไลน์ สถิติที่ใช้ในการวิจัยคือ 10 Folds Cross-Validation

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพในการหาความสัมพันธ์โดยประยุกต์ใช้เทคนิคเค-มีน ร่วมกับเทคนิคอะพริออริ ค่าของ Class precision เฉลี่ยเท่ากับ 76.26% และค่า Class recall เฉลี่ยเท่ากับ 76.11% 2) นำรูปแบบความสัมพันธ์ที่ได้มาพัฒนาระบบแนะนำหนังสือบนเว็บไซต์จองหนังสือการ์ตูนออนไลน์ ซึ่งระบบที่พัฒนาขึ้นสามารถแนะนำหนังสือจากกลุ่มของลูกค้าที่มีลักษณะใกล้เคียงกับผู้ใช้ และยังสามารถสร้างโมเดลในการแนะนำหนังสือใหม่โดยไม่ต้องแก้ไขซอร์สโค้ดอีกด้วย

คำสำคัญ : เหมืองข้อมูล ,เค-มีน, อะพริออริ, ความสัมพันธ์

ABSTRACT

The objectives of this research are: 1) Evaluate the efficiency of using K-Means to data segmentation the data before using Apriori technique for association rule. 2) Using the association rule to develop book recommendation system on the online comic book reservation site to recommend books for users. Tools used is 1) Association rule model using k-means and apriori technique 2) Comic Book recommendation system. The statistics used in the research are: 10 Folds Cross-Validation

The results showed that: 1) Efficiency of association rule by applying K-Means to Apriori, the average precision rate was 76.26% and the average recall rate was 76.11% 2) Using the association rule to develop book recommendation system on the online comic book reservation site to recommend books for users. The developed system can recommend books from a group of customers that are similar the user. They can also create new models for recommend books without modifying the source code.

Keywords: Data Mining, K-Means, Apriori, Association Rules

การป้องกันการโจมตีจาก DDoS มายัง Windows 10 ด้วย Windows Defender Prevent DDoS attacks against Windows 10 with Windows Defender

ภูมินทร์ ชิดนราช^{1*} พุกษ์ไพโร เฟื่องพารา² เกรียงไกร จริยะปัญญา³ และ สุวัฒน์ เตชะเพชรไพบูลย์⁴
สาขาคอมพิวเตอร์ประยุกต์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี จังหวัดเพชรบุรี 76000^{1,2,3,4}
poomin.chi@mail.pbru.ac.th^{*}, pruegprai.pen@mail.pbru.ac.th², kriangkrai.jar@mail.pbru.ac.th³,
suwat.tac@mail.pbru.ac.th⁴

บทคัดย่อ

ปัจจุบันการใช้งานคอมพิวเตอร์ถือเป็นสิ่งที่ไม่ได้ในชีวิตประจำวันทั้งการทำงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเอกสารหรืออื่น ๆ บางครั้งก็มีผู้ที่ไม่หวังดีทำการโจมตีเข้ามาในระบบคอมพิวเตอร์อย่างเช่นส่งไวรัสเข้ามาผ่านพอร์ตต่าง ๆ ที่ได้เปิดใช้งานอยู่ หรือโจมตีเข้ามาในอีกทางหนึ่งคือการโจมตีการปฏิเสธการให้บริการ (K. Munivara Prasad. A. Rama Mohen Reddy K. Venugopul Rao, 2014) จึงทำให้การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ตรวจสอบการโจมตีแบบการปฏิเสธการให้บริการแบบกระจาย มายังระบบปฏิบัติการวินโดวเวอร์ชัน 10 ของผู้ใช้งานทั่วไป 2) ป้องกันการโจมตีการปฏิเสธการให้บริการแบบกระจาย มายังระบบปฏิบัติการวินโดวเวอร์ชัน 10 ของผู้ใช้งานทั่วไป

ผลการวิจัยพบว่า 1) เมื่อทำการโจมตีแบบการปฏิเสธการให้บริการแบบกระจาย ไปยังเครื่องระบบปฏิบัติการวินโดวเวอร์ชัน 10 แล้ว พบว่าเครื่องของระบบปฏิบัติการวินโดวเวอร์ชัน 10 มีการทำงานที่ช้าลง และมีการใช้ทรัพยากรซีพียูที่สูงและมีความเสี่ยงมากที่สุด รวมไปถึงการส่งข้อมูลบางส่วนก็ไม่สามารถทำได้ 2) ผลจากการ ปิดแอปพลิเคชันการแชร์ไฟล์และเครื่องพิมพ์แล้ว พบว่าระบบสามารถทำการป้องกันจากการโจมตีแบบการปฏิเสธการให้บริการแบบกระจายได้ และ 3) ผลการศึกษาจากงานวิจัยครั้งนี้ พบว่า วิธีการที่นำเสนอนี้สามารถช่วยลดความเสี่ยงที่จะถูกโจมตีแบบการปฏิเสธการให้บริการแบบกระจายของผู้ใช้งานคอมพิวเตอร์บนระบบปฏิบัติการวินโดวเวอร์ชัน 10 ได้

คำสำคัญ: การโจมตีแบบการปฏิเสธการให้บริการแบบกระจาย, ป้องกัน, ความเสี่ยง, ระบบปฏิบัติการวินโดวเวอร์ชัน 10

ABSTRACT

Current computer use is indispensable in everyday life, both involved in the work. Throughout the country has been activated. (K. Munivara Prasad. A. Rama Mohen Reddy K. Venugopul Rao, 2014). This is the purposes of this research were: 1) to detect distributed denial of service attacking to Windows version 10 of the general users, and 2) to prevent distributed denial of service attacking to Windows version 10 of the general users.

The results of this research showed that: 1) When there was an attack to the Windows version 10 operating system, with distributed denial of service, the operating system of Windows version 10 would be running slowly, high CPU utilization, the highest risk, and the data could not be sent out; 2) when the file sharing application and the printer were shut down, it was found that the system could be protected from distributed denial of service; and 3) it was also found that this proposed method could effectively reduce the risk of being attacked by distributed denial of service when the computer running on Windows version 10.

Keywords: Distributed denial of service attacks, prevent, risk, Windows versions 10

การพัฒนาระบบงานทันตกรรมโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลหาดเจ้าสำราญ อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบุรี

The Development of a Dental System in Had Chao Samran Health Promoting Hospital, Maung District, Phetchaburi Province.

ภาณุรัก จุ้ยสำราญ^{1*} สุกัญชลิกา บุญมาธรรม² และ พรรณี คอนจจอหอ³

นักศึกษาศาสาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์^{1*} คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี^{2,3}
juysamran_nu@hotmail.com^{*}, sukanchalika.boon@mail.pbru.ac.th², ng_pannee@yahoo.co.th³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบงานทันตกรรมโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลหาดเจ้าสำราญ อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบุรี 2) ประเมินประสิทธิภาพระบบงานทันตกรรมโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลหาดเจ้าสำราญ อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบุรี กลุ่มเป้าหมายเป็นพนักงานที่ทำหน้าที่ในโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลหาดเจ้าสำราญ อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบุรี จำนวนทั้งสิ้น 20 คน เลือกโดยใช้วิธีการเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) ระบบงานทันตกรรมโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลหาดเจ้าสำราญ อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบุรี 2) แบบประเมินประสิทธิภาพของระบบงาน สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาระบบงานทันตกรรมโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลหาดเจ้าสำราญ อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบุรี สามารถเพิ่ม ลบ แก้ไข เก็บบันทึก ข้อมูลสมัครสมาชิก ข้อมูลการรักษาคนไข้ ข้อมูลจ่ายยา คำนวณค่ารักษา ค้นหาข้อมูล รวมทั้งออกรายงานต่างๆ ด้านการรักษาทันตกรรมได้ และผลการประเมินประสิทธิภาพของระบบอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ระบบงานทันตกรรม, โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล, การพัฒนาระบบ

ABSTRACT

The purposes of this research were 1) to develop the dental system of Had Chao Samran Health Promotion Hospital, Maung District, Phetchaburi Province and 2) to assess the users' level of satisfaction on the effectiveness of the dental system at Had Chao Samran Health Promotion Hospital, Mauang District, Phetchaburi Province. The samples, selected by a specific selection method, included 20 personnel working at Had Chao Samran Health Promotion Hospital. The research tools consisted of 1) the dental system of Had Chao Samran Health Promotion Hospital and 2) a performance evaluation form. The data were analyzed through the use of mean and the standard deviation.

The results showed that the dental system of Had Chao Samran Health Promotion Hospital could effectively facilitate the functions of adding, deleting, modifying subscription data, recording patient information, dispensing information, calculating cost, searching for data and reporting on dental treatment. The result showed that the level of users' satisfaction was at the highest level.

Keywords: Dental System, Health Promotion Hospital, System Development

การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
เรื่อง การอ่านออกเสียงมาตราตัวสะกดในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
The development of computer assisted instruction Thai Language
Topic : Reading aloud Section spell in Thai Language for students Pratom 1

แก้วมะณี ยางอิสาร^{1*} แพรตะวัน จารุดัน² และ สุรีย์พัชร มุสิกะภวัต³
นักศึกษาศาขวิชาคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร¹
มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร² และมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร³
tishaya_2552@hotmail.com^{*}, praetawan9925@snru.ac.th², surepat@gmail.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การอ่านออกเสียงมาตราตัวสะกดในภาษาไทย 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การอ่านออกเสียงมาตราตัวสะกดในภาษาไทย และ 3) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การอ่านออกเสียงมาตราตัวสะกดในภาษาไทย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านห้วยยาง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 1 ภาคเรียนที่ 2/2559 โดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบง่าย จำนวน 21 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องการอ่านออกเสียงมาตราตัวสะกดในภาษาไทย 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการอ่านออกเสียงมาตราตัวสะกดในภาษาไทย สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test

ผลการทดลองพบว่า 1) ได้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การอ่านออกเสียงมาตราตัวสะกดในภาษาไทย 2) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ดัชนีประสิทธิผลของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีค่าเท่ากับร้อยละ 62 ถือว่ามีความก้าวหน้าทางการเรียน

คำสำคัญ : บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน, การอ่านออกเสียง, มาตราตัวสะกด

ABSTRACT

The purpose of this research was to 1) develop computer assisted instruction on pronunciation, spelling in Thai. 2) compare pre and post learning achievement of students with computer assisted instruction. 3) To study the efficiency index of computer assisted instruction Thai pronunciation in spelling. The samples used in this study were Prathom Suksa 1 students, Ban Huay Yang School. The research instruments consisted of 1) Computer Assisted Instruction 2) the test of learning achievement Spelling in Thai Statistics, mean, standard deviation and t-test.

The results of the experiment showed that 1) the computer assisted instruction on pronunciation, spelling in Thai 2) had higher learning achievement than before learning at the .05 and 3) Computer-assisted instruction was 62 percent.

Keywords : computer assisted instruction, Reading aloud, spelling

การถูกโจมตีจากซอฟต์แวร์เน็ตคัต กรณีศึกษาหอพักสี่เขียว จังหวัดเพชรบุรี Attacks on the NETCUT software case study Seekeaw dorm Phetchaburi

โกศลบุ บุญเรือง^{1*} พฤกษ์ไพโร เพ็งพารา² จิรวัดณ์ แก้วโกศล³ และ กรกรรต เจริญผล⁴
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ประยุกต์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี 76000^{1,2,3,4}
kosin2407gmail.com^{*}, pruegprai.pen@mail.pbru.ac.th², jirawat.kae@mail.pbru.ac.th³,
korakrot.cha@mail.pbru.ac.th⁴

บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาแนวทางการทำงานของซอฟต์แวร์เน็ตคัต (2) เป็นแนวทางให้ความรู้แก่ผู้ที่ถูกซอฟต์แวร์เน็ตคัตโจมตีและสามารถตรวจสอบผู้ทำการโจมตีได้ (3) ประเมินความพึงพอใจในคู่มือการตรวจสอบหมายเลขไอพีแอดเดรสผู้ใช้ซอฟต์แวร์เน็ตคัต จากการศึกษาพบว่านักศึกษาและบุคคลทั่วไปที่พักอาศัยอยู่ในหอพักสี่เขียว จังหวัดเพชรบุรี ประสบปัญหาการใช้งานเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในหอพัก ทำให้ไม่สามารถสืบค้นข้อมูลจากแหล่งข้อมูลได้ ซึ่งได้รับผลกระทบจากซอฟต์แวร์เน็ตคัตเป็นซอฟต์แวร์ที่จะลดความเร็วอินเทอร์เน็ตเครื่องอื่นๆ ไม่ให้สามารถใช้แบนด์วิดท์ได้เต็มที่หรือไม่สามารถใช้งานอินเทอร์เน็ตได้เลย โดยมีความคิดที่ว่าหากเครื่องผู้อื่นช้า เครื่องผู้ที่ลงซอฟต์แวร์เน็ตคัตจะใช้งานอินเทอร์เน็ตได้เร็วขึ้น กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ คือ ผู้ที่อาศัยอยู่ในหอพักสี่เขียว จังหวัดเพชรบุรี จำนวน 37 คน จาก 15 ห้อง ที่อาศัยอยู่ในปัจจุบัน ด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือในการวิจัย คือ ซอฟต์แวร์ Wireshark ที่จะใช้ในการตรวจสอบหมายเลขไอพีแอดเดรสของผู้ทำการโจมตี โดยการใช้ฟังก์ชันโปรโตคอล ARP ส่งเข้าเครื่องเราเตอร์ของหอพัก และแบบประเมินความพึงพอใจในคู่มือการตรวจสอบหมายเลขไอพีแอดเดรสผู้ใช้ซอฟต์แวร์เน็ตคัต

ผลการวิจัยพบว่า การตรวจสอบหมายเลขไอพีแอดเดรสผู้ใช้ซอฟต์แวร์เน็ตคัตโจมตีโดยใช้ WireShark พร้อมทั้งประเมินคู่มือการตรวจสอบหมายเลขไอพีแอดเดรสผู้ใช้ซอฟต์แวร์เน็ตคัต และ ผลการประเมินความพึงพอใจในคู่มือการตรวจสอบหมายเลขแอดเดรสผู้ใช้ซอฟต์แวร์เน็ตคัต พบว่าผลการประเมินการความพึงพอใจของประชากรที่อาศัยอยู่ในหอสี่เขียว จังหวัดเพชรบุรี ในปัจจุบัน มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมากในทุกด้าน

คำสำคัญ: เน็ตคัต, โจมตี, เครือข่าย

ABSTRACT

This research aimed to: (1) study the working process of the NETCUT software; (2) provide a means of educating those who were affected by the NETCUT software and could monitor the IP addresses of the NETCUT software users; and (3) assess the recognition of a manual for checking the IP addresses of the NETCUT software users. From the study, it was found that the students and the residents who lived in SEKAWEW dormitory, Phetchaburi province, had problems of using the Internet in the dormitory. They could not retrieve data from source which was affected by the NETCUT software. NETCUT is a software that would reduce the speed of other internet users who could not use full bandwidth or the internet at all. It appeared that if the other computers ran slowly, the computers with NETCUT would be able to use the internet at a faster speed. This happened with those who lived in SEKAWEW dormitory, Phetchaburi province. 37 people from 15 rooms in that dorm were selected by a specific selection method and became the samples of this research. The research tool included a WireShark software that was used to monitor the IP address of the attacker, and the ARP protocol function was sent to the dormitory's router. An evaluation form was used for the assessment of the recognition of the IP Address Checker Manual from the software users.

The result of using the WireShark software with the manual for checking the IP addresses of the NETCUT users, and the result of the level of satisfaction in using the user manual were at the high level in all aspects.

Keywords: NETCUT, attack, network

การพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง ยาคุมกำเนิด The Development Motion Graphic Entitled The Contraceptive.

กมลรัตน์ จิตแสง^{1*} และ ธวัชชัย สหพงษ์²

นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ¹ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม²
fang.kamonrat0503@gmail.com^{*}, thawatchai.s@rmu.ac.th²

บทคัดย่อ

การพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่องยาคุมกำเนิด มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง ยาคุมกำเนิด 2) ศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อโมชันกราฟิก เรื่อง ยาคุมกำเนิด กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศจำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้คือ 1) โมชันกราฟิกเรื่อง ยาคุมกำเนิด 2) แบบประเมินคุณภาพโมชันกราฟิก เรื่อง ยาคุมกำเนิด 3) แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อโมชันกราฟิก เรื่อง ยาคุมกำเนิด

ผลการศึกษา พบว่า 1) สื่อโมชันกราฟิก เรื่อง ยาคุมกำเนิด ที่พัฒนาขึ้นมีความยาว 2.57 นาที ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นต่อโมชันกราฟิก อยู่ในระดับมาก 2) กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อโมชันกราฟิกอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: โมชันกราฟิก, ยาคุมกำเนิด

ABSTRACT

The purposes of the study were to 1) Develop the motion graphic in the Contraceptive, and to 2) Investigate the sample of Example group is Department of information technology student 30 people used tools 1) motion graphic contraceptive. 2) the evaluation form, and motion graphic contraceptive 3) the Form of satisfactions motion graphic contraceptive.

The results shown that the 1) motion graphic contraceptive. That developed has length 2.57 minutes the experts has opinion to motion graphic is much level. 2) Example group has sample to motion graphic much level.

Keywords: Motion graphic, Entitled the Contraceptive.

เว็บไซต์กองสาธารณสุขและสิ่งแวดล้อมเทศบาลเมืองชะอำ จังหวัดเพชรบุรี
Division of Public Health and Environment Website, Cha-am Municipality,
Phetchaburi

ปิยวรรณ อ่วมจันทร์^{1*} ปราโมทย์ ตงฉิน² และ กรกรรต เจริญผล³
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี
oumjan126024@gmail.com^{*}, pramote.kmitl@gmail.com², korakrot.cha@pbru.ac.th³

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องเว็บไซต์กองสาธารณสุขและสิ่งแวดล้อมเทศบาลเมืองชะอำ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาเว็บไซต์กองสาธารณสุขและสิ่งแวดล้อมเทศบาลชะอำ กลุ่มทดลองได้แก่ เจ้าหน้าที่กองสาธารณสุขและสิ่งแวดล้อมเทศบาลเมืองชะอำ จำนวน 10 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) เว็บไซต์กองสาธารณสุขและสิ่งแวดล้อมเทศบาลเมืองชะอำ 2) ประเมินคุณภาพของเว็บไซต์กองสาธารณสุขและสิ่งแวดล้อม ด้านการทำงาน และด้านการนำเสนอของเว็บไซต์ สถิติที่ใช้ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัย พบว่า เว็บไซต์กองสาธารณสุขและสิ่งแวดล้อมเทศบาลเมืองชะอำ สามารถเพิ่มการประชาสัมพันธ์และการเรียนรู้สำหรับเจ้าหน้าที่ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง และผู้ใช้บริการ สามารถปรับเนื้อหาการประชาสัมพันธ์ให้เป็นปัจจุบัน และยังช่วยส่งเสริมสนับสนุนให้เกิดความเข้าใจในเนื้อหาการประชาสัมพันธ์ ของกองสาธารณสุข และผลการประเมินคุณภาพด้านการทำงาน และด้านคุณภาพการนำเสนอของผู้ใช้บริการมีต่อเว็บไซต์อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ : เว็บไซต์ , สาธารณสุขและสิ่งแวดล้อม

ABSTRACT

The objective of this research was to develop the website of the Division of Public Health and Environment, Cha-am Municipality, Phetchaburi province. Samples of this study included 10 officials working in the Division of Public Health and Environment. The research tools in this study included 1) the website of the Division of Public Health and Environment, and 2) the evaluation form of quality assessment of the website. The statistics used for analyzing the data were mean and standard deviation. The results showed that the website effectively facilitated the learning and understanding of the users. It was also easy to change or update the content of the website. The overall level of users satisfaction was at a highest level.

Keywords: Website, Public Health and Environment

การจำกัดจำนวนอุปกรณ์เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตในหอพักนักศึกษาโดยการใช้แมคฟิลเตอร์ คอนฟิกูเรชัน (กรณีศึกษาหอพักครูอุดมลักษณ์ ชูปานกลีบ)

A limit number of Internet connection devices in dormitory using Mac Filter Configuration (Case Study of Udomluk Chupankleep Dormitory)

ยุรนันท์ เกื้อนพงษ์^{1*} พุกกะไพโร เพ็งพารา² กฤษดา ด้านประสิทธิ์พร³

และ สุวัฒน์ เตชะเพชรไพบูลย์⁴

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ประยุกต์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี จังหวัดเพชรบุรี 76000^{1,2,3,4}
yuranan.thu@mail.pbru.ac.th*, pruegprai.pen@mail.pbru.ac.th², kridsada.dan@mail.pbru.ac.th³,
suwat.tac@mail.pbru.ac.th⁴

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ทดลองใช้ฟังก์ชัน แมคฟิลเตอร์ คอนฟิกูเรชัน 2) ตรวจสอบความพึงพอใจต่อความเร็วในการใช้งานและนโยบายการจำกัดจำนวนการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตในหอพัก โดยใช้กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาที่เข้าอยู่ในหอพักและอุปกรณ์เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตจำนวน 8 เครื่อง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสำรวจความพึงพอใจต่อการจำกัดจำนวนอุปกรณ์เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตในหอพักนักศึกษาโดยการใช้ แมคฟิลเตอร์ คอนฟิกูเรชัน เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าทางสถิติ หาค่าเฉลี่ย และหาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า การจำกัดจำนวนอุปกรณ์เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตในหอพักนักศึกษา โดยการใช้ แมคฟิลเตอร์ คอนฟิกูเรชัน (กรณีศึกษาหอพักครูอุดมลักษณ์ ชูปานกลีบ) ในด้านความเร็วได้ทำการทดสอบก่อนจำกัดจำนวนอุปกรณ์เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต วัดความเร็วได้ 2.9/9.6 Mbps. และหลังจากทดสอบจำกัดจำนวนอุปกรณ์เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตในหอพักแล้ว วัดความเร็วได้ 13.9/15.3 Mbps. มีผลการสำรวจความพึงพอใจ 2 ด้านคือ 1) ความพึงพอใจต่อความเร็วในการใช้งานอินเทอร์เน็ตและแอปพลิเคชัน พบว่า อยู่ในระดับมาก 2) ความพึงพอใจต่อนโยบายหอพักในการจำกัดจำนวนอุปกรณ์ที่เข้าใช้งานอินเทอร์เน็ต พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด ความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยการวิจัยครั้งนี้ได้ทดสอบจำนวนอุปกรณ์เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพียง 8 เครื่อง หากต้องการจำกัดจำนวนอุปกรณ์เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตมากกว่า 8 เครื่อง สามารถเพิ่มจำนวนเร้าเตอร์ไวไฟได้ตามที่ต้องการ ดังนั้น เพื่อให้การจำกัดจำนวนอุปกรณ์เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตมีประสิทธิภาพ ทางผู้วิจัยจึงจัดทำคู่มือการตรวจสอบหมายเลข แมคแอดเดรส ของอุปกรณ์สำหรับนักศึกษาภายในหอพักและคู่มือการจำกัดจำนวนอุปกรณ์เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต สำหรับผู้ดูแลระบบ เพื่อตรวจสอบความผิดปกติของการใช้งานและจำกัดอุปกรณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: แมคฟิลเตอร์ คอนฟิกูเรชัน, อินเทอร์เน็ต

ABSTRACT

The purpose of this research was to test the MAC-Filter configuration function and to assess the level of users' satisfaction on the internet speed under a restricted policy of a limited number of internet connection devices in a private dormitory. Samples of this study included eight tenants living in that dorm, with eight sets of internet connection. The research instrument was a set of questionnaires for the assessment of the users' level of satisfaction on using the limited number of internet access devices in the dorm using MAC-Filter configurations. The data were statistically analyzed by using mean and standard deviation.

The research findings showed that there was a significant difference in the internet speed after applying the restricted policy of internet access and using Mac-Filter configurations. The earlier speed was 2.9/9.6 Mbps. while it became 13.9/15.3 Mbps. after applying the new policy and practice. The results of the assessment of the users' level of satisfaction were as follows: 1) the aspect of the internet speed and its application was at the moderate level. 2) the aspect of dormitory restricted policy on the limited number of devices accessing the Internet was at the very high level. The overall satisfaction was at the high level. It was also suggested that more than 8 Internet devices can be added if needed. Finally, in order to effectively use the internet under the limited the number of connection devices, the researcher developed a guide booklet for checking the number of device addresses for the tenants living in the dormitory. The manual for limiting the number of Internet access devices was also developed specifically for the dormitory staff to check any malfunctions and to restrict the device effectively.

Keywords: Mac-Filter Configuration, Internet

สำรวจคุณภาพและความปลอดภัยในการใช้งานเครือข่ายคอมพิวเตอร์ของ
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี
Explore the computer network Security of Information Technology Faculty,
Phetchaburi Rajabhat University

ดุสิต อินทจิริง^{1*} นันทิรา ธีระนันท์กุล² กายทิพย์ เพ็งกะหนู³ และ สุวัฒน์ เตชะเพชรไพบูลย์⁴
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ประยุกต์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี จังหวัดเพชรบุรี 76000
nonkung2534@gmail.com^{*}, nantira.the@mail.pbrun.ac.th², kaytip.pen@mail.pbrun.ac.th³,
suwat.tac@mail.pbrun.ac.th⁴.

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสำรวจความพึงพอใจในคุณภาพเครือข่ายของคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ 2) ศึกษาสำรวจความพึงพอใจในความปลอดภัยเครือข่ายของคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษา คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ ของมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี จำนวน 100 คน จากจำนวนนักศึกษาทั้งหมด 412 คน โดยไม่ได้แยกสาขาวิชา และใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าทางสถิติ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ค่าร้อยละและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ความพึงพอใจในคุณภาพเครือข่ายคอมพิวเตอร์ของคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี มีความพึงพอใจอยู่ในระดับพอใช้ และ 2) ความพึงพอใจในความปลอดภัยเครือข่ายคอมพิวเตอร์ของคณะเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี มีความพึงพอใจอยู่ในระดับพอใช้

คำสำคัญ: เครือข่ายคอมพิวเตอร์, คุณภาพ, ความปลอดภัย

ABSTRACT

This research aimed to investigate the efficiency and safety in the computer network of the Faculty of Information Technology, Phetchaburi Rajabhat University. Samples of the study included 100 students out of 412 students studying in various major fields in the Faculty of Information Technology of Phetchaburi Rajabhat University. A set of questionnaires was used as a tool to assess the users' level of satisfaction. The data were analyzed by using mean, percentage, and standard deviation.

The research found that: 1) Satisfaction in high technology network of information technology at Phetchaburi Rajabhat University was satisfactory at the moderate level. and 2) Satisfaction of the computer security network of the faculty of technology at Phetchaburi Rajabhat University was satisfactory at the moderate level.

Keywords: Computer Network, Quality, Security

การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนเว็บสำหรับการจัดหางานฟรีแลนซ์ จังหวัดบุรีรัมย์ Web Application Development For Freelance Buriram Province Job Portal

ปรียานูช สุวรรณรัตน์^{1*} และ ชลัท รังสิมาเทวีญ²

สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์¹ และ

สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์²

preeyanoot.suw@bru.ac.th*, chalat.rw@bru.ac.th²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์และออกแบบระบบโปรแกรมประยุกต์บนเว็บสำหรับการจัดหางานฟรีแลนซ์จังหวัดบุรีรัมย์ 2) พัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนเว็บสำหรับการจัดหางานฟรีแลนซ์จังหวัดบุรีรัมย์ และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของโปรแกรมประยุกต์บนเว็บสำหรับการจัดหางานฟรีแลนซ์จังหวัดบุรีรัมย์ กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ ผู้ว่าจ้างทั่วไปและฟรีแลนซ์ในเขตจังหวัดบุรีรัมย์ จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ โปรแกรมประยุกต์บนเว็บสำหรับการจัดหางานฟรีแลนซ์จังหวัดบุรีรัมย์ และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย พบว่า 1) จากการวิเคราะห์และออกแบบระบบโปรแกรมประยุกต์บนเว็บสำหรับการจัดหางานฟรีแลนซ์จังหวัดบุรีรัมย์ ประกอบด้วย สถานะผู้ใช้งาน 3 ระดับดังนี้ ผู้ดูแลระบบ ผู้ว่าจ้าง และฟรีแลนซ์ ซึ่งมีตารางบันทึกข้อมูลดังนี้ ข้อมูลผู้ว่าจ้าง ข้อมูลบริษัท ข้อมูลจังหวัด ข้อมูลอำเภอ ข้อมูลตำบล ข้อมูลฟรีแลนซ์ ข้อมูลประกาศงาน ข้อมูลรายละเอียดประกาศงาน ข้อมูลประเภทงาน ข้อมูลการติดต่อจ้างงาน ข้อมูลการรีวิว ข้อมูลความคิดเห็นของประกาศงาน ข้อมูลการยืนยันตัวตน และข้อมูลผู้ดูแลระบบ 2) การโปรแกรมประยุกต์บนเว็บสำหรับการจัดหางานฟรีแลนซ์จังหวัดบุรีรัมย์ พบว่า ระบบสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดได้อีกในอนาคต โดยการพัฒนาต่อนั้นมีหลายแนวทาง เช่น การพัฒนาเทคนิคในการสืบค้นข้อมูลโดยใช้เทคนิคการค้นหาใหม่ ๆ ที่รองรับข้อมูลจำนวนมากในอนาคต และสามารถนำไปพัฒนาต่อให้เป็น แอปพลิเคชันบนระบบมือถือได้ 3) การศึกษาความพึงพอใจจากการทดลองใช้โปรแกรมประยุกต์บนเว็บสำหรับการจัดหางานฟรีแลนซ์จังหวัดบุรีรัมย์ พบว่า ความพึงพอใจของผู้ใช้ระบบโดยรวมทุกด้านมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่ามีความพอใจในการแสดงข้อมูลตัวอักษร และความเร็วในการเข้าถึงหน้าเว็บเพจ อยู่ในระดับสูงสุด ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ พบว่าผู้ใช้ มีระดับความพึงพอใจในการใช้งานระบบโดยรวมอยู่ในระดับที่มาก และมีความพอใจ ในโปรแกรมที่ใช้ทำงานง่าย อยู่ในระดับสูงสุด

คำสำคัญ: โปรแกรมประยุกต์บนเว็บ, การจัดหางานฟรีแลนซ์, ฟรีแลนซ์, จังหวัดบุรีรัมย์

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) Analysis and design the system for web application development for freelance buriram province job portal. 2) Develops web application development for freelance buriram province job portal and 3) Study the result of web application development for freelance buriram province job portal.

The research finding showed that 1) The system for web application development for freelance buriram province job portal include user 3 levels administrators, employers and freelances. Include table of employers, companies, province, amphur, district, freelances, post job, post job detail, job categories, contacts, review, comments, identified and admins table. 2) The system for web application development for freelance buriram province job portal found that the system can be developed further in the future. The development has several approaches such as developing techniques for data retrieval. Using new type of search that can support a lot of information in the future. And it can be developed as an application mobile phone. 3) Users showed satisfaction from the uses of the system for web application development for freelance buriram province job portal, The Results showed that the sample had a mean for overall system well-being at very good level, User interface and web page accessibility well-being had the highest mean level and System useful well-being had the highest mean level.

Keywords: web application, freelance job portal, freelance, buriram province

การพัฒนาเกมปริศนาสามมิติ เรื่อง Smash Down 3D Puzzle Game Development: Smash Down

อดิศวร เปลี่ยนเอก^{1*} และ ชายแดน มิ่งเมือง²

นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร¹

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม²

taolovemessi@gmail.com^{*}, chaidan@snru.ac.th²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาเกมปริศนาสามมิติ เรื่อง Smash down 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่มีต่อเกมปริศนาสามมิติ เรื่อง Smash Down กลุ่มเป้าหมาย เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีจำนวน 10 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แบบสอบถามความพึงพอใจของเกม สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ 1) ได้เกมสามปริศนาสามมิติ เรื่อง Smash down โดยเป็นเกมปริศนาสามมิติที่ต้องทำการขว้างลูกบอลที่มีจำนวนจำกัดเพื่อให้วัตถุปริศนาสามมิติตกลงจากชั้นวางทั้งหมดถึงจะผ่านด่านได้ โดยเกมมีทั้งหมด 20 ด่าน เริ่มจากง่ายไปหายาก 2) ผลการศึกษาความพึงพอใจของเกม Smash down ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีโดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: การพัฒนา, เกมปริศนาสามมิติ, Smash down

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) developed a puzzle 3D game, that name is Smash down 2) students' satisfaction of Smash down game. The research's sample was 10 bachelor degree students. The instrument is a satisfaction questionnaire of Smash down game. The statistic measurements for this research are mean and standard deviation.

The research results including with 1) a puzzle 3D game, that name is Smash down. The game has twenty difficult levels. A player needs to throw limit number of balls for smash 3D objects down of shelves for passing game levels. 2) The satisfaction level of a puzzle 3D game of bachelor degree student equal to 3.82 or satisfied.

Keywords: development, puzzle 3D game, Smash down

การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน รายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD
The CAI Development on Health and Physical Education Course of Grade 5 with
Cooperative Learning on STAD

ธนิดา กงสินธ์^{1*} และ พงษ์ดนัย จิตตวิสุทธิกุล²
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม^{1,2}
nookky.thanida@gmail.com^{*}, vazabizatan@gmail.com²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD 2) หาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD และ 4) หาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดนิยมธรรมวาราราม 1 ห้องเรียน จำนวน 20 คน

ผลการวิจัยพบว่า 1) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วยเนื้อหาจำนวน 3 หน่วยการเรียนรู้ 2) ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้นมีค่าเท่ากับ 84.17/83.83 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้ 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) ผลการประเมินความพึงพอใจในภาพรวมของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD อยู่ในระดับดีมาก

คำสำคัญ: บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน, การเรียนรู้แบบร่วมมือ, เทคนิค STAD

ABSTRACT

This research was an experimental research with the purposes were to: 1) develop CAI on Health and Physical Education course of grade 5 with cooperative learning on STAD, 2) find efficiency of the developed CAI, 3) compare the students' learning achievements before and after learning with the developed CAI with cooperative learning on STAD, and 4) find the students' satisfaction in learning with the developed CAI with cooperative learning on Think-Pair-Share. The target group used in this research was 20 grade 5 students of Watniyomthamwararam School.

The research findings showed that: 1) the developed consisted of 3 lessons, 2) the efficiency of the developed CAI was 84.17/83.83, which higher than the setting criteria of 80/80, 3) the students' learning achievements after learning with the developed CAI with cooperative learning on STAD was higher than before learning at the statistically significant value of .05, and 4) the overall satisfaction of students towards learning with the developed CAI with cooperative learning on STAD was at a very good level.

Keywords: CAI, Cooperative learning, STAD technique

ระบบหุ่นยนต์สอดแนมต้นแบบ

THE PROTOTYPE SPY ROBOT SYSTEM

อนุสรณ์ เรียงสนาม^{1*} และ สมพร กระจ่อมแก้ว²

สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์¹ และ คณะวิทยาศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์²

anusorn.ria@bru.ac.th*, kraoamkaeo@gmail.com²

บทคัดย่อ

การวิจัยระบบหุ่นยนต์สอดแนมต้นแบบนี้พัฒนาขึ้นมาโดยมีวัตถุประสงค์ 1) ศึกษาและพัฒนาหุ่นยนต์สอดแนม
2) ทดสอบหาประสิทธิภาพการทำงานของหุ่นยนต์ พัฒนาโดยใช้ Raspberry Pi3 อาศัยหน่วยความจำหลักจาก Micro SD
การ์ด ทำงานบนระบบปฏิบัติการ Linux โปรแกรมชุดควบคุมหุ่นยนต์ใช้ภาษา Python และ Java หุ่นยนต์ต้นแบบนี้สามารถ
ควบคุมได้จาก Smart Phone ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยใช้สัญญาณ WIFI

ผลการทดลองพบว่า หุ่นยนต์สามารถเคลื่อนที่ได้ดีในพื้นที่ราบ ที่เป็นดิน กระเบื้อง ยาง หินอ่อน และไม้ สามารถ
เคลื่อนที่ข้ามสิ่งกีดขวางได้ดีในระดับความสูงประมาณ 1-2 เซนติเมตร

คำสำคัญ: หุ่นยนต์ , สอดแนม , ต้นแบบ

ABSTRACT

This research project prototype spy robot system has a purpose. 1) To study and develop a spy
robot. 2) To test the performance of the robot. Developed using Raspberry Pi3, based on main memory
from the Micro SD card. Running on the Linux operating system, a Python and Java based robot controller.
This prototype robot can be controlled from the Smart Phone over the Internet using WIFI signal.

The research findings showed that: the robot can move on a flat surface is clay tile, marble and
wooden movable obstructions across well in an altitude of about 1-2 cm.

Keywords: ROBOT, SPY, PROTOTYPE

ระบบบริหารจัดการร้านบูมสปอร์ต

Boom Sport Management System

อรรถพล ลาตศรีลา^{1*} ณปภัช วรรณตรง² และ วราวุธ จอสูงเนิน³

สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์^{1, 2, 3}

miloni.bru053@gmail.com^{*}, wannatrong@hotmail.com², warawut.cs@bru.ac.th³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์และออกแบบระบบบริหารจัดการร้านบูมสปอร์ต 2) เพื่อประเมินประสิทธิภาพและความพึงพอใจของผู้ใช้งานระบบบริหารจัดการร้านบูมสปอร์ต และ 3) เพื่อพัฒนาระบบบริหารจัดการร้านบูมสปอร์ต

ผลการวิจัยพบว่า ระบบที่พัฒนาขึ้นใช้ในการจัดการการรับออเดอร์จากลูกค้า การบันทึกข้อมูลการสั่งซื้อออเดอร์ ข้อมูลการชำระเงิน โดยมีการเก็บข้อมูลลูกค้าที่เข้ามาทำรายการกับทางร้านอย่างเป็นระบบ มีการใช้ Barcode Reader ในการรับออเดอร์จากลูกค้าเพื่อการตรวจสอบได้ง่ายขึ้น พร้อมทั้งเป็นการเก็บข้อมูลเพื่อนำไปออกรายงานต่าง ๆ โปรแกรมที่ใช้ในการพัฒนา คือ PHPstorm, XAMPP และใช้โปรแกรม phpMyAdmin เป็นระบบจัดการฐานข้อมูล ภาษาที่ใช้ในการพัฒนา คือ PHP, HTML, CSS, Laravel framework จากการสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้งาน จำนวน 5 คน ประกอบด้วยพนักงาน 4 คน เจ้าของกิจการ 1 คน ผลสรุปจากการประเมินความพึงพอใจผู้ใช้ที่มีต่อระบบบริหารจัดการร้านบูมสปอร์ต มีค่าเฉลี่ย 3.83 อยู่ในเกณฑ์ความพึงพอใจระดับมาก

คำสำคัญ: ระบบบริหารจัดการร้านบูมสปอร์ต , ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ , เว็บแอปพลิเคชัน

ABSTRACT

The projection of development of Boom Sport Management System aimed 1) to analyze and design Boom Sport Management System. 2) to assess the effectiveness and satisfaction of Boom Sport Management System. and 3) to develop Boom Sport Management System.

The result showed the developed system was used for taking order from customers and saving data about customers, orders, payment systematically. Barcode Reader was used for taking customers order and easier checking; in addition, it's used for various reports. The developed program was PHPstorm, XAMPP and phpMyAdmin which was the Database Management System. The languages used for development were PHP, HTML, CSS and Laravel framework. According to the satisfaction from 5 users, they were composed of 1 owner and 4 employees. The conclusion from assessment of the satisfaction by users towards Boom Sport Management System was 3.83 It was rated to be at high level

Keywords: Boom Sport management system, Management Information System, Web Application

เว็บไซต์ขายพันธุ์ไม้โดยใช้เทคนิคการส่งสินค้าด้วย Google Maps API (กรณีศึกษา ร้านเพ็ญศรีพันธุ์ไม้)

PLANTS SALE WEBSITE USING GOOGLE MAPS API AS TRANSPORT TECHNIQUE CASE STUDY PENSRI THREE SHOP

ภัทรกัญญา เสาเปรี๊ยะ* และ ณปภัช วรรณตรง²

สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์¹ และสาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์

คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์²

pattarakanya.sao@bru.ac.th*, wannatrong@hotmail.com²

บทคัดย่อ

โครงการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์และออกแบบเว็บไซต์ขายพันธุ์ไม้โดยใช้เทคนิคการส่งสินค้าด้วย Google Maps API (กรณีศึกษา ร้านเพ็ญศรีพันธุ์ไม้) 2) พัฒนาเว็บไซต์ขายพันธุ์ไม้โดยใช้เทคนิคการส่งสินค้าด้วย Google Maps API (กรณีศึกษา ร้านเพ็ญศรีพันธุ์ไม้) 3) ประเมินประสิทธิภาพและความพึงพอใจเว็บไซต์ขายพันธุ์ไม้โดยใช้เทคนิคการส่งสินค้าด้วย Google Maps API (กรณีศึกษา ร้านเพ็ญศรีพันธุ์ไม้) เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ เว็บไซต์ขายพันธุ์ไม้โดยใช้เทคนิคการส่งสินค้าด้วย Google Maps API และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษาโครงการวิจัย พบว่า 1) จากการวิเคราะห์และออกแบบระบบเว็บไซต์ขายพันธุ์ไม้โดยใช้เทคนิคการส่งสินค้าด้วย Google Maps API ประกอบด้วย สถานะผู้ใช้งาน 3 ระดับดังนี้ เจ้าของร้าน พนักงาน และลูกค้า ซึ่งมีการบันทึกข้อมูลดังนี้ ข้อมูลสมาชิก ข้อมูลผู้ใช้ระบบ ข้อมูลสินค้า ข้อมูลประเภทสินค้า ข้อมูลการขาย ข้อมูลรายละเอียดการขาย ข้อมูลการปรับสต็อก และข้อมูลรายละเอียดการปรับสต็อก 2) ผลการพัฒนาเว็บไซต์ขายพันธุ์ไม้โดยใช้เทคนิคการส่งสินค้าด้วย Google Maps API (กรณีศึกษา ร้านเพ็ญศรีพันธุ์ไม้) พบว่า ระบบสามารถแสดงรายละเอียดข้อมูลสินค้า สั่งซื้อสินค้า เพิ่ม ลบ แก้ไขข้อมูลต่าง ๆ และสามารถออกรายงานได้อย่างถูกต้อง 3) การศึกษาความพึงพอใจจากการทดลองใช้เว็บไซต์ขายพันธุ์ไม้โดยใช้เทคนิคการส่งสินค้าด้วย Google Maps API (กรณีศึกษา ร้านเพ็ญศรีพันธุ์ไม้) พบว่า ความพึงพอใจของผู้ใช้ ระบบโดยรวมทุกด้านมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ พบว่าผู้ใช้มีระดับความพึงพอใจในการใช้งานระบบโดยรวมอยู่ในระดับที่มาก และมีความพอใจในเว็บไซต์ที่ใช้งานง่าย อยู่ในระดับสูงสุด

คำสำคัญ: เว็บไซต์ขายพันธุ์ไม้โดยใช้เทคนิคการส่งสินค้าด้วย Google Maps API , เว็บไซต์ , Google Maps API

ABSTRACT

This research project aims to 1) to analyze and design Plants Sale Website Using Google Maps API as Transport Technique. 2) to develop Plants Sale Website Using Google Maps API as Transport Technique. 3) to evaluation the efficiency and satisfaction of Plants Sale Website Using Google Maps API as Transport Technique. The instruments include websites Plants Sale Website Using Google Maps API as Transport Technique and questionnaire. The statistics include the mean and standard deviation.

The study found that the research project 1) from system analysis and design Web sites, sell plants using delivery techniques, Google Maps API contains 3 active status levels: owner, employees, and customers tables record the following information the user information, member information, system information, product information, product type, sales information, sales information, detailed information, and detailed information on stock adjustment adjusting the stock. 2) Study site selling plants by using delivery techniques. Google Maps API (Case study of pensri three shop). It found that the system can be showing detail of product, ordering, checking customer order and printing reports accurately 3) The satisfaction of the trial sites for plants using the Google Maps API delivery by the satisfaction of its users. In terms of overall satisfaction was high. The utilization Users have found that satisfaction levels in the system as a whole is at a level much. And satisfied the site is easy to use. The highest level.

Keywords: Plants Sale Website Using Google Maps API As Transport Technique , Website , Google Maps API

ระบบบริหารจัดการการเรียนการสอน โรงเรียนกวาดวิชา กรณีศึกษา โรงเรียนโกลบอลอาร์ต สาขาบุรีรัมย์

Education Management System : A Case Study of Global Art School, Buriram.

ธนาชัย เล่าพะเนาว์ศรี^{1*} เปรม อิงคเวชชากุล² และ กิตติคุณ บุญเกตุ³
สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์^{1,2,3}
ball.Thanachai@gmail.com^{*}, csbongga@gmail.com², pumpbk@gmail.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์และออกแบบระบบบริหารจัดการการเรียนการสอน 2) พัฒนาระบบบริหารจัดการการเรียนการสอน กรณีศึกษา โรงเรียนโกลบอลอาร์ต สาขาบุรีรัมย์ มีวิธีการพัฒนาระบบตามวงจรการพัฒนา ระบบ โดยใช้แผนภาพกระแสข้อมูล และใช้แผนภาพแสดงความสัมพันธ์ของข้อมูลภายในระบบ มีการพัฒนาระบบโดยใช้ภาษาพีเอชพีร่วมกับระบบการจัดการฐานข้อมูล ในการตกแต่งโปรแกรมให้สวยงามและเหมาะสม เพื่อแก้ไขปัญหาของระบบงานเดิมที่ข้อมูลมีความซ้ำซ้อน, ยากต่อการค้นหา และเก็บรักษา ทำให้ได้ระบบบริหารจัดการการเรียนการสอน โดยแบ่งการทำงานออกเป็น 4 ส่วนคือ 1) ส่วนนำเสนอ ผู้ใช้งานทั่วไปสามารถเข้ามาดูเว็บไซต์ของทางโรงเรียนได้ และสมาชิกสามารถเข้าสู่ระบบเพื่อใช้งานระบบในส่วนของตนได้ 2) ส่วนของผู้ปกครอง เมื่อเข้าสู่ระบบมาแล้วจะสามารถ แก้ไขรหัสผ่าน ดูประวัติการเรียน และข้อมูลพฤติกรรมนักเรียน และดูจำนวนคอร์สคงเหลือในแต่ละรายวิชา 3) ส่วนของครู เมื่อเข้าสู่ระบบมาแล้วจะสามารถ แก้ไขรหัสผ่าน เช็คชื่อและประเมินพฤติกรรมนักเรียน ดูประวัติการสอน ดูตารางสอน ดูข้อมูลนักเรียน และดูประวัติการเรียนของนักเรียนที่สอน และ 4) ส่วนของเจ้าของโรงเรียน เมื่อเข้าสู่ระบบมาแล้วจะสามารถ แก้ไขรหัสผ่าน จัดการข้อมูลพื้นฐาน ทำรายการสมัครเรียน ทำรายการชำระค่าเรียน จัดการหน้าเว็บไซต์ และการออกรายงาน ซึ่งการทำงานของระบบนั้นจะช่วยให้การบริหารจัดการงานภายในโรงเรียนมีความสะดวกสบาย และเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารจัดการมากยิ่งขึ้น

ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของผู้ใช้งานระบบจำนวน 30 คน มีความพึงพอใจต่อการใช้งานระบบโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: ระบบบริหารจัดการ, โรงเรียนกวาดวิชา, การเรียนการสอน

ABSTRACT

The purposes of the research were to develop an Education Management System A Case Study of Global Art School, Buriram. This project have a way to develop system according development cycle system (System Development Life Cycle : SDLC). Using data flow diagram (Data Flow Diagram : DFD) and in form of IDEF 1X Diagram graphic showing the relationship of the data with in the system. Education Management System Inspection develop using PHP in conjunction with MySQL as Database management system and used Bootstrap technology for decorate program or user interface. For solve the problem of the original system where the data is redundant, hard to find and maintain. The expect result is the Education Management System Inspection to deal with divide into 4 sections 1) Presentation, general users can visit the school website and members can log in to use their system. 2) Parent section, when logged in, parent can edit password, View history and behavioral information and View the number of courses available in each course. 3) Teachers section, when logged in, teacher can edit password, check and evaluate the learning behavior, view teaching history, view source History, view schedule, view student information, view the learn history of the students. 4) The owner of the school section, when logged in, The owner of the school can edit password ,manage basic information, make a register, make a payment, manage website and reporting. The operation of the system will help the management of the school work more efficiently.

The research found that. the satisfaction of 30 system users was found to be the most satisfactory for the users.

Keywords: Management System, Tutor School, Educational

เกมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ : แจ็ค หนูน้อยกู้โลก 3D Game : Jack the little boy to save the world

ธรรมรังษี พิมพ์อุบล^{1*} นิธินันท์ มาตา² และ ศิโรรัตน์ กุลวงศ์³

คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์^{1,2,3}

gm_gammer1@hotmail.com^{*}, mata0711@gmail.com², s_pooh@hotmail.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์และออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ แจ็ค หนูน้อยกู้โลก 2) พัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ แจ็ค หนูน้อยกู้โลก ในการจัดทำเกมคอมพิวเตอร์นี้ เป็นการให้ความบันเทิงที่แฝงไปด้วยความรู้ที่เกี่ยวกับการคัดแยกประเภทของขยะ และนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยผู้จัดทำได้ศึกษา วิเคราะห์เนื้อหา รูปแบบของเกมว่ามีคุณลักษณะอย่างไร โดยได้เลือกใช้โปรแกรม Blender ในการสร้างโมเดลและเงื่อนไขของเกม มีขั้นตอนการพัฒนาอันประกอบไปด้วยการวิเคราะห์เนื้อหาและรูปแบบของเกม การออกแบบฉากและตัวละครต่างๆ ในเกม สร้างฉากและตัวละครที่ออกแบบไว้ รวมถึงสร้างเงื่อนไขของเกม และสุดท้ายเป็นการนำเกมที่สร้างมาตรวจสอบและแก้ไขเพื่อหาข้อผิดพลาด

ผลการพัฒนาได้เกมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ แจ็ค หนูน้อยกู้โลก ที่ช่วยให้ผู้เล่นเพลิดเพลินไปกับเกม และยังสามารถหาความรู้เกี่ยวกับการคัดแยกประเภทของขยะ

คำสำคัญ: เกมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ

ABSTRACT

The purpose of this project were to analyze, create, and develop a 3D Game: Jack the little boy to save the world. It provides entertainment with knowledge about the sorting of garbage. And to apply it in everyday life. The provider analyzes contents and format of the game how it look like by using Blender Program. Steps to create models and conditions of the game include. First, analyze the content and format of the game. Next, design scenes and characters in the game. After that, create the scenes and the characters that have been designed and conditions of the game. Finally, check to modify the mistake.

The findings indicated that a 3D Game: Jack the little boy to save the world allows the players enjoy and also get knowledge about sorting out each garbage.

Keywords: 3D Game

ซอฟต์แวร์ระบบแผนผังจำลองหอพักนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี Chart of Dormitory System Software of Phetchaburi Rajabhat University

อนุธิชัย พูนพุด^{1*} อัสনীวัลย์ อินทร์ข้า² ชนิตร์นาถ วิเชียรประดิษฐ์³

และ ปิยวัฒน์ เนียมมาลัย⁴

นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต¹ สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์^{2,3,4}

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

anutichai@gmail.com^{*}, assaneewan@hotmail.com², chanitnart.wic@mail.pbru.ac.th³,

piyawat.nea@mail.pbru.ac.th⁴

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาซอฟต์แวร์ระบบแผนผังจำลองหอพักนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี 2) ประเมินการยอมรับซอฟต์แวร์ ในกระบวนการพัฒนาซอฟต์แวร์ใช้ระเบียบวิธีแบบโพรโทไทป์(Prototyping Model) เครื่องมือที่ใช้พัฒนาซอฟต์แวร์ประกอบด้วย ภาษา PHP HTML JavaScript CSS ระบบจัดการฐานข้อมูล MySQL และแบบสอบถามการประเมินการยอมรับจากผู้ใช้งาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ภาพรวมการทำงานของระบบด้วยแผนภาพบริบท(Context Diagram) แผนภาพการไหลของข้อมูลระดับบน(Top-Level Data Flow Diagram) ระบบประกอบด้วยฟังก์ชันหลักๆ 5 ฟังก์ชัน คือ จัดการข้อมูลนักศึกษา, จัดการข้อมูลพนักงาน, จัดการหอพัก, จัดการห้องพัก, จัดการค่าน้ำ ค่าไฟ และ 2) ผลประเมินการยอมรับจากเจ้าหน้าที่ประจำหน่วยงานหอพักนักศึกษารวมทั้งนักศึกษา จำนวน 20 คน พบว่า ทางด้านฟังก์ชันของระบบมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด รองลงมาคือด้านการรักษาความปลอดภัยของข้อมูล มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ด้านความง่ายต่อการใช้งานระบบ มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด และด้านประสิทธิภาพการทำงานของระบบ มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด

คำสำคัญ : มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ระบบแผนผังจำลองหอพักนักศึกษา

ABSTRACT

The objectives of this research were : 1) to develop a software of chart of dormitory system of Phetchaburi Rajabhat University, and 2) to assess the level of recognition on the proposed software. Research and Development (R & D) was used as the research methodology in this study. It started with the structural analysis, followed by the development of a system with a prototype model which included the use of certain computer languages like PHP, HTML, Javascript, CSS, and MySQL for database management system. A set of questionnaires was used for the assessment of levels of recognition from the staff.

The research results were as follows : 1) The overall diagram of the work system, which included the Context Diagram and the Top-Level Data Flow Diagram, covered 5 functions of data management on the students, staff, dormitory, rooms, and cost of water supply and electricity; 2) the research results regarding the level of recognition of this software, assessed from 20 respondents who worked as staff of the university dorm, showed that their level of recognition on the system was at the highest level. The aspect of security of the data in the system was at the highest level. The aspect of simplicity was at the highest level. and the aspect of efficiency of the system was also at the highest level.

Keywords: Phetchaburi Rajabhat University, Software Chart of Dormitory System Student

ระบบสารสนเทศเพื่อการบริการซ่อมรถจักรยานยนต์ Information System for Motorcycle Repair Service

ธีรพงศ์ ปลั่งกลาง^{1*} เกรียงไกร จริยะปัญญา² และ วีระชัย คอนจจอหอ³
วิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี¹ และ
คอมพิวเตอร์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี^{2,3}
theeraphong17@gmail.com^{*}, kriangkrai.jar@mail.pbru.ac.th², vekhon@gmail.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อการบริการซ่อมรถจักรยานยนต์ 2) ประเมินประสิทธิภาพและการยอมรับของระบบสารสนเทศเพื่อการบริการซ่อมรถจักรยานยนต์กลุ่มเป้าหมายประกอบด้วย เจ้าของร้านและพนักงานจำนวน 10 คน ซึ่งเลือกมาโดยวิธีการเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบประเมินประสิทธิภาพและการยอมรับระบบ ในการวิเคราะห์ข้อมูลสถิติที่ใช้ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย พบว่า ระบบสารสนเทศเพื่อการบริการซ่อมรถจักรยานยนต์ ที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย 5 ส่วน ได้แก่ 1) ส่วนติดต่อผู้ใช้งาน 2) การจัดการข้อมูลบุคลากร 3) การจัดการข้อมูลสินค้า 4) การจัดการซ่อมรถ และ 5) รายงานข้อมูล ผลการประเมินประสิทธิภาพด้านปฏิบัติการระบบจัดอยู่ในระดับมากที่สุด ด้านส่วนต่อประสานจัดอยู่ในระดับ และด้านเทคนิคการออกแบบจัดอยู่ในระดับมากที่สุด ส่วนการประเมินการยอมรับด้านความรวดเร็วจัดอยู่ในระดับมาก ด้านความถูกต้องจัดอยู่ในระดับมาก และด้านคุณภาพจัดอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: จักรยานยนต์, ระบบสารสนเทศ

ABSTRACT

This study aimed to develop and evaluate motorcycle repair shop system. The target group consisted of owners and employees total 10 peoples selected by the purposive sampling method. The research instrument was Performance Evaluation and Acceptance System questionnaire. Statistics for analyzing the data were the mean and standard deviation.

The research results were as follow: The information system for motorcycle repair service that development consists of 5 parts. 1) User interface. 2) Human Resource Management. 3) Product Management. 4) Car repair. and 5) Data Report. The result of the performance evaluation of the operating system was the highest level. The interface was the high level. and the technical level of design was the highest level. The assessment of rapid acceptance was the high level. The accuracy was the high level. and quality was the highest level.

Keywords: Motorcycle, Information System

การพัฒนาระบบการจัดการขอสอบโครงการงานนักศึกษา สาขาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ และการสื่อสาร

The Development to Management System of Request Senior Project in Computer Technology and Communications

ชลิพร ไปแดน^{1*} และ ทิพวิมล ชมภูคำ²

นักศึกษาสาขาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการสื่อสาร¹คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม²

chareepronpaidan@gmail.com^{*}, thipwimon.ch@rmu.ac.th²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบการจัดการขอสอบโครงการงานนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ และการสื่อสาร 2) ประเมินคุณภาพระบบการจัดการขอสอบโครงการงานนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการสื่อสาร 3) สอบถามความพึงพอใจของผู้ใช้ระบบการจัดการขอสอบโครงการงานนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการสื่อสารกลุ่มตัวอย่าง คือ อาจารย์และนักศึกษา สาขาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการสื่อสารจำนวน 35 คนเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา 1) ระบบการจัดการขอสอบโครงการงานนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการสื่อสาร 2) แบบประเมินคุณภาพ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ใช้งานการวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติพื้นฐานคือค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ระบบการจัดการขอสอบโครงการงานนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการสื่อสาร ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ ส่วนของสมาชิก และส่วนของผู้ดูแลระบบ 2) ผลการประเมินคุณภาพระบบโดยรวมอยู่ในระดับมาก และ 3) ผลการสอบถามความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อระบบโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: ระบบการจัดการ, ขอสอบโครงการงานนักศึกษา

ABSTRACT

The purposes of this project were these 1) to development to management system of request senior project in computer technology and communications 2) evaluation the system efficiency of management system of request senior project in computer technology and communications 3) query user satisfaction of management system of request senior project in computer technology and communications. the target included of 35 members in computer technology and communications. the instruments used in the study 1) management system of request senior project 2) quality assessment system 3) the satisfaction of the users the statistic means are the average and the standard deviation.

The results found that. 1) The management system of request senior project in computer technology and communications consists 2 parts is part of the members and administrator. 2) The result of quality management system of request senior project are good level. and 3) The result of user satisfaction with management system of request senior project are maximum levels.

Keywords: Management Systems, Request senior project

การพัฒนาระบบจัดเก็บเอกสารการสอน คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม The Development to Documents Storage System in Faculty of Engineering, Mahasarakham University

อารีญา สัตย์เลิง^{1*} และ ทิพวิมล ชมภูคำ²
นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการสื่อสาร¹ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม²
a.seetuileng@gmail.com^{*}, thipwimon.ch@rmu.ac.th²

บทคัดย่อ

การศึกษาโครงการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบจัดเก็บเอกสารการสอน คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม 2) ประเมินคุณภาพระบบจัดเก็บเอกสารการสอน คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม 3) สอบถามความพึงพอใจของผู้ใช้ระบบจัดเก็บเอกสารการสอน คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กลุ่มตัวอย่าง คือ อาจารย์ในคณะวิศวกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จำนวน 30 คน โดยวิธีการสุ่มตัวอย่างง่าย ด้วยวิธีการจับฉลาก เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา 1) ระบบจัดเก็บเอกสารการสอน 2) แบบประเมินคุณภาพ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ใช้งาน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติพื้นฐานคือค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษาพบว่า 1) ระบบจัดเก็บเอกสารการสอน ประกอบด้วย 3 ส่วน คือ ผู้ดูแลระบบ อาจารย์ และผู้บริหาร 2) ผลการประเมินคุณภาพระบบจัดเก็บเอกสารการสอนของผู้เชี่ยวชาญโดยรวมอยู่ในระดับมาก 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อระบบจัดเก็บเอกสารการสอนโดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : ระบบจัดเก็บเอกสาร, เอกสารการสอน

ABSTRACT

The purposes of this project were these 1) To development the documents storage system in Faculty of Engineering, Mahasarakham University 2) evaluation the system efficiency of documents storage system in Faculty of Engineering, Mahasarakham University 3) query user satisfaction of documents storage system in faculty of Engineering, Mahasarakham University. The target included of 30 faculty members in Faculty of Engineering, Mahasarakham University. The instruments used in the study 1) documents storage system 2) Quality assessment system 3) The satisfaction of the users The statistic means are the average and the standard deviation.

The results found that 1) the documents storage system in Faculty of Engineering consists 3 parts is part of the administrator, teacher and manager 2) the result of quality documents storage system in Faculty of Engineering are good level 3) the result of user satisfaction with documents storage system in Faculty of Engineering are good levels.

Keywords: document storage system, teaching document.

การพัฒนาระบบไปรษณีย์เอกชนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต Development of Private Postal System Over the Internet

กนกวรรณ ประวันเตา^{1*} และ ทิพวิมล ชมภูคำ²

นักศึกษาศาสาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการสื่อสาร¹ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม²
k.prawantao@gmail.com^{*}, thipwimon.ch@rmu.ac.th²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบไปรษณีย์เอกชนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต 2) ประเมินคุณภาพของระบบไปรษณีย์เอกชนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต 3) สอบถามความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อระบบไปรษณีย์เอกชนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาศาสาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการสื่อสาร คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ 1) ระบบไปรษณีย์เอกชนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต 2) แบบประเมินคุณภาพของระบบ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ใช้ระบบ วิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติพื้นฐานคือ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ระบบไปรษณีย์เอกชนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ ส่วนของผู้ดูแลระบบและส่วนของผู้ใช้งานที่ 2) ผลการประเมินคุณภาพระบบไปรษณีย์เอกชนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยผู้เชี่ยวชาญ โดยรวมอยู่ในระดับมาก และ 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อระบบไปรษณีย์เอกชนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ระบบไปรษณีย์เอกชน, เครือข่ายอินเทอร์เน็ต

ABSTRACT

The purposes of this project were these 1) To development of private postal system over the internet 2) evaluation the system efficiency of private postal system over the internet 3) query user satisfaction of private postal system over the internet. The target included of 30 members in the Computer Science Department, Faculty of Science and Technology. The instruments used in the study 1) private postal system over the internet 2) Quality assessment system 3) The satisfaction of the users The statistic means are the average and the standard deviation.

The results found that 1) the private postal system over the internet consists 2 parts is part of the administrator and officer 2) the result of quality private postal system over the internet are good level. and 3) the result of user satisfaction with private postal system over the internet are good levels.

Keywords: Private postal system, with the internet.

ระบบแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวอำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม Tourist Information System Mahasarakham Province

ลลิตา ศรีสมุทร^{1*} และ กิรติ ทองเนตร²
นักศึกษาลัทธิปริญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
lalitalalita230637@gmail.com^{*}, keerati.to@rmu.ac.th²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวอำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 2) หาคุณภาพของระบบแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวอำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม กลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้เชี่ยวชาญ เป็นอาจารย์ผู้สอนด้านคอมพิวเตอร์ หรือเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีคุณวุฒิปริญญาโทขึ้นไป เพื่อให้ได้บุคคลที่มีความเหมาะสมในการประเมินระบบสารสนเทศที่พัฒนาขึ้น คัดเลือกด้วยวิธีเจาะจง จำนวน 3 คน เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาโครงการ ได้แก่ ระบบแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวอำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม และแบบประเมินคุณภาพระบบ สถิติที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) พัฒนาระบบแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวอำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม พบว่า ได้นำหลักการบริหาร 4M เข้ามาช่วยในการวิเคราะห์วางแผนขั้นตอนกระบวนการทำงาน และดำเนินงานตามขั้นตอนของ ADDIE Model ได้ระบบที่สมบูรณ์ออกมาตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ 2) หาคุณภาพของระบบแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวอำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม พบว่า ได้ระบบแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวอำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคามที่มีคุณภาพ โดยรวมอยู่ในระดับ

คำสำคัญ: การท่องเที่ยว, ประเภทการท่องเที่ยว

ABSTRACT

This project aims to develop 1) Develop The Tourist Information System of Mahasarakham province. 2) Find the quality of the Tourist Information System of Mahasarakham province. Which the target group is a specialist is a computer instructor Bachelor's Degree or higher in information Technology. To obtain the appropriate person to evaluate the developed information system. Specific selection has amount 3 person. The machines used in project development include Tourist Information System of Mahasarakham province. And the system quality assessment. The statistics used in the research were average and standard deviation.

The research findings showed that the 1) Developed Tourist Information System of Mahasarakham province. The 4M Management Principles Helps to analyze the work process plan. And follow the steps of the ADDIE Model. The complete system meets the set objectives and 2) A quality Tourist Information System of Mahasarakham. Stay in good.

Keywords: tourism, Travel Type

ระบบการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบเว็บเควสท์ The WebQuest instructional management system

ศิริรัตน์ แก้วทอง¹ กิรติ ทองเนตร² และ อุมาภรณ์ พลสยาม³

นักศึกษาหลักสูตรปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

Siratkaewtong489@gmail.com^{*}, keerati.to@rmu.ac.th², umaporn.la@rmu.ac.th³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบเว็บเควสท์ และ 2) หาคุณภาพของระบบการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบเว็บเควสท์ กลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้เชี่ยวชาญ เป็นอาจารย์ผู้สอนด้านคอมพิวเตอร์ หรือเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีคุณวุฒิปริญญาโทขึ้นไป เพื่อให้ได้บุคคลที่มีความเหมาะสมในการประเมินระบบสารสนเทศที่พัฒนาขึ้น คัดเลือกด้วยวิธีเจาะจง จำนวน 3 คน เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาโครงการ ได้แก่ ระบบการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบเว็บเควสท์ และแบบประเมินคุณภาพระบบ สถิติที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ระบบการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบเว็บเควสท์ พบว่า ได้นำหลักการบริหาร 4Mเข้ามาช่วยในการวิเคราะห์วางแผนขั้นตอนกระบวนการทำงาน และดำเนินงานตามขั้นตอนของ ADDIE Model ได้ระบบที่สมบูรณ์ออกมาตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ 2) คุณภาพของระบบการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบเว็บเควสท์ พบว่า ได้ระบบการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบเว็บเควสท์ที่มีคุณภาพ โดยรวมอยู่ในระดับ ดี

คำสำคัญ: ระบบการจัดการเรียนการสอน, เว็บเควสท์

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) Develop WebQuest instructional management system 2) Find the quality of the WebQuest instructional management system. Which the target group is a specialist is a computer instructor Bachelor's Degree or higher in information Technology. To obtain the appropriate person to evaluate the developed information system. Specific selection has amount 3 person. The machines used in project development include The WebQuest instructional management system. And the system quality assessment. The statistics used in the research were average and standard deviation.

The research findings showed that. 1)The Developed Web Quest instructional management system. The 4M management Principles Helps to analyze the work process plan. and follow the steps of the ADDIE Model. The complete system meets the set objectives. and 2) A quality web-based instructional management system. Stay in good.

Keywords: Teaching Management System, WebQuest

เว็บแอปพลิเคชันระบบจัดการทุนการศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี Web Application for Scholarship Management System of Phetchaburi Rajabhat University

วิวัฒน์ อนันต์ชัยลิขิต^{1*} อัสনীวัลย์ อินทร์ขำ² พรทิพย์ บัวสาม³ และ ดนัย เจษฎาฐิติกุล⁴
¹นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์^{2,3,4}
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี
saertyui@hotmail.com^{*}, assaneewan@hotmail.com², tohraman@yahoo.co.th³,
danai.jed@mail.pbr.u.ac.th⁴

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาเว็บแอปพลิเคชันระบบจัดการทุนการศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี 2) ประเมินการยอมรับซอฟต์แวร์ ในกระบวนการพัฒนาซอฟต์แวร์ใช้ระเบียบวิธีแบบโพรโทไทป์(Prototyping Model) เครื่องมือที่ใช้พัฒนาซอฟต์แวร์ประกอบด้วย ภาษา PHP HTML JavaScript CSS ระบบจัดการฐานข้อมูล MySQL และแบบสอบถามการประเมินการยอมรับจากผู้ใช้งาน

ผลการวิจัยพบว่า ภาพรวมการทำงานของระบบแสดงด้วยแผนภาพบริบท(Context Diagram) แผนภาพการไหลของข้อมูลระดับบน(Top-Level Data Flow Diagram)ระบบประกอบด้วยฟังก์ชันหลักๆ 3 ฟังก์ชัน คือ 1) จัดการทุนการศึกษา 2) จัดการผู้สมัครทุนการศึกษา และ 3) จัดการผู้ดูแลระบบ ผลการประเมินยอมรับจากผู้ใช้งาน จำนวน 20 คน พบว่า ทางด้านฟังก์ชันของระบบ มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด รองลงมาด้านการรักษาความปลอดภัยของข้อมูลในระบบ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ด้านความง่ายต่อการใช้งานระบบ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด และด้านประสิทธิภาพการทำงานของระบบ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ : ทุนการศึกษา, มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี, ระบบจัดการ, เว็บแอปพลิเคชัน

ABSTRACT

This research objectives were 1) to develop a web application of the Scholarship Management System of Phetchaburi Rajabhat University and 2) to assess the users' recognition of the application. Research and development (R & D model) was used as a research methodology in this study. It started with a structural analysis. Then, the system was developed with a prototype model which involved using languages of PHP, HTML, JAVASCRIPT, CSS and MySQL database management system. A set of questionnaires was used for the assessment of recognition from the users.

The research results were as follows : 1) the system consisted of 3 main functions which included the scholarship pool management, the applicant management, and the administrator management, 2) the results from the assessment of recognition by 20 users showed that the aspect of the function of the system was at the highest level. the aspect of security of the data in the system was also at the highest level. the aspect of simplicity to use the system was at the highest level. and the aspect of efficiency of the system was at the highest level.

Keywords: Scholarship, Phetchaburi Rajabhat University, Management System, Web Application

การทดสอบระบบควบคุมเครื่องลูกข่ายด้วยซอฟต์แวร์บริหารจัดการเซิร์ฟเวอร์ดีสก์เลสส์ The Testing of Client Controlled System by Diskless Server Management Software

อนันต์ เล็กสู^{1*} ปิติพล พลพูน² และ ธาณิล ม่วงพูน³

สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
anan.217052@gmail.com^{*}, pitiphol@webmail.npru.ac.th², signal@webmail.npru.ac.th³

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ติดตั้งและทดสอบระบบควบคุมเครื่องลูกข่ายด้วยซอฟต์แวร์บริหารจัดการเซิร์ฟเวอร์ดีสก์เลสส์ 2) ทดสอบประสิทธิภาพของระบบ และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของระบบ การออกแบบการทำงานของระบบจะติดตั้งส่วนบูทของเครื่องลูกข่ายไว้ที่เซิร์ฟเวอร์ เมื่อเครื่องลูกข่ายเปิดเครื่องจะโหลดข้อมูลจากเซิร์ฟเวอร์และทำการบูทเครื่อง การทดลองใช้งานจะทดสอบกับเครื่องลูกข่ายจำนวน 30 เครื่อง กับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

ผลการศึกษาพบว่า 1) การติดตั้งและทดสอบระบบควบคุมเครื่องลูกข่ายด้วยซอฟต์แวร์บริหารจัดการเซิร์ฟเวอร์ดีสก์เลสส์ พบว่าระบบสามารถใช้งานได้ปกติทั้ง 30 เครื่อง เครื่องแม่ข่ายสามารถควบคุมการทำงานของเครื่องลูกข่ายได้ 2) ผลจากการทดสอบประสิทธิภาพโดยผู้เชี่ยวชาญด้านคอมพิวเตอร์และเครือข่าย จำนวน 3 ท่าน พบว่าระบบควบคุมเครื่องลูกข่ายด้วยซอฟต์แวร์บริหารจัดการเซิร์ฟเวอร์ดีสก์เลสส์ มีประสิทธิภาพอยู่ในระดับมาก และ 3) ผลจากการสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่ทดลองใช้ระบบ พบว่าผู้ใช้มีความพึงพอใจต่อการใช้ระบบอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : การทำงานแบบไร้ดีสก์, ซอฟต์แวร์แม่ข่าย, ซอฟต์แวร์ประยุกต์, การลดค่าใช้จ่าย

ABSTRACT

The purposes of the research are to 1) set up and test a client controlled system using a diskless server management, 2) evaluate the performance of the system, and 3) evaluate user satisfaction towards the system. In terms of the design of the system, we install a client booting mechanism on a server. They clients download the data from the server and proceed the booting procedures. We conducted an experiment on a system consisted of 30 client devices and a group of users which are students in Computer Technology department of Nakhon Pathom Rajabhat University.

The result of the experiment, we found that 1) all the client devices can be operated normally and are controlled by the server. Furthermore, 2) we asked three specialists in computer and network field to evaluate our system. As a result, the system performance is in a very high level. Finally, we evaluated the system from the opinions of the user. The result is as expected which is very high.

Keywords : diskless, server management, application, cost reduction

การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อเผยแพร่สมุนไพรไทยบนแอนดรอยด์

Thai releases herbs application development based on Android

กิตติธเนศ ประยงค์ทรัพย์^{1*} เกล้ากัลยา ศิลาจันทร์² และ ชานิล ม่วงพูล³

สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

kitthanet_prayongsab@hotmail.com^{*}, klaokanlaya@gmail.com², signal@webmail.npru.ac.th³

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อเผยแพร่สมุนไพรไทยบนแอนดรอยด์ 2) ทดสอบประสิทธิภาพของระบบ และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของผู้ทดสอบการใช้งาน กลุ่มเป้าหมายของการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ นักศึกษาสาขาวิชาสาธารณสุข มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จำนวน 30 คน เครื่องมือการวิจัย ได้แก่ แอปพลิเคชันเพื่อเผยแพร่สมุนไพรไทยบนแอนดรอยด์ แบบประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ และแบบสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) แอปพลิเคชันเพื่อเผยแพร่สมุนไพรไทยบนแอนดรอยด์ พบว่ามีความสมบูรณ์ มีเนื้อหาครบตามขอบเขตการพัฒนา 2) ผลการทดสอบประสิทธิภาพแอปพลิเคชันเพื่อเผยแพร่สมุนไพรไทยบนแอนดรอยด์ได้พัฒนาขึ้น โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับมาก และ 3) ข้อคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง ความพึงพอใจต่อการใช้งานแอปพลิเคชัน โดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : สมุนไพรไทย, แอปพลิเคชัน, แอนดรอยด์

ABSTRACT

This research aims to 1) develop an application for Thai releases herbs on Android, 2) perform the performance test on the system and 3) gather user opinion towards the application. The target group of this research is 30 students in Public Health department of Nakhon Pathom Rajabhat University. Quality assessment is evaluated by experts and using questionnaire on a sample group. The statistics used in the research are mean and standard deviation.

The result of this research suggests that the application is completely cover all a development an application for Thai releases herbs. Furthermore, user satisfaction level towards the application is highest.

Keywords : releases herbs, application, android

การพัฒนาแอปพลิเคชันการดูแลสุขภาพเบื้องต้นบนแอนดรอยด์ Android-based Basic Health Care Application

สว่างวุฒิ ไยสมุทร^{1*} อวยไชย อินทรสมบัติ² และ ชานิล ม่วงพูล³

สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
narutocoms@gmail.com^{*}, ouychai@webmail.npru.ac.th², signal@webmail.npru.ac.th³

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแอปพลิเคชันการดูแลสุขภาพเบื้องต้นบนแอนดรอยด์ 2) สอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแอปพลิเคชัน และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้งานแอปพลิเคชันที่พัฒนาขึ้น กลุ่มเป้าหมายของการศึกษาคือ นักศึกษาสาขาวิชาสาธารณสุข มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จำนวน 30 คน เครื่องมือการวิจัย ได้แก่ แอปพลิเคชันการดูแลสุขภาพเบื้องต้นบนแอนดรอยด์ แบบประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ และแบบสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาแอปพลิเคชันการดูแลสุขภาพเบื้องต้นบนแอนดรอยด์ พบว่ามีความสมบูรณ์ มีเนื้อหาครบตามขอบเขตการพัฒนา 2) ผลการสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ที่มีต่อการพัฒนาแอปพลิเคชันการดูแลสุขภาพเบื้องต้นบนแอนดรอยด์พบว่า โดยรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก และ 3) ความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อการใช้งานแอปพลิเคชัน โดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: การดูแลสุขภาพ, แอปพลิเคชัน, แอนดรอยด์

ABSTRACT

This research aims to 1) develop an application for basic health care on Android, 2) perform the performance test on the system and 3) gather user opinion towards the application. The target group of this research is 30 students in Public Health department of Nakhon Pathom Rajabhat University. Quality assessment is evaluated by experts and using a questionnaire on a sample group. The statistics used in the research are mean and standard deviation.

The result of this research suggests that the application is completely cover all the development extent for basic health care. Furthermore, user satisfaction level towards the application is in the highest level.

Keywords: Basic health, Application, Android

การพัฒนาแอปพลิเคชันแนะนำประเทศในกลุ่มอาเซียนบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ Android-based Application Given Information of ASEAN Countries

วราพล ศรีประเสริฐ^{1*} อวยไชย อินทรสมบัติ² และ ธาณิล ม่วงพูล³
สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
aof338545@gmail.com^{*}, ouychai@webmail.npru.ac.th², signal@webmail.npru.ac.th³

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแอปพลิเคชันแนะนำประเทศในกลุ่มอาเซียนบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ 2) ทดสอบประสิทธิภาพแอปพลิเคชัน และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้แอปพลิเคชัน กลุ่มตัวอย่างสำหรับทดลองใช้แอปพลิเคชัน ได้แก่ นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา อาเซียนศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ภาคเรียนที่ 1/2560 จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แอปพลิเคชันแนะนำประเทศในกลุ่มอาเซียนบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ แบบสอบถามประเมินประสิทธิภาพ และแบบสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง สถิติที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) แอปพลิเคชันแนะนำประเทศในกลุ่มอาเซียนบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ มีความสมบูรณ์ มีเนื้อหาครบตามขอบเขตของวัตถุประสงค์ 2) ผลการทดสอบประสิทธิภาพของแอปพลิเคชัน โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน โดยรวมอยู่ในระดับมาก และ 3) ระดับความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง โดยรวมอยู่ในระดับระดับมาก

คำสำคัญ: อาเซียนศึกษา, ประชาคมอาเซียน, แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์โมบาย

ABSTRACT

This research is to 1) develop on Android-based application which gives information about the countries in ASEAN, 2) Conduct a performance test on the application, and 3) evaluate were satisfaction towards the application. The sampling users are 30 students in ASEAN study course for the first semester within Nakhon Pathom Rajabhat University. The research tools are including the application, a performance assessment form, and a satisfaction questionnaire. The statistics used in this research are average (\bar{X}) and standard deviation (*S.D.*)

In this paper, 1) we introduce an Android-based application given information of ASEAN countries which is built to fully meet all development scope. 2) The performance of the application is evaluated by five experts and gets a very high score. Furthermore, 3) the application is graded by user satisfaction which we also get a very high level.

Keywords: ASEAN education, ASEAN communication, application on mobile

การพัฒนาแอปพลิเคชันการให้ข้อมูลการต่อภาษีรถยนต์ประจำปีบนแอนดรอยด์ Android-based Application Providing Information of Annual Car Tax

อนุรักษ์ ภูห้อย^{1*} อวยไชย อินทรสมบัติ² และธานีล ม่วงพูล³
สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
beerjibjib@gmail.com^{*}, ouychai@webmail.npru.ac.th², signal@webmail.npru.ac.th³

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแอปพลิเคชันการให้ข้อมูลการต่อภาษีรถยนต์ประจำปีบนแอนดรอยด์ 2) ทดสอบประสิทธิภาพของแอปพลิเคชัน และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของผู้ทดสอบการใช้งาน กลุ่มเป้าหมายของการศึกษาคือ อาจารย์ นักศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ซึ่งเป็นผู้ที่มีรถยนต์และมีใบอนุญาตขับรถส่วนบุคคล จำนวน 30 คน เครื่องมือการวิจัย ได้แก่ แอปพลิเคชันการให้ข้อมูลการต่อภาษีรถยนต์ประจำปีบนแอนดรอยด์ แบบประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ และแบบสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) แอปพลิเคชันการให้ข้อมูลการต่อภาษีรถยนต์ประจำปีบนแอนดรอยด์ พบว่ามีความสมบูรณ์ มีเนื้อหาครบตามขอบเขตการพัฒนา 2) ผลการทดสอบประสิทธิภาพแอปพลิเคชันการให้ข้อมูลการต่อภาษีรถยนต์ประจำปีบนแอนดรอยด์ที่ได้พัฒนาขึ้น โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับมาก และ 3) ความพึงพอใจต่อการใช้งานแอปพลิเคชันของกลุ่มตัวอย่าง โดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : การต่อภาษีรถยนต์, แอปพลิเคชัน, แอนดรอยด์

ABSTRACT

This study is to 1) develop on Android-based application which provides information about annual car tax, 2) run a performance test on the system and 3) evaluate user satisfaction towards the application. The sample users are including 30 students or instructors in Faculty of Science and Technology at Nakhon Pathom Rajabhat University. The research tools are including the application, a performance assessment form, and a satisfaction questionnaire. The statistics used in this research are average (\bar{x}) and standard deviation (*S.D.*)

In this paper, we introduce an Android-based application given information of annual car tax which is designed and implemented to fully meet all development scope. Moreover, the user satisfaction towards our system is in a very high level.

Keywords: Automobile tax, Application, Android

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ เรื่องอวัยวะภายนอกบนแอนดรอยด์ Android-base instructional media application for external organs

วีชรารภรณ์ ศรีสุข^{1*}, อวยไชย อินทรสมบัติ² และ ธาณิด ม่วงพูล³
สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
watcharaporn103@gmail.com^{*}, ouychai@webmail.npru.ac.th², signal@webmail.npru.ac.th³

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อการเรียนรู้ เรื่องอวัยวะภายนอกบนแอนดรอยด์ และ 2) ประเมินผลประสิทธิภาพสื่อการเรียนรู้ การประเมินสื่อการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญด้านคอมพิวเตอร์ และกลุ่มตัวอย่างสำหรับทดสอบระบบ ได้แก่ ครูผู้สอนรายวิชาสุขศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เขตอำเภอเมืองนครปฐม จังหวัดนครปฐม จำนวน 30 คน ซึ่งเป็นครูผู้สอนที่มีประสบการณ์การสอนมาแล้วไม่น้อยกว่า 5 ปี เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผลเป็นแบบสอบถามวัดความคิดเห็นของครูผู้สอน สถิติที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) พัฒนาสื่อการเรียนรู้ เรื่องอวัยวะภายนอกบนแอนดรอยด์ พบว่ามีความสมบูรณ์ มีเนื้อหาครบตามขอบเขตการเรียนการสอนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 2) ผลการทดสอบประสิทธิภาพสื่อการเรียนรู้ เรื่องอวัยวะภายนอกบนแอนดรอยด์ที่ได้พัฒนาขึ้น โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน โดยรวมอยู่ในระดับมาก 3) ข้อคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง ระดับความคิดเห็นต่อการใช้งานสื่อการเรียนรู้ โดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: แอปพลิเคชันสื่อการสอน, สื่อการเรียนรู้ อวัยวะภายนอก, สื่อการสอนผ่านอุปกรณ์โมบาย

ABSTRACT

This research aims to 1) develop an Android-based educational applications for studying external organs, and 2) evaluate the satisfaction level of computer experts and a group for sample users towards our application. The sample users are including 30 health education lecturers teaching first grade students in Mueang Nakhon Pathom province, Nakhon Pathom city. We choose only the lecturers with at least five-year teaching experience. In terms of evaluation tools, we use a questionnaire to measure user satisfaction in average and standard deviation.

The result of this research suggests that the application is completely cover all learning materials for teaching first graders about internal organs. Furthermore, user satisfaction level towards the application is very high.

Keywords: Instructional media application, External organs Media, Instructional media on mobile

การศึกษามลพิษทางเสียงพื้นที่ริมคลองสมถวิล อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม ปี 2560 ด้วยระบบสารสนเทศภูมิศาสตร์ (GIS)

THE STUDY NOISE POLLUTION IN THE AREA BY THE CANAL SOMTHAVIL DISTRICT THE MUANG PROVINCE MAHA SARAKHAM YEAR 2017WITH GEOGRAPHIC INFORMMATION SYSTEM (GIS)

สุทัศน์ย์ ปลัดศรีช่วย^{1*} สุธิดา ศรีมันตะ² และ อำนาจ แสงกุดเลาะ³

สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศภูมิศาสตร์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม¹และสาขาเทคโนโลยี
สารสนเทศภูมิศาสตร์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม²
jsutudsanee@gmail.com^{*}, Sutida.Srimanta@gmail.com², amnat.sa@rmu.ac.th³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) จัดทำแผนที่แสดงระดับมลพิษทางเสียงพื้นที่ริมคลองสมถวิล อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 2) ศึกษาแหล่งกำเนิดมลพิษทางเสียงในเขตพื้นที่ศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ในการวิจัยเป็นจุดตรวจวัดค่าความดังเสียง 2 ฟังคลองสมถวิลโดยการสร้างเส้นกริดให้มีระยะห่างกัน 100 เมตร และมีจำนวนจุดตรวจวัดรวมทั้งสิ้นจำนวน 130 จุด เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เครื่องวัดเสียง รุ่น EXTECH 407730 และสมาร์ตโฟน3G ขึ้นไปเพื่อใช้ในการระบุตำแหน่งที่ตั้งจุดตรวจวัดค่าความดังเสียง จัดทำแผนที่ระดับมลพิษทางเสียงด้วยเทคนิคการประมาณค่า Interpolation แบบ Kriging ด้วยโปรแกรม ArcMap 10.2 จัดทำแผนที่ออนไลน์เพื่อระบุตำแหน่งจุดตรวจวัดค่าความดังเสียงสำหรับการสำรวจภาคสนาม โดยใช้ Google Map สถิติที่ใช้ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย

ผลการวิจัยพบว่า จากผลการศึกษามลพิษทางเสียงพื้นที่ริมคลองสมถวิล อำเภอเมืองจังหวัดมหาสารคาม ปี 2560 พบว่า ค่าระดับเสียงที่ตรวจวัดได้มีค่าความดังเสียงต่ำสุดอยู่ที่ 38 เดซิเบล ค่าสูงสุดอยู่ที่ 88 เดซิเบล และมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 62.6 โดยช่วงกริดที่มีเสียงดังที่สุดเป็นแหล่งที่ 1 ได้แก่ โซน D4, A5-F5 ซึ่งอยู่บริเวณต้นคลองสมถวิลไปจนถึงซอยสมถวิล 33 ช่วงกริดที่มีเสียงดังที่สุดเป็นแหล่งที่ 2 ได้แก่โซน G4-M4 และ G5-N5 ซึ่งอยู่ระหว่างซอยสมถวิล 33 ไปจนถึงซอยสะพานแสงเจริญ และช่วงกริดที่มีเสียงดังที่สุดเป็นแหล่งที่ 3 ได้แก่ โซน J2 K2 L2 M2 อยู่บริเวณโค้งกึ่งกลางคลองสมถวิล และโซนที่มีเสียงดังที่สุดเป็นแหล่งที่ 4 คือโซน X3 Y3 Z3, W4, X5-Z5 ตั้งอยู่บริเวณสี่แยกหน้าโรงพยาบาลมหาสารคาม โดยแหล่งที่มีค่าเฉลี่ยความดังเสียงเกิน 80 เดซิเบลขึ้นไปซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่อาจเป็นอันตรายต่อสุขภาพ แหล่งที่ 1 ได้แก่เสียงที่ดังมาจากสถานประกอบการร้านอาหาร เช่น ร้านหมูกระป๋องเป็นหลักเนื่องจากมีผู้คนเข้าใช้บริการเป็นจำนวนมากและมีอยู่ติดกันหลายร้าน แหล่งที่ 2 และ 3 มาจากเสียงของสถานบันเทิงซึ่งมีอยู่ติดกันเป็นจำนวนมากหลายร้านบวกกับการเปิดเพลงและเล่นดนตรีภายในร้านจึงทำให้มีค่าเสียงที่สูง แหล่งที่มีทำให้เกิดมลพิษทางเสียงแหล่งที่ 4 ส่วนหลักๆ มาจากเสียง ยานพาหนะที่สัญจรในเขตพื้นที่ริมคลองสมถวิลและบริเวณ 4 แยก สืบเนื่องจากเสียงของรถจักรยานยนต์เป็นเสียงที่ถูกปรับแต่งท่อนให้ดังผิดจากปกติจึงทำให้มีค่าเสียงที่ดังมาก จากการนำค่าที่ตรวจวัดได้มาเทียบกับค่ามาตรฐานการวัดระดับเสียงโดยไปทั่วเฉลี่ย 24 ชั่วโมง ของกรมควบคุมมลพิษ ซึ่งกำหนดไว้ว่าต้องไม่เกิน 70 เดซิเบล พบว่าระดับเสียงจากพื้นที่ศึกษา มีค่าเกินมาตรฐานไป 17-18 เดซิเบล และผลที่ได้ซึ่งอยู่ในเกณฑ์มาตรฐานบ่งชี้ได้ว่าระดับเสียงที่เกิดขึ้นมีความเสี่ยงและอาจส่งผลกระทบต่อสุขภาพของผู้ที่อยู่อาศัยในเขตพื้นที่ริมคลองสมถวิล อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม

คำสำคัญ: ระบบสารสนเทศภูมิศาสตร์, มลพิษทางเสียง, แผนที่ระดับความดังเสียง, แหล่งกำเนิดมลพิษทางเสียง

ABSTRACT

This research aims to 1) to prepare a map showing the level of noise pollution in the canal SomthavilMuangMahaSarakhm 2) to study the sources of noise pollution in the area of education. The sample in this research is to measure the volume of 2 canals Somthavil by establishing grid lines are spaced 100 meters and the number of measurement points, a total of 130 points were used in the research were used. EXTECH 407730 noise generation and smart 3G phone to use in identifying the location of the measurement volume. Mapping the noise estimation technique. Interpolation Kriging model using ArcMap 10.2 online mapping to identify where the measurement volume for field survey using Google Map The statistical percentages.

The study indicated that: The study noise pollution in the canal SomthavilMuangMahaSarakhm year 2560 found that the sound level measurements have the volume lowered to 38 decibels, the maximum is 88 decibels and features. average of 62.6 by the grid is the most noisy zones 1, D4, A5-F5, located at the canal Somthavil alley to the local grid, the 33 most noisy sources. Zones 2 and G4-M4 G5 N5, between Soi 33 to SoiSomthavil a pretty steady light. And the grid is the most noisy Zones 3 J2 K2 L2 M2 curve centered around the canal Somthavil. Noisy zone and the zone is a 4 X3 Y3 Z3, W4, X5-Z5 is desired intersection of University Hospital. The source has an average volume of 80 decibels or more, which is considered to be a health hazard sources 1 include noise from restaurant establishments Such as a pig, rabbit, primarily because people use the service a lot and adjacent several sources, 2 and 3 from the sound of entertainment, which is adjacent to several restaurants, plus music and play. music store, making it a high sound. Sources of pollution, sound sources, four main parts of a vehicle traveling in the area of the canal Somthavil within 4 separate due to the sound of a motorcycle sound that is customized pipes to be irregular so. making a very loud noise. From the measured values are compared with the standard measurement volume by an average of over 24 hours of PCD. Which is defined as having no more than 70 decibels, the noise level from the study area. Exceeded the standard to 17-18 decibels, and the result is within the standard indicates that volume occurring at risk and could affect the health of people living in the area of the canal. TawilMuangMahaSarakhm

Keywords: pollution, Decibel, Map, birthplace

การพัฒนาแอปพลิเคชันการควบคุมหุ่นยนต์ซูโม บังคับด้วยสมาร์ทโฟนบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์

Development of robot control applications Sumo Compulsory with the smartphone on the Android operating system.

สุพศิน ลุนบง^{1*} และ ญัฐพงศ์ พลสยม²

นักศึกษาศาสาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการสื่อสาร คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม¹

supasin555@hotmail.com^{*}, nuttapong.po@rmu.ac.th²

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแอปพลิเคชันการควบคุมหุ่นยนต์ซูโม บังคับด้วยสมาร์ทโฟนบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ 2) ประเมินคุณภาพของแอปพลิเคชันการควบคุมหุ่นยนต์ซูโม บังคับด้วยสมาร์ทโฟนบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ กลุ่มเป้าหมาย ในการศึกษาคือ ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาแอปพลิเคชัน และหุ่นยนต์ จำนวน 3 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ แอปพลิเคชันการควบคุมหุ่นยนต์ซูโม บังคับด้วยสมาร์ทโฟนบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ แบบประเมินคุณภาพการควบคุมหุ่นยนต์ซูโม บังคับด้วยสมาร์ทโฟนบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ สถิติที่ใช้ ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ การหาค่าเฉลี่ยและการหาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) แอปพลิเคชันการควบคุมหุ่นยนต์ซูโม บังคับด้วยสมาร์ทโฟนบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย ฟังก์ชันการทำงาน หุ่นยนต์เคลื่อนที่โดยการใช้นิ้วคลิก 4 ล้อ หุ่นยนต์เคลื่อนที่ไปด้านหน้า หุ่นยนต์เคลื่อนที่ถอยหลัง หุ่นยนต์เคลื่อนที่ไปด้านซ้าย หุ่นยนต์เคลื่อนที่ไปด้านขวา หุ่นยนต์หมุนซ้าย หุ่นยนต์หมุนขวา 2) คุณภาพของแอปพลิเคชันการควบคุมหุ่นยนต์ซูโม บังคับด้วยสมาร์ทโฟนบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ อยู่ในระดับดีมาก

คำสำคัญ: หุ่นยนต์ซูโม, แอปพลิเคชัน, ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์

ABSTRACT

This research aims to 1) develop a robot control application Sumo Mandatory with smartphones on Android. 2) Assess the quality of the application. Sumo robot control. Mandatory with smartphones on the Android operating system. target group The study is The application development and robotics experts are three. The tools used in the study are application control robot Sumo. Mandatory with smartphones on the Android operating system. Robot Sumo Quality Control Enforced with smartphones on the Android operating system. Statistics used in data analysis are the mean and standard deviation.

The research found that: 1) Sumo robot control applications. Mandatory with smartphones on the Android operating system. The developed. Functionality 4-wheel mobile robot moving forward Moving robot The robot moves to the left. The robot moves to the right. Left rotary robot Right-handed robots. 2) The quality of application control robot sumo. Mandatory with smartphones on the Android operating system. Very high

Keywords : robot Sumo , application , Android operating system

การศึกษาผลผลิตมันแกว อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม โดยใช้ระบบสารสนเทศภูมิศาสตร์ The study of Production Borabue District Maha Sarakham using Geographic Information Systems (GIS)

กัลยา วิชัยวงษ์^{1*} ศิราณี เพี้ยขามาตย์² และ อำนาจ แสงกุดเลาะ³
สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศภูมิศาสตร์¹ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม²
kalyalo65@gmail.com^{*}, siranee.noey@gmail.com²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์หาพื้นที่ปลูกมันแกวในอำเภอบรบือ จังหวัด มหาสารคาม โดยใช้ระบบสารสนเทศภูมิศาสตร์ 2) ศึกษาผลผลิตมันแกวในอำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม โดยใช้ระบบสารสนเทศภูมิศาสตร์ ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เกษตรกรผู้ปลูกมันแกวทั้งหมด ในอำเภอบรบือ จำนวน 445 คน คัดเป็นกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงโดยเป็นเกษตรกรผู้ปลูกมันแกวที่มาลงทะเบียนที่มาลงทะเบียนกับสำนักงานเกษตรอำเภอบรบือ จำนวน 445 ราย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) เครื่องมือระบุตำแหน่งบนผิวโลก 2) กล้องถ่ายภาพ 3) โปรแกรม ArcGIS 10.2 4) เว็บไซต์ USGS 5) โปรแกรม Universal Maps Downloader 6) โปรแกรม Microsoft excel 7) เว็บไซต์ GPS Coordinate Converter, Maps and Info สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการวิเคราะห์หาพื้นที่ปลูกมันแกวในอำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม โดยใช้ระบบสารสนเทศภูมิศาสตร์ จากการจำแนกภาพถ่ายดาวเทียม Landsat 8 แบบกำกับดูแล (Supervised Classification) ร่วมกับการจำแนกด้วยตาเปล่า (Visual interpretation) จากภาพถ่ายดาวเทียมความละเอียดสูง พบว่ามีพื้นที่ปลูกมันแกวจำนวน 3,916 ไร่ 2) ผลการศึกษาผลผลิตมันแกวในอำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม โดยใช้ระบบสารสนเทศภูมิศาสตร์ ผลการวิเคราะห์หาผลผลิตมันแกวทั้งหมดในอำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม ประมาณ 50,571 ตัน พื้นที่ที่มีผลผลิตมากที่สุดคือ ตำบลหนองสิม ประมาณ 5,483 ตัน รองลงมาคือตำบลบรบือ มีผลผลิตประมาณ 5,397 ตัน และตำบลวังใหม่ มีผลผลิตประมาณ 2,238 ตัน

คำสำคัญ: ภาพถ่ายดาวเทียม, ระบบสารสนเทศภูมิศาสตร์, พื้นที่ปลูกมันแกว

ABSTRACT

This research aims to objectives 1) to evaluate the yam-growing areas in Maha Sarakham district Borabue using geographic information systems (GIS) 2) study yam production in the district Borabue. Mahasarakham province Using the Study of yam production Borabue District Maha Sarakham using geographic information systems (GIS) The population was Growers who are registered with the District Agriculture Office 445 Borabue Tools used in research 1) GlobalPositioning System: GPS 2) Camera 3) Program Arc GIS 10.2 4) Website USGS 5) Program Universal Maps Downloader 6) Program Microsoft excel 7) Website GPS Coordinate Converter, Maps and Info The statistics used to analyze data were averaged to calculate the average yield.

The results showed that 1) The results for yam growing areas in the district Borabue. Mahasarakham province Using geographic information systems (GIS) The resolution satellite imagery supervisory Landsat 8 (Supervised Classification) and identification with the naked eye (Visual interpretation) of high-resolution satellite imagery. Find a space to plant 3,916 hectares of yam 2) study yam production in the district Borabue. Mahasarakham province By using geographic information systems (GIS) analysis for yam production in the district Borabue. Maha Sarakham is 50,571 tons The most productive area is Nong Sim sub district About 5,483 tons The second is Borebue sub district The yield is about 5,397 tons And Wang Mai sub district has a yield of about 2,238 tons.

Keywords: satellite imagery, geographic information systems, yam-growing areas

การศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงพื้นที่ปลูกยางพาราใน จังหวัดเลย กรณีศึกษาปี พ.ศ.2550 และปี พ.ศ.2559

A STUDY OF FACTORS AFFECTING RUBBER PLANTATION AREA CHANGE IN LOEI PROVINCE CASE STUDY : 2007 AND 2016

รัชฎา เทลี^{1*} ศษิมาภรณ์ โสภาน² และ ชนะชัย อวนวัง³

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศภูมิศาสตร์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม¹ และ
สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศภูมิศาสตร์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม^{2, 3}
ratchada.jimza@gmail.com^{*}, sasimapon_pay@hotmail.com², arjanbung@gmail.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาการเปลี่ยนแปลงพื้นที่ปลูกยางพาราในจังหวัดเลย ปี พ.ศ.2550 และปี พ.ศ.2559 และ 2) ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงพื้นที่ปลูกยางพาราของเกษตรกรในจังหวัดเลยวิธีการการศึกษาได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากหน่วยงานต่างๆ และแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้องและสอบถามจากเกษตรกรกลุ่มตัวอย่างผู้ปลูกยางพาราจำนวน 400 คน โดยวิธีคำนวณจากสูตร Yamane เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย โปรแกรมระบบสารสนเทศภูมิศาสตร์ Arc GIS 10.2 โปรแกรม Microsoft Excel สถิติที่ใช้ได้แก่ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ยเลขคณิต(Arithmetic Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's product moment correlation coefficient)

ผลการวิจัยพบว่า 1) การเปลี่ยนแปลงพื้นที่ปลูกยางพาราโดยรวมเพิ่มขึ้น 896,425 ไร่ พื้นที่ปลูกยางพาราคงที่ 275,492 ไร่ พื้นที่ปลูกยางพาราลดลง 45,871 ไร่ และพื้นที่อื่นๆ 5,922,844 ไร่ และ 2) ปัจจัยที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงพื้นที่ปลูกยางพารา พบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงพื้นที่ปลูกยางพารา มากที่สุดสามลำดับแรกคือ ปัจจัยด้านเศรษฐกิจ ที่ระดับค่าเฉลี่ย 4.33 รองลงมา คือ ปัจจัยด้านสังคม ที่ระดับ ค่าเฉลี่ย 4.28 และปัจจัยด้านกายภาพ ที่ระดับค่าเฉลี่ย 4.24 ตามลำดับ การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลพื้นฐานทั่วไปกับปัจจัยที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงพื้นที่ปลูกยางพาราในจังหวัดเลย ปัจจัย 4 ด้าน และปัจจัยย่อย พบว่าปัจจัย 4 ด้าน ไม่มีความสัมพันธ์กัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และ 0.01 การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลพื้นฐานทั่วไปกับปัจจัยย่อย พบว่า มีความสัมพันธ์กัน พบว่า อายุสัมพันธ์กับพื้นที่ใกล้แหล่งรับซื้อผลผลิต ($r = 0.148$, sig. = 0.003), อายุสัมพันธ์กับด้านราคามีผลต่อการจูงใจในการปลูกยางพารา ($r = 0.110$, sig. = 0.028), ระดับการศึกษาสัมพันธ์กับด้านราคามีผลต่อการจูงใจในการปลูกยางพารา ($r = -0.140$, sig. = 0.005), ระดับการศึกษาสัมพันธ์กับต้นทุนในการปลูกเมื่อเทียบกับการเพาะปลูกพืชอย่างอื่น ($r = 0.098$, sig. = 0.049), อาชีพสัมพันธ์กับต้นทุนในการปลูกเมื่อเทียบกับการเพาะปลูกพืชอย่างอื่น ($r = 0.131$, sig. = 0.009) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และ 0.01 ตามลำดับ

คำสำคัญ: พื้นที่เปลี่ยนแปลงยางพารา, ปัจจัย, ระบบสารสนเทศภูมิศาสตร์, การซ่อนทับข้อมูลแผนที่

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) study the rubber growing areas in the province, year 2550 and year 2559, and 2) to study the factors affecting changes in rubber farmers in the province. at all Methods The study collected data from various agencies. And resources related inquiries from farmers and growers sample timber 400 by Yamane formula used in the research. GIS program Arc GIS 10.2, Microsoft Excel statistics used were percentage, arithmetic. Standard Deviation Correlation coefficient of Pearson.

The research findings showed that the 1) the area of rubber increased by 896 425 hectares of plantation timber, fixed 275 492 hectares of plantation timber, down 45,871 acres and the rest 5,922,844 acres and 2) factors affecting the growing area. Timber found that the factors affecting changes in rubber plantations. The first three are Economic factors The average level was 4.33 consider the social factors of 4.28 and an average physical factors. The average level 4.24, respectively. To study the relationship between background information on factors affecting the rubber plantations in the province of factors and factor 4, subsection 4 of the factors not related. The significance level of 0.05 and 0.01 to study the relationship between background information on the factors they found that the relationship between the age relative to the area near the resources to purchase the output ($r = 0.148$, sig. = 0.003). Age was associated with price Affect the motivation for planting rubber ($r = 0.110$, sig. = 0.028), education levels correlate with the price affects the motivation for planting rubber ($r = -0.140$, sig. = 0.005), levels. studies related to the costs of planting compared to the cultivation of other ($r = 0.098$, sig. = 0.049), professional relationships with the costs of planting compared to the cultivation of other ($r = 0.131$, sig. = 0.009), statistically significant at 0.05 and 0.01 respectively.

Keywords: The area changed of rubber. ,factor, Map overlay, Geographic Information System

ระบบสารสนเทศการจองห้องเรียนและห้องประชุมออนไลน์ กรณีศึกษา
มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

Development of Classroom and Meeting Room Online Booking Information
System a Case Study of Sisaket Rajabhat University.

พัชราภรณ์ หนูนวงศ์^{1*} นภาพร โทมระ² อังคณา จันทราชัย³ และ เสาวลักษณ์ รักชอบ⁴
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจและการบัญชี มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ¹
patcharaporn.nunw57@sskru.ac.th*, p.panichkul@sskru.ac.th

บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบสารสนเทศการจองห้องเรียนและห้องประชุมออนไลน์ กรณีศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ 2) ประเมินประสิทธิภาพของระบบสารสนเทศการจองห้องเรียนและห้องประชุมออนไลน์ กรณีศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ 3) ประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานระบบสารสนเทศการจองห้องเรียนและห้องประชุมออนไลน์ กรณีศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ เครื่องมือในการวิจัยประกอบด้วยระบบสารสนเทศการจองห้องเรียนและห้องประชุมออนไลน์ กรณีศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ แบบสอบถามประเมินประสิทธิภาพของระบบสารสนเทศการจองห้องเรียนและห้องประชุมออนไลน์ กรณีศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ซึ่งประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านคอมพิวเตอร์ และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ใช้ระบบสารสนเทศการจองห้องเรียนและห้องประชุมออนไลน์ กรณีศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ โดยกลุ่มผู้ใช้ระบบคือนักศึกษา อาจารย์ และผู้ดูแลระบบ ในมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาระบบสารสนเทศการจองห้องเรียนและห้องประชุมออนไลน์ กรณีศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ระบบที่พัฒนาขึ้นประกอบไปด้วย 2 ฟังก์ชันหลัก คือ หน้าผู้ใช้งาน (หน้าบ้าน) สำหรับนักศึกษา และอาจารย์ ส่วนจัดการข้อมูลห้อง (หลังบ้าน) สำหรับผู้ดูแลระบบ 2) ผลการประเมินประสิทธิภาพของการพัฒนาระบบสารสนเทศการจองห้องเรียนและห้องประชุมออนไลน์ กรณีศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และ 3) ผู้ใช้งานมีความพึงพอใจต่อระบบโดยอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ระบบสารสนเทศ, ระบบจองห้อง, ห้องเรียนและห้องประชุม

ABSTRACT

The objective of this research were to 1) develop Classroom and Meeting Room Online Booking Information Systems a Case Study of Sisaket Rajabhat University 2) evaluate the efficiency of Classroom and Meeting Room Online Booking Information Systems a Case Study of Sisaket Rajabhat University 3) evaluate user satisfaction of Classroom and Meeting Room Online Booking Information Systems a Case Study of Sisaket Rajabhat University. The tools used in this research were: Classroom and Meeting Room Online Booking Information Systems a Case Study of Sisaket Rajabhat University, efficiency evaluation questionnaire of Classroom and Meeting Room Online Booking Information Systems a Case Study of Sisaket Rajabhat University which is evaluated by computer experts, user satisfaction evaluation questionnaire of Classroom and Meeting Room Online Booking Information Systems a Case Study of Sisaket Rajabhat University. The users of the system were students, teachers, and system administration.

The research result were found that the system consists of 2 functions: users function (front-end) and classroom/meeting room data managing function 2) an efficiency evaluation result was in most level. and the satisfaction evaluation result was in high level.

Keywords: Information System, Room Booking System, Classrooms and meeting room

การพัฒนาแค็ตตาล็อกให้ข้อมูลยาแบบเสมือนจริง กรณีศึกษา ร้านล้านชำปามีตร อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ

Development of Virtual Drug Information Catalog Case Study: Lanshumpamit, Amphoe Mueang, Sisaket

นันธวัฒน์ บุญส่ง^{1*} วิทวัส กระทบ² ชีรศักดิ์ ห่อคำ³ และ ลัทธกัญญาญ์ กุญแก้ว⁴

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจและการบัญชี มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

nantawat.boon57@sskru.ac.th^{*}, clash_Emotion_2008@hotmail.com², p.panichkul@sskru.ac.th³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแค็ตตาล็อกให้ข้อมูลยาแบบเสมือนจริง กรณีศึกษา ร้านล้านชำปามีตร อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ 2) ประเมินประสิทธิภาพของแค็ตตาล็อกให้ข้อมูลยาแบบเสมือนจริง และ 3) สอบถามความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อแค็ตตาล็อกให้ข้อมูลยาแบบเสมือนจริง เครื่องมือในการวิจัยประกอบด้วยแค็ตตาล็อกให้ข้อมูลยาแบบเสมือนจริง แบบประเมินคุณภาพแค็ตตาล็อกให้ข้อมูลยาแบบเสมือนจริง ซึ่งประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านคอมพิวเตอร์ และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อแค็ตตาล็อกให้ข้อมูลยาแบบเสมือนจริง โดยกลุ่มผู้ใช้งานคือลูกค้าของร้านล้านชำปามีตร

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการออกแบบแค็ตตาล็อกให้ข้อมูลยาแบบเสมือนจริง กรณีศึกษา ร้านล้านชำปามีตร อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ ประกอบไปด้วย 2 ฟังก์ชันหลัก คือ แค็ตตาล็อกยาเสมือนจริง และวิดีโอแนะนำยาสามัญประจำบ้านที่สามารถดูได้ในลักษณะวิดีโออินโฟกราฟฟิก 2) ผลการประเมินคุณภาพของแค็ตตาล็อกให้ข้อมูลยาแบบเสมือนจริง โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และ 3) ความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อแค็ตตาล็อกให้ข้อมูลยาแบบเสมือนจริง โดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ความจริงเสมือน, AR, วิดีโออินโฟกราฟฟิก, แค็ตตาล็อก, ยา

ABSTRACT

The objective of this research were to 1) develop augmented reality catalog of drug, case study of Lanshumpamit, Amphoe Mueang, Si Sa Ket Province 2) evaluate the efficiency of augmented reality catalog of drug, case study of Lanshumpamit, Amphoe Mueang, Si Sa Ket Province and 3) evaluate user satisfaction of augmented reality catalog of drug, case study of Lanshumpamit, Amphoe Mueang, Si Sa Ket Province. The tools used in this research were: augmented reality catalog of drug, efficiency evaluation questionnaire of augmented reality catalog of drug which evaluated by computer experts, and user satisfaction evaluation questionnaire of augmented reality catalog of drug which evaluated by customer.

The research result were found that the system consists of 2 main functions: augmented reality catalog of drug and video infographic to recommend drug information. An efficiency evaluation result was in most level. and the satisfaction evaluation result was in most level.

Keywords: Augmented Reality, AR, Video Infographic, Catalog, drug

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนร่วมกับการเรียนแบบ
สืบเสาะความรู้ (5E) เรื่อง กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนห้วยเม็กวิทยาลัย

The Development of Computer Assisted Instruction by using inquiry learning (5E)
activities on technological process for Grade 10, Huaimekwittayakom School.

นัฐติยา สอนสุภาพ^{1*} และ กาญจนา พรหมศรี²

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม¹ และ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม²

bunnythechopper@hotmail.co.th*, kkaann1993@gmail.com²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ร่วมกับการเรียนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) เรื่อง กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนห้วยเม็กวิทยาลัย 2) ทดสอบประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่สร้างขึ้น 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ที่สร้างขึ้น 4) ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่สร้างขึ้น

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนห้วยเม็กวิทยาลัย มีค่าเท่ากับ 80.17/83.22 เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ 2) ดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่สร้างขึ้น มีค่าเท่ากับ 0.7214 คิดเป็นร้อยละ 72.14 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนห้วยเม็กวิทยาลัย หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) ความพึงพอใจที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ร่วมกับการเรียนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) เรื่อง กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ โรงเรียนห้วยเม็กวิทยาลัย โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน, การเรียนแบบสืบเสาะความรู้ (5E)

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) develop computer assisted instruction in combination with the inquiry-based learning (5E) process of information technology. 2) To find the effectiveness index of computer assisted instruction on information technology process. 3) To compare learning achievement before and after learning with computer assisted instruction on information technology process. 4) To study the satisfaction toward computer assisted instruction on information technology process of students in Grade 10.

The research findings showed that the 1) Learning Management Plan (5E). 2) Computer Assisted Instruction Lesson 3) Achievement Test Questionnaire 4) Satisfaction Questionnaire on Learning Management Using computer assisted instruction The results of the research were as follows: 1) The effectiveness of compute instruction (5E). Help teach information technology process. Of students in Grade 10 2) The effectiveness index of the Computer Assisted Instruction Lesson on Information Technology Process (EAP) was 80.17/ 83.22. Of students in Grade 10 is 0.7214. 72.14% on learning by using computer assisted instruction. 3) Learning Achievement in Information Technology Process Of students in Grade 10 after school is higher than before. 4) Satisfaction with Computer Assisted Instruction Lesson In combination with the inquiry-based learning (5E) process of information technology Huaimekwittayakom School The overall level is very high.

Keywords: Computer assisted instruction, Inquiry-based learning (5E)

การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แผนที่ความคิด เรื่อง คุณลักษณะ ของคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่อพ่วง กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

THE DEVELOPMENT OF MULTIMEDIA LESSON WITH MIND MAPPING TECHNIQUE ON COMPUTER ATTRIBUTE AND PERIPHERAL IN CAREER AND TECHNOLOGY FOR MATHAYOMSUKSA 4

จิตรลัดดา ศรีหาคำ^{1*}, ราตรี สุภาเชื้อ², วณิชา สาคร³, ปณิตญาพัฒน์ ชันทอง⁴ และ
อุบลวรรณ กิจคณะ⁵

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
conun22114@hotmail.com*

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แผนที่ความคิด เรื่อง คุณลักษณะของคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่อพ่วงให้ได้ตามเกณฑ์ 80/80 2) หาดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนมัลติมีเดียร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แผนที่ความคิด เรื่อง คุณลักษณะของคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่อพ่วง 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ที่เรียนด้วยบทเรียนมัลติมีเดียร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แผนที่ความคิด เรื่อง คุณลักษณะของคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่อพ่วงและ 4) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนมัลติมีเดียร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แผนที่ความคิด เรื่อง คุณลักษณะของคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่อพ่วง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/8 โรงเรียนชุมแพศึกษา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560

ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง คุณลักษณะของคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่อพ่วง มีค่าเท่ากับ 81.3/80.88 ประสิทธิภาพของบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง คุณลักษณะของคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่อพ่วง มีค่าเท่ากับ 0.74 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนมัลติมีเดียร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แผนที่ความคิด เรื่อง คุณลักษณะของคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่อพ่วง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมแพศึกษา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยบทเรียนมัลติมีเดียร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แผนที่ความคิด เรื่อง คุณลักษณะของคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่อพ่วง กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีโดยภาพรวม มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก

คำสำคัญ: บทเรียนมัลติมีเดีย, การจัดการเรียนรู้โดยใช้แผนที่ความคิด

ABSTRACT

The purposes of this research were to the development of multimedia lesson with mind mapping technique on computer attribute and peripheral in career and technology for mathayomsuksa 4, the criteria were 80/80 and find the effectiveness index of multimedia lesson with mind mapping technique on computer attribute and peripheral to compare students' learning achievement before and after using of multimedia lesson with mind mapping technique on computer attribute and peripheral and to the satisfaction of the students learned by using multimedia lesson with mind mapping technique on computer attribute and peripheral The sample used in this study consisted of 40 students of mathayomsuksa 4/8 attending Chumphaesysksa School , the first semester of the academic year of 2017.

The research found that Efficacy of multimedia lesson with mind mapping technique on computer attribute and peripheral was 81.3/80.88 which was the established criterion of 80/80 and The effectiveness index of multimedia lesson with mind mapping technique on computer attribute and peripheral was 0.7474 and Learning achievement before and after using multimedia lesson with mind mapping technique on computer attribute and peripheral, after learning more than before at the level of .05 and the satisfaction of the students learned by using multimedia lesson with mind mapping technique on computer attribute and peripheral was at a high level.

Keywords: MULTIMEDIA LESSON, MIND MAPPING TECHNIQUE

การพัฒนาบทเรียนบนเครือข่าย ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ แบบ TAI เรื่อง การส่งผ่านข้อมูลและอินเตอร์เฟซ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

THE DEVELOPMENT OF E - LEARNING WITH COOPERATIVE LEARNING TAI ON DATA TRANSMISSION AND INTEFACE FOR MATTAYOMSUKSA 6

จิตรลัดดา ศรีหาคำ^{1*}, ราตรี สุภาเอื้อง², วุฒิชยา สาคร³, ปณิตญาพัฒน์ ชันทอง⁴ และ
อุบลวรรณ กิจคณะ⁵

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม¹
chawannat.t@hotmail.com*

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนบนเครือข่าย ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ แบบ TAI เรื่อง การส่งผ่านข้อมูลและอินเตอร์เฟซ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเมืองสมเด็จ ให้ได้ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) หาดัชนีประสิทธิผลบทเรียนบนเครือข่าย ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ แบบ TAI เรื่อง การส่งผ่านข้อมูลและอินเตอร์เฟซ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเมืองสมเด็จ และ 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน บทเรียนบนเครือข่าย ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ แบบ TAI เรื่อง การส่งผ่านข้อมูลและอินเตอร์เฟซ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนบนเครือข่าย ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ แบบ เรื่อง การส่งผ่านข้อมูลและอินเตอร์เฟซ

ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาบทเรียนบนเครือข่าย ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ แบบ TAI เรื่อง การส่งผ่านข้อมูลและอินเตอร์เฟซ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.04/82.79 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 ดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้ด้วยบทเรียนบนเครือข่าย ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ แบบ TAI เรื่อง การส่งผ่านข้อมูลและอินเตอร์เฟซ ที่ผู้ศึกษาพัฒนาขึ้นมีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.55 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของบทเรียนบนเครือข่าย ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ แบบ TAI เรื่องการส่งผ่านข้อมูลและอินเตอร์เฟซชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนบนเครือข่าย ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ แบบ TAI เรื่อง การส่งผ่านข้อมูลและอินเตอร์เฟซ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจส่วนใหญ่อยู่ในระดับ พึงพอใจมากที่สุด

คำสำคัญ: บทเรียนบนเครือข่าย, การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

ABSTRACT

The purposes of the research were to develop of E-Learning with cooperative learning TAI on Data transmission and Interface for Mattayomsuksa 6 with efficiency based on 80/80. To study the effectiveness Index of develop of E-Learning with cooperative learning TAI on Data transmission and Interface for Mattayomsuksa 6. To compare pretest and posttest of achievement of E-Learning with cooperative learning TAI on Data transmission and Interface for Mattayomsuksa 6 and to study the satisfaction towards the E-Learning with cooperative learning TAI on Data transmission and Interface for Mattayomsuksa 6

The research findings showed that the efficiency of the develop of E-Learning with cooperative learning TAI on Data transmission and Interface for Mattayomsuksa 6, 81.04/82.79. The effectiveness index a E-Learning with cooperative learning TAI on Data transmission and Interface for Mattayomsuksa 6 was 0.55. The comparing academic achievement of E-Learning with cooperative learning TAI on Data transmission and Interface for Mattayomsuksa 6 posttest was higher than pretest at the .05 level of significance and The students' satisfaction towards the E-Learning with cooperative learning TAI on Data transmission and Interface for Mattayomsuksa 6 was excellence level.

Keywords: TAI, E-Learning

**การพัฒนาบทเรียนบนเครือข่ายโดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบกลุ่มสืบค้น
เรื่อง ข้อมูลสารสนเทศและความรู้ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการงานอาชีพ
และเทคโนโลยี 1 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสุวรรณภูมิพิทยไพศาล**

**Developing of web-based lessons using instructional management methods base on
Group Investigation Project on the topic Data information and knowledge. To promote
learning achievement. Occupations and Technology 1 for Mathayomsuksa 4 Students
At Suwannaphumpittayapaisarn School.**

จิตรราวดี สีลารัตน์^{1*} และ ขจรพงษ์ ร่วมแก้ว²
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม¹
seelarut@gmail.com^{*}

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) การพัฒนาบทเรียนบนเครือข่าย โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบกลุ่มสืบค้น ที่มีประสิทธิภาพ 80/80 2) ทดสอบประสิทธิภาพของการพัฒนาบทเรียนบนเครือข่าย โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบกลุ่มสืบค้น 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนบนเครือข่ายโดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบกลุ่มสืบค้น และ 4) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนบนเครือข่ายโดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบกลุ่มสืบค้น

ผลการศึกษา 1) ประสิทธิภาพของบทเรียนบนเครือข่าย โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบกลุ่มสืบค้น มีค่าเท่ากับ 81.77/81.29 2) ดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนบนเครือข่าย มีค่าเท่ากับ 0.7456 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ:บทเรียนบนเครือข่าย, การจัดการเรียนการสอนในรูปแบบกลุ่มสืบค้น, ข้อมูล สารสนเทศและความรู้

ABSTRACT

The purposes of the research were 1) to Developing of web-based lessons using instructional management methods base on Group Investigation. Effective 80/80 2) to determine the effectiveness index of Developing of web-based lessons 3) to compare results before and after learning of students with Developing of web-based lessons using 4) to the satisfaction of the students with Developing of web-based lessons using

The research findings showed that the 1) The effectiveness of web-based lessons using is equal to 81.77/81.29; 2) Effectiveness Index of web-based lessons using is equal to 0.7456 3) Knowledge-based learning achievement. After learning more than before. The statistical significance level. 05. 4) Satisfaction is at the highest level.

Keywords:web-based lessons, Group Investigation, Data information and knowledge

การพัฒนาบทเรียนออนไลน์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT
เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี1 เรื่อง เทคโนโลยี
สารสนเทศและการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียนสุวรรณภูมิพิทยไพศาล

Developing Online Learning base on Cooperative Learning using it technique Learning
Technique Enhance Achievement of Occupations and Technology Project on the
Topic information and communication technology for Mathayomsuksa I Students At
Suwannaphumpittayapaisarn School

ธิชากร รินไธสงค์¹ และ ขจรพงษ์ ร่วมแก้ว²

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

thichakornaon2502@gmail.com*

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนออนไลน์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT ให้เป็นไปตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 85/85 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนจากการเรียนด้วยบทเรียนออนไลน์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาบทเรียนออนไลน์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) บทเรียนออนไลน์ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ LT จำนวน 5 แผนการจัดการเรียนรู้

ผลการวิจัย พบว่า 1) ประสิทธิภาพของการพัฒนาบทเรียนออนไลน์ มีค่าเท่ากับ 83.72/84.86 2) ดัชนีประสิทธิผลของการพัฒนาบทเรียนออนไลน์ มีค่าเท่ากับ 0.70 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) ความพึงพอใจของนักเรียน ต่อการพัฒนาบทเรียนออนไลน์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: บทเรียนออนไลน์ , การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT, เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ABSTRACT

This research aims to 1) develop online tutorials; 2) To compare the learning achievement before and after the learning of students through online learning. 3) To study students' satisfaction toward the development of online tutorials. The instruments used in this research were 1) online tutorials, 2) learning achievement test, 3) Collaborative learning with 5 learning plans.

The research found that 1) The efficiency of online lesson development was 83.72 / 84.86. 2) The effectiveness index of online lesson development was 0.70. 3) The learning achievement 4) Student Satisfaction Continue to develop online tutorials. Overall, it was at a high level.

Keywords: Developing Online Learning, Learning Technique, Technology

การพัฒนาบทเรียนบนเครือข่าย บนพื้นฐานรูปแบบการเรียนรู้ PCSCES เพื่อส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียนในรายวิชาคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสุวรรณภูมิพิทยไพศาล

Developing E-learning with the PCSCES Learning Model, to Promote Creativity in the
learning of learners in the Course. Information and Communication Technology
Mattayomsuksa Six , Suwannaphumpittayaphaisarn School.

วรรณิศา สุตซารี^{1*} และ ขจรพงษ์ ร่วมแก้ว²

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
anny.wannisa@gmail.com*

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1) หาประสิทธิภาพของบทเรียนบนเครือข่าย ที่มีประสิทธิภาพ 80/80
2) วิเคราะห์หาประสิทธิผลของการพัฒนาบทเรียนบนเครือข่าย 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน
ที่เรียนด้วยบทเรียนบนเครือข่าย และ 4) เปรียบเทียบการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนก่อนเรียนและหลังเรียน กลุ่มเป้าหมายที่ใช้
ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 12 ห้อง รวมทั้งหมด 420 คน การสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Random
sampling) ได้กลุ่มเป้าหมาย 35 คน การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือตามลำดับ ดังนี้ 1) บทเรียนบนเครือข่ายในรายวิชา
คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย จำนวน 1 หน่วยการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นข้อสอบแบบปรนัย ชนิด
เลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ 3) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียนและหลังเรียน 4) แผนการจัดการเรียนรู้
จำนวน 5 แผน เรื่องการสร้างวีดิทัศน์ รายวิชาคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

ผลการวิจัย พบว่า 1) ประสิทธิภาพของบทเรียนบนเครือข่าย มีค่าเท่ากับ 79.60 /81.14 2) ดัชนีประสิทธิผลของ
การพัฒนาบทเรียนบนเครือข่าย มีค่าเท่ากับ 0.92 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทาง
สถิติที่ระดับ .05 4) ผลการเฉลี่ยคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่
ระดับ .05 ซึ่งการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนในระดับปานกลาง

คำสำคัญ: บทเรียนบนเครือข่าย, วิธีการจัดการเรียนการสอนบนพื้นฐานรูปแบบการเรียนรู้ PCSCES เพื่อส่งเสริมความคิด
สร้างสรรค์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียน

ABSTRACT

The purposes of the research were to find out the effectiveness of network lessons. 80/80, to
analyze the effectiveness of developing a network lesson, To compare students 'prior learning and after-
study achievement with web-based lessons. And To compare students' creative thinking before and after
learning. The target group used in this study was 12 students in Mathayom 6, totaling 420 students. (Random
sampling) was used for 35 students.

Keywords: Networking Lesson, How to Handle Instruction Based on PCSCES Learning Styles to Enhance
Student's Creative Thinking

สื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านคุณธรรมจริยธรรมเรื่อง ค่านิยม 12 ประการ
สอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6
The media to promote moral education in Twelve Values combining
Two-Dimensional Cartoon Animation for Prathom 1-6 Students

ปิยวรรณ ปัญนะพุกา^{1*} และ จิรวดี โยรัมย์²
สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
piyawan11@gmail.com^{1*}, jirawadee.yr@bru.ac.th²

บทคัดย่อ

การพัฒนาสื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านคุณธรรมจริยธรรม เรื่องค่านิยม 12 ประการ สอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 มีวัตถุประสงค์เพื่อ พัฒนาสื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านคุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ค่านิยม 12 ประการ สอดแทรกการ์ตูน แอนิเมชัน 2 มิติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 1-6 และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการเรียนรู้ด้วยสื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านคุณธรรมจริยธรรม เรื่องค่านิยม 12 ประการ สอดแทรกการ์ตูน แอนิเมชัน 2 มิติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 โรงเรียนบ้านหนองไม้งาม อำเภอบ้านกรวด จังหวัดบุรีรัมย์ จำนวน 50 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการเรียนรู้ด้วยสื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านคุณธรรมจริยธรรม เรื่องค่านิยม 12 ประการ สอดแทรกการ์ตูน แอนิเมชัน 2 มิติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 เป็นแบบสอบถามประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ที่ผ่านการหาคุณภาพโดยทำการหาค่าสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) ของแบบสอบถามโดยผู้เชี่ยวชาญ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษา พบว่า 1) สื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านคุณธรรมจริยธรรมเรื่องค่านิยม 12 ประการ สอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 เป็นสื่อประเภทบรรยายเนื้อหาความรู้ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองได้อย่าง สนุกสนาน ด้วยแอนิเมชัน 2) นักเรียนที่เรียนด้วยสื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านคุณธรรมจริยธรรม เรื่องค่านิยม 12 ประการ สอดแทรกการ์ตูน แอนิเมชัน 2 มิติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 มีความพึงพอใจในการเรียนบทเรียนอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.20

คำสำคัญ: สื่อส่งเสริมการเรียนรู้คุณธรรมจริยธรรม, แอนิเมชัน 2 มิติ, ค่านิยม 12 ประการ

ABSTRACT

The Development of media to promote moral education in Twelve Values combining Two-Dimensional Cartoon Animation for Prathom 1-6 Students, aims to develop and to study students' satisfaction with learning by promote moral education in Twelve Values combining Two-Dimensional Cartoon Animation for Prathom 1 -6 Students. 50 Pratom 1 to Pratom 6 students from Nong Mai Ngam School, Ban Kruad district Buriram Province selected by purposive sampling. The research instrument was a questionnaire on student's satisfaction toward learning by promotes moral education in Twelve Values combining Two-Dimensional Cartoon Animation for Prathom 1-6 Students. The Five Rating Scale questionnaire was used to determine the consistency between the question and the purpose (IOC) of the questionnaire by experts. The statistics used in data analysis were mean and standard deviation.

The results showed that: 1) The media to promote moral education in Twelve Values combining Two-Dimensional Cartoon Animation as a media narrative content knowledge. Students can learn by themselves and have fun with the animation. 2) the students who learned by the media to promote moral education in Twelve Values combining Two-Dimensional Cartoon Animation for Prathom 1-6 Students were the high level and the satisfaction was at 4.20.

Keywords: The media to promote moral education, Two-Dimensional Cartoon Animation, Twelve Values

บทเรียนออนไลน์สอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง ปรากฏการณ์ของโลกและเทคโนโลยีอวกาศ สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 Online instruction, 2D animation cartoon in science subject in the phenomenon of the world and space technology for Prathom 6 students

จีราภรณ์ แจ่มใส^{1*} จีรวดี โยธรัมย์² และ กมลรัตน์ สมใจ³
สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
jeeraporn13@gmail.com^{1*}, jirawadee.yr@bru.ac.th², kmlrtsomchai@yahoo.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนบทเรียนออนไลน์สอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องปรากฏการณ์ของโลกและเทคโนโลยีอวกาศ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการเรียนด้วยบทเรียนออนไลน์สอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ วิชาวิทยาศาสตร์ ปรากฏการณ์ของโลกและเทคโนโลยีอวกาศ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดโคกเจริญ อำเภอลำปลายมาศ จังหวัดบุรีรัมย์ จำนวน 32 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (positive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการเรียนด้วยบทเรียนออนไลน์สอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องปรากฏการณ์ของโลกและเทคโนโลยีอวกาศ เป็นแบบสอบถามประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ที่ผ่านการหาค่าสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) ของแบบสอบถามโดยผู้เชี่ยวชาญ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) บทเรียนออนไลน์สอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง ปรากฏการณ์ของโลกและเทคโนโลยีอวกาศ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นบทเรียนประเภทบรรยายเนื้อหาความรู้ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองโดยมีเนื้อหาจำนวน 5 บท มีแบบทดสอบและกิจกรรมต่าง ๆ ช่วยพัฒนาความรู้เกี่ยวกับปรากฏการณ์ธรรมชาติและเทคโนโลยีอวกาศได้อย่างสนุกสนาน 2) ระดับความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการใช้บทเรียนออนไลน์สอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง ปรากฏการณ์ของโลกและเทคโนโลยีอวกาศ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.64 ซึ่งอยู่ในระดับพอใจมากที่สุด

คำสำคัญ: บทเรียนออนไลน์, แอนิเมชัน 2 มิติ, ปรากฏการณ์ของโลกและเทคโนโลยีอวกาศ

ABSTRACT

The purposes of the research were to 1) To develop The Online instruction, 2D animation cartoon in science subject in the phenomenon of the world and space technology for Prathom 6 students. 2) To study students' satisfaction in learning by using The Online instruction, 2D animation cartoon in science subject in the phenomenon of the world and space technology for Prathom 6 students. The samples were 32 prathom 6 students of WatKhokcharoen School by positive sampling. The instrument used in the study was study students' satisfaction in learning by using the Online instruction. The questionnaire was the 5 points rated scales (Rating Scale). The statistics used in data analysis were mean and standard deviation.

The research findings showed that 1) the Online instruction, 2D animation cartoon in science subject in the phenomenon of the world and space technology for Prathom 6 students. This is a kind of lecture. Students can learn by themselves, with 5 chapters, quizzes, and activities. 2) the students' satisfaction by used of the Online instruction, 2D animation cartoon in science subject in the phenomenon of the world and space technology for Prathom 6 students, the average score was at 4.64, which was the highest level.

Keywords: Online instruction, 2D animation, the phenomenon of the world and space technology

ระบบบริหารจัดการเช่าเครื่องดนตรีและจองห้องซ้อมดนตรี กรณีศึกษา : ร้านบุรีรัมย์มิวสิคช็อป

Musical Instrument Rental and Music Room Booking Management System: A Case Study of Buriram Music Shop

ดาวรุ่ง เจริญรัมย์^{1*} อธิพล บุญชู² เปรม อิงคเวชชากุล³ และ กิตติคุณ บุญเกตุ⁴
สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์^{1,2,3,4}

aom255586@gmail.com^{*}, kuanmarirubit@gmail.com², csbongga@gmail.com³, pumpbk@gmail.com⁴

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์และออกแบบระบบบริหารจัดการงานเช่าเครื่องดนตรี และจองห้องซ้อมดนตรี และ 2) ศึกษาความพึงพอใจการใช้งานระบบบริหารจัดการงานเช่าเครื่องดนตรี และจองห้องซ้อมดนตรี กรณีศึกษา ร้านบุรีรัมย์มิวสิคช็อป ซึ่งมีวิธีการพัฒนาระบบตามวงจรการพัฒนากระบวนการระบบสารสนเทศ โดยใช้แผนภาพกระแสข้อมูลในการนำเสนอการทำงานภาพรวมของระบบ ทำการพัฒนาโดยใช้ภาษาพีเอชพี ร่วมกับระบบจัดการฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์มายเอสคิวแอล ทำให้ได้ระบบที่ทำงานผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่แบ่งเป็น 3 ส่วนคือ 1) ส่วนเว็บไซต์ที่นำเสนอสารสนเทศการเช่าเครื่องดนตรีและจองห้องซ้อมดนตรีของร้านบุรีรัมย์มิวสิคช็อป 2) ส่วนของสมาชิกเพื่อการลงชื่อเข้าสู่ระบบ แก้ไขข้อมูลส่วนตัว ดำเนินการเช่าเครื่องดนตรีออนไลน์ แจ้งชำระเงิน/ยกเลิกการเช่าเครื่องดนตรีออนไลน์ ตรวจสอบสถานะเช่าเครื่องดนตรีออนไลน์ จองห้องซ้อมดนตรีออนไลน์ และยกเลิกการจองห้องซ้อมดนตรีออนไลน์ และ 3) ส่วนบริหารจัดการข้อมูล โดยเจ้าของร้านสามารถเพิ่ม ลบ แก้ไขข้อมูลต่างๆ สามารถจัดการส่วนเช่าเครื่องดนตรี และส่วนของห้องซ้อมดนตรี รวมถึงเลือกดูรายงานต่างๆ ซึ่งอำนวยความสะดวก และเพิ่มขีดความสามารถในการบริหารจัดการและจัดการงานภายในร้านบุรีรัมย์มิวสิคช็อปแก่เจ้าของร้านและลูกค้า

ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของผู้ใช้งานระบบบริหารจัดการเช่าเครื่องดนตรีและจองห้องซ้อมดนตรี กรณีศึกษา ร้านบุรีรัมย์มิวสิคช็อป โดยมีกลุ่มเป้าหมายที่เป็นลูกค้าที่เข้ามาใช้งานระบบ จำนวน 30 คน พบว่า มีความพึงพอใจต่อการใช้งานระบบ โดยรวมภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: ระบบบริหารจัดการ, การเช่าเครื่องดนตรี, การจองห้องซ้อมดนตรี

ABSTRACT

The purposes of the research were to analyze, design and develop a management system for rental of musical instruments and music rehearsal room booking. A Case Study Of Buriram Music Shop. This project has a way to develop system according to development cycle system (System Development Life Cycle : SDLC). Using data flow diagram (Data Flow Diagram : DFD) and management system for rental of musical instruments and music rehearsal room booking online developed using PHP in conjunction with MySQL as Database management system and used Bootstrap technology for decorate program or user interface. The expected result is the management system for rental of musical instruments and music rehearsal room booking to deal with divided into 3 sections 1) presenting the user can view a Buriram Music Shop. 2) The members Sign in. You can edit your personal password. Proceed to the online musical instrument rentals. Payment of rent musical instruments online. Cancellation of renting musical instruments online. Check online for musical instruments Book online music room And cancel rehearsal room online. 3) The management information, can add, delete, edit, details can manage rent musical instruments and music rehearsal room. Select view reports of buriram music shop, Where convenience store owner and empowered to administer and manage tasks inside the buriram music shop.

The research findings showed that User satisfaction, musical instrument rental and music room booking management system : A case study of Buriram Music Shop. There were 30 target customers who were satisfied with using the system. Overall, the mean score was 4.71, which was the highest level of satisfaction.

Keywords: Management System , Rent a musical instrument , Music Practice Room

ระบบควบคุมค่าความเป็นกรด-ด่างและอุณหภูมิของสารอาหารอัตโนมัติ สำหรับการปลูกผักไฮโดรโปนิกส์ผ่านแอปพลิเคชันแอนดรอยด์

The Automatic Control System of PH and Temperature for Hydroponic Vegetables via Android

ก้องภพ ลาอุณ^{1*}, ชนาธิป บุตรบุญ² และ นพพล เชาวนกุล³

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

Kongpob.la@bru.ac.th^{1*}, chanatip.but@bru.ac.th², noppol.ch@bru.ac.th³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ พัฒนาระบบควบคุมค่าความเป็นกรด-ด่างและอุณหภูมิของสารอาหารอัตโนมัติ สำหรับการปลูกผักไฮโดรโปนิกส์ผ่านแอปพลิเคชันแอนดรอยด์ ฮาร์ดแวร์ออกแบบโดยเลือกใช้บอร์ด Arduino ในการเขียนโปรแกรม ส่วนของการควบคุมค่าความเป็นกรด-ด่าง จะใช้เซนเซอร์ตรวจวัดความเป็น กรด-ด่าง (Analog pH Meter Pro) ในการตรวจวัดค่าความเป็นกรด-ด่าง ของน้ำที่มีธาตุอาหารละลายอยู่ เมื่อเซนเซอร์ตรวจพบว่าสารละลายธาตุอาหารมีค่าเป็นกรด ระบบจะสั่งให้รีเลย์เปิดสวิตซ์ให้โซลินอยด์วาล์วเพิ่มค่าความเป็นด่างทำงาน เพื่อปรับค่าให้เป็นกลาง และเมื่อพบว่า สารละลายธาตุอาหารมีค่าเป็นด่าง ระบบจะสั่งให้รีเลย์เปิดสวิตซ์ให้โซลินอยด์วาล์วเพิ่มค่าความเป็นกรดทำงาน เพื่อปรับค่าให้เป็นกลาง ส่วนของการควบคุมอุณหภูมิจะใช้เซนเซอร์วัดอุณหภูมิ (ไอซีดิจิตอลเบอร์ DS18B20) ในการตรวจวัดค่าอุณหภูมิ เมื่ออุณหภูมิเกิน 30 องศา ระบบจะสั่งให้รีเลย์เปิดสวิตซ์ให้ปั้มน้ำพ่นหมอกทำงานเพื่อลดอุณหภูมิ เพื่อให้เหมาะสมกับความ ต้องการของผักไฮโดรโปนิกส์

ผลการวิจัยพบว่าระบบสามารถตรวจสอบค่าจากเซนเซอร์วัดค่าความเป็นกรด-ด่าง และอุณหภูมิ อีกทั้งยังสามารถ ควบคุมการทำงานของโซลินอยด์วาล์วและปั้มน้ำพ่นหมอกได้ ซึ่งจะช่วยในการอำนวยความสะดวกของผู้ปลูกได้เป็นอย่างดี

คำสำคัญ: ไฮโดรโปนิกส์, แอนดรอยด์, กรด-ด่าง, อุณหภูมิ, สารอาหาร

ABSTRACT

The purposes of the research were to develop The Automatic Control System of The PH and Temperature for Hydroponic Vegetables via Android. The hardware system is designed using the Arduino board for programming. and PH control Use Analog pH Meter Pro sensors to measure the pH of water with soluble elements. When the sensor detects the nutrient solution is Acidic the system instructs the relay to switch on the solenoid valve to increase the Alkalinity for adjusted to neutral. And when the sensor detects the nutrient solution is Alkalinity the system instructs the relay to switch on the solenoid valve to increase the Acidic for adjusted to neutral. And use a temperature sensor (Digital IC DS18B20) for temperature measurement When the temperature exceeds 30 degrees, the system switches on relay the mist spray pump to work for Lower temperature to balance the needs of hydroponics vegetables.

The research findings showed that the system can checking pH sensor and temperature and control the operation of solenoid valves and mist spray pumps to help facilities of the growers very well.

Keywords: Hydroponic, PH, Temperature, Android, nutrition

ระบบบริหารงานซ่อมคอมพิวเตอร์ กรณีศึกษา : ร้านเอ็มคอมพิวเตอร์

The Management System of Computer Service Case Study : M Computer Shop

อรรถพล คานศรี , ดร.สวิน วงศ์ประเมษฐ์

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

atthapon.kan@bru.ac.th^{1*}, drusawin.vp@bru.ac.th²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ พัฒนาระบบบริหารงานซ่อมคอมพิวเตอร์ร้านเอ็มคอมพิวเตอร์ โดยใช้ภาษา HTML และ PHP ร่วมกับไลบรารี jQuery ซึ่งจะแบ่งการทำงานออกเป็นสองส่วนคือ 1) ส่วนของหน้าร้าน และ 2) ส่วนของหลังร้าน โดยในส่วนของหลังร้านจะแบ่งสิทธิ์การใช้งานออกเป็น 4 ส่วนคือ 1) ส่วนของผู้จัดการ 2) ส่วนของพนักงานคิดเงิน 3) ส่วนของหัวหน้าพนักงานซ่อม และ 4) ส่วนของพนักงานตรวจเช็คอะไหล่ โดยในแต่ละส่วนจะมีรูปแบบการใช้งานที่แตกต่างกันเพื่อให้เหมาะสมกับแต่ละส่วน และในส่วนของหน้าร้านจะเป็นส่วนของลูกค้า ซึ่งจะมีข้อมูลของร้านเอ็มคอมพิวเตอร์ให้บริการข้อมูลของทางร้าน โดยลูกค้าสามารถติดตามสถานะอุปกรณ์ที่ส่งซ่อมได้ที่หน้าเว็บไซต์ผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์บนบราวเซอร์

ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาระบบบริหารงานซ่อมคอมพิวเตอร์ กรณีศึกษาร้านเอ็มคอมพิวเตอร์ ช่วยให้การทำงานภายในร้านมีความสะดวกรวดเร็วในการให้บริการในแต่ละวันมากขึ้น และลดปัญหาความผิดพลาดที่เกิดขึ้นจากการทำงานที่เร่งด่วนของร้านในแต่ละวัน โดยระบบจะมีการจัดเก็บข้อมูลในระบบไว้อย่างเป็นระบบ มีประสิทธิภาพในการทำงานและปรับปรุงการสื่อสารกับลูกค้าเพิ่มขึ้นอันนำมาซึ่งสัมพันธ์อันดีกับลูกค้าที่เพิ่มขึ้น ผลความพึงพอใจของลูกค้าจำนวน 60 คนต่อระบบในภาพรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก และผลการสำรวจประสิทธิภาพของการใช้งานระบบจากผู้ดูแลระบบ อยู่ในระดับประสิทธิภาพมากที่สุด

คำสำคัญ: ระบบบริหารงานซ่อมคอมพิวเตอร์ , เครือข่ายคอมพิวเตอร์, เจคิวอี

ABSTRACT

The purposes of the research were to Develop computerized M-Computer management system using HTML and PHP languages together with jQuery library, which will be divided into two parts: 1) the front of the shop and 2) the back of the shop. In the latter part of the shop, the usage rights will be divided into 4 parts: 1) the manager 2) the accountant 3) the chief of the repair staff and 4) computer technician. Each section has different usage patterns to suit each section and in front of the store will be the customer. There will be information of the computer shop to provide information of the store. Customers can track the status of repair equipment through the website.

The research findings showed that the development of computerized management system: case study M-Computer, The system helps to work in the shop faster and more convenient each day and reduce the error caused by the rush of work each day. The system will be stored systematically. Improve performance and improve customer communication with enhanced customer relationships. The satisfaction of 60 customers found that very satisfactory and the results of the system performance survey from the administrator at the highest level.

Keywords: The Management System of Computer Service, computer network, jQuery

ระบบสารสนเทศขายสกินแคร์แบรนด์ LPB CREAM Information System for the Sales of LPB CREAM Skincare

อุไรรัตน์ เอี่ยมสะอาด^{1*} ปราโมทย์ ตงฉิน² และ วีระชัย คอนจจอหอ³
นักศึกษาศาสาวิชาคอมพิวเตอร์ประยุกต์¹ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี²
saplaty28713@gmail.com^{1*}, pramote.kmitl@gmail.com², vkhonthai@yahoo.com³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาระบบสารสนเทศขายสกินแคร์แบรนด์ LPB CREAM 2) ศึกษาผลการทดลองใช้ระบบสารสนเทศขายสกินแคร์แบรนด์ LPB CREAM และ 3) ศึกษาผลความพึงพอใจของพนักงานและผู้ซื้อสินค้าที่มีต่อระบบสารสนเทศขายสกินแคร์แบรนด์ LPB CREAM กลุ่มเป้าหมาย คือ พนักงานและผู้ซื้อสินค้าจำนวน 30 คน โดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย ระบบสารสนเทศขายสกินแคร์แบรนด์ LPB CREAM และแบบสอบถามความพึงพอใจของพนักงานและผู้ซื้อสินค้าที่มีต่อระบบสารสนเทศขายสกินแคร์แบรนด์ LPB CREAM

ผลการวิจัยพบว่า 1) ระบบสารสนเทศขายสกินแคร์แบรนด์ LPB CREAM ที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย 7 ส่วน ได้แก่ (1) หน้าแรก (2) วิธีการสั่งซื้อสินค้า (3) แจ้งชำระเงิน (4) บทความ (5) เว็บบอร์ด (6) เกี่ยวกับเรา และ (7) ติดต่อเรา 2) การศึกษาผลการทดลองใช้สถิติที่ใช้ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน พบว่า พนักงานและผู้ซื้อสินค้ามีความพึงพอใจต่อระบบโดยรวมอยู่ในระดับมาก และ 3) ผลการศึกษาระบบสารสนเทศขายสกินแคร์แบรนด์ LPB CREAM พบว่ามีความพอใจในด้านการทำงานของระบบ และด้านความง่ายต่อการใช้ระบบ อยู่ในระดับมากตามลำดับ

คำสำคัญ: พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์,ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต, สินค้า

ABSTRACT

The research objectives were to develop a website to support the selling of LPB cream skin care and to assess the customers' level of satisfaction on the information system of this website. The samples included 30 respondents who were randomly selected from the shop keepers and the purchasers of this product. The research instruments were the website which contained the information system on the selling of LPB cream skin care and a set of questionnaires for assessing level of users' satisfaction on the efficiency and the effectiveness of this website. The data were statistically analyzed by using mean and standard deviation.

The research findings showed that the website contained 7 parts: 1) homepage, 2) how to place an order, 3) methods of payment, 4) articles, 5) web board, 6) about us, and 7) contact us. The overall level of the users' satisfaction of the system was at the high level. The aspect of simplicity of the system was also at a high level.

Keywords: E-commerce, internet network, product

การพัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง วันนั้นของเดือน Motion graphic Development on the period day

ธาราทิพย์ ศรีสันต์^{1*} และ นฤมล อินทริกษ์²
สาขาวิชาเทคโนโลยีมีลติมีเดียและแอนิเมชัน มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
aedoradora8411@hotmail.com^{1*}, tomadagi@hotmail.com²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาโมชันกราฟิก เรื่อง วันนั้นของเดือน ให้มีคุณภาพ กลุ่มเป้าหมายคือผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ใช้วิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ สื่อโมชันกราฟิก เรื่อง วันนั้นของเดือน แบบประเมินคุณภาพของโมชันกราฟิก สถิติที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบค่าสถิติ

ผลการวิจัยพบว่า 1) โมชันกราฟิกเรื่อง วันนั้นของเดือน มีความยาว 2:32 นาที โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับ สีของประจำเดือนที่บ่งบอกว่าแต่ละสีของประจำเดือนนั้นสามารถบอกอะไรได้บ้าง และดีหรือไม่ดี และ 2) ผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คน ที่มีความคิดเห็นต่อสื่อโมชันกราฟิกเรื่อง วันนั้นของเดือนที่พัฒนาขึ้น โดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: โมชันกราฟิก, กราฟิก, วันนั้นของเดือน

ABSTRACT

This research aims to: 1) Develop a graphic adaptation of that day of the month to quality. The 3 experts used a selective approach. The instrument used in the research was Graphical animation of that day of the month. Graphical quality assessment The statistics used in the research were percentage, standard deviation And compare the statistics.

The purposes of the research were to develop motion graphic on the period day to quality. The research findings showed that the study result revealed that Got an on the period day motion graphic, the content is about color of period that indicate each color can tell about the health length 2.32 minutes. From the quality evaluate of 3 experts opinion to The on the period day Motion graphic the overall rate is in very appropriate level.

Keywords: motion graphic, graphic, the period day



<http://itrmu.net/nctim/>

Tel 043-020227



พิมพ์ที่: โรงพิมพ์ชัยมงคลปริ้นติ้ง
1 หมู่ 6 ต.หนองบัว อ.โกสุมพิสัย
จ.มหาสารคาม 44140
โทร: 043-468502, 085-7553424