



# บันทึกข้อความ

วิทยาลัยอาชีวศึกษานบุรี  
 เลขที่รับ 12 38, 9509  
 วันที่ 20 ส.ค. 2569  
 เวลา.....น.

ส่วนราชการ งานวิจัย พัฒนา นวัตกรรมและสิ่งประดิษฐ์ วิทยาลัยอาชีวศึกษานบุรี

ที่ วันที่ ๒๐ มีนาคม ๒๕๖๙

เรื่อง ขออนุญาตเผยแพร่วิจัยในชั้นเรียนของครูแต่ละแผนกวิชา ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘

เรียน ผู้อำนวยการวิทยาลัยอาชีวศึกษานบุรี

ตามที่ วิทยาลัยอาชีวศึกษานบุรีได้กำหนดให้ครูผู้สอนจัดส่งรายงานการวิจัยในชั้นเรียน ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ นั้น บัดนี้ งานวิจัย พัฒนา นวัตกรรมและสิ่งประดิษฐ์ ได้ดำเนินการรวบรวม รายงานการส่งวิจัยในชั้นเรียน ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ เรียบร้อยแล้ว ในกรณีนี้ จึงขออนุญาตเผยแพร่วิจัย ในชั้นเรียน ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ ของครูแต่ละแผนกวิชา จำนวน ๖๖ คน ดังเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุญาต

จิตตพร จิตนุทรต

(นางสาวจิตตพร จิตนุทรต)

ผู้ช่วยหัวหน้างานวิจัย พัฒนา นวัตกรรมและสิ่งประดิษฐ์

ความเห็นรอง ผอ.ฝ่าย.....

๑.  เพื่อโปรดทราบ  เพื่อโปรดพิจารณา

๒.  เห็นควรแจ้งรอง ผอ. ๔ ฝ่าย

๓. ....

.....

.....

.....

.....

.....

(นางสาวบุศรินทร์ เหมือนพร้อม)

หัวหน้างานวิจัย พัฒนา นวัตกรรมและสิ่งประดิษฐ์

ความเห็นผู้อำนวยการ

๑.  ทราบ  อนุญาต  อนุมัติ

๒.  ลงนามแล้ว

๓.  แจ้งรองฯ ๔ ฝ่าย  แจ้ง.....

.....

๔.  มอบ ตามเสนอ ตามระเบียบฯ


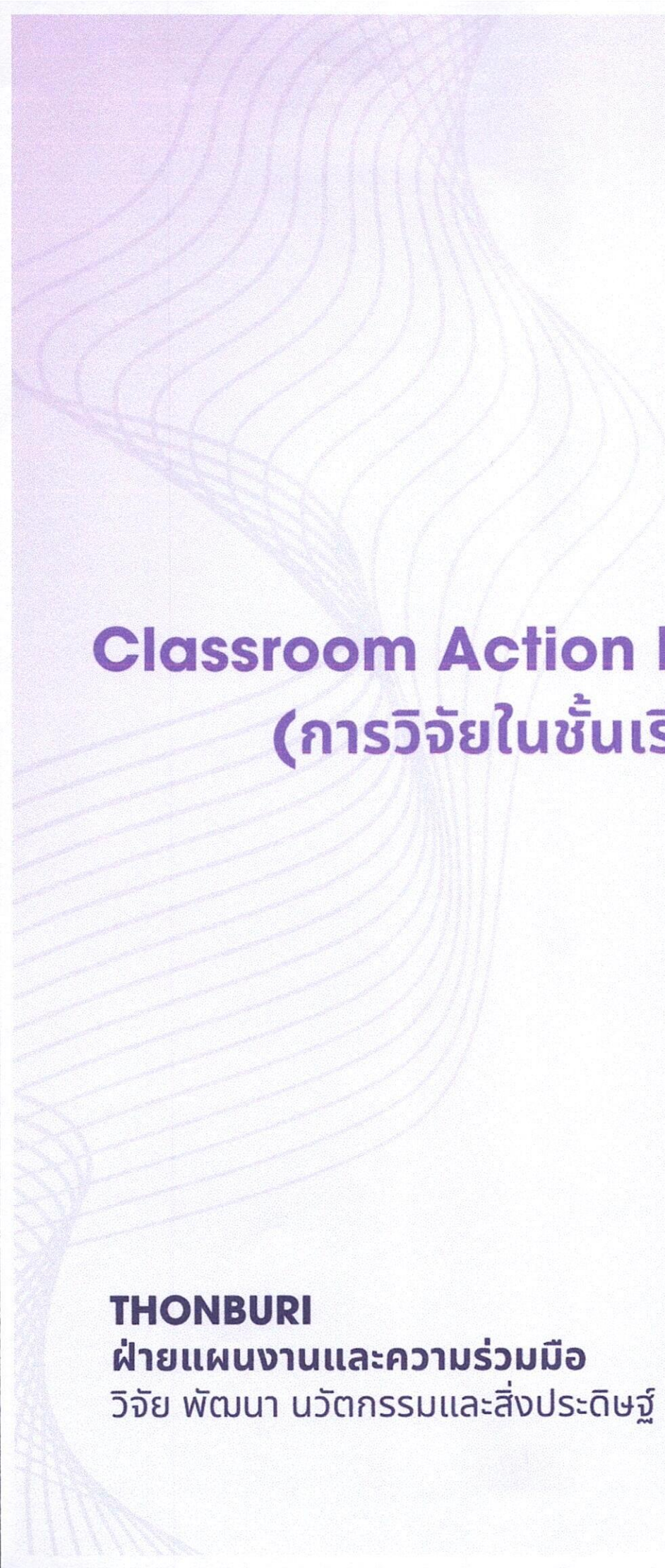
.....

๕. มอบ.....

กำกับติดตามรายงานผลตามระเบียบฯ

.....  
 ๒๐ ส.ค. ๒๕๖๙

“เรียนดี มีคุณธรรม”



# Classroom Action Research (การวิจัยในชั้นเรียน)

**THONBURI**

ฝ่ายแผนงานและความร่วมมือ

วิจัย พัฒนา นวัตกรรมและสิ่งประดิษฐ์



## บทคัดย่อ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนา  
คุณภาพ (20000-1603) เรื่อง การพัฒนาทักษะ  
การออกกำลังกาย โดยใช้วิธีสอนแบบใช้สื่อทัศนวัสดุ  
(Audio-Visual Material of Instruction Method)



ชื่อผู้วิจัย นางสาวชนิสร่า งามจันทร์  
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา  
พลศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพ (20000-1603) สัมฤทธิ์ผลตามจุดประสงค์ของการจัดการเรียนการสอน ตาม  
หลักสูตร ซึ่งได้ตระหนักถึงความรับผิดชอบที่ต้องจัดการเรียนการสอนให้บังเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้  
ครอบคลุมจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมทั้งทางด้านพุทธรพีสัย ทักษะพีสัย คุณธรรมและจริยธรรม ตามคุณลักษณะ  
อันพึงประสงค์และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับคะแนนทดสอบหลังเรียนโดยใช้วิธีสอน  
แบบใช้สื่อทัศนวัสดุ (Audio-Visual Material of Instruction Method) ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่  
นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้น (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการตลาด สาขางานการตลาด วิทยาลัย  
อาชีวศึกษารามบุรี ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพ (20000-1603) ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา  
2568 จำนวน 13 คนเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ วิธีสอนแบบใช้สื่อทัศนวัสดุ (Audio-Visual Material of  
Instruction Method) และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ  
ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการเปรียบเทียบความ  
แตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ย

จากการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพ (20000-1603) เรื่อง  
การพัฒนาทักษะการออกกำลังกาย ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้น (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชา  
การตลาด สาขางานการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษารามบุรีที่สอนโดยใช้วิธีสอนแบบใช้สื่อทัศนวัสดุ (Audio-  
Visual Material of Instruction Method) พบว่า ผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 3.92 ( $S = 1.29$ ) ส่วนผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 6.69 ( $S = 2.21$ ) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของ  
คะแนนทดสอบก่อนเรียนกับคะแนนทดสอบหลังเรียนวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพ (20000-1603) เรื่อง การ  
พัฒนาทักษะการออกกำลังกาย ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้น (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการตลาด  
สาขางานการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษารามบุรีที่สอนโดยใช้วิธีสอนแบบใช้สื่อทัศนวัสดุ (Audio-Visual Material of  
Instruction Method) พบว่าคะแนนทดสอบหลังเรียน วิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพ (20000-1603) เรื่อง  
การพัฒนาทักษะการออกกำลังกาย มีค่าเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียนอยู่ 36 คะแนน





## บทคัดย่อ



*The Use of Mind Mapping Instruction to Enhance Vocabulary Retention in the Subject of English for Thai Culinary Arts and Its Effect on the Academic Achievement of Vocational Certificate (Por Wor Chor) 2 Students in the Food and Nutrition Program. 1st Semester of 2025*

**ชื่อผู้วิจัย นางกานดา กีขวณิช**  
**ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการ**

*This research aimed to enhance English vocabulary retention related to food and nutrition among vocational students by using the mind mapping technique in the subject English for Thai Culinary Arts. The objectives of the study were: (1) to develop students' knowledge of English vocabulary related to food and nutrition, and (2) to build students' confidence in using English vocabulary in their field of study. The participants were 15 second-year Vocational Certificate (Por Wor Chor 2) students in the Food and Nutrition Department at Thonburi Vocational College during the first semester of the 2025 academic year. The research instruments included a pretest, mind mapping learning activities, and a posttest consisting of 30 vocabulary questions. The data were analyzed using mean scores and percentage comparison between the pretest and posttest results.*

*The results showed that most students improved their vocabulary knowledge after learning through the mind mapping technique. The posttest scores were higher than the pretest scores for the majority of students, with progress ranging from 2 to 5 points. The findings indicate that mind mapping is an effective instructional method for improving*



## บทคัดย่อ

การศึกษาพฤติกรรมการส่งงาน/การบ้าน  
วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน  
ชั้นปวช.1 แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล



ชื่อผู้วิจัย นางสาวนิภา วิเศษการ  
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ:ชำนาญการพิเศษ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมของนักเรียนระดับชั้น  
ปวช.1 แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยอาชีวศึกษารามบุรี ผู้วิจัยได้จัดทำ  
แบบสอบถามเพื่อศึกษาสาเหตุของการไม่ส่งงาน / การบ้านของนักเรียนจำนวน 15 ข้อ โดย  
ให้นักเรียนเรียงลำดับสาเหตุการไม่ส่งงาน / การบ้านตามลำดับที่มากที่สุดจนถึงน้อยที่สุด  
จากลำดับ 1 - 15 และได้ทำการนำผลของแต่ละสาเหตุ มาหาค่า ร้อยละ แล้วนำข้อมูลมา  
วิเคราะห์และหาข้อสรุปพร้อมทั้งนำเสนอในรูปของตารางประกอบคำบรรยาย เพื่อศึกษา  
พฤติกรรมของนักเรียนในเรื่องการไม่ส่งงาน / การบ้าน

ผลการศึกษาปรากฏว่า จากการศึกษาและวิเคราะห์แบบสอบถามเพื่อศึกษา  
พฤติกรรมเรื่องการไม่ส่งงาน / การบ้าน ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.1 แผนกวิชาเทคโนโลยี  
ธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยอาชีวศึกษารามบุรีแสดงให้เห็นว่า สาเหตุของการไม่ส่งงาน /  
การบ้าน ลำดับที่ 1 คือ นักเรียนช่วยเหลืองานผู้ปกครองและทำงานมากเกินไป โดยคิดจาก  
นักเรียน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 81.25



## บทคัดย่อ



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้แบบฝึก  
ทักษะภาษาอังกฤษเรื่อง Greeting and Introduction

ชื่อผู้วิจัย นางสาวสายฝน ดาภา  
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ

การวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้  
นักเรียนระดับชั้น ปวช.1 ได้มีความรู้ความสามารถ ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ เรื่อง  
Greeting and Introduction โดยใช้แบบฝึกทักษะภาษาอังกฤษ เรื่อง Greeting and  
Introduction รวมทั้งการลงมือทำแบบทดสอบเพื่อทดสอบความรู้ ความเข้าใจ และประเมิน  
ผลสัมฤทธิ์ทางการพัฒนาด้านการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยผู้วิจัยได้จัดทำทดสอบก่อน  
เรียนและหลังเรียนรวมทั้งทำการคิดวิเคราะห์ผลคะแนน พบว่าจากการทำแบบทดสอบจาก  
แบบฝึกทักษะภาษาอังกฤษ เรื่อง Greeting and Introduction ทำให้นักเรียนมีความรู้ ความ  
เข้าใจ และสามารถทำแบบทดสอบหลังเรียนได้ดียิ่งขึ้น ดังจะเห็นได้จากการเปรียบเทียบผล  
การทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เพิ่มขึ้น



**บทคัดย่อ**

**ชื่อเรื่อง**

**การพัฒนาชุดกิจกรรมทักษะความคิดสร้างสรรค์  
ทางวิทยาศาสตร์อย่างเป็นระบบจาก  
ออกแบบบรรจุภัณฑ์ระดับโลก**



**ชื่อผู้วิจัย นางสาวกรณกัญญา มีสุข  
ตำแหน่ง ครู**

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์พื้นฐานอาชีพ รหัสวิชา 20000-1301 โดยใช้ชุดกิจกรรมทักษะความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์  
อย่างเป็นระบบจากออกแบบบรรจุภัณฑ์ระดับโลกครอบคลุมวิธีการจัดการเรียนรู้หลากหลายวิธี หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง นาโนเทคโนโลยีชุดกิจกรรม  
การเรียนรู้จัดทำขึ้นเพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับหลักสูตรและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์พื้น  
ฐาน ส่งเสริมทักษะกระบวนการความคิดสร้างสรรค์โดยเน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงและเรียนรู้ด้วยตนเอง  
ผลการศึกษาดังนี้

1. พัฒนาชุดกิจกรรมทักษะความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์อย่างเป็นระบบจากออกแบบบรรจุภัณฑ์ระดับโลก ให้มีประสิทธิภาพพบตาม  
เกณฑ์ 80/80 คะแนนจากการทำกิจกรรมระหว่างเรียนในแต่ละครั้งมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 82.08 และคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์  
ทางการเรียน มี

ค่าเฉลี่ยร้อยละ 80.14 ซึ่งพบว่า ประสิทธิภาพชุดกิจกรรมทักษะความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์อย่างเป็นระบบจากออกแบบบรรจุภัณฑ์ระดับโลก มี  
ค่าเป็น 82.08/80.14 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน

2. การทดสอบความแตกต่างระหว่างคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมทักษะความคิด  
สร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์อย่างเป็นระบบจากออกแบบบรรจุภัณฑ์ระดับโลก รายวิชาวิทยาศาสตร์พื้นฐาน นักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่  
เรียนรายวิชานี้ คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ชุดกิจกรรมทักษะความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์อย่างเป็นระบบจากออกแบบ  
บรรจุภัณฑ์ระดับโลก รายวิชาวิทยาศาสตร์พื้นฐาน เรื่อง นาโนเทคโนโลยี เท่ากับ มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 17 คิดเป็นร้อยละ 84.84

3. ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมทักษะความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์อย่างเป็นระบบจาก  
ออกแบบบรรจุภัณฑ์ระดับโลก ผู้เรียนมีความคิดเห็นต่อผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้การสร้างสรรค์นวัตกรรมด้วยความคิด  
สร้างสรรค์ โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (5E) โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $x=4.67$ ) ด้านเนื้อหา ระดับความคิดเห็นมากที่สุดคือ เนื้อหา  
ครอบคลุมคำอธิบายรายวิชา ( $x=4.94$ ) รองลงมาคือ เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์รายวิชา เนื้อหาสอดคล้องกับมาตรฐานรายวิชา ( $x=4.88$ ) ด้าน  
การประเมินผลการเรียนรู้ระดับความคิดเห็นมากที่สุดคือ ใบงานสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหาสาระ แบบทดสอบสอดคล้องครอบคลุม  
กับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหาสาระ และแบบทดสอบเหมาะสมกับผู้เรียน( $x=4.82$ ) ส่วนระดับความคิดเห็นมากที่สุดคือ ใบงานเหมาะสมกับผู้เรียน  
( $x=4.41$ ) ด้านภาพประกอบระดับความคิดเห็นมากที่สุดคือ ภาพประกอบสวยงามชัดเจน ( $x=4.76$ ) รองลงมาคือ ภาพประกอบสอดคล้องกับเนื้อหา  
( $x=4.71$ ) ด้านการใช้ภาษา ระดับความคิดเห็นมากที่สุดคือ รูปแบบถูกต้องตามหลักวิชาการ ( $x=4.71$ ) รองลงมาคือ สื่อความหมายชัดเจน ( $x=4.65$ ) ด้าน  
การพิมพ์และการจัดรูปแบบ ระดับความคิดเห็นมากที่สุดคือ ขนาดของตัวอักษรเหมาะสม ( $x=4.94$ ) รองลงมาคือ รูปเล่มและขนาดมีความเหมาะสม  
( $x=4.76$ ) และรูปแบบการพิมพ์ถูกต้อง ( $x=4.59$ ) ส่วนความคิดเห็นระดับมากที่สุดคือ การจัดรูปเล่มมีความสวยงามเหมาะสม ( $x=4.29$ ) ด้านประโยชน์ต่อการ  
เรียนของผู้เรียน ระดับความคิดเห็นมากที่สุดคือ มีประโยชน์ต่อการเรียนของผู้เรียน ( $x=4.94$ ) รองลงมาคือ มีความเหมาะสมที่จะนำมาใช้ประกอบการ  
เรียน การสอนได้ ( $x=4.88$ ) ในการนำชุดการเรียนรู้เพิ่มทักษะไปใช้ครูควรติดตาม ประเมินผลการนำชุดการเรียนรู้เพิ่มทักษะไปใช้เป็นรายหน่วยด้วย เพื่อที่  
จะได้พัฒนา และปรับปรุงให้เหมาะสมในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ และนำไปปรับใช้ในหน่วยการเรียนรู้ถัดไป และเมื่อผู้เรียนได้เรียนจนครบทุกหน่วยจึง  
ประเมินผลหลังการใช้เอกสารประกอบการสอนทั้งฉบับและควรพัฒนาเนื้อหาชุดการเรียนรู้เพิ่มทักษะในระดับที่สูงขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนที่เรียนได้เรียนรู้ด้วย  
ต่อเนื่องในระดับสูงต่อไป





## บทคัดย่อ



ชื่อผู้วิจัย นายรณกร ศรีกระจ่าย  
ตำแหน่ง ครู

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยกิจกรรม  
เพื่อนช่วยเพื่อนรายวิชา คณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ  
ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)  
ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษารอบรู้

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ความรู้ ความเข้าใจของนักเรียน นักศึกษาในรายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ ของนักเรียน นักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษารอบรู้ 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนการเรียนและหลังการเรียนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนของนักเรียน นักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาจิตรศิลป์ วิทยาลัยอาชีวศึกษารอบรู้ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษารอบรู้รายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ รหัส 2000- 1401ตามหลักสูตรของ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2556 วิทยาลัยอาชีวศึกษารอบรู้โดยมีคำอธิบายรายวิชาศึกษาเกี่ยวกับวิชาความรู้เกี่ยวกับทักษะการคิดคำนวณ การแก้ปัญหาเรื่อง สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ใช้เวลาศึกษาระหว่างเดือน พฤศจิกายน 2568 ถึงเดือน กุมภาพันธ์ 2566 โดยสามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชารายวิชา คณิตศาสตร์พื้นฐานอาชีพ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยวิธีการเพื่อนช่วยเพื่อนของนักเรียน นักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษารอบรู้แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01



## บทคัดย่อ

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน  
วิชาคณิตศาสตร์เรื่องความน่าจะเป็น  
ของนักเรียนหลักสูตรประกาศนียบัตร  
วิชาชีพแผนกวิชาการโรงแรมปี  
1 โดยการใช้แบบฝึกทักษะ



ชื่อผู้วิจัย นางสาวเตือนใจ ประเสริฐสังข์  
ตำแหน่ง ครู

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) หาประสิทธิภาพของแบบฝึก ทักษะคณิตศาสตร์เรื่องความน่าจะเป็น ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่องความน่าจะเป็นของนักเรียนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาการโรงแรม ปี 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษารามบุรี ก่อนและหลังจากการเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์เรื่องความน่าจะเป็นกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาการโรงแรม วิทยาลัยอาชีวศึกษารามบุรี ปีการศึกษา 2568 จำนวน 21 คน เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย 1) แบบฝึก ทักษะคณิตศาสตร์ เรื่องความน่าจะเป็น เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการเรียนจำนวน 20 ข้อ เป็นข้อสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือกและอัตนัยจำนวน 2 ข้อ

ผลการศึกษาพบว่า ประสิทธิภาพของแบบฝึก ทักษะมีประสิทธิภาพ 83.10/80.29 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ใช้แบบฝึกทักษะหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



## บทคัดย่อ

การพัฒนาพฤติกรรมการเรียนรู้ให้มีความรับผิดชอบ  
ชอบในรายวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล รหัสวิชา  
30000-1501 นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ  
ชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ



ชื่อผู้วิจัย กมลชนก ทองน้อย  
ตำแหน่ง ครู

งานวิจัยในชั้นเรียนฉบับนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อเป็นการพัฒนาพฤติกรรม  
การเรียนรู้ให้เป็นผู้มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ในการเรียนดีขั้นของนักศึกษาระดับ  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ปี  
การศึกษา 2568 วิทยาลัยอาชีวศึกษารามบุรี จังหวัดกรุงเทพมหานคร โดยมีการเก็บ  
รวบรวมข้อมูลจากการสังเกต การสัมภาษณ์ ข้อมูลด้านการเรียน และกรตอบแบบ  
สอบถามจากนักเรียน การใช้แรงจูงใจเสริมแรงโดยให้คำชมเชยแก่นักเรียนรวมทั้ง  
ดูแลด้านการเรียนรู้ให้มีความรับผิดชอบ สนใจเรียน และติดตามจากคุณครูที่เข้าสอน  
ทำให้นักเรียน มีความสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ทำให้ภายในห้องเรียนเกิด  
บรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้มีความตั้งใจเรียน มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่มากขึ้น  
ทำงานที่ได้รับมอบหมายและส่งงานตรงกำหนดเวลา รู้จักช่วยเหลือซึ่งกันและกันด้วยความ  
เต็มใจ



## บทคัดย่อ



การพัฒนาทักษะการเขียนเรียงความเชิงสร้างสรรค์  
ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 โดย  
ใช้เทคนิคการเขียนเล่าเรื่องราววิชาภาษาไทยเพื่อการ  
สื่อสาร รหัสวิชา 20000-1101

ชื่อผู้วิจัย นางรัชนีวรรณ ศิลปสมบุรณ์  
ตำแหน่ง ครู

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง มีจุดมุ่งหมายเพื่อการพัฒนาทักษะการเขียนเรียงความเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 โดยใช้เทคนิคการเขียนเล่าเรื่องราววิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร รหัสวิชา 20000-1101 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการบัญชีระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ วิทยาลัยอาชีวศึกษารอบรู้ กรุงเทพมหานคร สังกัด สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา จำนวน 14 คน ที่ได้มาโดยวิธีการสุ่มตัวอย่าง อย่างง่าย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบมุ่งประสบการณ์ภาษาที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน โดยคะแนนของผู้เชี่ยวชาญในการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เทคนิคการเขียนเล่าเรื่อง 4.59 2) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 3) แบบประเมินทักษะการเล่าเรื่อง ซึ่งผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ ผลการวิจัยพบว่า

ความสามารถในการเล่าเรื่อง ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สูงขึ้นหลังจากการใช้เทคนิคการเขียนเล่าเรื่อง



## บทคัดย่อ



ชื่อผู้วิจัย นายสิริราช รธรรมโกศล  
ตำแหน่ง ครู

การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาจีน ด้วยการจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อโมดูลออนไลน์ ของนักเรียนแผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ระดับชั้น ปวช.2 วิทยาลัยอาชีวศึกษารณบุรี

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงประจักษ์ (Empirical Research) ซึ่งมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสร้างช่องทางการเรียนรู้การทำงานและการติดตามงานด้วยห้องเรียนออนไลน์ ในการศึกษาภาษาจีนหน่วยที่ 1 และศึกษาผลของการเรียนรู้ภายหลังจากที่ได้รับการพัฒนา ศึกษาผลของการเรียนรู้ภายหลังจากที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนและประเมินความพึงพอใจของการจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อโมดูลออนไลน์ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนแผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ระดับชั้นปวช.2 จำนวน 11 คน เครื่องมือการวิจัยเป็นแผนการเรียนการสอนและแบบบันทึกการประเมินทักษะภาษาจีนเพื่อการสื่อสารในงานอาชีพ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติพื้นฐานและสถิติทดสอบสมมุติฐาน

ผลการศึกษาพบว่า

1. ผลของการจัดการเรียนการสอนด้วยด้วยสื่อโมดูลออนไลน์ส่งผลต่อการเรียนที่ดีขึ้นของนักเรียนแผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ระดับชั้นปวช.2 วิทยาลัยอาชีวศึกษารณบุรี



## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์  
โดยใช้เกมการศึกษา เรื่อง ความน่าจะเป็น  
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ



ชื่อผู้วิจัย นางสาวจิตรเจริญ บุตรคต  
ตำแหน่ง พนักงานราชการ (ครู)

การวิจัยในชั้นเรียนครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องความน่าจะเป็น ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา และ (2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ วิทยาลัยอาชีวศึกษารณบุรี จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม ดำเนินการวิจัยโดยใช้รูปแบบการทดลองเบื้องต้น (Pre-Experimental Design) แบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลัง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 20 ข้อ

ผลการวิจัยพบว่า (1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 12.67 และหลังเรียนเท่ากับ 33.40 และ (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็มอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องความน่าจะเป็น ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีความสุข สนใจ และมีส่วนร่วมในการเรียนมากยิ่งขึ้น



## บทคัดย่อ



การพัฒนาความสามารถด้านการพูดให้สัมภาชน์  
ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง  
ชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศโดยใช้เทคนิค  
วิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือ STAD ร่วมกับวิธีสอนแบบ  
บทบาทสมมุติ

ชื่อผู้วิจัย นางสาวรัชนีวรรณ ทองแครง  
ตำแหน่ง ครู

วิจัยในชั้นเรียน เรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการพูดให้สัมภาชน์ ของนักศึกษาระดับ  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยใช้เทคนิควิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือ  
STAD ร่วมกับวิธีสอนแบบบทบาทสมมุติ ฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการพูดให้สัมภาชน์ให้แก่  
นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง โดยมีวัตถุประสงค์(1) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการพูดให้  
สัมภาชน์ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยใช้เทคนิค  
วิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือ STAD ร่วมกับวิธีสอนแบบบทบาทสมมุติระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน (2) เพื่อศึกษา  
ดัชนีประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การพูดในโอกาสต่าง ๆ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตร  
วิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยใช้เทคนิควิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือ STAD ร่วมกับวิธี  
สอนแบบบทบาทสมมุติ (3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1  
แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การพูดให้สัมภาชน์ โดยใช้เทคนิควิธีการ  
เรียนรู้แบบร่วมมือ STAD

ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาเทคโนโลยี  
สารสนเทศ ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การพูดให้สัมภาชน์ โดยใช้เทคนิควิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือ  
STAD ร่วมกับวิธี  
สอนแบบบทบาทสมมุติมีความสามารถด้านการพูดให้สัมภาชน์ หลังเรียนว่าเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียน มี  
ประสิทธิภาพ 91.25/93.50ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ ดัชนีประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมการ  
เรียนรู้ เรื่อง การพูดให้สัมภาชน์ โดยใช้เทคนิควิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือ STAD ร่วมกับวิธีสอนแบบ  
บทบาทสมมุติของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ มี  
ค่าเท่ากับ 0.8586 แสดงให้เห็นว่านักศึกษามีความรู้เพิ่มขึ้น0.8586 หรือคิดเป็นร้อยละ 85.86 นักศึกษา  
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ มีความพึงพอใจต่อการจัด  
กิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การพูดให้สัมภาชน์ โดยใช้เทคนิควิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือ STADร่วมกับวิธี  
สอนแบบบทบาทสมมุติโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด





## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อเพิ่มทักษะการ  
บันทึกรายการค้าในสมุดรายวันทั่วไป ของผู้เรียน  
ระดับชั้น ปวช.1 แผนกวิชาการบัญชี รายวิชาการ  
บัญชีเบื้องต้น โดยใช้วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้  
แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน  
(5Es :The 5Es of Inquiry-Based Learning)



ชื่อผู้วิจัย นางจิราภรณ์ เจริญสุข  
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ:ชำนาญการพิเศษ

การวิจัย เรื่อง การแก้ปัญหาผู้เรียนขาดทักษะการบันทึกรายการค้าในสมุดรายวันทั่วไปของผู้เรียน ระดับชั้น ปวช.1 การบัญชี โดยการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อเพิ่มทักษะการบันทึกรายการค้าในสมุดรายวันทั่วไป รายวิชาการบัญชีเบื้องต้น โดยใช้วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน ของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ปีที่ 1 สาขางานการบัญชีวิทยาลัยอาชีวศึกษานนทบุรีที่เรียนวิชาการรายวิชา การบัญชีเบื้องต้น รหัสวิชา 20200 - 1003

ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน เปรียบเทียบกับหลังใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน รายวิชาการบัญชีเบื้องต้น รหัสวิชา 20200 - 1003 ตามแผนการสอนหน่วยที่ 4 เรื่องการบันทึกรายการค้าในสมุดรายวันทั่วไป พบว่าการประเมินผลก่อนใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน เปรียบเทียบกับหลังใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอนมีผลสัมฤทธิ์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.01 นอกจากนี้ ยังพบว่าการประเมินผลก่อนใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน มีค่าเฉลี่ย 4.88 ในขณะที่การประเมินผลหลังใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน มีค่าเฉลี่ย 13.22 ซึ่งเป็นค่าเฉลี่ยที่สูงขึ้น เมื่อพิจารณาค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของการประเมินผลก่อนใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน ซึ่งมีค่า 1.36 ในขณะที่ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของการประเมินผลหลังใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน มีค่า 0.97 ซึ่งเป็นค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ลดต่ำลง แสดงให้เห็นว่าหลังใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน ผู้เรียนมีคะแนนเกาะกลุ่มใกล้เคียงกันมากขึ้นหรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง คือ การประเมินผลหลังก่อนใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน มีการกระจายของคะแนนน้อยกว่าการประเมินผลก่อนเรียน เป็นเครื่องชี้วัดว่าการสอนตามแผนการสอนนี้ นอกจากจะพัฒนาทักษะทักษะการบันทึกรายการค้าในสมุดรายวันทั่วไป เพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนให้สูงขึ้นแล้วยังสามารถทำให้ผู้เรียนสามารถบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ในระดับที่ใกล้เคียงกันมากขึ้นด้วยจากค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานนี้ ผู้วิจัยได้ตรวจสอบประสิทธิภาพการสอนหรือคุณภาพการสอนด้วยค่าสัมประสิทธิ์การกระจาย (CV) พบว่า CV = 7.34 ซึ่งแสดงว่ามีคุณภาพการสอนในระดับดี





## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

ผลการใช้ชุดเอกสารจำลองจากสถานประกอบการจริง (ธุรกิจซื้อ-ขายสินค้า) ที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะทางด้านวิชาชีพ ในวิชาการใช้คอมพิวเตอร์ในงานบัญชีของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษารณบุรี



ชื่อผู้วิจัย นายปริญญา ดาโห่ง  
ตำแหน่ง ครู

การศึกษานี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยชุดเอกสารจำลองจากสถานประกอบการจริง (ธุรกิจซื้อ-ขายสินค้า) เพื่อเปรียบเทียบทักษะทางด้านวิชาชีพ ที่เรียนรู้ด้วยชุดเอกสารจำลองจากสถานประกอบการจริง (ธุรกิจซื้อ-ขายสินค้า) เพื่อศึกษาเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาการใช้คอมพิวเตอร์ในงานบัญชีโดยใช้ชุดเอกสารจำลองจากสถานประกอบการจริง (ธุรกิจซื้อ-ขายสินค้า)

ผลการวิจัยปรากฏว่า (1) ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยชุดเอกสารจำลองจากสถานประกอบการจริง (ธุรกิจซื้อ-ขายสินค้า) พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดเอกสารจำลองจากสถานประกอบการจริง (ธุรกิจซื้อ-ขายสินค้า) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 05 (Sig. = 000, df = 20, p-value = .000) โดยมีค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน เท่ากับ 4.000 (M = 4.000) และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.775 (SD=0.775) และมีค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์หลังเรียน เท่ากับ 6.727 (M = 6.727) และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.272 (SD = 1.272) (2) ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะทางด้านวิชาชีพทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยชุดเอกสารจำลองจากสถานประกอบการจริง (ธุรกิจซื้อ-ขายสินค้า) พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดเอกสารจำลองจากสถานประกอบการจริง (ธุรกิจซื้อ-ขายสินค้า) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 05 (Sig. = 000, df = 10, p-value = .000) โดยมีค่าเฉลี่ยของทักษะทางด้านวิชาชีพก่อนเรียนเท่ากับ 7.910 (M = 7.910) และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.587 (SD=2.587) และมีค่าเฉลี่ยของทักษะทางด้านวิชาชีพหลังเรียนเท่ากับ 18.090 (M = 18.090) และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.023 (SD = 2.023) (3) ผลการวิเคราะห์เจตคติต่อการเรียนวิชาการใช้คอมพิวเตอร์ในงานบัญชีของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดเอกสารจำลองจากสถานประกอบการจริง (ธุรกิจซื้อ-ขายสินค้า) พบว่า โดยภาพรวมนักเรียนมีเจตคติต่อการเรียนวิชาการใช้คอมพิวเตอร์ในงานบัญชี อยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย (M.) เท่ากับ 3.927 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.832 (SD = 0.832)





## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

ผลการใช้ชุดเอกสารจำลองจากสถานการณ์ประกอบการจริง (ธุรกิจซื้อ-ขายสินค้า) ที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะทางด้านวิชาชีพ ในวิชาการใช้คอมพิวเตอร์ในงานบัญชีของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษารณบุรี



ชื่อผู้วิจัย กัญณภัทร ตานันใจ  
ตำแหน่ง ครู

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการแบ่งกำไรขาดทุนของห้างหุ้นส่วน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ผ่านสื่อบอร์ดเกม "The Partnership Journey" และ (2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษารณบุรีกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษารณบุรี จำนวน 4 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง โดยแบ่งผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 2 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย (1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ผ่านสื่อบอร์ดเกม "The Partnership Journey" จำนวน 10 ชั่วโมง (2) บอร์ดเกม "The Partnership Journey" พร้อมการ์ดคำถามจำนวน 30 ใบ และ (3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ คะแนนเต็ม 20 คะแนนการดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) จากนั้นจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม "The Partnership Journey" ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่กำหนด และเมื่อสิ้นสุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จึงดำเนินการทดสอบหลังเรียน (Post-test) โดยใช้แบบทดสอบชุดเดียวกัน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และการทดสอบค่าที่แบบกลุ่มตัวอย่างที่สัมพันธ์กัน (Dependent t-test)

ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.25 คะแนนและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.26 ส่วนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.50 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.29 เมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t = 9.12$ ) แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานผ่านสื่อบอร์ดเกม "The Partnership Journey" สามารถช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการแบ่งกำไรขาดทุนของห้างหุ้นส่วนของนักเรียนให้สูงขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ





## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

การแก้ปัญหาการขาดทักษะการวิเคราะห์โมเดลธุรกิจ Business Model Canvas (BMC) ของธุรกิจ โดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะ ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษารามบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568



ชื่อผู้วิจัย นายจตุพงศ์ กุอาจอร์  
ตำแหน่ง ครู

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและคะแนนหลังเรียนของการวิเคราะห์โมเดลธุรกิจ (Business Model Canvas: BMC) ของธุรกิจ โดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการตลาดวิทยาลัยอาชีวศึกษารามบุรี 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการตลาดวิทยาลัยอาชีวศึกษารามบุรีหลังจากที่เรียนโดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะการวิเคราะห์โมเดลธุรกิจ (Business Model Canvas: BMC)

ผลการวิจัย พบว่า จากการใช้ชุดแบบฝึกทักษะ มีค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียน เท่ากับ 3.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.51 และมีค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียน เท่ากับ 7.20 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.48 แสดงว่า การใช้ชุดแบบฝึกทักษะ ก าให้ทักษะการวิเคราะห์โมเดลธุรกิจ (Business Model Canvas: BMC) ของนักศึกษาระดับ ปวส.1 จ านวน 10 คน สาขาวิชาการตลาดวิทยาลัยอาชีวศึกษารามบุรีดีขึ้นและความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการวิเคราะห์โมเดลธุรกิจ (Business Model Canvas: BMC) โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x}=4.75$ )

ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการวิเคราะห์โมเดลธุรกิจ (Business Model Canvas: BMC) โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x}= 4.75$ ) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่าประเด็นแบบฝึกทักษะช่วยให้นักศึกษามีความสามารถและเกิดทักษะการวิเคราะห์โมเดลธุรกิจ (Business Model Canvas: BMC) ได้อยู่ในระดับมากที่สุดเป็นอันดับแรก ( $\bar{x}= 4.86$ ) รองลงมาคือกิจกรรมในแบบฝึกทักษะ ก าให้นักศึกษารู้เกี่ยวกับการวิเคราะห์โมเดลธุรกิจ (Business Model Canvas: BMC) เพิ่มขึ้น เข้าใจความหมายได้ดีขึ้น าไปใช้ได้ถูกต้อง และประเด็นแบบฝึกทักษะมีขนาดตัวอักษรที่เหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x}= 4.84$ ) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำ สุด คือ กิจกรรมในแบบฝึกทักษะมีความเหมาะสมกับนักศึกษา ( $\bar{x}= 4.48$ )



## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

การพัฒนาทักษะการวิเคราะห์ส่วนประสมทางการตลาดโดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะสำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาวิชาจิตศิลป์ที่เรียนในรายวิชาการเป็นผู้ประกอบการ วิทยาลัยอาชีวศึกษานนบุรี



ชื่อผู้วิจัย นางมนัสพร อ่อนชัย  
ตำแหน่ง ครู

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยในชั้นเรียนมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. เพื่อศึกษาคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของทักษะการวิเคราะห์ส่วนประสมทางการตลาด โดยใช้ชุดแบบฝึก ของนักศึกษา ปวส. 2 สาขาวิชาวิชาจิตศิลป์ 2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้ชุดแบบฝึก 3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาหลังจากเรียนโดยใช้ชุดแบบฝึกของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.2) สาขาวิชาวิชาจิตศิลป์ วิทยาลัยอาชีวศึกษานนบุรี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาวิชาจิตศิลป์วิทยาลัยอาชีวศึกษานนบุรีโดยทดลองกับนักศึกษาที่เรียนในรายวิชาการเป็นผู้ประกอบการ จำนวน 2 คน ผลการวิจัยพบว่า

- 1) ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในเรื่องการวิเคราะห์ส่วนประสมทางการตลาด หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
- 2) ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนการสอน โดยการจัดกิจกรรมในชั้นเรียน มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.88 อยู่ในระดับดีมาก



## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาธุรกิจและ  
การเป็นผู้ประกอบการ ของนักเรียนระดับ  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาแฟชั่น  
และสิ่งทอ โดยใช้วิธีสอนแบบสาธิต  
(Demonstration Method)



ชื่อผู้วิจัย นางสาวรุ่งนภา แดงดี  
ตำแหน่ง พนักงานราชการ(ครู)

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยในชั้นเรียนมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนวิชาธุรกิจและการเป็นผู้ประกอบการของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาแฟชั่นและสิ่งทอ วิทยาลัยอาชีวศึกษาธนบุรี โดยใช้วิธีสอนแบบสาธิต (Demonstration) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชา แฟชั่นและสิ่งทอ วิทยาลัยอาชีวศึกษาธนบุรีโดยทดลองกับนักศึกษาที่เรียนในรายวิชาธุรกิจและการเป็นผู้ประกอบการ จำนวน 9 คน

ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนมีประสิทธิภาพโดยมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (คะแนนเก็บ) เฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และผลความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนโดยใช้วิธีการจัดกิจกรรมในชั้นเรียน มีคะแนนเฉลี่ยที่ 3.16 ซึ่งอยู่ในระดับ ดี



## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

การวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับและใช้งานสื่อการเรียนรู้แบบ Mobile Learning (M-Learning) ในสาขา ธุรกิจค้าปลีก วิชา มาตรฐานการปฏิบัติงานธุรกิจค้าปลีก ในระดับ ปวช.



**ชื่อผู้วิจัย นางสาวจารุวรรณ กลุ่มประเสริฐ  
ตำแหน่ง พนักงานราชการ (ครู)**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาระดับการยอมรับและการใช้งานสื่อการเรียนรู้แบบ Mobile Learning (M-Learning) ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาธุรกิจค้าปลีก (2) วิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับตามกรอบแนวคิด Technology Acceptance Model (TAM) ได้แก่ การรับรู้ประโยชน์ และการรับรู้ความง่ายในการใช้งาน และ (3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้สื่อดิจิทัลผสมผสานกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับ ปวช. สาขาธุรกิจค้าปลีก กลุ่ม ชมค.1 จำนวน 21 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 โดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงทดลองแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลัง (One-Group Pretest-Posttest Design) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ สื่อการเรียนรู้ดิจิทัลผสมผสาน (Canva, PowerPoint, LINE และ เกมออนไลน์) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ แบบประเมินทักษะการปฏิบัติงาน และแบบสอบถามความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบ t-test

ผลการวิจัยพบว่า (1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน (17.80) สูงกว่าก่อนเรียน (10.45) (2) ผู้เรียนมีทักษะการปฏิบัติงานธุรกิจค้าปลีกอยู่ในระดับดีมาก โดยเฉพาะด้านการสื่อสารและการบริการลูกค้า และ (3) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อดิจิทัลผสมผสานในระดับมากที่สุด

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อดิจิทัลผสมผสานร่วมกับแนวคิด M-Learning สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการปฏิบัติงาน และความพึงพอใจของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนาการเรียนการสอนในสายอาชีพให้สอดคล้องกับบริบทดิจิทัลและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21





## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

การใช้วิธีการสอนโดยใช้เกม เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาองค์ประกอบศิลป์สำหรับงานกราฟิกของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยอาชีวศึกษารอบรู้



ชื่อผู้วิจัย นางสาวเสาวภา เสาร์รัมย์  
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาการใช้วิธีการสอนโดยใช้เกม เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาองค์ประกอบศิลป์สำหรับงานกราฟิกให้สูงขึ้น และเพื่อหาความพึงพอใจของผู้เรียนที่ใช้วิธีการสอนโดยใช้เกมกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยอาชีวศึกษารอบรู้ ระดับชั้น ชกธ. 1 จำนวน 18 คน ที่ได้จากการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาองค์ประกอบศิลป์สำหรับงานกราฟิก จำนวน 10 ข้อ และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่ใช้วิธีการสอนโดยใช้เกม วิชาองค์ประกอบศิลป์สำหรับงานกราฟิก จำนวน 5 ข้อสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัย

1. การใช้วิธีการสอนโดยใช้เกม เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาองค์ประกอบศิลป์สำหรับงานกราฟิก พบว่า วิธีการสอนโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าวิธีการสอนปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ความพึงพอใจของผู้เรียนที่ใช้วิธีการสอนโดยใช้เกม มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด



## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก Business Models โดยการสอนแบบ Design Thinking ของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลวิทยาลัยอาชีวศึกษารนบุรี



ชื่อผู้วิจัย นายเอกนรินทร์ ภาคะ  
ตำแหน่ง ครู วิทยาลัยอาชีวศึกษารนบุรี

ผลการวิจัยในครั้งนี้พบว่าสามารถเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักศึกษา ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ระดับชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลวิทยาลัยอาชีวศึกษารนบุรีด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก Business Models โดยการสอนแบบ Design Thinking ได้ โดยหลังจบกิจกรรม ครั้งที่ 1 ผู้เรียนที่ร่วมกิจกรรมการวิเคราะห์ธุรกิจ (1) มีทักษะการคิดวิเคราะห์ ที่ ระดับปานกลาง ( $x = 3.10$ , S.D. = 1.71), หลังจบกิจกรรม ครั้งที่ 2 การวิเคราะห์ธุรกิจ (2) มีทักษะการคิดวิเคราะห์ ที่ ระดับปานกลาง ( $x = 2.52$ , S.D. = 1.08), หลังจบกิจกรรม ครั้งที่ 3 การวิเคราะห์ธุรกิจ (3) มีทักษะการคิดวิเคราะห์ ที่ ระดับปานกลาง ( $x = 3.11$ , S.D. = 1.51), หลังจบกิจกรรม ครั้งที่ 4 กิจกรรมการวิเคราะห์ธุรกิจ (4) มีทักษะการคิดวิเคราะห์ ที่ ระดับปานกลาง ( $x = 3.05$ , S.D. = 1.53) และหลังจบกิจกรรม ครั้งที่ 5 การวิเคราะห์ธุรกิจ (5) มีทักษะการคิดวิเคราะห์ ที่ ระดับปานกลาง ( $x = 3.09$ , S.D. = 1.64)



## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนแผนกเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ระดับ ปวช. ชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษารามบุรี ที่มีต่อการส่งงานผ่านระบบ Google Classroom วิชา อินเทอร์เน็ตในงานธุรกิจ



**ชื่อผู้วิจัย นางสาวจรัญรัตน์ นวลวิวัฒน์**  
**ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ**

วิจัยในชั้นเรียนเรื่อง การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนแผนกเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ระดับ ปวช. ชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษารามบุรี ที่มีต่อการส่งงานผ่านระบบ Google Classroom วิชา อินเทอร์เน็ตในงานธุรกิจ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการส่งงานผ่านระบบ Google Classroom ในรายวิชาอินเทอร์เน็ตในงานธุรกิจ และ 2) เพื่อเปรียบเทียบประสิทธิภาพด้านความตรงต่อเวลาในการส่งงานของนักเรียนก่อนและหลังการใช้ระบบฯ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 3 แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยอาชีวศึกษารามบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 15 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย ระบบการจัดการชั้นเรียน Google Classroom และแบบสอบถามความพึงพอใจแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัยพบว่า ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการส่งงานผ่านระบบ Google Classroom ในภาพรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด ( $= 4.72$ , S.D.  $= 0.45$ ) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านที่มีความพึงพอใจสูงสุดคือ ด้านประสิทธิภาพและประโยชน์ที่ได้รับ ( $= 4.80$ ) รองลงมาคือ ด้านเทคโนโลยีและช่องทางการเข้าถึง ( $= 4.76$ ) ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมกรรมการส่งงานพบว่า หลังจากนำระบบ Google Classroom มาใช้เป็นช่องทางหลักในการส่งงาน นักเรียนมีอัตราการส่งงานตรงตามกำหนดเวลาเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 66.67 เป็นร้อยละ 93.33 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการใช้เทคโนโลยีดังกล่าวช่วยเสริมสร้างวินัยและความรับผิดชอบในการเรียนรู้ให้เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ



## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

การหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมทักษะ การออกแบบสื่อการนำเสนอด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป รายวิชาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่ออาชีพ



**ชื่อผู้วิจัย นางสาวมนัสรี สังข์เผื่อน**  
**ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ**

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง มีวัตถุประสงค์เพื่อหาการหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมทักษะการออกแบบสื่อการนำเสนอด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป รายวิชาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่ออาชีพ ของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ปีที่ ๑ สาขาวิชา เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่ออาชีพ ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช ๒๕๖๗ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้คือ นักเรียน ระดับชั้น ปวช.1 สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมทักษะการออกแบบสื่อการนำเสนอด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป รายวิชาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่ออาชีพ โดยการให้ผู้เรียน ๑๙ คน ทำแบบทดสอบหลังจากเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ผลการวิจัยปรากฏว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่องานอาชีพ โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมทักษะการออกแบบสื่อการนำเสนอด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ปีที่ 1 สาขาวิชา เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่ออาชีพ พบว่าผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย ๑๑.๕๗ ส่วนผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย ๑๙.๗๙

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนหลังเรียน วิชาระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์เบื้องต้น โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมทักษะการใช้งานโปรแกรมระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ปีที่ ๒ สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ พบว่าผลสัมฤทธิ์ของคะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕





**บทคัดย่อ**

**ชื่อเรื่อง**

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนโปรแกรมคำสั่งแบบทางเลือกโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน สำหรับนักเรียนระดับชั้น ปวช.2 สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล



**ชื่อผู้วิจัย นางสาวพิทยาภรณ์ การะเวก  
ตำแหน่ง ครู**

การจัดการเรียนการสอน รายวิชา การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ในระดับอาชีวศึกษาพบว่าผู้เรียนจำนวนหนึ่งยังขาดความเข้าใจเชิงโครงสร้างเกี่ยวกับคำสั่งแบบทางเลือกและไม่สามารถประยุกต์ใช้เงื่อนไขเชิงตรรกะได้อย่างถูกต้องส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นแนวทางที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกและพัฒนากทักษะการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนโปรแกรมคำสั่งแบบทางเลือกก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน2)ศึกษาระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเมื่อเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดและ3)ประเมินประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวในการพัฒนากทักษะการเขียนโปรแกรมของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพรูปแบบการวิจัยเป็นการวิจัยเชิงทดลองแบบกลุ่มเดียววัดก่อนและหลังการทดลองกลุ่มตัวอย่างได้แก่นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล จำนวน 19 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการทดสอบก่อนและหลังเรียน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบไม่อิสระ

ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ที่กำหนดไว้ สะท้อนให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานมีประสิทธิผลในการพัฒนากทักษะการเขียนโปรแกรมคำสั่งแบบทางเลือกจึงควรนำแนวทางดังกล่าว ไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาการเขียนโปรแกรมอื่น ๆ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเสริมสร้างสมรรถนะด้านการคิดแก้ปัญหของนักเรียนในระดับอาชีวศึกษา ต่อไป



**บทคัดย่อ**

**ชื่อเรื่อง**

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนโปรแกรมตามโครงสร้างแบบตามลำดับวิชา การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์



**ชื่อผู้วิจัย นางสาวยอแสง โกวิททวี**  
ตำแหน่ง **ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง การเขียนโปรแกรมสำหรับคำนวณด้วยภาษาไพธอน ตามโครงสร้างการทำงานแบบตามลำดับ วิชา การเขียนโปรแกรมภาษาไพธอนเบื้องต้น และเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังจากการศึกษาด้วยชุดการสอนที่พัฒนาขึ้นกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ผู้เรียนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยอาชีวศึกษารณบุรี ทำการคัดเลือกด้วยวิธีเฉพาะเจาะจง จำนวน 4 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง การเขียนโปรแกรมสำหรับคำนวณด้วยภาษาไพธอน ตามโครงสร้างการทำงานแบบตามลำดับ วิชา การเขียนโปรแกรมภาษาไพธอนเบื้องต้น จำนวน 1 ชุด ประกอบไปด้วย ใบความรู้, สื่องานนำเสนอ, ใบมอบหมายงานแบบฝึกหัดและแบบทดสอบ นั้นตอนการวิจัยเริ่มจากให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบก่อนเรียนหลังจากนั้นครูผู้สอนทำการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้วางแผนไว้หลังจากที่ทำกิจกรรมการเรียนการสอนครบตามแผนที่ได้วางไว้แล้วจึงให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของชุดการสอนที่พัฒนาขึ้น มีค่าเท่ากับ 1.22 ซึ่งสูงกว่า 1.00 ตามเกณฑ์มาตรฐานของเมกุยแกนส์ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้ชุด  
กิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง การสร้างหนังสือราชการ  
ภายนอกวิชา โปรแกรมประมวลผลคำ ปวช.1 สาขา  
วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ภาคเรียนที่ 2  
ปีการศึกษา 2568



ชื่อผู้วิจัย นางสาววาสนา อัดหมาด  
ตำแหน่ง ครู

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1.) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับคะแนนทดสอบ  
หลังเรียน วิชา โปรแกรมประมวลผลคำ โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง การสร้างหนังสือราชการภายนอก สำหรับ  
นักเรียนระดับชั้น ปวช.1 สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 2.) เพื่อศึกษาความพึงพอใจ  
ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.1 สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่มีต่อการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง การสร้างหนังสือ  
ราชการภายนอก วิชาโปรแกรมประมวลผลคำกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นครั้งนี้ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตร  
วิชาชีพ ปวช.1สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยอาชีวศึกษารณบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน  
4 คนเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1.) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการซ่อมและบำรุงรักษา  
คอมพิวเตอร์2.) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง การทำงาน  
ของคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์อินพุตเอาต์พุตสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบน  
มาตรฐาน และวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการทดสอบค่าที (t-test)  
ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ คะแนนทดสอบก่อนเรียนกับคะแนนทดสอบหลังเรียน วิชาโปรแกรมประมวลผลคำ โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการสร้างหนังสือราชการภายนอก พบว่า นักเรียน ระดับชั้น ปวช.1 สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ มีคะแนนทดสอบก่อนเรียน ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 21.33 คะแนน และ คะแนนทดสอบหลังเรียน 31.83 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังพบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง การสร้างหนังสือราชการภายนอก วิชา โปรแกรมประมวลผลคำ อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย (X = 4.53, S.D. = 0.50)



## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการเขียนโปรแกรมโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ ในรายวิชาการพัฒนาซอฟต์แวร์ด้วยเทคโนโลยี Back-End



ชื่อผู้วิจัย นายคณิน สัจจารักษ์  
ตำแหน่ง ครู

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ ในรายวิชาการพัฒนาซอฟต์แวร์ด้วยเทคโนโลยี Back-End ประชากรเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 10 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบประเมินผลงาน และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบกลุ่มตัวอย่างเดียว (One-sample t-test)

ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ที่ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยผู้เรียนจำนวนร้อยละ 80 มีผลการ

เรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนด และมีผู้เรียนร้อยละ 30 ที่ได้คะแนนร้อยละ 80 ขึ้นไป ในด้านการประเมินผลงาน พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่อยู่ในระดับดีมากและดีเยี่ยม คิดเป็นร้อยละ 60 ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด

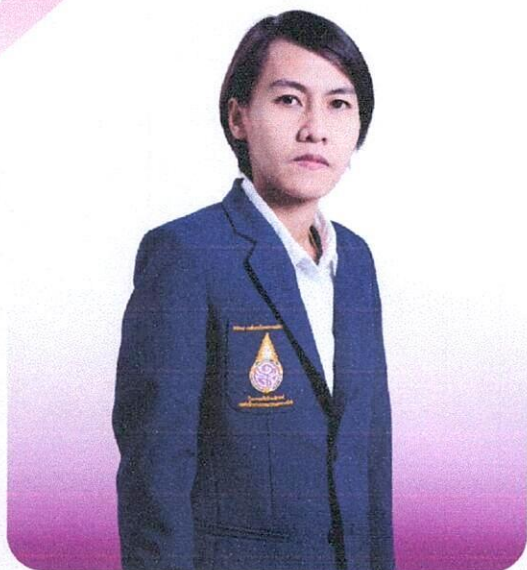
ด้านความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ พบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.55, S.D. = 0.67) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านความสนุกสนานและการมีส่วนร่วมในการเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด รองลงมาคือ ด้านความเข้าใจเนื้อหา และด้านความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติสามารถพัฒนาทักษะการเขียนโปรแกรม เพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และส่งเสริมทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ



## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องเสริมสร้างทักษะพื้นฐานด้านโครงสร้างและการทำงานของคอมพิวเตอร์วิชาการซ่อมและบำรุงรักษาคอมพิวเตอร์สำหรับนักเรียนระดับชั้น ปวช.1 แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568



ชื่อผู้วิจัย นางสาวจันทรจุฬา อินทวงศ์  
ตำแหน่ง ครู

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อสร้างและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างทักษะพื้นฐานด้านโครงสร้างและการทำงานของคอมพิวเตอร์ 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรม และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปวช.1 สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยอาชีวศึกษารณบุรีจำนวน 5 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Pre-test/Post-test) 2) และแบบประเมินความพึงพอใจสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบ Paired Samples t-test ผลการวิจัย

พบว่า 1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน ( $\bar{X} = 48.80$ , S.D. = 5.54) สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน ( $\bar{X} = 42.00$ , S.D. = 2.00) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ผลการวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่าชุดกิจกรรมมีประสิทธิภาพในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจริง

2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.62$ ) โดยเฉพาะในด้านครูผู้สอนเลือกรูปแบบหรือเทคนิคการสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียนชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างทักษะพื้นฐานด้านโครงสร้างและการทำงานของคอมพิวเตอร์มีประสิทธิภาพในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ปวช.1 และช่วยสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ



## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องเสริมสร้างทักษะพื้นฐานด้านโครงสร้างและการทำงานของคอมพิวเตอร์วิชาการซ่อมและบำรุงรักษาคอมพิวเตอร์สำหรับนักเรียนระดับชั้น ปวช.1 แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568



ชื่อผู้วิจัย นางสาวณัฐกานต์ การสมาน  
ตำแหน่ง ครู

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อสร้างและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างทักษะพื้นฐานด้านโครงสร้างและการทำงานของคอมพิวเตอร์ 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรม และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปวช.1 สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยอาชีวศึกษารอบรู้จำนวน 5 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Pre-test/Post-test) 2) และแบบประเมินความพึงพอใจสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบ Paired Samples t-test ผลการวิจัย

พบว่า 1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน ( $\bar{X} = 48.80$ , S.D. = 5.54) สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน ( $\bar{X} = 42.00$ , S.D. = 2.00) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ผลการวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่าชุดกิจกรรมมีประสิทธิภาพในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจริง

2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.62$ ) โดยเฉพาะในด้านครูผู้สอนเลือกรูปแบบหรือเทคนิคการสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียนชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างทักษะพื้นฐานด้านโครงสร้างและการทำงานของคอมพิวเตอร์มีประสิทธิภาพในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ปวช.1 และช่วยสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ



ชื่อผู้วิจัย นายหัตถวุฒิ อ่างารส  
ตำแหน่ง ครู

## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

ผลการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับ STEAM Education เรื่องการประดิษฐ์ของที่ระลึกจากใบลาน ที่มีต่อทักษะการคิดสร้างสรรค์และการคิดเชิงวิพากษ์ ของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ วิทยาลัยอาชีวศึกษานบบุรี  
*Effects of Creative Self-Directed Learning with STEAM Education on Palm Leaf Souvenir Crafting on Creativity and Critical Thinking Skills of Second-Year Vocational Certificate Students, Home Economics Department, Thonburi Vocational College*

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับ STEAM Education ที่มีต่อทักษะการคิดสร้างสรรค์และการคิดเชิงวิพากษ์ ในรายวิชาการประดิษฐ์วัสดุเหลือใช้และหัตถกรรมท้องถิ่น ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ วิทยาลัยอาชีวศึกษานบบุรี ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมวิธีที่เน้นเชิงคุณภาพเป็นหลักร่วมกับการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนระดับ ปวช. ชั้นปีที่ 2 จำนวน 3 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง ดำเนินการวิจัย 2 วงจรปฏิบัติการ รวม 8 สัปดาห์ (40 ชั่วโมง) เครื่องมือวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน แบบสังเกตพฤติกรรม แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง แบบบันทึกสะท้อนคิด แบบวิเคราะห์ผลงาน บันทึกภาคสนาม และแบบประเมินรูบริค วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เนื้อหาและการตรวจสอบสามเส้าวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนทั้ง 3 คน มีพัฒนาการด้านทักษะการคิดสร้างสรรค์และการคิดเชิงวิพากษ์เพิ่มขึ้นอย่างชัดเจนและต่อเนื่องตลอด 8 สัปดาห์ โดยคะแนนเฉลี่ยในวงจรที่ 2 สูงกว่าวงจรที่ 1 ทุกคน ข้อมูลเชิงคุณภาพยืนยันว่าผู้เรียนเปลี่ยนแปลงจากผู้รับความรู้แบบเฉื่อยไปสู่วิธีสร้างสรรค์เชิงรุกที่สามารถริเริ่มแนวคิด วิเคราะห์ปัญหา และตัดสินใจด้วยตนเองได้อย่างมีเหตุผลพัฒนาการรายบุคคลแสดงให้เห็นว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้สามารถตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่าง



## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียน  
ของนักเรียนที่ได้รับการ จัดการเรียนรู้อย่างแบบความ  
ร่วมมือในรายวิชางานเครื่องแกว  
ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ  
แผนกวิชาคหกรรมศาสตร์  
วิทยาลัยอาชีวศึกษารณบุรี



ชื่อผู้วิจัย นายพงษ์พงษ์ ไพร์น้อย  
ตำแหน่ง ครู

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน หลังเรียน และความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้อย่างแบบความร่วมมือ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาคหกรรมศาสตร์ ในรายวิชางานเครื่องแกว วิทยาลัยอาชีวศึกษารณบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 3 คน

แบบทดสอบที่สร้างขึ้นมาตรวจสอบพิจารณาหาความเหมาะสม และทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและใช้ในการวัดผลก่อนเรียน (Pre-Test) และหลังเรียน (Post-Test) ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ในรายวิชางานเครื่องแกว พบว่า การทดสอบก่อนเรียนและการทดสอบหลังเรียนมีความแตกต่างกัน การทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 12.50 ในขณะที่การทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 14.75 ซึ่งเป็นค่าเฉลี่ยที่สูงขึ้น นักเรียนมีการพัฒนาการเรียนรู้อย่างมากหลังจากได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบความร่วมมือ เมื่อพิจารณาค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของการทดสอบก่อนเรียนซึ่งมีค่า 1.04 ในขณะที่ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของการทดสอบหลังเรียนซึ่งมีค่า 0.63 ซึ่งเป็นค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานที่น้อยลง แสดงให้เห็นว่า หลังเรียนนักเรียนมีคะแนนกระจายกันน้อยลง กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ การทดสอบหลังเรียนมีค่าการกระจายของคะแนนน้อยกว่าการทดสอบก่อนเรียน และจาก ค่า Sig. มีค่า 0.001 หมายถึง การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนมีค่า Sig. ไม่แตกต่างกันที่นัยสำคัญทางสถิติ ที่ 0.05 เป็นเครื่องชี้ว่าการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้นี้ สามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น การจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพตอบโจทยวัตถุประสงค์ในการศึกษาวิจัยและหลักสูตรการเรียนรู้อย่างดี

จากการศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้อย่างแบบความร่วมมือในวิชางานเครื่องแกว ด้านความสามารถในการจัดการเรียนการสอน โดยภาพรวมมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 ด้านความรู้ความสามารถในวิชาที่สอน โดยภาพรวมมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.75 และด้านการวัดผลและประเมินผล โดยภาพรวมมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50





## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

การใช้กระบวนการกลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะการปฏิบัติงาน  
งาน ในรายวิชาเย็บ ปัก ถัก ของนักเรียนระดับชั้น  
ปวช. 2 ประเภทวิชาคหกรรม กลุ่มอาชีพการ  
ประดิษฐ์สาขาวิชาคหกรรมศาสตร์วิทยาลัย  
อาชีวศึกษารามบุรี



**ชื่อผู้วิจัย ศศิธรดา สลิ**  
**ตำแหน่ง ครู**

การศึกษาครั้งนี้เป็นการใช้กระบวนการกลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะการปฏิบัติงานใน  
รายวิชาเย็บ ปัก ถัก และเพื่อศึกษาผลการใช้กระบวนการกลุ่มในการปฏิบัติงานในรายวิชาเย็บ ปัก  
ถัก ของนักเรียนระดับชั้น ปวช. 2 ประเภทวิชาคหกรรม กลุ่มอาชีพการประดิษฐ์สาขาวิชา  
คหกรรมศาสตร์ วิทยาลัยอาชีวศึกษารามบุรีซึ่งผู้ศึกษาจะขออภิปรายผลการศึกษาในประเด็นต่างๆ  
ดังนี้

ในการใช้กระบวนการกลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะการปฏิบัติงานในรายวิชาเย็บ ปัก ถัก  
จากพฤติกรรมแบบเดิมเมื่อครูได้มอบหมายงานให้ทำเป็นรายบุคคล นักเรียนทำตามที่ได้รับมอบ  
หมายแต่ไม่มีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างนักเรียนกับนักเรียน นักเรียนมุ่งปฏิบัติงานเพียงอย่างเดียว  
บรรยากาศในการปฏิบัติงานตึงเครียด ทำให้ผู้เรียนไม่บรรลุคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของ  
มาตรฐานการเรียนรู้เรื่อง การมีทักษะ กระบวนการปฏิบัติงาน และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น  
การทำงานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ รักการทำงาน มีเจตคติที่ดีต่อการทำงาน มีทักษะในการทำ  
งานอย่างมีประสิทธิภาพเนื่องจากรูปแบบการเรียนรู้ไม่เอื้อต่อการพัฒนาทักษะดังกล่าว แต่เมื่อ  
จัดการเรียนรู้แบบกระบวนการกลุ่มแล้ว พบว่า นักเรียนเกิดการพัฒนาและมีทักษะการปฏิบัติงาน  
ในภาพรวมอยู่ในระดับดีมากนักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กัน ประึกษาหารือกัน ยอมรับความคิดเห็นของ  
เพื่อน มีความสามัคคี กระตือรือร้นในการเรียน การทำงานมีระบบและเป็นระเบียบ นักเรียนมีระเบียบ  
วินัยในการเรียน และมีโอกาสได้แสดงออกถึงความมีประชาธิปไตย นอกจากนั้นบรรยากาศในการ  
เรียนรู้ก็ไม่ตึงเครียดเหมือนเดิมนักเรียนมีความสูงในการเรียนรู้ ผู้วิจัยมีความเห็นว่าสาเหตุที่ทำให้  
นักเรียนมีความสูงในการเรียนรู้คือการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม เพราะเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนได้  
ช่วยเหลือซึ่งกันและกันในกลุ่มนักเรียนจึงไม่กังวลเรื่องการทำงานที่ทำไม่ได้





**ชื่อผู้วิจัย นางสาวบุศริน เหมือนพร้อม  
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการ**

## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

การพัฒนาความมั่นใจและทักษะการสื่อสารเชิงอาชีพของผู้เรียน ผ่านการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการประเมินตนเองและการนำเสนอหน้าชั้น เพื่อให้เกิดการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมอย่างเป็นรูปธรรม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ  
ปวช.3 แผนกวิชาคหกรรมศาสตร์

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาความมั่นใจในการสื่อสารของผู้เรียนผ่านกิจกรรมการนำเสนอหน้าชั้น 2) พัฒนากิจกรรมการสื่อสารเชิงอาชีพของผู้เรียนผ่านกระบวนการประเมินตนเองและการสะท้อนคิด และ 3) ศึกษาการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้านบุคลิกภาพของผู้เรียนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาในรายวิชาการพัฒนาบุคลิกภาพ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 2 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แบบประเมินความมั่นใจในการสื่อสาร 2) แบบประเมินทักษะการนำเสนอ (Rubric Assessment) 3) แบบประเมินตนเองของผู้เรียน และ 4) แบบสังเกตพฤติกรรมสื่อสารของผู้เรียน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

ผลการวิจัยพบว่า ความมั่นใจในการสื่อสารของผู้เรียนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรม โดยก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.79 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.36 อยู่ในระดับปานกลาง หลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.57 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.39 อยู่ในระดับมาก แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการนำเสนอหน้าชั้นและการประเมินตนเองสามารถช่วยพัฒนาความมั่นใจในการสื่อสารของผู้เรียนได้ นอกจากนี้ ผลการประเมินทักษะการนำเสนอพบว่า ผู้เรียนมีทักษะการนำเสนอโดยรวมอยู่ในระดับดี โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.55 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.41 ผู้เรียนสามารถใช้เสียงได้ชัดเจน มีความมั่นใจในการนำเสนอ และสามารถเรียบเรียงเนื้อหาได้อย่างเหมาะสม ผลการประเมินตนเองของผู้เรียนพบว่า ผู้เรียนมีความสามารถในการสะท้อนพฤติกรรมสื่อสารของตนเองอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.53 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.41 หนะเดียวกัน ผลการสังเกตพฤติกรรมสื่อสารของผู้เรียนพบว่า ผู้เรียนมีพฤติกรรมสื่อสารโดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.55 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.43 โดยผู้เรียนมีความกล้าแสดงความคิดเห็น สามารถสบตาผู้ฟัง และมีความมั่นใจในการพูดต่อหน้าชั้นเรียนมากขึ้น สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน เช่น การนำเสนอหน้าชั้น การอภิปราย และการสะท้อนคิด สามารถช่วยพัฒนาความมั่นใจบุคลิกภาพ และทักษะการสื่อสารเชิงอาชีพของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ





## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความ  
สามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นของนักเรียน  
สาขาวิชาแพชชั่นและสิ่งทอรายวิชาคอมพิวเตอร์เพื่อ  
การออกแบบแพชชั่น



ชื่อผู้วิจัย นางสาวปาไลตา ชะนะ  
ตำแหน่ง ครู

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความ  
สามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นของนักเรียนชั้นปีที่ 2 โดยใช้การเรียนแบบร่วมมือใน  
คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบแพชชั่นระหว่างเรียนผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อน  
และหลังเรียนประเมินการปฏิบัติการทดลองและการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียนทำแบบ  
ทดสอบย่อยในแต่ละหัวข้อ สัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการ นักเรียนประเมินตนเองและ  
เพื่อนในการทำงานเป็นกลุ่ม และทำสังคัมติเกี่ยวกับการทำงานกลุ่มก่อนและหลังการ  
เรียนแบบร่วมมือ

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่มีคะแนนหลังเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 50 มีจำนวน 9 คนแตกต่างจากคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียน  
มีทักษะปฏิบัติการ ทักษะการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน และมีคะแนนทดสอบท้ายคาบ  
เรียนที่เพิ่มมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง นักเรียนส่วนใหญ่พอใจกับการสอนรูปแบบนี้มีการช่วย  
เหลือกลุ่ม ความรับผิดชอบ การแสดงความคิดเห็น การรับฟังความคิดเห็นหลังการ  
เรียนแบบร่วมมือโดยเฉลี่ยสูงขึ้นและนักเรียนมีความสัมพันธ์ภายในห้องเรียนเพิ่มขึ้น



## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นของนักเรียนสาขาวิชาแพชชั่นและสิ่งทอ รายวิชาการเย็บเสื้อผ้าต้นแบบ



ชื่อผู้วิจัย นางสาวกัญญาพัชญ์ หนองหาญ  
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นของนักเรียนชั้นปีที่ 3 โดยใช้การเรียนแบบร่วมมือ ในวิชาการตัดเย็บเสื้อผ้าเบื้องต้น ระหว่างเรียนผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนประเมินการปฏิบัติทดลองและการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียนทำแบบทดสอบย่อยในแต่ละหัวข้อสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการนักเรียนประเมินตนเองและเพื่อนในการทำงานเป็นกลุ่ม และทำสังคัมมติเกี่ยวกับการทำงานกลุ่มก่อนและหลังการเรียนแบบร่วมมือ

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่มีคะแนนหลังเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 50 แตกต่างจากคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นักเรียนมีทักษะปฏิบัติการ ทักษะการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน และมีคะแนนทดสอบท้ายคาบเรียนที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง นักเรียนส่วนใหญ่พอใจกับการสอนรูปแบบนี้มีการช่วยเหลือกลุ่ม ความรับผิดชอบ การแสดงความคิดเห็น การรับฟังความคิดเห็นหลังการเรียนแบบร่วมมือโดยเฉลี่ยสูงขึ้นและนักเรียนมีความสัมพันธ์ภายในห้องเรียนเพิ่มขึ้น



ชื่อผู้วิจัย นางสาวรัตนา อุ่นวัน  
ตำแหน่ง ครู

## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความ  
สามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นของนักเรียน  
สาขาวิชาแพชชั่นและสิ่งทอ รายวิชา กระโปรงสตรี

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและ  
ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นของนักเรียน ชั้นปีที่ 1 โดยใช้การเรียนแบบ  
ร่วมมือ ในวิชากระโปรงสตรีระหว่างเรียนผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนและ  
หลังเรียน ประเมินการปฏิบัติการทดลองและการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน ทำแบบ  
ทดสอบย่อยในแต่ละหัวข้อ สัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการ นักเรียนประเมินตนเองและ  
เพื่อนในการทำงานเป็นกลุ่ม และทำสังคัมมติเกี่ยวกับการทำงานกลุ่มก่อนและหลัง  
การเรียนแบบร่วมมือ

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่มีคะแนนหลังเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 50  
มีจำนวนเพิ่มขึ้นจาก 3 คนเป็น 6 คน แตกต่างจากคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ  
ทางสถิติที่ระดับ .01 นักเรียนมีทักษะปฏิบัติการ ทักษะการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน  
และมีคะแนนทดสอบท้ายคาบเรียนที่เพิ่มมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง นักเรียนส่วนใหญ่  
พอใจกับการสอนรูปแบบนี้มีการช่วยเหลือกลุ่ม ความรับผิดชอบ การแสดงความคิด  
เห็น การรับฟังความคิดเห็นหลังการเรียนแบบร่วมมือโดยเฉลี่ยสูงขึ้นและนักเรียนมี  
ความสัมพันธ์ภายในห้องเรียนเพิ่มขึ้น



ชื่อผู้วิจัย นางสาวกัญญาภัค คล้ายสิงห์โต  
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ

## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความ  
สามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นของผู้เรียนระดับ  
ชั้น ปวช.1 สาขาวิชาการโรงแรม รายวิชารุทกกิจ  
โรงแรม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความ  
สามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นของผู้เรียนระดับชั้นปวช.1 โดยใช้การเรียนแบบร่วม  
มือ ในวิชารุทกกิจโรงแรม ระหว่างเรียนผู้วิจัยให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนและหลัง  
เรียนประเมินการปฏิบัติการทดลองและการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียนทำแบบ  
ทดสอบย่อยในแต่ละหัวข้อ ผู้เรียนประเมินตนเองและเพื่อนในการทำงานเป็นกลุ่มและ  
ทำสังคัมมิตีเกี่ยวกับการทำงานกลุ่มก่อนและหลังการเรียนแบบร่วมมือ

ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนที่มีคะแนนหลังเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 แตก  
ต่างจากคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 ผู้เรียนมีทักษะปฏิบัติ  
การทักษะการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียนมีความกล้าแสดงออกและมีคะแนนทดสอบ  
ท้ายระหว่างบทเรียนเพิ่มมากขึ้น ผู้เรียนส่วนใหญ่พอใจกับการสอนรูปแบบนี้มีการทำ  
งานเป็นกลุ่มความรับผิดชอบ การแสดงความคิดเห็น การรับฟังความคิดเห็นหลัง  
การเรียนแบบร่วมมือโดยเฉลี่ยสูงขึ้นและผู้เรียนมีความสัมพันธ์ภายในห้องเรียนเพิ่ม  
ขึ้น



## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

การส่งเสริมการเข้าเรียนวิชา ศิลปะการจัดแสดง  
อาหาร ระดับ ชั้น ปวช.1  
แผนกวิชาการโรงแรม วิทยาลัยอาชีวศึกษาธนบุรี



ชื่อผู้วิจัย นายชาญชัย เจียวแก้ว  
ตำแหน่ง ครู

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการส่งเสริมเจตคติในการเข้าเรียนวิชา ศิลปะการเพื่อหาแนวทางในการพัฒนาผลการเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะการจัดแสดง อาหารและประเมินผลการพัฒนาผลการเรียนรู้ในรายวิชาของนักศึกษาชั้นปวช.1 สาขาวิชาการโรงแรม วิทยาลัยอาชีวศึกษาธนบุรีกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้ จากการสุ่มแบบเจาะจง คือ นักศึกษาชั้นปวช.1 สาขาวิชาการโรงแรมวิทยาลัย อาชีวศึกษาธนบุรีปีการศึกษา 2568 ประกอบด้วยนักเรียนหญิง 10 คน เครื่องมือที่ใช้ ในการศึกษาค้นคว้า ได้แก่การส่งเสริมเจตคติโดยการใช้คำพูด เสริมแรงให้ คำชมเชย และการส่งเสริมเจตคติโดยการการให้รางวัล

ผลการศึกษา พบว่าก่อนการจัดกิจกรรมการส่งเสริมเจตคติในการเข้า เรียนวิชาศิลปะการจัดแสดงอาหารนักเรียน มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 60 และหลังการ จัดกิจกรรมการส่งเสริมเจตคติในการเข้าเรียนวิชาศิลปะการจัดแสดงอาหาร นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ดังนั้นจึงได้ข้อสรุปว่า ผลการเรียนรู้ในรายวิชา ศิลปะการจัดตกแต่งอาหารของนักเรียนระดับชั้น ปวช.1 แผนกวิชาการโรงแรม วิทยาลัยอาชีวศึกษาธนบุรีหลังการพัฒนาสูงกว่าก่อนการพัฒนา



**บทคัดย่อ**

**ชื่อเรื่อง**

การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า โดย  
กระบวนการเรียนรู้ แบบสถานการณ์จำลอง  
(Simulation) ในรายวิชาศิลปะการให้บริการ  
ในอุตสาหกรรมท่องเที่ยวของนักเรียน  
สาขาการโรงแรม ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ  
ชั้นปีที่ 2



**ชื่อผู้วิจัย นางสาวสรัตถญา เรืองศรี  
ตำแหน่ง ครูชำนาญการ**

การวิจัยในชั้นเรียนครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาพฤติกรรมการ  
เรียนรู้ของผู้เรียน (2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดการ  
เรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) และ (3) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียน  
ต่อการจัดการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง  
(ปวส.) ชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาการโรงแรม วิทยาลัยอาชีวศึกษารอบรี จำนวน 9 คน ซึ่ง  
ได้มาจากการเลือกแบบตามสะดวก

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม แบบ  
ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน  
วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังเรียนสูงกว่า  
ก่อนเรียน แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมสามารถพัฒนาทักษะการ  
คิดและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ผู้เรียน  
ยังมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมาก

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นแนวทางที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้  
เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น พัฒนาทักษะการคิด และยกระดับผลสัมฤทธิ์  
ทางการเรียนได้อย่างเหมาะสมกับบริบทของการเรียนการสอนในระดับอาชีวศึกษา





## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้  
บทความสั้น ของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพ  
ชั้นปีที่ 3 แผนกวิชาการโรงแรม



ชื่อผู้วิจัย นายเทพอมร วรจันทร์  
ตำแหน่ง ครู

การศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ โดยใช้บทความสั้น ของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 แผนกวิชาการโรงแรม ทั้งก่อนและหลังเรียนด้วยวิธีการสอนโดยใช้บทความสั้น และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนการสอนโดยใช้บทความสั้น กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 แผนกวิชาการโรงแรม วิทยาลัยอาชีวศึกษารวมุณีภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 1 ห้องเรียน ที่ได้จากเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) คือ ห้อง ปวช.3 แผนกวิชาการโรงแรม จำนวน 20 คน เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 1 แผน แผนละ 4 ชั่วโมง ใช้เวลาในการจัดการเรียนการสอนเป็น เวลา 1 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 คาบ คาบละ 1 แผนการจัดการเรียนรู้ โดยครอบคลุมเนื้อหาจากบทความสั้นภาษาอังกฤษ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ภาษาทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นปวช.3 แผนกวิชาการโรงแรม จำนวน 60 ข้อ 1 ฉบับ และแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนการสอนโดยใช้บทความสั้นภาษาอังกฤษ จำนวน 5 เรื่อง

จากการวิจัยการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาของนักเรียน ชั้นปวช.3 แผนกวิชาการโรงแรม ด้วยวิธีการสอนโดยใช้บทความสั้นภาษาอังกฤษ พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการสอนโดยใช้บทความสั้นภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ที่ .05 เป็นไปตามสมมุติฐานข้อที่ 1 และเมื่อวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนการสอนโดยใช้บทความสั้นภาษาอังกฤษ พบว่านักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้บทความสั้นภาษาอังกฤษ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.00 เป็นไปตามสมมุติฐานข้อที่ 2



## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นของนักศึกษา ผ่านการเรียนรู้แบบ Active Learning ผ่านการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด (Think - Pair - Share) ระดับชั้น ปวช.2 สาขาการโรงแรม รายวิชาอาหารและเครื่องดื่มในธุรกิจบริการภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568



ชื่อผู้วิจัย นางสาวจุฑาลักษณ์ ทองจันทร์  
ตำแหน่ง ครู

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นของนักศึกษาระดับชั้น ปวช.2 โดยใช้การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด ในวิชา อาหารและเครื่องดื่มในธุรกิจบริการระหว่างเรียนผู้วิจัยให้นักศึกษาทำแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน ประเมินการปฏิบัติและการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน ลงมือปฏิบัติย่อยในแต่ละหัวข้อ นักเรียนประเมินตนเองและเพื่อนในการทำงานเป็นกลุ่ม และทำสังคัมมิตีเกี่ยวกับการทำงานกลุ่มก่อนและหลังการเรียนรู้แบบร่วมมือ

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่มีคะแนนหลังเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 มีจำนวนเพิ่มขึ้นจาก 3 คนเป็น 3 คน แตกต่างจากคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นักเรียนมีทักษะปฏิบัติการ ทักษะการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน มีความกล้าแสดงออก และมีคะแนนทดสอบท้ายระหว่างบทเรียนเพิ่มมากขึ้น นักเรียนส่วนใหญ่พอใจกับการสอนรูปแบบนี้มีการทำงานเป็นกลุ่ม ความรับผิดชอบ การแสดงความคิดเห็น การรับฟังความคิดเห็นหลังการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยเฉลี่ยสูงขึ้นและนักศึกษามีความสัมพันธ์ภายในห้องเรียนเพิ่มขึ้น





## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

การแก้ปัญหาคำการเขียนวัตถุประสงค์ที่ไม่ได้ตามความเป็นจริงโดยใช้คลิปวิดีโอการสอนรายวิชาการวาดเขียนพื้นฐานของนักเรียนชั้น ปวช.1 แผนกวิชาจิตรศิลป์ ประเภทวิชาศิลปกรรม



ชื่อผู้วิจัย นายบรรพต จิวตระกูล  
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อแก้ปัญหาคำการเขียนวัตถุประสงค์ที่ไม่ได้ตามความเป็นจริงโดยใช้คลิปวิดีโอการสอนรายวิชาการวาดเขียนพื้นฐานของนักเรียนชั้น ปวช.1 แผนกวิชาจิตรศิลป์ประเภทวิชาศิลปกรรมกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยได้แก่นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาจิตรศิลป์ วิทยาลัยอาชีวศึกษารอบรู้ จำนวน 23 คน ที่มีผลการเขียนวัตถุประสงค์ที่ไม่ได้ตามความเป็นจริง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่คลิปวิดีโอการสอนรายวิชาการวาดเขียนพื้นฐานของนักเรียนชั้นปวช.1แผนกวิชาจิตรศิลป์ประเภทวิชาศิลปกรรมสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ค่าร้อยละ

ผลการวิจัยการแก้ปัญหาคำการเขียนวัตถุประสงค์ที่ไม่ได้ตามความเป็นจริงโดยใช้คลิปวิดีโอการสอนรายวิชาการวาดเขียนพื้นฐาน พบว่าผลการเขียนวัตถุประสงค์ที่ไม่ได้ตามความเป็นจริง ของนักเรียนทั้ง 23 คน ผ่านเกณฑ์การประเมินการเขียนวัตถุประสงค์ คิดเป็นร้อยละ 100 และนักเรียนมีคะแนนความก้าวหน้าเป็นบวก ซึ่งแสดงให้เห็นว่าคลิปวิดีโอการสอนรายวิชาการวาดเขียนพื้นฐานช่วยให้นักเรียนเขียนวัตถุประสงค์ที่ขึ้นและถูกต้องตามหลักเกณฑ์



## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

การแก้ปัญหาการวาดรูปทรงของนักเรียนชั้น  
ปวช.1 แผนกวิชาจิตรศิลป์ประเภทวิชาศิลปกรรม  
วิทยาลัยอาชีวศึกษารอบุรี



**ชื่อผู้วิจัย นางสาวชนากานต์ นาคเสวี**  
**ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อแก้ปัญหาการวาดรูปทรงเลขาคณิต ของ  
นักเรียนแผนกวิชาจิตรศิลป์ วิทยาลัยอาชีวศึกษารอบุรี

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้น  
ปีที่ 1 แผนกวิชาจิตรศิลป์ วิทยาลัยอาชีวศึกษารอบุรี จำนวน 24 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แบบฝึกการวาดรูปทรงเลขาคณิต ของนักเรียน  
แผนกวิชาจิตรศิลป์วิทยาลัยอาชีวศึกษารอบุรี

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้น  
ปีที่ 1 นักเรียนแผนกวิชาจิตรศิลป์วิทยาลัยอาชีวศึกษารอบุรีจำนวน 24 คน สถิติที่ใช้ใน  
การวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ผลงานการทำแบบฝึก อิงจากต้นแบบที่กำหนด

ผลการวิจัยการศึกษาการวาดรูปทรงเลขาคณิตของนักเรียนแผนกวิชาจิตร  
ศิลป์วิทยาลัยอาชีวศึกษารอบุรีซึ่งทำให้มีผลต่อการเรียนการสอน จากศึกษาปัจจัยที่ส่งผล  
ต่อการวาดภาพรูปทรงเลขาคณิต ของนักเรียนแผนกวิชาจิตรศิลป์ วิทยาลัยอาชีวศึกษา  
รอบุรี ปัจจัยที่ส่งผลต่อความเครียด 2 ปัจจัย คือ ปัจจัยที่ 1 การไม่เข้าใจมุมมองภาพ  
ต้นแบบ 2 ไม่สามารถวาดรูปทรงตามต้นแบบได้ ซึ่งจากกรรสำรวจปัจจัยที่ 1 และ 2 ซึ่งจาก  
การสำรวจนักเรียนร้อยละ 50 ไม่สามารถวาดรูปทรงเลขาคณิตได้ซึ่งจากแบบสำรวจ  
นักเรียนมีปัจจัยด้านความการมองมุมมองรูปทรงต้นแบบซึ่งปัจจัยต่าง ๆ นั้นไม่สามารถ  
แก้ไขได้ด้วยเป็นปัจจัยด้านการมองภาพและวาดรูปทรง



## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

การแก้ปัญหาการการปั่นลวดลายไทยไม่ได้ตามลำดับขั้นตอนโดยใช้คลิปวิดีโอการสอนรายวิชา  
ประติมากรรมลวดลายไทยของนักเรียนชั้น ปวช.1  
แผนกวิชาจิตรศิลป์ ประเภทวิชาศิลปกรรม



**ชื่อผู้วิจัยนายโกรสรณ์ ศรีวาสถิติ**  
**ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อแก้ปัญหาการการปั่นลวดลายไทยไม่ได้ตามลำดับขั้นตอนโดยใช้คลิปวิดีโอการสอนรายวิชาประติมากรรมลวดลายไทยของนักเรียนชั้น ปวช.1 แผนกวิชาจิตรศิลป์ ประเภทวิชาศิลปกรรม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาจิตรศิลป์ วิทยาลัยอาชีวศึกษารอบรู้ จำนวน 30 คน ที่มีผลการเรียนว้ตกฟ้วมั้มไม่ได้ตามความเป็นจริง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ คลิปวิดีโอการสอนรายวิชาประติมากรรมลวดลายไทยของนักเรียนชั้น ปวช.1 แผนกวิชาจิตรศิลป์ ประเภทวิชาศิลปกรรม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ

ผลการวิจัย จากปัญหาการการปั่นลวดลายไทยไม่ได้ตามลำดับขั้นตอนโดยใช้คลิปวิดีโอการสอนรายวิชาประติมากรรมลวดลายไทยของนักเรียนชั้น ปวช.1 แผนกวิชาจิตรศิลป์ ประเภทวิชาศิลปกรรม ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จึงได้มีการแก้ไขปัญหาด้วยการใช้รูปแบบการเรียนโดยครูผู้สอนประกอบกับการใช้คลิปวิดีโอการสอนรายวิชาประติมากรรมลวดลายไทยเรื่องการปั่นลายกระจ้งปฏิญาน เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้น ปวช.1 แผนกวิชาจิตรศิลป์ กลุ่มเรียน วศ.1/1 และ วศ.1/2 เรื่อง การปั่นประติมากรรมลวดลายไทยเรื่องการปั่นลายกระจ้งปฏิญาน พบว่า การใช้รูปแบบการเรียนโดยครูผู้สอนเพียงอย่างเดียว มีลำดับขั้นตอนการปั่นที่ไม่ครบตามหลักการกระบวนการปั่นลวดลายไทย จึงได้มีรูปแบบการสอนที่ผสมผสานโดยการใช้คลิปวิดีโอการสอนรายวิชาประติมากรรมลวดลายไทยเรื่องการปั่นลายกระจ้งปฏิญาน ร่วมกับครูผู้สอนทำให้ผู้เรียนมีกระบวนการปั่นที่ครบถ้วน และได้ชิ้นงานที่มีประสิทธิภาพ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มวศ.1/2 ที่ใช้รูปแบบการเรียนโดยครูผู้สอนประกอบกับการใช้คลิปวิดีโอการสอนรายวิชาประติมากรรมลวดลายไทยเรื่องการปั่นลายกระจ้งปฏิญาน มีคะแนนเฉลี่ยมากกว่า นักเรียนกลุ่ม วศ.1/1 ที่ใช้รูปแบบการเรียนโดยครูผู้สอน จึงแสดงให้เห็นว่าคลิปวิดีโอการสอนลำดับขั้นตอนการปั่นประติมากรรมลวดลายไทย รายวิชาประติมากรรมลวดลายไทย ช่วยให้นักเรียนปั่นได้ดีขึ้นและถูกต้องตามเกณฑ์มากขึ้น



## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

การพัฒนาทักษะ  
ในการใช้คู่มือไทยโทนในงานจิตรกรรมไทย



ชื่อผู้วิจัย นางสาวนัทธรัตน์ จิตจำ  
ตำแหน่ง ครูพิเศษสอน

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอน เรื่อง การเขียนสีลวดลายผ้าโดยการเลือกจับคู่มือไทยโทนในงานจิตรกรรมไทย ในรายวิชาจิตรกรรมไทยแบบประเพณีนักเรียนระดับชั้น ปวช.3 สาขาวิชาวิชาจิตรศิลป์ วิทยาลัยอาชีวศึกษารอบรู้ 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะผลงานก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น โดยใช้การเรียนรู้เน้นครูเป็นศูนย์กลาง (Teacher-Centered Learning) เรื่อง การเขียนสีลวดลายผ้าโดยการเลือกจับคู่มือไทยโทนในงานจิตรกรรมไทย ในรายวิชาจิตรกรรมไทยแบบประเพณี นักเรียนระดับชั้น ปวช.3วิชาจิตรศิลป์ วิทยาลัยอาชีวศึกษารอบรู้ หลังการทดลอง กลุ่มเป้าหมายในครั้งนี้ วิทยาลัยอาชีวศึกษารอบรู้ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 24 คน โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือในการวิจัยประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้ร่วมกับชุดการสอน เรื่อง การเขียนสีลายผ้าดยการใช้คู่มือไทยโทนในงานจิตรกรรมไทย โดยเป็นการใช้ผลงานจากการคัดลอกกวารบาลจำนวน 3 คาบ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ขอบเขตด้านตัวแปรที่จะศึกษา ความเข้าใจในเรื่องการเขียนสีลายผ้าดยการใช้คู่มือไทยโทนในงานจิตรกรรมไทย ได้อย่างถูกต้อง สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น ในวิชาจิตรกรรมไทยแบบประเพณีรหัสวิชา 20301-2105 ของนักเรียนระดับชั้นปวช.3 ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าสถิติพื้นฐาน คือ ค่าเฉลี่ย ผลการวิจัยพบว่า

1) ผลของการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนในการจัดการเรียนรู้วิชาจิตรกรรมไทยแบบประเพณีเรื่อง การเขียนสีลายผ้าดยการใช้คู่มือไทยโทนในงานจิตรกรรมไทย ของนักเรียนระดับชั้นปวช.3โดยการเรียนรู้เน้นครูเป็นศูนย์กลางร่วมกับชุดการสอน และมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาจิตรกรรมไทยแบบประเพณีเรื่อง การเขียนสีลายผ้าดยการใช้คู่มือไทยโทนในงานจิตรกรรมไทย ของนักเรียนระดับชั้นปวช.3 โดยการเรียนรู้เน้นครูเป็นศูนย์กลางร่วมกับชุดการสอน นักเรียนจำนวน 24 คน พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก ที่สุด ( $X = 15.91$ )



## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

การพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ผสมผสานองค์ความรู้ศิลปะเชิงวิชาการกรณีศึกษารายวิชาโครงการ รหัสวิชา 20301-8501



**ชื่อผู้วิจัย นายวันใหม่ อวยพรเจริญผล**  
**ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ:ชำนาญการพิเศษ**

การวิจัยในชั้นเรียนครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ของผู้เรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative-Based Learning: CBL) ผสมผสานองค์ความรู้ด้านการสร้างสรรค์ศิลปะเชิงวิชาการ ในรายวิชาโครงการ รหัสวิชา 20301-8501 สาขาวิชาจิตรศิลป์ วิทยาลัยอาชีวศึกษานบบุรี ปีการศึกษา 2568 การจัดการเรียนรู้นี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ กระบวนการทำงานทางศิลปะ และการสร้างผลงานที่สะท้อนอัตลักษณ์เฉพาะบุคคลผ่านการบูรณาการองค์ความรู้ด้านศิลปะ ทฤษฎีทางสุนทรียศาสตร์ และบริบททางวัฒนธรรม

กระบวนการจัดการเรียนรู้ดำเนินการผ่านขั้นตอนสำคัญ 5 ขั้นตอน ได้แก่ (1) การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารแนวคิด และผลงานศิลปกรรมที่เกี่ยวข้อง (2) การประมวลความคิดและพัฒนาแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน (3) การสร้างภาพร่างและวางแผนกระบวนการปฏิบัติงาน (4) การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ และ (5) การเผยแพร่ผลงานผ่านการจัดแสดงนิทรรศการและสื่อออนไลน์ โดยผู้เรียนได้ศึกษาทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้อง เช่น แนวคิดด้านทุนทางวัฒนธรรม (Cultural Capital) ทั้งในรูปแบบที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ องค์ความรู้ด้านการสร้างสรรค์ศิลปะเชิงวิชาการของศาสตราจารย์เกียรติคุณปรีชา เตากอง ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปิน (จิตรกรรม) พุทธศักราช 2552 ตลอดจนศึกษาผลงานศิลปกรรมของศิลปินทั้งไทยและต่างประเทศเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาผลงานของตนเอง

ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนากระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์และกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้อย่างเป็นระบบผู้เรียนสามารถพัฒนาผลงานศิลปะที่สะท้อนอัตลักษณ์เฉพาะบุคคล มีแนวคิด รูปแบบ และเทคนิคการสร้างสรรค์ที่ชัดเจน ทั้งยังสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้ทางศิลปะกับบริบททางวัฒนธรรมและสังคมได้อย่างเหมาะสมซึ่งแสดงให้เห็นถึงการประยุกต์ใช้แนวคิดทางศิลปะและกระบวนการสร้างสรรค์อย่างเป็นรูปธรรม

นอกจากนี้ การจัดแสดงผลงานในรูปแบบนิทรรศการศิลปะและการเผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์ยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารแนวคิดของผลงานสู่สาธารณชนได้อย่างกว้างขวางและเป็นแนวทางในการต่อยอดองค์ความรู้ด้านศิลปะสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการสร้างมูลค่าจากความคิดสร้างสรรค์และนโยบายการส่งเสริมซอฟต์แวร์ด้านศิลปะ (ทัศนศิลป์) ของประเทศ





## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

การจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน ที่มีต่อความ  
แม่นยำ ในกระบวนการย้อมสีและระบายสีผ้าบาติก  
รายวิชา บาติก รหัสวิชา 20303-2012 ของ  
นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 3 สาขา  
วิชาการออกแบบ



ชื่อผู้วิจัย นางสาวอลิสา เจริญสุข  
ตำแหน่ง ครู

การวิจัยในชั้นเรียนครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบระดับความแม่นยำใน  
กระบวนการย้อมสีและระบายสีผ้าบาติกของนักเรียนก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้  
แบบเพื่อนช่วยเพื่อนและศึกษาพฤติกรรมการทำงาน และความรับผิดชอบของนักเรียนใน  
ระหว่างการปฏิบัติงานประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับ  
ชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ปีที่ 3 สาขาวิชาการออกแบบ ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา  
บาติกวิทยาลัยอาชีวศึกษารุ่นจำนวน 13 คนซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง  
(Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้  
วิชาบาติก 2) แบบประเมินทักษะความแม่นยำในการย้อมและระบายสี (Rubric Score) และ  
3) แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานร่วมกัน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การหา  
ค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ )

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนระดับชั้น ปวช. 3 สาขาวิชาการออกแบบ มีทักษะ  
ความแม่นยำในกระบวนการย้อมสีและระบายสีผ้าบาติกหลังจากการจัดการเรียนรู้แบบ  
เพื่อนช่วยเพื่อน สูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยนักเรียนมีคะแนน  
เฉลี่ยทักษะความแม่นยำหลังเรียน ( $\bar{x}$ ) = 17.08 สูงกว่าก่อนเรียน ( $\bar{x}$ ) = 10.54 นอกจากนี้  
จากการสังเกตพฤติกรรมพบว่า บรรยากาศในการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน ทำให้  
นักเรียนมีความรับผิดชอบในการทำงานกลุ่มมากขึ้นมีความกระตือรือร้นในการแลกเปลี่ยน  
เทคนิคการลงสี และผลงานที่ได้มีความประณีต ควบคุมสีให้อยู่ในขอบเขตเส้นเทียนได้ดี และ  
มีความสะอาดเรียบร้อยมากยิ่งขึ้น



## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

การปรับเปลี่ยนคุณลักษณะของผู้เรียน ในการ  
รายวิชาโครงงานด้านดิจิทัลกราฟิก ในการทำเล่ม  
วิจัยส่งครูผู้สอน ตามลักษณะของโครงสร้าง  
งานวิจัยที่ถูกต้อง ของนักศึกษา ชั้น ปวส.2 สาขา  
วิชาดิจิทัลกราฟิก



ชื่อผู้วิจัย ว่าที่ร้อยตรีวงศ์วรรณกร คงชนะ  
ตำแหน่ง ครู

การวิจัยเรื่องการปรับเปลี่ยนคุณลักษณะของผู้เรียนในการรายวิชาโครงงานด้านดิจิทัลกราฟิก ในการทำเล่มวิจัยส่งครูผู้สอน ของนักศึกษา ชั้น ปวส.2 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิกมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการปรับเปลี่ยนคุณลักษณะของผู้เรียนในรายวิชาโครงงานด้านดิจิทัลกราฟิกของนักศึกษาชั้น ปวส.2 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก และเพื่อเปรียบเทียบระดับคุณลักษณะของผู้เรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ชั้น ปวส.2 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก กลุ่มตัวอย่างที่ใช้คือ นักศึกษา ปวส.2 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก จำนวน 19 คน

ผลการวิจัยพบว่า เมื่อสอบถามจากแบบสอบถามแสดงความคิดเห็น ความพึงพอใจวันช่วยแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการทำงานและวันปรับปรุงผลงานตามคำแนะนำของครู มีค่าสูงสุดโดยมีค่าเฉลี่ย ( $x$ ) 4.85 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) 0.65 วันรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายมีค่าต่ำสุด โดยมีค่าเฉลี่ย ( $x$ ) 4.55 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) 0.46 มีค่ารวมทั้งหมด โดยมีค่าเฉลี่ย ( $x$ ) 4.74 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) 0.54



## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

การพัฒนาทักษะการออกแบบสื่อโฆษณา โดยใช้โปรแกรมดิจิทัลและเครื่องมือ AI ในการพัฒนาชิ้นงานในรายวิชา การออกแบบสื่อโฆษณา สร้างสรรค์ 30308-2303 ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง แผนกวิชาดิจิทัลกราฟิก



**ชื่อผู้วิจัย** กรรณิการ์ สัมพันธ์  
**ตำแหน่ง** ครู

การวิจัยในชั้นเรียนครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาทักษะการออกแบบสื่อโฆษณาของผู้เรียนโดยใช้โปรแกรมดิจิทัลร่วมกับเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ (AI) และ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาการออกแบบสื่อโฆษณา สร้างสรรค์ รหัสวิชา 30308-2303 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรมดิจิทัลและเครื่องมือ AI แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบประเมินทักษะการออกแบบสื่อโฆษณา สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ทักษะการออกแบบสื่อโฆษณาของผู้เรียนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างชัดเจน โดยผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่มีความน่าสนใจ มีความคิดสร้างสรรค์ และสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายมากขึ้น 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และ 3) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรมดิจิทัลและเครื่องมือ AI อยู่ในระดับมาก เนื่องจากสามารถช่วยให้การออกแบบมีความสะดวก รวดเร็ว และเพิ่มความหลากหลายของไอเดียในการสร้างสรรค์ผลงานจากผลการวิจัยสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรมดิจิทัลร่วมกับเครื่องมือ AI สามารถพัฒนาทักษะการออกแบบสื่อโฆษณาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนด้านมัลติมีเดียและการออกแบบได้อย่างเหมาะสม



## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

การพัฒนาพฤติกรรมผู้เรียนให้มีความสนใจและมี  
สมรรถนะในการเรียนเพิ่มขึ้น โดยใช้จิตวิทยาการเสริม  
แรง ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง  
สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก



ชื่อผู้วิจัย นางสาววรรอง วันระหา  
ตำแหน่ง ครู

การวิจัยในชั้นเรียนครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาพฤติกรรมการเรียนรู้ของ  
นักศึกษาให้มีความสนใจและมีสมรรถนะในการเรียนเพิ่มขึ้นเพื่อศึกษาผลของการใช้จิตวิทยาการ  
เสริมแรงต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ  
ชั้นสูง(ปวส.1)สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิกกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือนักศึกษาระดับ  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง(ปวส.1)สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิกวิทยาลัยอาชีวศึกษานบุรี  
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 13 คนโดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจงเครื่องมือที่ใช้  
ในการวิจัยประกอบด้วย

1. แบบสังเกตพฤติกรรมความสนใจและสมรรถนะในการเรียน
2. แบบประเมินพฤติกรรมที่มีส่วนร่วมในชั้นเรียนสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการ วิจัยพบว่า การใช้จิตวิทยาการเสริมแรงในการจัดการเรียนการสอนช่วย  
ให้นักศึกษามีความสนใจและมีสมรรถนะในการเรียนเพิ่มขึ้นนักศึกษามีพฤติกรรมที่มีส่วนร่วม  
ในการเรียนมากขึ้น และมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียน ส่งผลให้บรรยากาศในชั้นเรียนมีความ  
กระตือรือร้นมากขึ้นได้ผลการสรุปดังนี้ผลการสังเกตพฤติกรรมความสนใจของผู้เรียน  
ค่าเฉลี่ยรวม = 4.29 แผล

ผล = ระดับมาก และผลการประเมินสมรรถนะของผู้เรียน ค่าเฉลี่ยรวม = 4.31



## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

การแก้ปัญหาการร่างภาพของเล่นเด็กให้มีมิติ  
โดยใช้แบบฝึกทักษะวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์  
ของเล่นเด็ก ของนักเรียนชั้น ปวช.3  
แผนกวิชาการออกแบบ ประเภทวิชาศิลปกรรม



ชื่อผู้วิจัย นางสาวอุมารณ์ สามัคคี  
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อแก้ปัญหาการร่างภาพของเล่นเด็กให้มีมิติ  
ของนักเรียนชั้น ปวช.3 ที่สอนโดยใช้แบบฝึกทักษะ วิชาออกแบบผลิตภัณฑ์ของเล่น  
เด็กกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่  
3 แผนกวิชาการออกแบบ วิทยาลัยอาชีวศึกษานบบุรี จำนวน 10 คน ที่มีผลการร่าง  
ภาพได้ต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แบบฝึกทักษะ วิชาการ  
ออกแบบของเล่น เรื่องการแก้ปัญหาการร่างภาพของเล่นเด็กให้มีมิติ โดยใช้แบบฝึก  
ทักษะและแบบประเมินผลสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าร้อยละ

ผลการวิจัย การแก้ปัญหานักเรียนที่มีปัญหาการร่างภาพของเล่นเด็กให้มี  
มิตินั้น โดยใช้แบบฝึกทักษะพบว่าผลงาน ร่างภาพของเล่นเด็กให้มีมิติ ของนักเรียนทั้ง  
10 คน ผ่านเกณฑ์การประเมินการร่างของเล่นเด็กโดย คิดเป็นร้อยละ 77 และนักเรียน  
มีคะแนนความก้าวหน้าเป็นบวก ซึ่งแสดงให้เห็นว่า แบบฝึกทักษะการร่างภาพของ  
เล่นให้มีมิตินั้น ช่วยให้นักเรียนปฏิบัติการร่างภาพของเล่นให้มีมิติ ได้ดีขึ้นและถูกต้อง  
ตามหลักเกณฑ์



## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

การเพิ่มทักษะระบายสีโปสเตอร์ ของนักเรียน ปวช.1  
แผนกวิชาการออกแบบ ด้วยแบบฝึกปฏิบัติ



ชื่อผู้วิจัย นายบพรัตน์ รัตนมงคลพร  
ตำแหน่ง ครู

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเพิ่มทักษะระบายสีโปสเตอร์เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะตามหลักองค์ประกอบศิลป์ของนักเรียนระดับชั้นปวช.1 แผนกวิชาการออกแบบ โดยใช้แบบฝึกปฏิบัติตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567 ในรายวิชาองค์ประกอบศิลป์ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้คือ นักเรียนสาขาวิชาการออกแบบระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 จำนวน 6 คน โดยการเลือกกลุ่มเป้าหมายแบบเจาะจง จากนักเรียนที่มีผลการทดสอบต่ำกว่าเกณฑ์เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบวัดและแบบฝึกปฏิบัติ โดยการให้นักเรียนจำนวน 6 คน ทำแบบวัดก่อนใช้แบบฝึกปฏิบัติ, ฝึกโดยใช้แบบฝึกปฏิบัติ และทำแบบวัดหลังใช้แบบฝึกปฏิบัติ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ยร้อยละ

ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยมีพัฒนาการทางด้านทักษะระบายสีโปสเตอร์ดีขึ้นโดยสังเกตจากผลของคะแนนก่อนและหลังของแบบทดสอบ โดยมีคะแนนก่อนใช้แบบฝึกคิดเป็นร้อยละ 38 และหลังใช้แบบฝึกได้ผลคะแนนมากขึ้นคิดเป็นร้อยละ 84 การวิจัยในครั้งนี้ผลการวิจัยสามารถสร้างทักษะการใช้ ทัศนธาตุ

ข้อเสนอแนะ ครูผู้สอนควรจัดกิจกรรม ที่เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดทักษะด้านการคิด จะมีผลช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นได้ควบคู่กับประโยชน์ที่ได้จากการทำกิจกรรม



## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

การศึกษาพฤติกรรมการสงงานไม่ตรงเวลาของ  
นักเรียนระดับชั้น ปวช.ชั้นปีที่ 1  
ในรายวิชาการเขียนแบบเพื่องานออกแบบ สาขา  
วิชาการออกแบบ วิทยาลัยอาชีวศึกษารนบุรี



ชื่อผู้วิจัย นายเฉลิมราช ชัยเดช  
ตำแหน่ง ครู

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาการแก้ปัญหาการไม่ส่งงานของนักเรียน ระดับชั้น ปวช.1 ในรายวิชาการเขียนแบบเพื่องานออกแบบ แผนกวิชาออกแบบของวิทยาลัยอาชีวศึกษารนบุรี เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการมีวัตถุประสงค์ เพื่อแก้ปัญหาการไม่ส่งงานไม่ตรงเวลาของนักเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้คือประชากรเป็นนักเรียนในระดับชั้นปวช.1 ในรายวิชาการเขียนแบบเพื่องานออกแบบแผนกวิชาออกแบบของวิทยาลัยอาชีวศึกษารนบุรีภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามเพื่อศึกษาพฤติกรรมการไม่ส่งงานของนักเรียนมีข้อคำถามจำนวน 12 ข้อ โดยให้นักเรียนเลือกลำดับสาเหตุของการไม่ส่งงาน วิเคราะห์ ข้อมูลโดยใช้สถิติ ร้อยละแล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์สรุปพร้อมทั้งนำเสนอในรูปของตารางประกอบคำบรรยาย เพื่อแก้ปัญหาการไม่ส่งงานของนักเรียน ข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยเป็นข้อมูลที่ได้จากการใช้แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนระดับชั้น ปวช.1 ในรายวิชาการเขียนแบบเพื่องานออกแบบ แผนกวิชาออกแบบของวิทยาลัยอาชีวศึกษารนบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

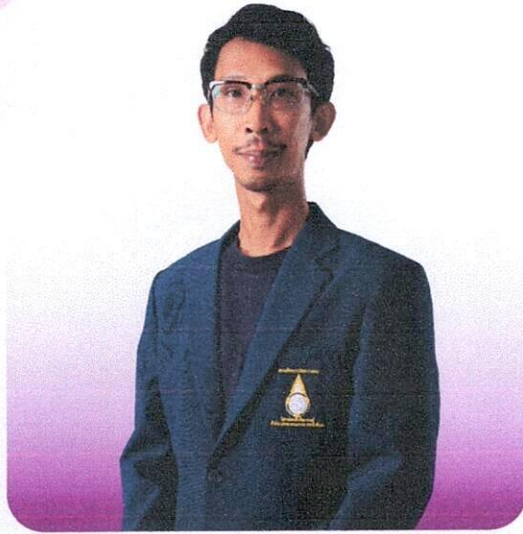
ผลการวิจัยพบว่าจากการศึกษาและวิเคราะห์ แบบสอบถามเพื่อแก้ปัญหาการไม่ส่งงานของนักเรียนของระดับชั้น ปวช.1 ในรายวิชาการเขียนแบบเพื่องานออกแบบแผนกวิชาออกแบบของวิทยาลัยอาชีวศึกษารนบุรี แสดงให้เห็นว่า สาเหตุของการไม่งานลำดับที่ 1 คือ งานในชั้นเรียนมีความยาก มีภาระงานจากวิชาอื่นมากเกินไปและอุปกรณ์ ไม่เพียงพอต่อการทำชิ้นงาน



## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

การพัฒนาชุดนวัตกรรมการสื่อประสมเพื่อประชาสัมพันธ์  
ชุมชนสมเด็ยาร่วมกับการฝึกอบรมแบบสาริตโดยใช้  
ชุมชนเป็นฐานรายวิชาการสร้างสรรคการจดงาน  
ธุรกิจถ่ายภาพและมัลติมีเดียของนักศึกษาระดับ  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นสูงชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการ  
ถ่ายภาพและมัลติมีเดีย



ชื่อผู้วิจัย นายชนม์ชนก ชิตะกสิกร  
ตำแหน่ง ครู

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนศFวยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยการฝึกอบรมแบบสาริตโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน รายวิชาการ  
สร้างสรรค(การจดงานธุรกิจถ่ายภาพและมัลติมีเดียของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการถ่ายภาพและมัลติมีเดียมีวัตถุประสงค์  
เพื่อเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยการฝึกอบรมแบบสาริตโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อประเมินความพึง  
พอใจที่มีต่อการพัฒนาชุดนวัตกรรมการสื่อประสมเพื่อประชาสัมพันธ์ชุมชนสมเด็ยาร่วมกับการฝึกอบรมแบบสาริตโดยใช้ชุมชนเป็นฐานและเพื่อประเมินความพึง  
พอใจที่มีต่อการพัฒนาชุดนวัตกรรมการสื่อประสมเพื่อประชาสัมพันธ์ชุมชนสมเด็ยาร่วมกับการฝึกอบรมแบบสาริตโดยใช้ชุมชนเป็นฐานตามหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง(ปวส.)กลุ่มตัวอย่างที่ใช้คือนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.2) แผนกวิชาการถ่ายภาพและมัลติมีเดีย วิทยาลัย  
อาชีวศึกษานนทบุรี เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ วิธีการจัดการเรียนรู้โดยการฝึกอบรมแบบสาริตโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยวิธีการจัดการ  
เรียนรู้โดยการฝึกอบรมแบบสาริตโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน แบบประเมินทักษะแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค( และแบบประเมินความพึงพอใจ วิจัยข้อมูลโดยใช้สถิติ 1.ค่าเฉลี่ย  
(Mean) 2.ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S) และ 3.สถิติที่ใช้ในการหาดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

ผลการวิจัย พบว่า การพัฒนาชุดนวัตกรรมการสื่อประสมเพื่อประชาสัมพันธ์ชุมชนสมเด็ยาร่วมกับการฝึกอบรมแบบสาริตโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน  
รายวิชาการสร้างสรรคการจดงานธุรกิจถ่ายภาพและมัลติมีเดีย ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการถ่ายภาพและมัลติมีเดียมี  
องค์ประกอบหลักที่สำคัญในการจัดการเรียนรู้ 4 ด้านที่ต้องคำนึงถึงประกอบด้วย 1.การเรียนรู้แบบวิจัยเป็นฐาน (Research-based Learning หรือ RBL) 2.การ  
จัดการเรียนรู้ (Learning) 3.เทคโนโลยี(Technology) และ 4. การประเมินผล (Evaluation) กระบวนการสอน(การจัดการเรียนรู้มี 5 องค์ประกอบได้แก่ 1) วิธีการเรียนรู้  
แบบวิจัยเป็นฐาน โดยคำนึงถึงองค์ประกอบ 4 ด้าน ได้แก่ การวิจัยเป็นฐาน การจัดการเรียนรู้เทคโนโลยี และการประเมินผล โดยจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอน PSRA  
Model ซึ่งผู้เรียนต้องลงมือปฏิบัติจริงและแก้ปัญหาที่พบในการลงพื้นที่สำรวจ ศึกษาเรียนรู้เรื่องราวผ่านปัญหาและความต้องการของชุมชนที่หลากหลายและได้  
ชิ้นงานที่สร้างสรรค 2) วัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาชุดสื่อประสมประชาสัมพันธ์สร้างสรรคความตระหนักรู้สู่ชุมชนทุกพื้นที่ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐาน 3) วั  
นตอนการจัดการเรียนรู้ PSRA Model ประกอบด้วย (1) วั นเตรียมความพร้อม (Preparing = P ) (2) วั นกลยุทธ์(การเรียนรู้ (Strategies = S) (3) วั นสู่ผลสะท้อนคิด  
(Reflection : R) (4) วั นประเมินประสิทธิภาพ (Assessing = A ) 4) การวัดและประเมินผล ประเมินภาพรวมของกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐาน  
จากการสะท้อนคิดของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่าย และ 5) เชื้อนใจในการนำกระบวนการที่ค้นไปใช้ให้ประสบผลสำเร็จ โดยพบว่า ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการ  
เรียนก่อนและหลังการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยการฝึกอบรมแบบสาริตโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน รายวิชาการสร้างสรรคการจด  
งานธุรกิจถ่ายภาพและมัลติมีเดีย ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการถ่ายภาพและมัลติมีเดีย หลังใช้กระบวนการมากกว่าก่อน  
ใช้กระบวนการ สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการพัฒนาชุดนวัตกรรมการสื่อประสมเพื่อประชาสัมพันธ์ชุมชนสมเด็ยาร่วมกับการฝึก  
อบรมแบบสาริตโดยใช้ชุมชนเป็นฐานพบว่ามีความเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.46 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน มีค่าเท่ากับ 0.39 เมื่อเทียบกับเกณฑ์แล้ว ความพึงพอใจที่มีต่อการ  
พัฒนาชุดนวัตกรรมการสื่อประสมเพื่อประชาสัมพันธ์ชุมชนสมเด็ยาร่วมกับการฝึกอบรมแบบสาริตโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับพึงพอใจมาก  
และผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการพัฒนาชุดนวัตกรรมการสื่อประสมเพื่อประชาสัมพันธ์ชุมชนสมเด็ยาร่วมกับการฝึกอบรมแบบสาริตโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน  
พบว่ามีความเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.56 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน มีค่าเท่ากับ 0.41 เมื่อเทียบกับเกณฑ์แล้วความพึงพอใจที่มีต่อการพัฒนาชุดนวัตกรรมการสื่อประสมเพื่อ  
ประชาสัมพันธ์ชุมชนสมเด็ยาร่วมกับการฝึกอบรมแบบสาริตโดยใช้ชุมชนเป็นฐานของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด



## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

การเรียนรู้ด้วย ACTIVE LEARNING การเรียนรู้แบบลงมือทำ (ปฏิบัติ) ในรายวิชา การถ่ายทำภาพเคลื่อนไหวเพื่องานมัลติมีเดียสาขาวิชาการถ่ายภาพและมัลติมีเดีย



ชื่อผู้วิจัย นายธีระพล สิดำ  
ตำแหน่ง ครู

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการผลิตสื่อภาพเคลื่อนไหว ของนักเรียนให้ถูกต้องตามวิธีการและขั้นตอนยิ่งขึ้นและเพื่อให้นักเรียน ระดับชั้น ปวส.๑ สาขาวิชาการถ่ายภาพและมัลติมีเดียมีความสามารถในการผลิตสื่อภาพเคลื่อนไหว มากขึ้นกว่าเดิมประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักศึกษาระดับชั้น ปวส.๑ สาขาวิชาการถ่ายภาพและมัลติมีเดีย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ทำการสุ่มตัวอย่างโดยวิธีการเลือกแบบจงใจ (purposive sampling) ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน ๘ คน ซึ่งเป็นนักเรียนที่เรียนรายวิชาการถ่ายทำภาพเคลื่อนไหวเพื่องานมัลติมีเดีย ระดับชั้น ปวส.๑ สาขาวิชาการถ่ายภาพและมัลติมีเดีย

ผลการวิจัย พบว่านักเรียนระดับชั้น ปวส.๑ ที่มีผลคะแนน วิชาการถ่ายทำภาพเคลื่อนไหวเพื่องานมัลติมีเดีย ต่ำกว่าเกณฑ์ และมีทักษะการผลิตสื่อภาพเคลื่อนไหว หลังการเพิ่มช่องทางการเรียนรู้ด้วยส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยACTIVE LEARNING การเรียนรู้แบบลงมือทำ(ปฏิบัติ) ในการสอนสูงกว่าก่อนการใช้ ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยACTIVE LEARNING การเรียนรู้แบบลงมือทำ(ปฏิบัติ) ประกอบการเรียนเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้



## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

การพัฒนาทักษะการปฏิบัติการไลฟ์สตรีมมิงแบบ  
กล้องหลายตัว (Multi-Camera) โดยใช้กระบวนการ  
เรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) และ  
การหมุนเวียนบทบาทหน้าที่ สำหรับนักศึกษาระดับ  
ปวส. สาขางานถ่ายภาพและมัลติมีเดีย



ชื่อผู้วิจัย นายเวชยันต์ ปิบรรณ  
ตำแหน่ง ครู

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาทักษะการปฏิบัติการไลฟ์สตรีมมิงด้วย  
กล้องหลายตัว 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน และ 3) ศึกษาความ  
พึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือและการหมุนเวียนบทบาทหน้าที่ กลุ่มเป้า  
หมายคือนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง(ปวส.) สาขางานถ่ายภาพและมัลติมีเดีย จำ  
นวน 8 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้แบบประเมินทักษะการ  
ปฏิบัติการ และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ),  
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.), ร้อยละ และการทดสอบค่า t (t-test dependent)

ผลการวิจัยพบว่า:

1. ทักษะการปฏิบัติการ: นักศึกษามีพัฒนาการด้านทักษะการไลฟ์สตรีมมิงเพิ่ม  
ขึ้นอย่างชัดเจน โดยคะแนนเฉลี่ยจากการปฏิบัติรอบที่ 1 ( $\bar{x} = 5.75$ ) เพิ่มขึ้นเป็น ( $\bar{x} = 8.63$ ) ในรอบ  
ที่ 2 คิดเป็นร้อยละการเพิ่มที่เพิ่มขึ้น 28.8
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คะแนนทดสอบหลังเรียน ( $\bar{x} = 17.13$ ) สูงกว่าคะแนน  
ทดสอบก่อนเรียน ( $\bar{x} = 9.00$ ) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่า t คำนวณได้ 14.39
3. ความพึงพอใจนักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในภาพรวมอยู่  
ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.78$ , S.D. = 0.07)

โดยสรุป กระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือและการหมุนเวียนบทบาทหน้าที่ช่วยให้นักศึกษา  
สามารถเรียนรู้ระบบการทำงานสื่อสารมวลชนได้อย่างครบวงจร ส่งเสริมทักษะการทำงานเป็น  
ทีม และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ





## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้น  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาการถ่าย  
ภาพและมัลติมีเดีย วิทยาลัยอาชีวศึกษารณบุรี  
ที่มีต่อกระบวนการสอนรายวิชา การประยุกต์ใช้  
เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในงานอาชีพ



ชื่อผู้วิจัย นายภาณุวัฒน์ กองเขน  
ตำแหน่ง ครู

งานวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 แผนก  
วิชาการถ่ายภาพและมัลติมีเดีย วิทยาลัยอาชีวศึกษารณบุรี ที่มีต่อกระบวนการสอนรายวิชา การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในงานอาชีพ  
และ 2. เพื่อทราบปัญหาความต้องการและความคิดเห็นของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาการถ่ายภาพและมัลติมีเดีย  
วิทยาลัยอาชีวศึกษารณบุรี ที่มีต่อกระบวนการสอนรายวิชา

การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในงานอาชีพ ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้  
ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาถ่ายภาพและ  
มัลติมีเดีย วิทยาลัยอาชีวศึกษารณบุรี ที่ลงทะเบียนเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา  
2568 ที่ตอบแบบสอบถามความพึงพอใจจำนวน 20 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย  
เป็นแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating  
Scale) 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับ  
เท่ากับ 0.9532 สถิติที่ใช้ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบน  
ผลการวิจัยพบว่าความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่  
1 แผนก

วิชาถ่ายภาพและมัลติมีเดีย วิทยาลัยอาชีวศึกษารณบุรี ที่มีต่อกระบวนการสอน  
รายวิชา การ

ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในงานอาชีพ ทั้ง 3 ด้าน โดยภาพรวมอยู่ใน  
ระดับ มากที่สุด



## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

ผลของการใช้ชุดฝึกปฏิบัติ (Learning Kit) ต่อ  
ทักษะการจัดตกแต่งจานอาหาร  
ของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)



ชื่อผู้วิจัยนางสาว กนกกาญจน์ เกรียงณรงค์  
ตำแหน่ง ครู

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาชุดฝึกปฏิบัติ (Learning Kit) สำหรับการจัดตกแต่งจานอาหาร 2) เปรียบเทียบทักษะการจัดตกแต่งจานอาหารของนักศึกษาก่อนและหลังการใช้ชุดฝึกปฏิบัติ และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อชุดฝึกปฏิบัติ (Learning Kit) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) สาขาอาหารและโภชนาการ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 22 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) ชุดฝึกปฏิบัติ (Learning Kit) การจัดตกแต่งจานอาหาร 2) แบบประเมินทักษะการจัดตกแต่งจานอาหาร และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษา การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีคะแนนทักษะการจัดตกแต่งจานอาหารหลังการใช้ชุดฝึกปฏิบัติ (Learning Kit) สูงกว่าก่อนการใช้ชุดฝึกปฏิบัติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าการใช้ชุดฝึกปฏิบัติสามารถช่วยพัฒนาทักษะการจัดตกแต่งจานอาหารของนักศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ นักศึกษายังมีความพึงพอใจต่อชุดฝึกปฏิบัติ (Learning Kit) ในระดับมาก เนื่องจากช่วยให้เข้าใจขั้นตอนการจัดตกแต่งจานอาหารได้ง่ายขึ้น สามารถฝึกปฏิบัติได้ด้วยตนเอง และทำให้การเรียนรู้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

จากผลการวิจัยสรุปได้ว่า การใช้ชุดฝึกปฏิบัติ (Learning Kit) เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมทักษะการจัดตกแต่งจานอาหารของนักศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาศิลปะการจัดตกแต่งอาหารหรือรายวิชาที่เกี่ยวข้องได้ต่อไป



## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

การพัฒนาผลการเรียนเรื่องอาหารไทยเบื้องต้น  
ภาคใต้ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบสอนตรง ของ  
นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)  
ชั้นปีที่ 1 แผนกอาหารและโภชนาการ วิทยาลัย  
อาชีวศึกษารนบุรี



ชื่อผู้วิจัย นางสาวสุชัญญา เจี้ยวดำ  
ตำแหน่ง ครู

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้ทักษะอาหารไทยเบื้องต้นภาคใต้ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้รูปแบบสอนตรง ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 แผนกอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยการอาชีพอ่าวลึก 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนในการจัดการเรียนการสอนแบบสอนตรง ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 แผนกอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษารนบุรีกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 วิทยาลัยอาชีวศึกษารนบุรีจังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียนจำนวน 20 คนซึ่งแบ่งออกเป็น 1 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลอง 20 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 4 แผน แบบประเมินทักษะปฏิบัติอาหารไทยเบื้องต้นภาคใต้ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบค่าที (T-test)

ผลการวิจัยพบว่า ผลการทดสอบคะแนนของผู้เรียน มีคะแนนก่อนเรียน เฉลี่ยเท่ากับ 11.15 คะแนน และมีคะแนน หลังเรียน เฉลี่ย เท่ากับ 17.20 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนสอบ ทั้งสองครั้ง พบว่า คะแนนสอบ หลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

“การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 รายวิชาอาหารบำบัดโรคโดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบโค้ชและผู้อำนวยการเรียนรู้”



**ชื่อผู้วิจัย นางสาวพนณิตา ศิลากุล**  
**ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการ**

งานวิจัยในชั้นเรียนฉบับนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 รายวิชาอาหารบำบัดโรค สาขางานอาหารและโภชนาการวิทยาลัยอาชีวศึกษารอบรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบโค้ชและผู้อำนวยการเรียนรู้มีการเก็บรวบรวมข้อมูลการจากใช้แบบทดสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ พบว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนของนักเรียนเท่ากับ 4.92 คะแนนเฉลี่ย หลังเรียนเท่ากับ 8.15 ซึ่งพบว่าหลังจากการโดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบโค้ชและผู้อำนวยการเรียนรู้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 3.23และจากการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนการสอน ของนักเรียนระดับชั้นปวช.2 สาขางานอาหารและโภชนาการ ในรายวิชาอาหารบำบัดโรค พบว่ามีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 โดยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนซึ่งจากผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบโค้ชและผู้อำนวยการเรียนรู้นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 สาขางานอาหารและโภชนาการภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

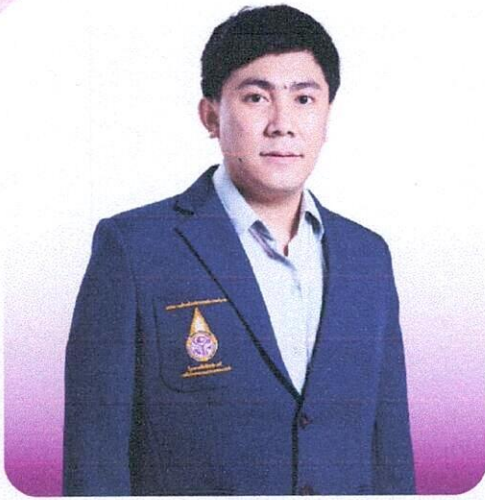
พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการเรียนวิชาอาหารบำบัดโรคดีขึ้นซึ่งเมื่อพิจารณาความก้าวหน้าในการเรียนของนักเรียน นักเรียนสามารถพัฒนาได้ตามขั้นตอนและระยะเวลา ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะการจัดการเรียนรู้ให้อิสระนักเรียนในการคิด วิเคราะห์ สภาพแวดล้อมที่ไม่กดดันและดำเนินการด้วยตนเองอีกทั้งยังมีปัจจัยอื่นที่ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีพัฒนาการความสามารถได้ดี เช่น เอกสารประกอบการเรียนการสอน การจัดกิจกรรม ใบบางต่างๆ เป็นต้น เพื่อเอื้อให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาอย่างสูงสุด



## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

การพัฒนาทักษะการผลิตขนมไทยและการบริหาร  
ต้นทุนเชิงพาณิชย์ ของนักศึกษาระดับชั้น  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ



ชื่อผู้วิจัย นายภาณุ วรรณทวี  
ตำแหน่ง ครู

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการปฏิบัติในรายวิชาผลิตภัณฑ์ขนมไทยและ ของนักศึกษา ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ใช้ประ สบการณ์ (Active Learning) โดยใช้รูปแบบ การสอนผ่านการลงมือทำ (Learning by doing) 2) เพื่อพัฒนาทักษะการคำนวณต้นทุนการผลิต (ต้นทุน วัตถุดิบ แรงงานและส่วย) และการตั้งราคาขายให้ได้กำไรจริง 3) เพื่อศึกษารายได้ระหว่างเรียนที่เกิดขึ้น จากการนำ ผลิตภัณฑ์ออกจำหน่ายจริงในระหว่างการจัดการเรียนรู้ และ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของ นักศึกษาที่มีต่อ รูปแบบการสอนผ่านการลงมือทำ (Learning by doing) โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวช.) สาขาอาหารและโภชนาการ ภาคเรียนที่ 2 ปีการ ศึกษา 2568 จำนวนคน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) ชุด การเรียนรู้ฝึกปฏิบัติ202) แบบประเมินทักษะการปฏิบัติและการคำนวณต้นทุนการผลิต และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษา การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีคะแนนทักษะการผลิตผลิตภัณฑ์ขนมไทย และทักษะการคำนวณ ต้นทุนมาตรฐานสูงกว่าก่อนการใช้ชุดการเรียนรู้ฝึกปฏิบัติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้ เห็นว่าการใช้ชุด การเรียนรู้ฝึกปฏิบัติสามารถช่วยพัฒนาทักษะการผลิตผลิตภัณฑ์ขนมไทย และทักษะการ คำนวณต้นทุนมาตรฐาน ของนักศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ นักศึกษายังมีความพึงพอใจต่อ ชุดการเรียนรู้ฝึกปฏิบัติในระดับ มาก เนื่องจากสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในเชิงพาณิชย์ในอนาคต และเนื่องหา การเรียนรู้มีความเหมาะสมจากผลการวิจัยสรุปได้ว่า การใช้ชุดการเรียนรู้ฝึกปฏิบัติเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ ช่วยส่งเสริมทักษะการผลิตผลิตภัณฑ์ขนมไทย และทักษะการคำนวณต้นทุนมาตรฐานของนักศึกษาได้ อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถนำไป ประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาที่เกี่ยวข้องได้ต่อไป





## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการ  
แปรรูปอาหารของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตร  
วิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ  
โครงงาน(Project-based Learning)  
เรื่อง การแปรรูปอาหารจาก Food Waste  
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568



ชื่อผู้วิจัย นางสาวกุลวดี สำลีกำเนิด  
ตำแหน่ง ครู

การวิจัยในชั้นเรียนครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการแปรรูปอาหารของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน(Project-based Learning) เรื่อง การแปรรูปอาหารจาก Food Waste และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ วิทยาลัยอาชีวศึกษา จำนวน 13คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่อง การแปรรูปอาหารจาก Food Waste 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ 3) แบบประเมินทักษะการปฏิบัติ และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษา สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงขึ้นแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานช่วยส่งเสริมความเข้าใจในเนื้อหาการแปรรูปอาหารจาก Food Waste ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ผลการประเมินทักษะการปฏิบัติของนักศึกษาพบว่านักศึกษามีทักษะการปฏิบัติอยู่ในระดับดี โดยมีค่าเฉลี่ย 25.54 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน และผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด(ค่าเฉลี่ย 4.57) แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงเกิดความสนใจในการเรียนรู้ และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการแปรรูปอาหารจากวัตถุดิบเหลือใช้เพื่อเพิ่มมูลค่าได้



## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

การพัฒนาทักษะการผลิตเบเกอรี่และการบริหาร  
ต้นทุนเชิงพาณิชย์ของนักศึกษาระดับชั้น  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง โดยใช้การจัดการ  
เรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Active Learning)



ชื่อผู้วิจัย นางสาวสุพัตรา นิตศนกุล  
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการปฏิบัติในรายวิชาผลิตภัณฑ์เบเกอรี่และการแต่งหน้าเค้กของนักศึกษาก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์(Active Learning) โดยใช้รูปแบบการสอนผ่านการลงมือทำ (Learning by doing) 2) เพื่อพัฒนาทักษะการคำนวณต้นทุนการผลิต (ต้นทุนวัตถุดิบแรงงาน และสัหุ่ย) และการตั้งราคาขายให้ได้กำไรจริง 3) เพื่อศึกษารายได้ระหว่างเรียนที่เกิดขึ้นจากการนำผลิตภัณฑ์ออกจำหน่ายจริงในระหว่างการจัดการเรียนรู้และ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบการสอนผ่านการลงมือทำ (Learning by doing) โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) สาขาอาหารและโภชนาการ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 13 คนซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1)ชุดการเรียนรู้ฝึกปฏิบัติ 2) แบบประเมินทักษะการปฏิบัติและการคำนวณต้นทุนการผลิต และ 3)แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาการวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติได้แก่ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีคะแนนทักษะการผลิตผลิตภัณฑ์เบเกอรี่ และทักษะการคำนวณต้นทุนมาตรฐานสูงกว่าก่อนการใช้ชุดการเรียนรู้ฝึกปฏิบัติตัวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าการใช้ชุดการเรียนรู้ฝึกปฏิบัติสามารถช่วยพัฒนาทักษะการผลิตผลิตภัณฑ์เบเกอรี่ และทักษะการคำนวณต้นทุนมาตรฐานของนักศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ นักศึกษายังมีความพึงพอใจต่อชุดการเรียนรู้ฝึกปฏิบัติในระดับมากเนื่องจากสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในเชิงพาณิชย์ในอนาคตและเนื้อหการเรียนรู้มีความเหมาะสมจากผลการวิจัยสรุปได้ว่าการใช้ชุดการเรียนรู้ฝึกปฏิบัติเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมทักษะการผลิตผลิตภัณฑ์เบเกอรี่และทักษะการคำนวณต้นทุนมาตรฐานของนักศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาที่เกี่ยวข้องได้ต่อไป





## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาพัฒนา  
ผลิตภัณฑ์อาหาร ของนักเรียนหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปวช.3 แผนกอาหารและ  
โภชนาการ โดยใช้รูปแบบการ  
จัดการเรียนรู้ด้วย กระบวนการ Active Learning



**ชื่อผู้วิจัย นายวรภัทร เพ็ชร์โคตร**  
**ตำแหน่ง เจ้าหน้าที่ (ครูพิเศษสอน)**

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาพัฒนาผลิตภัณฑ์อาหาร ของนักเรียนหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปวช.3 แผนกอาหารและโภชนาการ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ Active  
Learning วิทยาลัยอาชีวศึกษานนทบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 11 คน ซึ่งเป็นกลุ่มเดียวกัน การก  
าหนดสุ่มตัวอย่างแบบไม่อาศัย ความน่าจะเป็น โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างตามสะดวก(บุญชม ศรีสะอาด, 2545)  
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบทดสอบก่อนเรียน แบบทดสอบหลังเรียน และแบบสอบถาม  
ความพึงพอใจของผู้เรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป สถิติ ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ (%)  
ค่าเฉลี่ย (x) และหาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)  
สรุปผลการวิจัย ดังนี้

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังการเรียน ของนักเรียนที่เรียนโดยใช้รูปแบบ  
การจัดการเรียนด้วยกระบวนการ Active Learning วิชาพัฒนาผลิตภัณฑ์อาหาร พบว่า นักเรียนหลักสูตร  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปวช.3 แผนกอาหารและโภชนาการ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ  
22.36 คิดเป็นร้อยละ 74.54 สูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 11.09 คิดเป็นร้อยละ  
36.67 ซึ่งผลลัพธ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าเท่ากับ 11.27 คิดเป็นร้อยละ 37.58  
แสดงให้เห็นว่า การใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ Active Learning สามารถส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์  
ทางการเรียนของผู้เรียนดีขึ้น

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้หลังจากการใช้รูปแบบการจัดการ  
เรียนรู้ด้วยกระบวนการ Active Learning วิชาพัฒนาผลิตภัณฑ์อาหาร พบว่า นักเรียนหลักสูตรประกาศนียบัตร  
วิชาชีพ ปวช.3 แผนกอาหารและโภชนาการ มีความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรม การเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการ  
เรียนรู้ด้วยกระบวนการ Active Learning วิชาพัฒนาผลิตภัณฑ์อาหาร โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย  
4.09 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านเรียงจากมากไปน้อย พบว่า มีโอกาสอธิบายหรืออภิปรายเนื้อหาในชั้นเรียน ทำให้  
เข้าใจมากขึ้นโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.59 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ โดยภาพ  
รวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.52 พึงพอใจและยอมรับการประเมินผลจากครูและเพื่อนร่วมชั้นเรียน โดย  
ภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.36



## บทคัดย่อ

### ชื่อเรื่อง

การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้านการชั่ง ตวงอาหารในการเรียนรายวิชาอาหารนานาชาติโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม และใช้ชุดฝึกปฏิบัติการชั่ง ตวงอาหาร ของนักศึกษา สาขาวิชา อาหารและโภชนาการ ระดับชั้นปวช.2 วิทยาลัยอาชีวศึกษารนบุรี



ชื่อผู้วิจัย นางสาวรติยา นางันต์  
ตำแหน่ง เจ้าหน้าที่(ครูพิเศษสอน)

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่ใช้กิจกรรมในการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้ชุดฝึกปฏิบัติการชั่ง ตวงอาหาร โดยการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาอาหารนานาชาติ เรื่องการชั่ง ตวงอาหาร ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนศึกษาความพึงพอใจ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาสาขาวิชา อาหารและโภชนาการ ระดับชั้นปวช.2 จำนวน 19 คน นักศึกษาให้ความร่วมมือในการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ทุกกิจกรรม นักศึกษามีความกระตือรือร้นและตั้งใจฝึกทักษะการชั่ง ตวงอาหาร ซึ่งเห็นว่าการกระตุ้นการเรียนรู้ด้วยการจัดกิจกรรมที่หลากหลายของอาจารย์ทำให้นักศึกษามีความสูงในการเรียนและเห็นว่าการชั่ง ตวงอาหารเป็นทักษะที่จำเป็นในการประกอบอาหารและเป็นพื้นฐานสำหรับการใช้ในการเรียนในรายวิชาอื่นๆในหลักสูตรสาขาวิชา อาหารและโภชนาการ

ผลการศึกษาพบว่า ผลของการจัดการเรียนการสอน เรื่องการชั่ง ตวงอาหาร ส่งผลต่อผลการเรียน ที่ดีขึ้นของนักศึกษา สาขาวิชา อาหารและโภชนาการ ระดับชั้นปวช.2 วิทยาลัยอาชีวศึกษารนบุรี