

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
Abstract	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญภาพ	ช
<b>บทที่ 1 บทนำ</b>	<b>1</b>
ความสำคัญของปัญหาการวิจัย	1
วัตถุประสงค์การวิจัย	4
ขอบเขตการวิจัย	4
กรอบแนวคิดการวิจัย	5
นิยามศัพท์/นิยามเชิงปฏิบัติการ	6
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	7
<b>บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง</b>	<b>8</b>
ตอนที่ 1 ระบบการเรียนการสอนทางไกล	8
ตอนที่ 2 เกมมิฟิเคชัน	12
ตอนที่ 3 ความสามารถด้านความสร้างสรรค์ทางดิจิทัล	18
ตอนที่ 4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	22
<b>บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย</b>	<b>25</b>
ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับนวัตกรรมระบบ การเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถด้าน ความสร้างสรรค์ทางดิจิทัลของผู้เรียนในระบบการศึกษาทางไกล	25
ขั้นตอนที่ 2 พัฒนานวัตกรรมระบบการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านความสร้างสรรค์ทางดิจิทัลของ ผู้เรียนในระบบการศึกษาทางไกล	28

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
<p>ขั้นตอนที่ 3 ศึกษาผลการใช้นวัตกรรมระบบการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ทางดิจิทัลของผู้เรียน ในระบบการศึกษาทางไกล</p>	31
<p>บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล</p>	35
<p>ตอนที่ 1 ผลการศึกษาความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับนวัตกรรม ระบบการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริม ความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ทางดิจิทัลของผู้เรียนในระบบ การศึกษาทางไกล</p>	35
<p>ตอนที่ 2 ผลการพัฒนานวัตกรรมระบบการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ทางดิจิทัลของผู้เรียนใน ระบบการศึกษาทางไกล</p>	53
<p>ตอนที่ 3 ผลการใช้นวัตกรรมระบบการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ทางดิจิทัลของ ผู้เรียนในระบบการศึกษาทางไกล</p>	77
<p>บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ</p>	84
<p>วัตถุประสงค์การวิจัย</p>	84
<p>ขอบเขตและวิธีดำเนินการวิจัย</p>	84
<p>สรุปผลการวิจัย</p>	85
<p>อภิปรายผลการวิจัย</p>	88
<p>ข้อเสนอแนะ</p>	94
<p>บรรณานุกรม</p>	96
<p>ภาคผนวก</p>	100
<p>ประวัติผู้วิจัย</p>	167

## สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 2.1 สรุปแนวคิดในการสร้างแบบประเมินความสามารถด้านสร้างสรรค์ทางดิจิทัล	22
ตารางที่ 3.1 การสร้างประเด็นคำถามในแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาระบบการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันฯ	26
ตารางที่ 3.2 แสดงแบบแผนการทดลองกลุ่มเดียวสอบก่อนสอบหลัง	31
ตารางที่ 4.1 ตารางสรุปความคิดเห็นในการใช้แอปพลิเคชันหรือเทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอนแบบเกมมิฟิเคชัน	42
ตารางที่ 4.2 ความคิดเห็นต่อความเหมาะสมของร่างระบบการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านสร้างสรรค์ทางดิจิทัลฯ	50
ตาราง 4.3 รายละเอียดกิจกรรม กระบวนการ และกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน	68
ตารางที่ 4.4 ผลการประเมินระบบการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านสร้างสรรค์ทางดิจิทัลของผู้เรียนในระบบการศึกษาทางไกล	73
ตารางที่ 4.5 ผลการประเมินเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยภาพรวมความสามารถด้านสร้างสรรค์ทางดิจิทัลของผู้เรียน (ผู้เรียนประเมินตนเอง) ก่อนกิจกรรมและหลังกิจกรรม	77
ตารางที่ 4.6 ผลการประเมินเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความสามารถด้านสร้างสรรค์ทางดิจิทัลของผู้เรียน (ผู้เรียนประเมินตนเอง) แยกเป็นรายด้าน	78
ตารางที่ 4.7 ผลการประเมินเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยภาพรวมความสามารถด้านสร้างสรรค์ทางดิจิทัลของผู้เรียน (ผู้สอนประเมินผู้เรียน) ก่อนกิจกรรมและหลังกิจกรรมของกลุ่มตัวอย่าง	79
ตารางที่ 4.8 ผลการประเมินเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความสามารถด้านสร้างสรรค์ทางดิจิทัลของผู้เรียน (ผู้สอนประเมินผู้เรียน) แยกเป็นรายด้าน ก่อนกิจกรรมและหลังกิจกรรมของกลุ่มตัวอย่าง	79
ตารางที่ 4.9 ผลการประเมินผลงานสร้างสรรค์ทางดิจิทัลจากกิจกรรมการเรียนรู้ในระบบฯ ของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 6 กลุ่ม	80
ตารางที่ 4.10 ผลประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างต่อระบบการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านสร้างสรรค์ทางดิจิทัลฯ	81

## สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1.1 แผนภาพแสดงกรอบแนวคิดการวิจัย	5
ภาพที่ 2.1 แสดงการเปรียบเทียบขั้นการเรียนรู้และการส่งเสริมทักษะสร้างสรรค์ทางดิจิทัล	21
ภาพที่ 4.1 ภาพแสดงแบบจำลองนวัตกรรมระบบการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านสร้างสรรค์ทางดิจิทัลของผู้เรียนฯ	54
ภาพที่ 4.2 ภาพกระบวนการพัฒนานวัตกรรมระบบการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านสร้างสรรค์ทางดิจิทัลของผู้เรียนฯ	57
ภาพที่ 4.3 ภาพแสดงบล็อกอิน Level Up ที่ติดตั้งในระบบการเรียนรู้	61
ภาพที่ 4.4 ภาพแสดงบล็อกอิน Latest badges ที่ติดตั้งในระบบการเรียนรู้	61
ภาพที่ 4.5 ภาพแสดง Badges เหรียญรางวัลและโล่ประกาศ	62
ภาพที่ 4.6 ภาพแสดงขั้นตอนกระบวนการเรียนรู้ในนวัตกรรมระบบการเรียนรู้ ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านสร้างสรรค์ทางดิจิทัลของผู้เรียนในระบบการศึกษาทางไกล	67
ภาพที่ 4.7 ภาพแสดงการปรับแก้ไขระบบฯ ตามคำแนะนำผู้ทรงคุณวุฒิ	75

