

กิตติกรรมประกาศ

รายงานการวิจัยฉบับนี้เป็นรายงานการวิจัยเรื่อง “การพัฒนาเมตาเวิร์สตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อการจัดการเรียนรู้ภาคปฏิบัติของนักศึกษามหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช”

การวิจัยนี้เกิดขึ้นจากความคิดของผู้วิจัยที่ประสงค์จะพัฒนาเมตาเวิร์สตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อการจัดการเรียนรู้ภาคปฏิบัติของนักศึกษามหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนออนไลน์และเพื่อช่วยให้นักศึกษามีความเข้าใจเพิ่มขึ้นสำหรับการเรียนรู้ภาคปฏิบัติ การวิจัยในครั้งนี้จึงเป็นบริบทตามสภาพจริงของการศึกษาทางไกลที่มหาวิทยาลัยจัดขึ้นโดยใช้เนื้อหา กระบวนการดำเนินงาน วิธีการ และเครื่องมือที่มหาวิทยาลัยสนับสนุนให้ใช้อยู่ในปัจจุบัน ทำให้การประยุกต์ใช้เมตาเวิร์สตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อการจัดการเรียนรู้ภาคปฏิบัติสามารถกระทำได้โดยไม่ขัดแย้งกับนโยบาย และแนวทางการศึกษาทางไกลที่มหาวิทยาลัยกำหนดแต่อย่างใด

ประเด็นของความเป็นสากลของการวิจัยนั้น ผู้วิจัยได้ศึกษา ค้นคว้าและพัฒนาเมตาเวิร์สตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อการจัดการเรียนรู้ภาคปฏิบัติของนักศึกษามหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช จากแนวคิดและทฤษฎีของนักวิชาการทั้งระดับสากลและระดับชาติ เป็นแนวทางในการสร้างเมตาเวิร์สตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อการจัดการเรียนรู้ภาคปฏิบัติของนักศึกษามหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ทำให้การวิจัยนี้ไม่ได้จำกัดการใช้งานเฉพาะสาขาวิชาใดสาขาวิชาหนึ่งภายในมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราชเท่านั้น แต่ยังสามารถถ่ายทอดความรู้ไปใช้กับหน่วยงานการศึกษาอื่นๆ ที่ต้องการพัฒนาเมตาเวิร์สเพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนได้อีกด้วย

การวิจัยนี้สำเร็จขึ้นได้ด้วยความอนุเคราะห์จากบุคคลหลายฝ่าย ประกอบด้วย ท่านผู้ทรงคุณวุฒิ คณาจารย์ เจ้าหน้าที่ และนักศึกษาของมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราชที่เกี่ยวข้องทุกท่าน ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ข้อเสนอแนะและปรับแก้ในงานวิจัยฉบับนี้ให้สมบูรณ์มากขึ้น รวมทั้งนักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ที่ให้ความร่วมมืออย่างดียิ่งในการเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยขอขอบคุณมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราชที่สนับสนุนเงินงบประมาณสำหรับการวิจัยเรื่องนี้

ทรงลักษณ์ สกุลวิจิตรสินธุ์

ณัฐศิษฐ์ ใจสะอาด

กรกฎาคม 2567