



ผลงาน

วิทยานิพนธ์ ระดับปริญญาตรี

สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

ปีการศึกษา 2563

สารบัญ

เรื่อง		หน้า
1.	การพัฒนาสื่อ Infographic Animation เรื่อง New Normal สำหรับนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร https://drive.google.com/file/d/1OHfe1pcohvGVl1kLp9LH4TMXwOqeM9S9/view?usp=sharing	1
2.	การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีคิวอาร์โค้ดร่วมกับแผนพับเพื่อประชาสัมพันธ์อาคารและสถานที่เกี่ยวกับพระนามของสมเด็จพระนเรศวรมหาราช มหาวิทยาลัยนเรศวร https://drive.google.com/file/d/1NpfeOYfbbuMHROdgP022jvkCAU9kzM5/view?usp=sharing	2
3.	การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียด้วยเว็บไซต์ Vizia เพื่อการเรียนรู้เชิงรุก เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร https://drive.google.com/file/d/1lelOgg_iDgfVY3dLrLWYZA0sD1b30vYE/view?usp=sharing	3
4.	การพัฒนาบทเรียนออนไลน์ด้วยโปรแกรม Google Site เรื่อง สื่อพิมพ์เพื่อการศึกษา สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร https://drive.google.com/file/d/1OrnCjwEtckhdJL_9IgvYHh0zsOOAw8cz/view?usp=sharing	4
5.	การพัฒนาบทเรียนบนเว็บ เรื่อง การนำเสนออย่างมืออาชีพ สำหรับนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร https://drive.google.com/file/d/1yti_IXf3I131FeJ42NZINv-hlR9aAhTB/view?usp=sharing	5
6.	การพัฒนาสื่อไมโครเลิร์นนิ่ง เรื่อง การใช้ Google Classroom เบื้องต้น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสตรีนครสวรรค์ https://drive.google.com/file/d/1qVgh1MGc1rI9j42xrAMCtunTq_11Ek_U/view?usp=sharing	6

7. การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง สิทธิและความรับผิดชอบยุคดิจิทัล สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี 7
https://drive.google.com/file/d/1ieVGeMKFjyXcEM_TchbmfZLTT0gJYKmx/view?usp=sharing
8. การพัฒนาแอปพลิเคชันเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษ เรื่อง Things in my house สำหรับนักเรียนระดับ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 8
<https://drive.google.com/file/d/1nE-XHeJtWWuiSfWiFw9v7IW5EUzgFRuz/view?usp=sharing>
9. การสร้างบทเรียนออนไลน์ผ่านเว็บบล็อกเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนเพื่อการสื่อสารและการประชาสัมพันธ์ สำหรับนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร 10
<https://drive.google.com/file/d/1B-L6R09XGOJ0ibKg0ChVG1mWtFc8H9OD/view?usp=sharing>
10. การพัฒนาพอดแคสต์เรื่องภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร 11
<https://drive.google.com/file/d/1DizdiYJpP6NskX4vhDtChFnzJTzQxYAD/view?usp=sharing>
11. การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Open Broadcaster Software สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี 12
https://drive.google.com/file/d/1wJN2zJX3sGor5D_YoNa5MWjTJahky1uT/view?usp=sharing
12. การออกแบบสื่อ infographic เพื่อให้ความรู้ เรื่อง การเว้นระยะห่างทางสังคม สำหรับนิสิตมหาวิทยาลัยนเรศวร 13
<https://drive.google.com/file/d/1NkZ4LEFlw9OS4L7uPPOcEvW7bLYZ3aNj/view?usp=sharing>
13. การพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการศึกษา เรื่อง การแต่งหน้าและออกแบบ เครื่องแต่งกาย สำหรับนิสิตสาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ชั้นปีที่ 3 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร 14
<https://drive.google.com/file/d/1Xhy0AkrbmihNfUq7cT32b9R7xDJlJXZt/view?usp=sharing>

14. การพัฒนาบทเรียนบนเว็บ เรื่อง การสร้างพ็อคคาสท์
สำหรับนิสิตระดับอุดมศึกษา 15
<https://drive.google.com/file/d/1noes01xRbvNALHhmUZPB-I52UL-rbhNz/view?usp=sharing>
15. การพัฒนาบทเรียนออนไลน์ด้วยโปรแกรม Google Site รายวิชา
พื้นฐานศิลปะและการออกแบบกราฟิกสำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี 16
<https://drive.google.com/file/d/1hZZ-ZSecVVeLVYWL-abhg8nd3n6W7J9Y/view?usp=sharing>
16. การพัฒนาสื่อการจัดการเรียนการสอนโดย Microsoft Teams
รายวิชากราฟิกและมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา สำหรับนิสิตระดับ
ปริญญาตรี 17
https://drive.google.com/file/d/1NmRvWPcWqqor_LtOviadhEsiiPLsNSUI/view?usp=sharing
17. การพัฒนาบทเรียนออนไลน์ ด้วยโปรแกรม Google site
เรื่อง พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับ
คอมพิวเตอร์พ.ศ.2560 สำหรับนิสิตมหาวิทยาลัยนเรศวร 18
<https://drive.google.com/file/d/1tgL5Ubsf4VwHV-D0WQxZAuneROEFYCOR/view?usp=sharing>

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาสื่อ Infographic Animation เรื่อง New Normal สำหรับนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร
ผู้วิจัย	จงรัก พิสิ์ก
ประธานที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.คุณอนันท์ นิรมล
ประเภทสารนิพนธ์	วิทยานิพนธ์ ศศ.บ. สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2563
คำสำคัญ	Infographic Animation New Normal

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) เพื่อสร้างและหาคุณภาพของสื่อ Infographic Animation เรื่อง New Normal 2) เพื่อเปรียบเทียบความรู้ความเข้าใจก่อนและหลังใช้สื่อ Infographic Animation เรื่อง New Normal 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนิสิตปริญญาตรี สาขาภาษาไทย หลังจากการใช้สื่อ Infographic Animation เรื่อง New Normal สำหรับนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นิสิตชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาภาษาไทย ปีการศึกษา 2563 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร จำนวน 69 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 1) แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา 2) แบบประเมินคุณภาพด้านสื่อและนวัตกรรมของสื่อ Infographic Animation เรื่อง New Normal 3) แบบประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบ 4) สื่อ Infographic Animation เรื่อง New Normal 5) แบบประเมินความพึงพอใจ 6) แบบทดสอบ ผลการวิจัยพบว่า

1) ผลการวิเคราะห์แบบประเมินคุณภาพด้านสื่อและนวัตกรรมของ เรื่องการพัฒนาสื่อ Infographic Animation เรื่อง New Normal สำหรับนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร โดยรวมอยู่ในระดับมาก 2) ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความรู้ความเข้าใจ ของกลุ่มตัวอย่างระหว่างก่อนเรียน และหลังเรียนโดยใช้สื่อ Infographic Animation เรื่อง New Normal สำหรับนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร คะแนนหลังเรียนของนิสิตสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความพึงพอใจของนิสิตหลังจากการใช้สื่อการพัฒนาสื่อ Infographic Animation เรื่อง New Normal สำหรับนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร โดยรวมมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ชื่อเรื่อง	การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีคิวอาร์โค้ดร่วมกับแผ่นพับเพื่อประชาสัมพันธ์อาคารและสถานที่เกี่ยวกับพระนามของสมเด็จพระนเรศวรมหาราช มหาวิทยาลัยนเรศวร
ผู้วิจัย	กานต์ บรรเลงกลอง
ประธานที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิชญภา ยวงสร้อย
ประเภทสารนิพนธ์	วิทยานิพนธ์ ศศ.บ.สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2563
คำสำคัญ	เทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด แผ่นพับ สถานที่ที่เกี่ยวข้องกับพระนามสมเด็จพระนเรศวรมหาราช

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อ 1) เพื่อสร้างและหาคุณภาพคิวอาร์โค้ดร่วมกับแผ่นพับ 2) เพื่อศึกษาความรู้ก่อนและหลังผู้ใช้คิวอาร์โค้ดร่วมกับแผ่นพับ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจผู้ใช้คิวอาร์โค้ดร่วมกับแผ่นพับ โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ ได้แก่ นิสิตและบุคลากรในมหาวิทยาลัยนเรศวร เครื่องที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ 1) คิวอาร์โค้ดร่วมกับแผ่นพับเพื่อประชาสัมพันธ์อาคารและสถานที่เกี่ยวกับพระนามของสมเด็จพระนเรศวรมหาราช มหาวิทยาลัยนเรศวร

2) แบบทดสอบความรู้และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจ

ผลการทดลองพบว่า

1) ผลการสร้างและหาคุณภาพเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ดร่วมกับแผ่นพับ โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก และเป็นไปตามสมมติฐานที่กำหนดไว้

2) ผลการศึกษาคำความรู้ก่อนและหลังของผู้ใช้บริการเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ดร่วมกับแผ่นพับหลังการใช้มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

3) ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้ใช้เทคโนโลยีคิวอาร์โค้ดร่วมกับแผ่นพับโดยภาพรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียด้วยเว็บไซต์ Vizia เพื่อการเรียนรู้เชิงรุก เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร
ผู้วิจัย	ชลลดา โฉมแดง
ประธานที่ปรึกษา	อาจารย์ราชการ สังขวดี
ประเภทสารนิพนธ์	วิทยานิพนธ์ ศศ.บ. สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา , มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2563
คำสำคัญ	สื่อมัลติมีเดีย การเรียนรู้เชิงรุก การรู้เท่าทันสื่อ

บทคัดย่อ

จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ 1) เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียด้วยเว็บไซต์ Vizia เพื่อการเรียนรู้เชิงรุก เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียด้วยเว็บไซต์ Vizia เพื่อการเรียนรู้เชิงรุก เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนิสิตที่เรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียด้วยเว็บไซต์ Vizia เพื่อการเรียนรู้เชิงรุก เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 40 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ สื่อมัลติมีเดียด้วยเว็บไซต์ Vizia เพื่อการเรียนรู้เชิงรุก เรื่องการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร แบบประเมินประสิทธิภาพสื่อมัลติมีเดียด้วยเว็บไซต์ Vizia เพื่อการเรียนรู้เชิงรุก เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวรที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียด้วยเว็บไซต์ Vizia เพื่อการเรียนรู้เชิงรุก เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร ค่าสถิติที่ใช้ในการหาประสิทธิภาพได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าร้อยละและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) t-test Dependent ผลการวิจัยพบว่า

1. สื่อมัลติมีเดียด้วยเว็บไซต์ Vizia เพื่อการเรียนรู้เชิงรุก เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร มีประสิทธิภาพ 82.20/88.10 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคะแนนหลังเรียนมีค่าคะแนนสูงกว่าก่อนเรียน
3. นิสิตความพึงพอใจที่เรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียด้วยเว็บไซต์ Vizia เพื่อการเรียนรู้เชิงรุก เรื่องการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร อยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X}) = 4.39, S.D. = 0.53)

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาบทเรียนออนไลน์ด้วยโปรแกรม Google Site เรื่อง สื่อพิมพ์เพื่อการศึกษา สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร
ผู้วิจัย	ชาญชนก สีแดงน้อย
ประธานที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ดร.ธงชัย เล็งศรี
ประเภทสารนิพนธ์	วิทยานิพนธ์ ศศ.บ. สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2563
คำสำคัญ	Google Sites บทเรียนออนไลน์ สื่อพิมพ์เพื่อการศึกษา

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมาย 1) เพื่อสร้างและหาคุณภาพของบทเรียนออนไลน์ด้วยโปรแกรม Google Site เรื่อง สื่อพิมพ์เพื่อการศึกษา 2) เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังการเรียนของนิสิตที่ใช้บทเรียนออนไลน์ด้วยโปรแกรม Google Site เรื่อง สื่อพิมพ์เพื่อการศึกษา 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อการเรียนด้วยบทเรียนออนไลน์ด้วยโปรแกรม Google Site เรื่อง สื่อพิมพ์เพื่อการศึกษาซึ่งประชากรในการวิจัยในครั้งนี้เป็นนิสิตระดับปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษามหาวิทยาลัยนเรศวร ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา สื่อพิมพ์เพื่อการศึกษา ปีการศึกษา 2563 ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ บทเรียนออนไลน์ด้วยโปรแกรม Google Site เรื่อง สื่อพิมพ์เพื่อการศึกษา แบบประเมินคุณภาพของบทเรียนออนไลน์ด้วยโปรแกรม Google Site เรื่องสื่อพิมพ์เพื่อการศึกษา แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียนของนักเรียน แบบทดสอบความพึงพอใจในการใช้งานบทเรียนออนไลน์ด้วยโปรแกรม Google Site สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์คือ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และ t-test Dependent แบบ One sample test

จากการศึกษาผลพบว่า 1) บทเรียนออนไลน์ด้วยโปรแกรม Google Site เรื่อง สื่อพิมพ์เพื่อการศึกษา มีผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ โดยภาพรวมความคิดเห็นอยู่ในระดับ เหมาะสมมากที่สุด 2) บทเรียนออนไลน์ด้วยโปรแกรม Google Site เรื่อง สื่อพิมพ์เพื่อการศึกษา มีผลคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 10.10 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 50.5 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 16.36 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 81.8 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนิสิตสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อบทเรียนออนไลน์ด้วยโปรแกรม Google Site เรื่อง สื่อพิมพ์เพื่อการศึกษา โดยภาพรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาบทเรียนบนเว็บ เรื่อง การนำเสนออย่างมืออาชีพ สำหรับ นิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร
ผู้วิจัย	ณรัชศกร หนูสอน
ประธานที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กอบสุข คงมนัส
ประเภทสารนิพนธ์	วิทยานิพนธ์ ศศ.บ. สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา , มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2563
คำสำคัญ	บทเรียนบนเว็บ, การนำเสนออย่างมืออาชีพ

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของบทเรียนบนเว็บเรื่องการนำเสนออย่างมืออาชีพ สำหรับนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้บทเรียนบนเว็บ เรื่องการนำเสนออย่างมืออาชีพ สำหรับนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่ใช้บทเรียนบนเว็บเรื่องการนำเสนออย่างมืออาชีพ สำหรับนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นิสิตชั้นปีที่ 1 คณะศึกษาศาสตร์ สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร จำนวน 40 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) บทเรียนบนเว็บ เรื่อง การนำเสนออย่างมืออาชีพ สำหรับนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร 2) แบบประเมินประสิทธิภาพของบทเรียนบนเว็บ เรื่อง การนำเสนออย่างมืออาชีพ 3) แบบทดสอบวัด ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง การนำเสนออย่างมืออาชีพ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อ บทเรียนบนเว็บ เรื่อง การนำเสนออย่างมืออาชีพ สำหรับนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร

ผลการศึกษาพบว่า 1) บทเรียนบนเว็บ เรื่อง การนำเสนออย่างมืออาชีพ สำหรับนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร มีคุณภาพด้านสื่ออยู่ในระดับมาก (\bar{X}) = 4.44, S.D. = 0.50), คุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับมาก (\bar{X}) = 4.37, S.D. = 0.33) และมีประสิทธิภาพ $E1/E2 = 84.12/86.57$ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ผู้เรียนมีความพึงพอใจที่เรียนด้วยบทเรียนบนเว็บ เรื่อง การนำเสนออย่างมืออาชีพ สำหรับนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร อยู่ในระดับมาก (\bar{X}) = 4.43, S.D.= 0.36)

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาสื่อไมโครเลิร์นนิ่ง เรื่อง การใช้ Google Classroom เบื้องต้น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสตรีนครสวรรค์
ผู้วิจัย	ธนภุต มาลัยมาตร
ประธานที่ปรึกษา	ผอ.ช่วยศาสตราจารย์ดร.คุณอนันท์ นิรมล
ประเภทสารนิพนธ์	วิทยานิพนธ์ ศศ.บ. สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา , มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2563
คำสำคัญ	การพัฒนาสื่อไมโครเลิร์นนิ่ง , การใช้ Google Classroom เบื้องต้น

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและหาคุณภาพสื่อไมโครเลิร์นนิ่ง ใช้งาน Google Classroom เบื้องต้น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสตรีนครสวรรค์ 2) เปรียบเทียบทักษะการใช้งาน Google Classroom เบื้องต้น ของนักเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยสื่อไมโครเลิร์นนิ่ง เรื่อง ใช้งาน Google Classroom เบื้องต้น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสตรีนครสวรรค์ 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อไมโครเลิร์นนิ่ง เรื่อง ใช้งาน Google Classroom เบื้องต้น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสตรีนครสวรรค์กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทำวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียน โรงเรียนสตรีนครสวรรค์ อำเภอเมืองนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ปการศึกษา 2563 ภาคเรียนที่ 1 จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบประเมินคุณภาพการพัฒนาสื่อไมโครเลิร์นนิ่ง เรื่อง ใช้งาน Google Classroom เบื้องต้น 2) แบบทดสอบเปรียบเทียบทักษะการใช้งาน Google Classroom เบื้องต้น ของนักเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยสื่อไมโครเลิร์นนิ่ง 3) แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อไมโครเลิร์นนิ่ง เรื่อง ใช้งาน Google Classroom เบื้องต้น สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าที่ t-test Dependent ผลการวิจัยสรุปได้ว่า 1) สื่อไมโครเลิร์นนิ่ง มีความเหมาะสมมากที่สุด 2) นักเรียน มีทักษะการใช้งาน Google Classroom เบื้องต้น หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนมีความพึงพอใจที่มีต่อสื่อไมโครเลิร์นนิ่งอยู่ในระดับมากที่สุด

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง สิทธิและความรับผิดชอบยุคดิจิทัล สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี
ผู้วิจัย	นรินทร์พร แก้วดา
ประธานที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร.จงชัย เสงศรี
ประเภทสารนิพนธ์	วิทยานิพนธ์ กศ.บ. สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2564
คำสำคัญ	สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง สิทธิและความรับผิดชอบ ยุคดิจิทัล

บทคัดย่อ

จุดมุ่งหมายในการทำวิจัยในครั้งนี้ 1) เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์เรื่องสิทธิและความรับผิดชอบยุคดิจิทัล สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองเรื่องสิทธิและความรับผิดชอบยุคดิจิทัล สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี 3) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองเรื่อง สิทธิและความรับผิดชอบยุคดิจิทัล สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรีประชากรที่ศึกษาคือนิสิตระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร จำนวน 30 คน โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ได้แก่ 1) สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองเรื่องสิทธิและความรับผิดชอบยุคดิจิทัล สำหรับนิสิตระดับปริญญา 2) แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน 3) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การหาประสิทธิภาพ E1/ E2 ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) การหาค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) และการหาค่าทดสอบ t-test

ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่า 1) สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองเรื่องสิทธิและความรับผิดชอบยุคดิจิทัล สำหรับนิสิตระดับปริญญา มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ได้ว่า E1 มีค่าเท่ากับ 85.55 และ E2 มีค่าเท่ากับ 88.70 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 2) ผลการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองเรื่องสิทธิและความรับผิดชอบยุคดิจิทัลกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองเรื่องสิทธิและความรับผิดชอบยุคดิจิทัล สำหรับนิสิตระดับปริญญาอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.79

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาแอปพลิเคชันเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง Things in my house สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
ผู้วิจัย	ปภัศรา ทองสุข
ประธานที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ดร.ทิพรัตน์ สิริวิวงศ์
ประเภทสารนิพนธ์	วิทยานิพนธ์ ศศ.บ. สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2563
คำสำคัญ	แอปพลิเคชันเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง Things in my house

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) เพื่อสร้างและหาคุณภาพของแอปพลิเคชันเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง Things in my house สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ก่อนและหลังการเรียน โดยใช้แอปพลิเคชันเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง Things in my house สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียน ที่มีต่อแอปพลิเคชันเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง Things in my house สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 3 โรงเรียนวัดวังแดง ปีการศึกษา 1/2563 จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการสอนการใช้แอปพลิเคชันเกม 2) แอปพลิเคชันเกม 3) แบบประเมินผู้เชี่ยวชาญ 4) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ 5) แบบประเมินความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และ t-test dependent ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการสร้างและหาคุณภาพของแอปพลิเคชันเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง Things in my house สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด 2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ก่อนและหลังการเรียน โดยใช้แอปพลิเคชันเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ มีความรู้ความสามารถทักษะภาษาอังกฤษของผู้เรียน เรื่อง Thing in my house สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สูงขึ้นหลังเรียนด้วยแอปพลิเคชันเกม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 3) ผลรวมการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อแอปพลิเคชันเกม

เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง Things in my house สำหรับนักเรียน
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้เรียนมีความคิดเห็นที่ดีต่อแอปพลิเคชันเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถ
ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง Things in my house โดยที่ความคิดเห็นของผู้เรียนโดยรวมที่มีต่อ
แอปพลิเคชัน มีความพึงพอใจมากที่สุด

ชื่อเรื่อง	การสร้างบทเรียนออนไลน์ผ่านเว็บบล็อกเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนเพื่อการสื่อสารและการประชาสัมพันธ์ สำหรับนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร
ผู้วิจัย	ปภัศสร ทองสุข
ประธานที่ปรึกษา	ธัญวดี กำจัดภัย
ประเภทสารนิพนธ์	วิทยานิพนธ์ ศศ.บ. สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2563
คำสำคัญ	บทเรียนออนไลน์ การเขียนเพื่อการสื่อสารและการประชาสัมพันธ์ เว็บบล็อก

บทคัดย่อ

จุดมุ่งหมายในการทำวิจัยในครั้งนี้ 1) เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของบทเรียนออนไลน์ผ่านเว็บบล็อก 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียน ประชากรที่ศึกษาคือนิสิตระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร จำนวน 30 คน โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ได้แก่ 1) บทเรียนออนไลน์ผ่านเว็บบล็อกเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนเพื่อการสื่อสารและการประชาสัมพันธ์ 2) แบบประเมินคุณภาพบทเรียนออนไลน์ผ่านเว็บบล็อก 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน 4) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนออนไลน์ผ่านเว็บบล็อก สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าประสิทธิภาพของบทเรียน E1/E2 ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ร้อยละส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบ (t-test)

ผลการศึกษาวิจัยพบว่า 1) บทเรียนออนไลน์ผ่านเว็บเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนเพื่อการสื่อสารและการประชาสัมพันธ์ มีประสิทธิภาพ 86.92/91.1 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ 2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยบทเรียนออนไลน์ผ่านเว็บบล็อก พบว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญที่ .05 3) ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนออนไลน์ผ่านเว็บบล็อกโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาพอดแคสต์เรื่องภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร
ผู้วิจัย	พัฒนธันท์ ธนาพรรณรัตน์
ประธานที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กอบสุข คงมนัส
ประเภทสารนิพนธ์	วิทยานิพนธ์ ศศ.บ. สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2563
คำสำคัญ	พอดแคสต์ การฟังเพื่อการนำเสนอเป็นภาษาอังกฤษ การนำเสนอเป็นภาษาอังกฤษ

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาพอดแคสต์เรื่องภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการฟังเพื่อการนำเสนอภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยพอดแคสต์เรื่องภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ 3) เพื่อเปรียบเทียบทักษะ การนำเสนอ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการใช้พอดแคสต์เรื่องภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นิสิตระดับปริญญาตรี สาขาคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) พอดแคสต์เรื่องภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี 2) การประเมินคุณภาพสื่อของพอดแคสต์เรื่องภาษาอังกฤษ เพื่อการ นำเสนอ 3) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนิสิต เกี่ยวกับพอดแคสต์เรื่องภาษาอังกฤษเพื่อการ นำเสนอ และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และ t-test Dependent

ผลการวิจัยพบว่า 1) พอดแคสต์เรื่องภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ สำหรับนิสิตระดับ ปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 ที่ผ่านการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อหรือเนื้อหา มีคุณภาพอยู่ในระดับมาก 2) ทักษะการฟังเพื่อการนำเสนอก่อนเรียนและหลังเรียนของนิสิตระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 ด้วยพอดแคสต์เรื่องภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อน เรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ทักษะการนำเสนอของนิสิตระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 ด้วยพอดแคสต์เรื่องภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ พบว่าสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 และ 4) นิสิตมีความ พึงพอใจต่อพอดแคสต์เรื่องภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ ที่พัฒนาขึ้น อยู่ในระดับมากที่สุด

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Open Broadcaster Software สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี
ผู้วิจัย	มาวิน ทองแสง
ประธานที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กอบสุข คงมนัส
ประเภทสารนิพนธ์	วิทยานิพนธ์ ศศ.บ. สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา , มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2563
คำสำคัญ	สื่อวีดิทัศน์ OBS นิสิตระดับปริญญาตรี

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง การใช้งานโปรแกรม OBS สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง การใช้งานโปรแกรม OBS สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อการเรียนด้วยสื่อวีดิทัศน์เรื่องการใช้งานโปรแกรม OBS กลุ่มตัวอย่างคือ นิสิตระดับปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ชั้นปีที่ 4 จำนวน 33 คน ได้มาจากการคัดเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือวิจัยประกอบด้วย 1) สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง การใช้งานโปรแกรม OBS สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี 2) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง การใช้งานโปรแกรม OBS เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก 3) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง การใช้งานโปรแกรม OBS เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

ผลการวิจัย พบว่า 1) สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง การใช้งานโปรแกรม OBS สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี 1) สื่อวีดิทัศน์เป็นแบบออนไลน์บนเว็บไซต์ youtube มีคุณภาพอยู่ในระดับดี 1.2) ประสิทธิภาพของสื่อวีดิทัศน์มีค่า $E1/E2=82.86/84.19$ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ 2) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง การใช้งานโปรแกรม OBS สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง การใช้งานโปรแกรม OBS สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี มีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

ชื่อเรื่อง	การออกแบบสื่อ infographic เพื่อให้ความรู้ เรื่อง การเว้นระยะห่างทางสังคม สำหรับนิสิตมหาวิทยาลัยนเรศวร
ผู้วิจัย	ศศิวิมล ปรีเปรม
ประธานที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิชญาภา ยวงสร้อย
ประเภทสารนิพนธ์	วิทยานิพนธ์ ศศ.บ. สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2563
คำสำคัญ	การเว้นระยะห่างทางสังคม อินโฟกราฟิก นิสิตมหาวิทยาลัยนเรศวร infographic เรื่อง การเว้นระยะห่างทางสังคม สำหรับนิสิต มหาวิทยาลัยนเรศวร

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) เพื่อออกแบบและหาคุณภาพสื่อ infographic เรื่อง การเว้นระยะห่างทางสังคม สำหรับนิสิตมหาวิทยาลัยนเรศวร 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนด้วยสื่อ Infographic เรื่อง การเว้นระยะห่างทางสังคม สำหรับนิสิตมหาวิทยาลัยนเรศวร ซึ่งประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นิสิตมหาวิทยาลัยนเรศวร กลุ่มตัวอย่าง คือ นิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร ชั้นปีที่ 4 จำนวน 34 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ 1) สื่อ infographic เรื่อง การเว้นระยะห่างทางสังคม สำหรับนิสิตมหาวิทยาลัยนเรศวร 2) แบบประเมินคุณภาพสื่อ infographic เรื่อง การเว้นระยะห่างทางสังคม สำหรับนิสิตมหาวิทยาลัยนเรศวร 3) แบบทดสอบความรู้เรื่องการเว้นระยะห่างทางสังคมฯ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบ t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1. ผลการประเมินคุณภาพสื่อ infographic เรื่อง การเว้นระยะห่างทางสังคม สำหรับนิสิต มหาวิทยาลัยนเรศวร โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด 2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยสื่อ infographic เรื่อง การเว้น ระยะห่างทางสังคม สำหรับ นิสิตมหาวิทยาลัยนเรศวร คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 5.17 คะแนน หลังเรียนเท่ากับ 13.91 และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนด้วยสื่อ infographic เรื่อง การเว้นระยะห่างทางสังคม สำหรับนิสิตมหาวิทยาลัยนเรศวร สูงกว่าคะแนนก่อนเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการศึกษา เรื่อง การแต่งหน้าและออกแบบเครื่องแต่งกาย สำหรับนิสิตสาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ชั้นปีที่ 3 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
ผู้วิจัย	ศิวกร พึ่งแย้ม
ประธานที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.คุณอนันท์ นิรมล
ประเภทสารนิพนธ์	วิทยานิพนธ์ ศศ.บ. สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2563
คำสำคัญ	บทเรียนออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ Google Site การแต่งหน้าและออกแบบเครื่องแต่งกาย

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมาย 1) เพื่อสร้างและหาคุณภาพของเว็บไซต์เพื่อการศึกษา เรื่อง การแต่งหน้าและออกแบบเครื่องแต่งกาย 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตสาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ชั้นปีที่ 3 ก่อนเรียนกับหลังเรียน ด้วยเว็บไซต์เพื่อการศึกษา เรื่อง การแต่งหน้าและออกแบบเครื่องแต่งกาย 3) ศึกษาความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อการเรียน ด้วยเว็บไซต์เพื่อการศึกษา เรื่องการแต่งหน้าและออกแบบเครื่องแต่งกาย ซึ่งประชากรในการวิจัย ในครั้งนี้เป็นนิสิตสาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ชั้นปีที่ 3 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร อำเภอท่าโพธิ์ จังหวัดพิษณุโลก ภาคเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2563 จำนวน 39 คน และประชากรทั้งหมดคือกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ครั้งนี้ คือ เว็บไซต์เพื่อการศึกษา ด้วยโปรแกรม Google site เรื่อง การแต่งหน้าและออกแบบเครื่องแต่งกาย แบบประเมินคุณภาพของเว็บไซต์เพื่อการศึกษา ด้วยโปรแกรม Google site แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียนของนิสิต แบบทดสอบความพึงพอใจในการใช้งานเว็บไซต์เพื่อการศึกษา ด้วยโปรแกรม Google Site สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และ t-test Dependent แบบ One sample test จากการศึกษาลงปรากฏว่า

1) เว็บไซต์เพื่อการศึกษา ด้วยโปรแกรม Google site เรื่อง การแต่งหน้าและออกแบบเครื่องแต่งกาย สำหรับนิสิตสาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ชั้นปีที่ 3 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อเว็บไซต์เพื่อการศึกษา เรื่อง การแต่งหน้าและออกแบบเครื่องแต่งกาย สำหรับนิสิตสาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ชั้นปีที่ 3 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาบทเรียนบนเว็บ เรื่อง การสร้างพ็อดคาสท์ สำหรับนิสิตระดับอุดมศึกษา
ผู้วิจัย	ศุภกิตต์ โสภา
ประธานที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ดร.รุจโรจน์ แก้วอุไร
ประเภทสารนิพนธ์	วิทยานิพนธ์ ศศ.บ.สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2563
คำสำคัญ	บทเรียนบนเว็บ, พ็อดคาสท์

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) สร้างและหาคุณภาพบทเรียนบนเว็บ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนกับเกณฑ์ 4) ศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อบทเรียนบนเว็บ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ คณะศึกษาศาสตร์สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ชั้นปีที่ 3 มหาวิทยาลัยนเรศวร ประจำปีการศึกษา 2563 จำนวน 39 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ 1) บทเรียนบนเว็บด้วยเว็บไซต์ Wix เรื่องการสร้างพ็อดคาสท์ 2) แบบประเมินคุณภาพของสื่อบทเรียนบนเว็บ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 4) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและ t-test Dependent

ผลการวิจัยนี้พบว่า 1) คุณภาพของบทเรียนบนเว็บ มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับมาก 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์(ร้อยละ 83.57) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) นิสิตมีความพึงพอใจต่อการใช้งานบทเรียนบนเว็บ เรื่อง การสร้างพ็อดคาสท์ สำหรับนิสิตระดับอุดมศึกษา ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาบทเรียนออนไลน์ด้วยโปรแกรม Google Site รายวิชา พื้นฐานศิลปะและการออกแบบกราฟิกสำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี
ผู้วิจัย	ฉันทพงศ์ ยืนยง
ประธานที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ดร. ธงชัย เส็งศรี
ประเภทสารนิพนธ์	วิทยานิพนธ์ ศศ.บ. สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา , มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2563
คำสำคัญ	Google Site, บทเรียนออนไลน์, พื้นฐานศิลปะและการออกแบบ กราฟิก

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมาย 1) เพื่อหาคุณภาพบทเรียนบนเว็บ 2) เพื่อหาผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อบทเรียนออนไลน์ ซึ่งประชากรในการวิจัยครั้งนี้เป็นนิสิตระดับอุดมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยนเรศวร ประจำปีการศึกษา 2563 จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ บทเรียนบนเว็บด้วยเว็บไซต์ Google Site รายวิชา พื้นฐานศิลปะและการออกแบบกราฟิก แบบประเมินคุณภาพของสื่อบทเรียนออนไลน์ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ของนิสิตก่อนเรียนและหลังเรียน แบบสอบถามความพึงพอใจในการใช้สื่อบทเรียนออนไลน์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test Dependent

ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนาบทเรียนออนไลน์ รายวิชา พื้นฐานศิลปะและการออกแบบกราฟิกสำหรับนิสิต พบว่าการทดลองก่อนเรียนและหลังเรียนของนิสิตชั้นปีที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 7.50 คะแนน และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 17.57 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนิสิตสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) การพัฒนาบทเรียนออนไลน์ รายวิชา พื้นฐานศิลปะและการออกแบบกราฟิก สำหรับนิสิตพบว่า การทดลองหลังเรียนกับเกณฑ์ของนิสิตชั้นปีที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 17.57 คะแนน หรือร้อยละ 87.85 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 80 ของนิสิตสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อการพัฒนาบทเรียนออนไลน์รายวิชา พื้นฐานศิลปะและการออกแบบกราฟิก สำหรับนิสิต โดยภาพรวมอยู่ในระดับ มาก

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาสื่อการจัดการเรียนการสอนโดย Microsoft Teams รายวิชากราฟิกและมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี
ผู้วิจัย	ภูวดล จีนสกุล
ประธานที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ดร. ทิพรรัตน์ สิทธิวงศ์
ประเภทสารนิพนธ์	วิทยานิพนธ์ ศศ.บ. สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา, มหาวิทยาลัยนเรศวร, ปีที่สำเร็จการศึกษา
คำสำคัญ	ไมโครซอฟท์ ทีม การจัดการเรียนการสอนออนไลน์

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมาย 1) เพื่อสร้างและประเมินประสิทธิภาพสื่อการจัดการเรียนการสอนออนไลน์โดย Microsoft Teams 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน รายวิชา กราฟิกและมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา โดยใช้ Microsoft Teams 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อการใช้สื่อการเรียนการสอนออนไลน์โดย Microsoft Teams รายวิชากราฟิกและมัลติมีเดียเพื่อการศึกษาซึ่งประชากรในการวิจัยครั้งนี้เป็นนิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ชั้นปีที่3 มหาวิทยาลัยนเรศวร ประจำปีการศึกษา 2563 จำนวน 39 คนและประชากรทั้งหมดคือกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ สื่อการเรียนการสอน ด้วยโปรแกรม Microsoft Teams เรื่อง กราฟิกและมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา แบบประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนการสอน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ของนิสิต แบบสอบถามความพึงพอใจในการใช้สื่อการเรียนการสอนโดย Microsoft Teams สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย(\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และ t-test Dependent

จากการศึกษาผลปรากฏว่า 1) การพัฒนาสื่อการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ โดย Microsoft Teams รายวิชา กราฟิกและมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อสื่อการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ โดย Microsoft Teams รายวิชา กราฟิกและมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาบทเรียนออนไลน์ ด้วยโปรแกรม Google site เรื่อง พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์พ.ศ.2560 สำหรับนิสิตมหาวิทยาลัยนเรศวร
ผู้วิจัย	ศศิธร ทองคำ
ประธานที่ปรึกษา	ธัญวดี กำจัดภัย
ประเภทสารนิพนธ์	วิทยานิพนธ์ ศศ.บ. สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2563
คำสำคัญ	บทเรียนออนไลน์ การพัฒนาบทเรียนออนไลน์ Google site

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อสร้างและหาคุณภาพบทเรียนออนไลน์ ด้วยโปรแกรม Google site เรื่อง พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2560 สำหรับนิสิตมหาวิทยาลัยนเรศวร 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนบทเรียนออนไลน์ เรื่อง พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2560 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนออนไลน์ ด้วยโปรแกรม Google site เรื่อง พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2560 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นิสิตชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ปีการศึกษา 2563 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร จำนวน 49 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) บทเรียนออนไลน์ ด้วยโปรแกรม Google site เรื่อง พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2560 2) แบบประเมินคุณภาพบทเรียนออนไลน์ด้วยโปรแกรม Google site เรื่อง พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2560 3) แบบทดสอบเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน เรื่อง พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์พ.ศ.2560 4) แบบสอบถามความพึงพอใจในการใช้บทเรียนออนไลน์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และ t-test Dependent

จากผลการวิจัยพบว่า 1) คุณภาพบทเรียนออนไลน์ที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนบทเรียนออนไลน์ เรื่อง พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2560 พบว่านิสิต มีผลการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 3) นิสิตมีความพึงพอใจในการใช้บทเรียนออนไลน์อยู่ในระดับมากที่สุด