

**การปรับปรุงแก้ไขหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต  
 สาขาวิชาสังคมศึกษา (5 ปี) หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2557  
 และหลักสูตรปรับปรุง (4 ปี) พ.ศ.2562  
 มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์**

- 1. หลักสูตรฉบับดังกล่าวนี้ได้รับทราบ/รับรองการเปิดสอนจากสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา**
  - 1.1 หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา (5 ปี) หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2557 เมื่อวันที่ 24 ตุลาคม 2557
  - 1.2 หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา (4 ปี) หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2562 เมื่อวันที่ 8 ตุลาคม 2562
- 2. ได้รับการอนุมัติปรับปรุงแก้ไขครั้งนี้ ในการประชุม**
  - 2.1 การประชุมคณะกรรมการประจำคณะครุศาสตร์ ครั้งที่ คศ.(ว) 1833/2563 วันที่ 3 ธันวาคม พ.ศ.2563
  - 2.2 การประชุมคณะกรรมการบริหารวิชาการ ครั้งที่ 14/2563 วันที่ 23 ธันวาคม 2564
  - 2.3 การประชุมคณะกรรมการสภาพวิชาการ ครั้งที่ 1/2564 วันที่ 29 มกราคม 2564
  - 2.4 การประชุมคณะกรรมการสภาพมหาวิทยาลัย ครั้งที่ 2/2564 วันที่ 5 กุมภาพันธ์ 2564
- 3. หลักสูตรปรับปรุงแก้ไขนี้ให้เริ่มใช้กับนักศึกษารุ่นปีการศึกษา ตั้งแต่ปีการศึกษา 2563 เป็นต้นไป**
- 4. เหตุผลในการปรับปรุงแก้ไข**  
 หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา (5 ปี) (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2557) และ หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา (4 ปี) (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2562) มีความ ประสงค์ขอเปลี่ยนแปลงอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร ลำดับที่ 1 แทนอาจารย์ที่เกษียณอายุราชการและครบสัญญาจ้าง
- 5. สาระในการปรับปรุง**  
 เปลี่ยนแปลงผู้รับผิดชอบหลักสูตรลำดับที่ 1  
 เดิม อาจารย์วิโรจน์ เพียรพัฒนรัช เป็น อาจารย์ ดร.อภิชาติ สุขอร่วม



หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา (5 ปี) (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2557) และ หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา (4 ปี) (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2562)  
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์

อาจารย์ประจำหลักสูตรสาขาวิชาสังคมศึกษา(เดิม)							อาจารย์ประจำหลักสูตรที่ขอบปรับปรุง						
ที่	ตำแหน่ง	ชื่อ-สกุล (รหัสประจำตัวประชาชน)	คุณวุฒิการศึกษาสถาบันที่สำเร็จการศึกษา				ตำแหน่ง	ชื่อ-สกุล (รหัสประจำตัว ประชาชน)	คุณวุฒิการศึกษาสถาบันที่สำเร็จการศึกษา				
			วุฒิ	สาขา	สถาบัน	ปี พ.ศ. ที่จบ			วุฒิ	สาขา	สถาบัน	ปี พ.ศ. ที่จบ	
1	อาจารย์	นายวีโรจน์ เพียรพัฒนรัช 3101401042515	ศศ.ม. กศ.บ.	การสอนสังคมศึกษา สังคมศึกษา	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	2537 2523	อาจารย์	นายอภิชาติ สุขอราม 5550500455607	ปร.ด. ศษ.ม. ค.บ.	การศึกษาสังคมศึกษา การสอนสังคมศึกษา สังคมศึกษา	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ สถาบันราชภัฏเชียงใหม่	2563 2546 2544	
2	อาจารย์	นางสาวพัณนิดา อุปหนอง 1510400006468	ศษ.ม. ค.บ.	การสอนวิชาสังคม ศึกษา สังคมศึกษา	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง	2552 2549							
3	อาจารย์	นางสาวฐิตมา ทรัพย์รักษ์ 3540100984185	ศศ.ม. ค.บ.	พัฒนาสังคม สังคมศึกษา	มหาวิทยาลัยนเรศวร สถาบันราชภัฏอุตรดิตถ์	2553 2543							
4	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์	นายสัมพันธ์ รอดพึงครุฑ 3140700351888	ศศ.ด. วท.ม. กศ.บ.	พัฒนาสังคม ภูมิศาสตร์ ภูมิศาสตร์	มหาวิทยาลัยนเรศวร มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร	2551 2530 2518							
5	อาจารย์	นายไพรожน์ แผ่นดี 356050066887	Ph.D. M.A. ศน.บ.	Buddhist Studies Indian philosophy and Religions ปรัชญาและศาสนา	University of Calcutta Banaras Hindu University มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย	2558 2543 2540							



ප්‍රජාතන්ත්‍රික ප්‍රජාතන්ත්‍රික සමාජ මධ්‍ය ප්‍රජාතන්ත්‍රික ප්‍රජාතන්ත්‍රික

የኋናና ስራ ተደርጓል

(სუსტე ჩრდილო განსაკუთრებულებები)

မြန်မာရေးဝန်ကြီးမြို့အောင်

ନାମକ୍ରମ	ପାତ୍ରବିଧି	ପାତ୍ରବିଧି	ପାତ୍ରବିଧି	ପାତ୍ରବିଧି
1. ପାତ୍ରବିଧି	ପାତ୍ରବିଧି	ପାତ୍ରବିଧି	ପାତ୍ରବିଧି	ପାତ୍ରବିଧି
2. ପାତ୍ରବିଧି	ପାତ୍ରବିଧି	ପାତ୍ରବିଧି	ପାତ୍ରବିଧି	ପାତ୍ରବିଧି
3. ପାତ୍ରବିଧି	ପାତ୍ରବିଧି	ପାତ୍ରବିଧି	ପାତ୍ରବିଧି	ପାତ୍ରବିଧି

ପ୍ରମାଣିତ କାନ୍ତିକାଳୀ (ପ୍ରମାଣିତ କାନ୍ତିକାଳୀ) W.A. 2562

სოლისური კულტურული მარტინი და კულტურული მარტინი

(2) የፌዴራል ሰነድ በመስቀል እንደሚከተሉት ይገልጻል

አዲስ አበባ የኢትዮጵያ ሚኒስቴር	የኢትዮጵያ ቤት አገልግሎት ደንብ					
1. የሚከተሉት ስራ	30	30	30	30	30	30
2. የሚከተሉት ወጪ	48	46	48	78	80	80
2.1 የሚከተሉት ወጥቶ	48	46	48	78	80	80
2.2 የሚከተሉት ወጪ	48	46	48	78	80	80
3. የሚከተሉት ወጥቶ	6	6	6	6	6	6
አሁን የሚከተሉት ወጪ	164	160	164	164	164	164

የኅወጥታዊ ስራ በኋይ ማስቀመጥ እንደሆነ በኋይ (በኋይ ተቻል ተቻል) ተቻል ስራ በኋይ

၅. ဒမ္မာမြန်မာနိုင်ငြချေမြှင်နည်လွှာ

“**波羅**”是中國古代對西方的一個重要稱謂，也是絲綢之路的起點。

፪. ዘመንናዕስታዊት

၂၅၄၄	မြန်မာနိုင်ငံရှိဘဏ္ဍာလုပ်မှု	မ.၊ (ချောက်မှတ်မျက်နှာ)
၂၅၄၆	အနေအထာက်မှု	မ.၊ (သယ်ယူမှတ်မျက်နှာ)
၂၅၆၃	အနေအထာက်မှု	မ.၊ (ချောက်မှတ်မျက်နှာ)
၂၅၆၅	အနေအထာက်မှု	မ.၊ (ချောက်မှတ်မျက်နှာ)

ક અન્ય પાત્રાને કંપાડી કરી રહેશે એવી વિધિની બાબત



ပုဂ္ဂန်မြတ်များမှာ အမြတ်ဆင့် ဖော်လေသိမှုများ ဖြစ်ပါသည်။

BUNO MUSULMAN

BRUNNEN

Digitized by srujanika@gmail.com

សំណង់ទិន្នន័យ

ଶ୍ରୀ ପଦମାତ୍ରାନାଥ

ԷԼԱՅՆԵՐԵՐՈՒԹՅՈՒՆ

ဖုန်းမြတ်ချွေမြတ်ချွေမြတ်ချွေမြတ်ချွေမြတ်ချွေမြတ်ချွေ

မန္တလေး မသင်ပေါ်မြတ်စွာ ပြတ်ပေး

ក្រសួងពេទ្យ នគរបាល នគរបាល

RUMMSU LUGNG BSLBL0

2. საქართველოს კულტურული

საკუთრივი სიცო გადასცემული

ពិធីរាជរដ្ឋប្រជាធិបតេយ្យ

სტანდარტები

3 Anual 2561 no juntar

(Innovative Research and Development for Sustainable Future)

Each community must make its own decision as to what is best for it.



## માર્ગદર્શિકા

### CONTENTS

#### ગત જીવન

#### અભિધ્વાણી (Poster Presentation) (જી)

National Conference on Utaradit Rajabhat University 2018  
Innovation Research and Development for Sustainable Community Development



માર્ગદર્શિકા

347	..... લાં લાંગાનું હના
336	..... લાં ઉયિસું કસીસું
328	..... લાં ઓસ ગુમ્માં
312	..... લાં રિયાફ થ
302	..... લાં સાસનું કાણાય
288	..... લાં ઉપરાન થાય
272	..... લાં બાંસ લગ્બિલુ



## **Abstract**

ສາທາວະກຳເມນົາ ສະຫະກອບກາສດໍ ແກ້ວມະນີທຳລັງຈະກັງອຸປະກອດ

The purpose of the research were to compare the learning achievement between before and after learning through Game-based- Learning and student's satisfaction to Game-based- Learning. The sampling group was 30 forth year students of Department of Social Studies, Uttaradit Rajabhat University. The research tools used in the study were lesson plan, board-games, pre and post achievement tests and satisfaction questionnaire. The data of this study was analyzed by using mean ( $X$ ), standard deviation ( $SD$ ) and t-test. The results of the research were as follows:

- 1) Learning achievement of students after used the Game-based-Learning was higher than before using with statistical significance at the .01 level.
  - 2) The students were satisfied learning by using the Game-based Learning in the highest level.

**Keywords :** Learning achievement, Satisfaction, Game-based-Learning

บหน้า

ในสถานการณ์ปัจจุบัน โลกได้เข้าสู่ยุคเทคโนโลยีอย่างเต็มรูปแบบ เทคโนโลยีคือพลานxmang สู่ กิจวัตรประจำวันของมนุษย์เราทุกวันที่เรื่องชีวิตต้องเดินบนถนนกระหึ่มบนหลัง ซึ่งเทคโนโลยีก็เหมือนกับ เทคโนโลยีส่องด้าน มีทั้งด้านดีและด้านเสีย การศึกษาในศตวรรษที่ 21 จึงจะเป็นต้องปรับตัวเพื่อปรับมือกับปัญหาที่มี ความซับซ้อนและหลากหลายมากขึ้นกว่าในยุคสมัยก่อน นอกจากนี้ระบบโลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว กระแสโลกกว้างดันให้เข้ามาอิทธิพลต่อหลาย ประการในสังคม ในเว้นแต่ระบบการศึกษาที่มีการปรับเปลี่ยนไปตาม การเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก เพื่อก่อให้เกิดความทันสมัยในองค์ความรู้ และลดความลังเลต่อผู้ศึกษาและช่วยให้ส่วน ช่วยดึงดูดให้ผู้ที่สนใจเข้ามาศึกษาและนำองค์ความรู้ไปใช้เพื่อก้าวไปข้างหน้า

การเรียนรู้อย่างมีความสุขจึงเป็นอีกแนวคิดหนึ่งที่จะสร้างหนทางในการเก็บเกี่ยวความรู้ให้เกิดขึ้นอย่างสมบูรณ์ เพื่อให้เกิดการพัฒนาในด้านสติปัญญาและอารมณ์อย่างครบถ้วน นักการศึกษาได้พยายามก่อต้นทางรูปแบบบริการสอนใหม่ๆ สื่อการสอนใหม่ๆ เพื่อนำมาแก้ไขข้อจำกัดของการเรียนรู้ การรับรู้ของผู้เรียน แรงจูงใจ ความต้องการ ความอยากรู้อยากเห็นของผู้เรียน ปัญหาที่มักจะพบได้ในผู้เรียนส่วนใหญ่เกี่ยวกับ ความรักษาการเรียนรู้



ราชบัณฑิตยสถาน  
ราชภัฏอุตรดิตถ์วิจัย  
นวัตกรรมการเรียนรู้ด้วยบูรณาการข้อมูลเชิงลึก ผู้นำเรียนรู้ด้วยวิธีใหม่

**การศึกษาผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน**  
**The study on learning achievement and satisfaction towards**  
**Game-based-Learning**

ไฟประจำ หน้าติด<sup>๑</sup>  
 อภิชาติ สุขอร่าม<sup>๑</sup>  
 อุบลราชานนท์ สาขะขอ<sup>๒</sup>  
 ธีรภัณฑ์ ลันพชร<sup>๒</sup>

**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนโดยผ่านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน และความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ซึ่งมีกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 4 ของสาขาวิชาสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์ จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการเรียนรู้ บอร์ดเกม (board game) แบบทดสอบผลลัมพุทธิ์ทางการเรียนรู้ก่อนเรียน และหลังเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษา การวินิคราะห์ใช้ค่าเฉลี่ย (X) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และการทดสอบค่า t (paired sample t-test) ผลการวิจัยพบว่า

- ผลลัมพุทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังเข้าร่วมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
- ความพึงพอใจของนักศึกษาจากการเข้าร่วมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานอยู่ในระดับมากที่สุด คำสำคัญ:ผลลัมพุทธิ์ทางการเรียน ความพึงพอใจ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน