

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่อง “การพัฒนาแอปพลิเคชันเกมแบบออนไลน์เพื่อเสริมการเรียนการสอนในชุดวิชาระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช” เป็นการนำบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้ในแอปพลิเคชัน เพื่อให้เหมาะสมกับลักษณะการเรียนในระดับบัณฑิตศึกษาของมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช โดยนำหลักการของการละลายพฤติกรรมมาประกอบในการประชุมทางไกล (Conference) ทำให้เกิดความเป็นกันเองระหว่างผู้เล่นเกมกับอาจารย์ที่ใช้เกมในการเรียนการสอน

ในการดำเนินการวิจัยได้รับความร่วมมือเป็นอย่างดีจากผู้ทรงคุณวุฒิที่เป็นประธานชุดวิชา และคณะกรรมการบริหารชุดวิชา 91727 การบริหารและการสื่อสารเพื่อการส่งเสริมและพัฒนาการเกษตร จำนวน 4 ท่าน การคัดเลือกชุดวิชา 91727 การบริหารและการสื่อสารเพื่อการส่งเสริมและพัฒนาการเกษตร เนื่องจากเป็นชุดวิชาที่มีเนื้อหาในเชิงทฤษฎีสามารถผนวกกับการประยุกต์ใช้งานได้ ซึ่งได้รับความอนุเคราะห์ด้านเนื้อหาผู้ทรงคุณวุฒิด้านเนื้อหาในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับกลุ่มตัวอย่าง ช่วยติดตามให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามต่างๆ เป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนงานวิจัยขึ้นนี้ ด้านเทคโนโลยีการศึกษาจากผู้ทรงคุณวุฒิทั้งภายในมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราชและภายนอก จำนวน 4 ท่าน ด้านวัดผลประเมินผลจากสำนักทะเบียนและวัดผลมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช จำนวน 3 ท่าน ด้านการออกแบบเกมเป็นผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก จำนวน 2 ท่าน และที่ปรึกษาโครงการวิจัย คือ รองศาสตราจารย์ ดร.สาโรช โสภีรักษ์ ที่ให้แนวคิดในการพัฒนางานวิจัยขึ้นนี้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ยังได้รับความร่วมมือจากนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนวิชา 91727 การบริหารและการสื่อสารเพื่อการส่งเสริมและพัฒนาการเกษตร ภาคเรียนที่ 1/2563 และ ภาคเรียนที่ 1/2564 ในการเป็นกลุ่มตัวอย่างที่ให้ความคิดเห็น ความร่วมมือในการทำกิจกรรมต่างๆของงานวิจัยครั้งนี้

ท้ายสุดนี้ ผู้วิจัยขอขอบคุณเจ้าหน้าที่ของสถาบันวิจัยที่คอยให้คำแนะนำ แก้ไขปัญหาต่างๆ จนนำมาสู่รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์นี้ และขอขอบคุณอุปสรรคนานับประการที่ถ้าโถมเข้ามาในระหว่างงานวิจัย เช่น การขอจริยธรรมมนุษย์ในงานวิจัยเป็นครั้งแรกซึ่งหน่วยงานต้นสังกัดยังไม่มีหน่วยงานให้บริการภายใน กฎหมายข้อมูลส่วนบุคคลทำให้ไม่สามารถขอข้อมูลส่วนบุคคลของนักศึกษาได้ สถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 ทำให้ต้องเปลี่ยนแปลงรูปแบบวิธีดำเนินการวิจัยเกิดภาวะชะงักของงานวิจัย เป็นต้น ทำให้ผู้วิจัยต้องอดทนหาหนทางแก้ไขปัญหาต่างๆ ผู้วิจัยจึงหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์เกี่ยวกับการเรียนการสอนด้วยการใช้เกมในการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์สำหรับนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา การวางเงื่อนไขในการเรียนสำหรับผู้เรียนที่เป็นผู้ใหญ่ ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืนและสนุกสนาน ด้วยการมีส่วนร่วมระหว่าง

ผู้เรียนและผู้สอนอย่างสนุกสนาน ทำทนาย ผู้เรียนสามารถตั้งเป้าหมายการเรียนและทำให้ถึงเป้าหมายได้ด้วยตนเองอย่างแท้จริงต่อไป

คณะผู้วิจัย

กันยายน 2565

