

แนวทางการเสนอโครงการวิจัย
เพื่อขอรับทุนอุดหนุนการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยรังสิต
ประจำปีการศึกษา 2562 (ภาค 1/2562)

.....

1. **ชื่อโครงการ** (ภาษาไทย) การพัฒนาเกมสมุนไพร รายวิชา TMD 232 เกษษกรรมไทย 2 เรื่อง “สมุนไพรในงานสาธารณสุขมูลฐาน”
 (ภาษาอังกฤษ) Effectiveness of Online Herb Game of TMD 232 Thai Pharmacy II on “Herb in Primary Healthcare”
2. **ประเภทนักวิจัย** ประสบการณ์เคยได้รับทุนจาก
 ศูนย์สนับสนุนและพัฒนาการเรียนการสอน
 หน้าที่ใหม่ (ยังไม่เคยได้รับทุนอุดหนุน)
3. **ประเภทของงานวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน**
 - ④ การวิจัยเพื่อสร้างสื่อการสอนหรือนวัตกรรม
 - สื่อการสอนอิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่ การพัฒนาเกมสมุนไพร
4. **รายวิชา/ สาขาวิชาที่ทำการวิจัย** TMD 232 : เกษษกรรมไทย 2 สาขาการแพทย์แผนไทย
5. **ผู้ดำเนินงานวิจัย**

ชื่อ-สกุล ภาษาไทย	นางสาวภาวิณี เส็งสันต์		
ชื่อ-สกุล ภาษาอังกฤษ	Miss Pavinee sengsunt		
คำนำหน้า	<input type="checkbox"/> นาย <input type="checkbox"/> นาง <input checked="" type="checkbox"/> นางสาว		
ตำแหน่งทางวิชาการ	<input type="checkbox"/> ศ. <input type="checkbox"/> รศ. <input type="checkbox"/> ผศ. <input checked="" type="checkbox"/> อาจารย์ <input type="checkbox"/> อื่นๆ (โปรดระบุ) _____		
ตำแหน่ง	<input checked="" type="checkbox"/> อาจารย์ประจำ <input type="checkbox"/> ผู้ช่วยอาจารย์ <input type="checkbox"/> เจ้าหน้าที่		
สังกัด (คณะ/วิทยาลัย/หน่วยงาน)	วิทยาลัยการแพทย์แผนตะวันออก มหาวิทยาลัยรังสิต		
โทรศัพท์ (ที่ทำงาน)	02 - 997 - 2200 ต่อ 5161	โทรสาร (ที่ทำงาน)	02 - 997 - 2200 ต่อ 5160
เบอร์มือถือที่ติดต่อได้สะดวก	081 - 987 - 5907		
อีเมล	pavinee.s@rsu.ac.th		

ชื่อ-สกุล ภาษาไทย	ผศ.ยุพา เต็งวัฒนโชติ		
ชื่อ-สกุล ภาษาอังกฤษ	Mrs. Yupat tengwatanachoti		
คำนำหน้า	<input type="checkbox"/> นาย <input checked="" type="checkbox"/> นาง <input type="checkbox"/> นางสาว		
ตำแหน่งทางวิชาการ	<input type="checkbox"/> ศ. <input type="checkbox"/> รศ. <input checked="" type="checkbox"/> ผศ. <input type="checkbox"/> อาจารย์ <input type="checkbox"/> อื่นๆ (โปรดระบุ) _____		
ตำแหน่ง	<input checked="" type="checkbox"/> อาจารย์ประจำ <input type="checkbox"/> ผู้ช่วยอาจารย์ <input type="checkbox"/> เจ้าหน้าที่		
สังกัด (คณะ/วิทยาลัย/หน่วยงาน)	วิทยาลัยการแพทย์แผนตะวันออก มหาวิทยาลัยรังสิต		
โทรศัพท์ (ที่ทำงาน)	02 - 997 - 2200 ต่อ 5165	โทรสาร (ที่ทำงาน)	02 - 997 - 2200 ต่อ 5160
เบอร์มือถือที่ติดต่อได้สะดวก	089 - 770 - 5862		
อีเมล	Yupa.t@rsu.ac.th		

6. ผู้เชี่ยวชาญที่ปรึกษาโครงการ

ชื่อ-สกุล ภาษาไทย	ดร.ธรรณพ อารีพรรค		
ชื่อ-สกุล ภาษาอังกฤษ	Dr.Thannob Aribarg		
ตำแหน่งทางวิชาการ	<input type="checkbox"/> ศ. <input type="checkbox"/> รศ. <input type="checkbox"/> ผศ. <input checked="" type="checkbox"/> อาจารย์ ดร. <input type="checkbox"/> อื่นๆ (โปรดระบุ) _____		
สังกัด (คณะ/วิทยาลัย/หน่วยงาน)	วิทยาลัยนวัตกรรมการผลิตและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยรังสิต		
โทรศัพท์ (ที่ทำงาน)	02 - 997 - 2200 ต่อ 3372		
เบอร์มือถือที่ติดต่อได้สะดวก	065 - 396 - 9255		
อีเมล	iamaribarg@gmail.com		
ที่อยู่เพื่อประสานงาน	สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ วิทยาลัยนวัตกรรมการผลิตและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยรังสิต		

7. สถานที่ทำการทดลองหรือเก็บข้อมูล

วิทยาลัยการแพทย์แผนตะวันออก มหาวิทยาลัยรังสิต

8. ความสำคัญและที่มาของปัญหาที่ทำการวิจัย

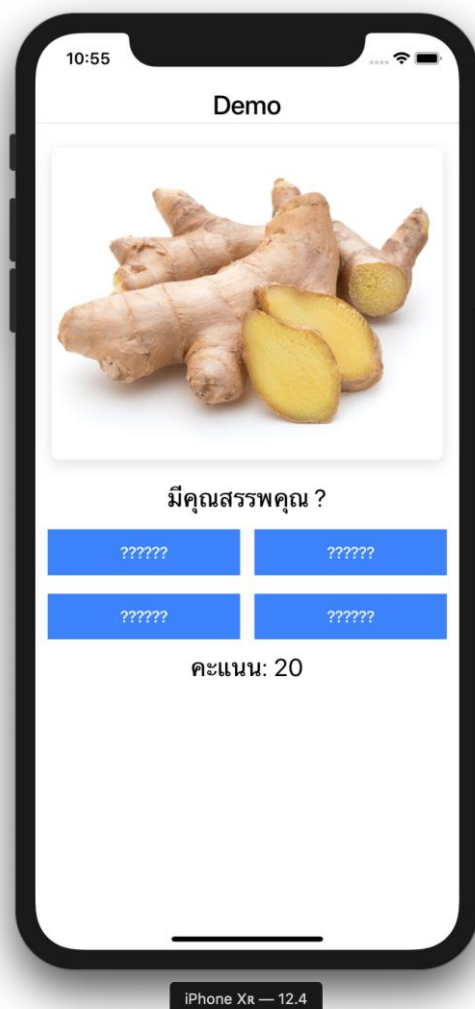
ในสังคมไทยปัจจุบัน ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการพัฒนาในด้านต่างๆ เพิ่มขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในระบบการศึกษา ได้มีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาช่วยในการบริหารจัดการ และการจัดการเรียนการสอนเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของผู้สอนและผู้เรียน ดังนั้น ระบบการจัดการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ได้ถูกนำมาใช้เพื่อสนับสนุน

กระบวนการจัดการเรียน นอกจากนี้ ยังเป็นเครื่องมือที่สนับสนุนการเรียนรู้ได้ในทุกสถานที่ ทุกเวลา โดยไม่มีข้อจำกัดตามศักยภาพและความใฝ่รู้ของแต่ละบุคคล ซึ่งสามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาระบบการจัดการเรียนการสอนในระดับประเทศ

มหาวิทยาลัยรังสิต เป็นสถาบันการศึกษาที่ให้ความสำคัญของการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการบริหารและการจัดการศึกษา (<http://www.rsu.ac.th>) โดยในปีการศึกษา 2557 มหาวิทยาลัยรังสิต ได้ส่งเสริมและพัฒนาระบบการเรียนการสอนเพื่อเข้าสู่การสอนในยุคดิจิทัล โดยมีจุดเด่นอยู่ที่การเรียนรู้อย่างใหม่ ที่ให้นักศึกษาเป็นศูนย์กลาง ซึ่งทางมหาวิทยาลัย ได้มีการแจกแท็บเล็ตให้กับนักศึกษาใหม่ เพื่อเป็นการเปิดโลกทัศน์การเรียนรู้เทคโนโลยีสมัยใหม่ให้ทั่วถึงและเท่าเทียมกัน เพื่อสนองความต้องการด้านเอกัตบุคคล

เหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัย จึงมีแนวคิดที่จะพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน โดยใช้เกมในวิชา TMD 232 เกษตรกรรมไทย 2 เนื่องจากเห็นว่า ในรายวิชาดังกล่าว มีหัวข้อ สมุนไพรในงานสาธารณสุขมูลฐาน ซึ่งเป็นพืชสมุนไพรใกล้ตัว หรือพืชสมุนไพรที่ส่วนใหญ่ นำมาใช้ในชีวิตประจำวัน เป็นสมุนไพรที่ถูกคัดเลือกเพื่อนำมาใช้ในการรักษาโรค หรืออาการเจ็บป่วยในเบื้องต้น ซึ่งนักศึกษาจะต้องจดจำลักษณะ ส่วนต่างๆ สรรพคุณของพืช ตั้งแต่ ราก ต้น ใบ ดอก ผล และวิธีการนำมาใช้ รวมทั้งข้อควรระวัง ซึ่งมีพืชสมุนไพรมากกว่า 60 ชนิด ซึ่งยากต่อการจดจำส่วนต่างๆ ของพืชสมุนไพร สรรพคุณ วิธีการใช้ และข้อควรระวังในการใช้พืชสมุนไพรแต่ละชนิดได้ทั้งหมดภายใต้ระยะเวลาที่จำกัด ซึ่งเป็นปัญหาของผู้สอนที่จะต้องสรรหาวิธีที่ทำให้ผู้เรียน สามารถจดจำพืชสมุนไพรต่างๆ ได้ภายใต้ระยะเวลาอันจำกัดและมีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียน ไม่น่าเบื่อ ผู้วิจัยจึงเห็นว่า หากสามารถนำสมุนไพรในงานสาธารณสุขมูลฐานมาพัฒนาเป็นสื่อการสอนในรูปแบบเกม เช่น เกมคุณสมบัติ หรือ เกมจิกซอ หรือ เกมใบ้คำ โดยใช้ Ionic Framework พัฒนาเป็นเกมบน iOS หรือ Android ดังรูปที่ 1 ตัวอย่างเกมสมุนไพรบนระบบปฏิบัติการ iOS ซึ่งนักศึกษาสามารถเล่นเกมได้จากเครื่องแท็บเล็ตและโทรศัพท์มือถือ จะทำให้สื่อการสอนมีความน่าสนใจและนักศึกษาจะสามารถจดจำพืชสมุนไพรได้มากขึ้น เพราะบทเรียนมีความท้าทาย มีความตื่นเต้นชวนติดตาม เนื่องจากผู้เล่นเกมได้มีโอกาสได้ลองผิดลองถูกในการที่จะเลือกหยิบสมุนไพรมาใช้ด้วยตนเอง ทำให้เกิดทักษะในการจดจำพืชสมุนไพรในแต่ละชนิด เพิ่มขึ้น นอกจากนี้ ยังช่วยเสริมสร้างจิตวิญญาณของการเป็นเกษตรกรแผนไทยและแพทย์แผนไทย เพราะเนื้อหาของเกมปรุงยาสมุนไพร กำหนดให้ผู้เล่นเลือกใช้สมุนไพรที่มีอยู่ในสมุนไพรในงานสาธารณสุขมูลฐานมาใช้ให้ถูกต้อง ถูกส่วน และถูกวิธี และ เพิ่มระดับความยากขึ้นเรื่อยๆ จนถึงระดับสูงสุด จะมีรางวัลหรือโบนัส เมื่อผู้เล่นสามารถเล่นเกมได้ตามเงื่อนไขที่เกมกำหนด ทำให้ผู้เล่นเกิดความสนุกสนานและเพลิดเพลิน เนื่องจากคาดเดา มีการลองผิดลองถูกหลายๆ ครั้ง ทำให้เกิดการจดจำและเกิดทักษะในการเรียนรู้เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ โดยไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของเวลาและสถานที่ โดยผู้วิจัยคิดว่าการจัดการเรียนการสอนดังกล่าว จะช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้และความพึงพอใจให้กับผู้เรียนและผู้สอน ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 ในเรื่องแนวทางการจัดการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและเป็นผู้เรียนที่พึงประสงค์ คือ ผู้เรียนเป็นคนดี เป็นคนเก่ง และคนมีความสุข นอกจากนี้ ยังเป็นงานวิจัยในลักษณะบูรณาการในการนำความรู้ด้าน

เทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่มาประยุกต์ใช้ร่วมกับการแพทย์แผนไทย ทำให้เกิดเป็นนวัตกรรมใหม่ในการนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงและการพัฒนาด้านการแพทย์แผนไทยและด้านการศึกษาของไทยต่อไป



รูปที่ 1 ตัวอย่างเกมสมุนไพรบนระบบปฏิบัติการ iOS

9. วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อพัฒนาเกมสมุนไพรออนไลน์รายวิชา TMD 232 เกษษกรรรมไทย 2 เรื่อง “สมุนไพรในงานสาธารณสุขมูลฐาน” ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์
2. เพื่อเปรียบเทียบสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนรู้ ด้านความรู้ และทักษะในการเลือกใช้สมุนไพรใกล้ตัว ก่อนและหลังการเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนด้วยเกมสมุนไพรออนไลน์รายวิชา TMD 232 เกษษกรรรมไทย 2 เรื่อง “สมุนไพรในงานสาธารณสุขมูลฐาน”
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมสมุนไพรออนไลน์รายวิชา TMD 232 เกษษกรรรมไทย 2 เรื่อง “สมุนไพรในงานสาธารณสุขมูลฐาน”

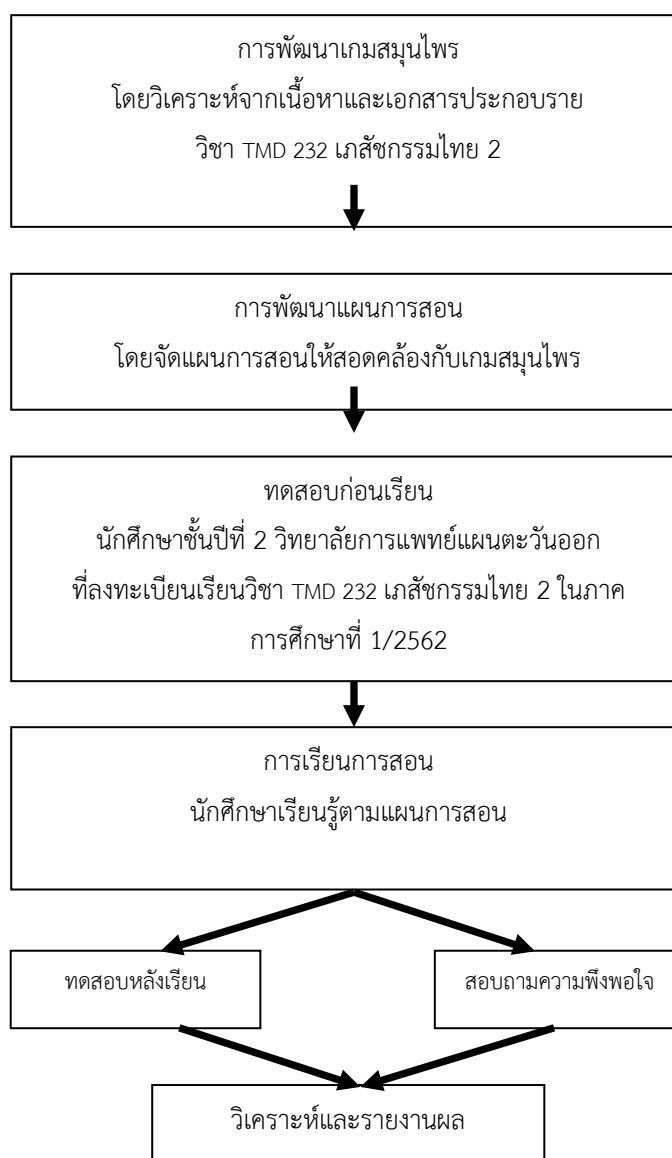
10. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สื่อการสอนเกมสมุนไพรรออนไลน์ รายวิชา TMD 232 เกษษกรรมไทย 2 เรื่อง สมุนไพรรในงานสาธารณสุขมูลฐาน ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด และสามารถใช้เป็นสื่อประกอบการสอนได้
2. ผู้เรียนได้เรียนด้วยสื่อการสอนสมุนไพรรออนไลน์ รายวิชา TMD 232 เกษษกรรมไทย 2 เรื่อง สมุนไพรรในงานสาธารณสุขมูลฐาน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
3. ผู้เรียนมีความพึงพอใจและเจตคติที่ดีต่อ รายวิชา TMD 232 เกษษกรรมไทย 2 เรื่อง สมุนไพรรในงานสาธารณสุขมูลฐาน

11. กรอบแนวความคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

กรอบแนวความคิด

การใช้เกมสมุนไพรรสำหรับนักศึกษา ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยการแพทยแผนตะวันออก ที่ลงทะเบียนเรียนวิชา TMD 232 เกษษกรรมไทย 2 ในภาคการศึกษาที่ 1/2562 มีกรอบแนวคิดดังต่อไปนี้



งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ทิพรัตน์ สิทธิวงศ์ (2560) ได้พัฒนาเกมคอมพิวเตอร์จำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดเชิงกลยุทธ์ โดยมีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 20 คน ซึ่งเป็นนิสิตชั้นปีที่ 2 พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และนิสิตมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยเกมคอมพิวเตอร์โดยรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.07 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.55)

พิศมัย หาญมงคลพิพัฒน์ (2561) ได้ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบเกมกับกลุ่มตัวอย่างนิสิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ จำนวน 318 คน พบว่า นิสิตสามารถตอบคำถามถูกต้องร้อยละ 70.77 โดยนิสิตส่วนใหญ่มีความคิดเห็นในทิศทางเดียวกัน คือ เป็นวิธีการสอนที่แปลกใหม่ แตกต่างจากการสอนแบบเดิมๆ ทำให้การเรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ได้ความรู้และจำเนื้อหาได้ง่ายขึ้น

เจิว กาวถิมิง และ วาสนา กิรติจำเริญ (2562) ได้พัฒนาหน่วยการเรียนรู้ เรื่องการเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกด โดยใช้เกมภายใต้บริบทของเวียดนาม โดยมีกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 และ 2 ปีการศึกษา 2559 สาขาไทยศึกษา มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ สังกัดมหาวิทยาลัยแห่งชาติฮานอย จำนวน 20 คน ผลศึกษา พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และ นักศึกษามีความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับพอใจมากที่สุด ทั้งนี้ การจัดกิจกรรมการเรียนผ่านการเล่นเกม ทำให้นักศึกษาไม่รู้สึกกดดันหรือตึงเครียดเกินไป

12. ระเบียบวิธีวิจัย

12.1 ประเภทของการวิจัย

- การวิจัยเชิงทดลอง

12.2 ประชากร

กลุ่มเป้าหมาย ใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยการแพทย์แผนตะวันออก ที่ลงทะเบียนรายวิชา TMD 232 เกษีษกรรมไทย 2 ในภาคเรียนที่ 1/2562 จำนวน 25 คน

12.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- 1) สร้างเกมสมุนไพร โดยเนื้อหาประกอบด้วยความรู้เกี่ยวกับข้อแนะนำในการใช้ สมุนไพร อาการแพ้ที่เกิดจากการใช้สมุนไพร สมุนไพรในงานสาธารณสุขมูลฐาน ซึ่งประกอบด้วยชื่อสมุนไพร ชื่อวิทยาศาสตร์ ชื่อวงศ์ ส่วนที่ใช้ ภาพส่วนต่างๆ ของพืชสมุนไพร (ราก ต้น ใบ ดอก ผล) รส สรรพคุณ วิธีใช้ ของสมุนไพรในงานสาธารณสุขมูลฐานแต่ละชนิด โดยแยกเป็นกลุ่มอาการต่างๆ ได้แก่ กลุ่มระบบทางเดินอาหาร กลุ่มระบบทางเดินหายใจ กลุ่มระบบทางเดินปัสสาวะ โรคผิวหนัง และอาการอื่นๆ เช่น นอนไม่หลับ ไข้ ฯลฯ โดยตรวจสอบความถูกต้องจากผู้เชี่ยวชาญ

- 2) สร้างแบบทดสอบและประเมินผลก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 100 ข้อ ประกอบด้วยสมุนไพรร
ในงานสาธารณสุขมูลฐาน จำนวน 67 ชนิดเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการ
ใช้สื่อการสอนเกมสมุนไพรรออนไลน์
- 3) สร้างแบบประเมินความพึงพอใจ ในการใช้สื่อการสอนเกมสมุนไพรรออนไลน์ที่พัฒนาขึ้น
- 4) การสร้างเครื่องมือโดยการประเมินความตรงตามเนื้อหา (IOC) โดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน

12.4 วิธีการดำเนินการวิจัย

- 1) ชี้แจงวัตถุประสงค์ของการทำวิจัยและขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลให้กลุ่มตัวอย่างในการ
ทำวิจัยได้ร้รูก่อนการทำการวิจัย
- 2) ออกแบบและกำหนดรายละเอียดของเกม
- 3) พัฒนาเกมตามที่ออกแบบไว้
- 4) ออกแบบทดสอบ ผ่านก่อนเรียนและหลังเรียน เพื่อวัดความรู้ ความเข้าใจของผู้เรียน
- 5) ให้กลุ่มทดลองทำแบบทดสอบก่อนเรียน
- 6) ให้กลุ่มทดลองใช้เกมสมุนไพรรออนไลน์ รายวิชา TMD 232 เกษษกรรมไทย 2 เรื่อง
“สมุนไพรรในงานสาธารณสุขมูลฐาน” ที่กำหนด
- 7) ดำเนินการทดสอบหลังเรียน ผ่านเกมสมุนไพรรออนไลน์ รายวิชา TMD 232 เกษษกรรมไทย
2 เรื่อง “สมุนไพรรในงานสาธารณสุขมูลฐาน”
- 8) นำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังการใช้เกมสมุนไพรรออนไลน์ รายวิชา TMD 232 เกษษ
กรรมไทย 2 เรื่อง “สมุนไพรรในงานสาธารณสุขมูลฐาน” มาวิเคราะห์ผลทางสถิติ
- 9) นำข้อมูลจากแบบสอบถามด้านความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อเกมสมุนไพรรออนไลน์
รายวิชา TMD 232 เกษษกรรมไทย 2 เรื่อง “สมุนไพรรในงานสาธารณสุขมูลฐาน” มา
วิเคราะห์ผลทางสถิติ
- 10) ประเมินผลและนำเสนอรายงานการวิจัย

12.5 การดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล

- 1) วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อประเมินประสิทธิภาพของบทเรียนโดยใช้สูตร E1/E2
- 2) ข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ใช้สถิติพื้นฐานได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
- 3) ข้อมูลความพึงพอใจของผู้เรียนใช้การแจกแจงความถี่และร้อยละ

12.6 ขั้นตอนการดำเนินการ

การดำเนินการวิจัย

หัวข้อ	ผู้รับผิดชอบ
1. การกำหนดเนื้อหาในการพัฒนาเกมสมุนไพรรอบด้วยขั้นตอนต่างๆ ดังนี้ <ul style="list-style-type: none"> ● วิเคราะห์เนื้อหาวิชาที่ใช้ประกอบการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน ● กำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียน ● จัดทำแผนการเรียนในแต่ละครั้ง ● รวบรวมสมุนไพรงานสาธารณสุขมูลฐาน ถ่ายภาพสมุนไพรรายชนิด พร้อมสรรพคุณของแต่ละส่วนของสมุนไพรรายชนิด 	พท.ภาวิณี เสียงสันต์
2. การกำหนดเครื่องมือในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนโดยใช้ Ionic framework พัฒนาเป็นเกมบน iOS หรือ Android	พท.ภาวิณี เสียงสันต์ และผู้เชี่ยวชาญด้าน IT
3. ขั้นตอนในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน <ol style="list-style-type: none"> 3.1 กำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอน 3.2 การวิเคราะห์ผู้เรียน 3.3 การออกแบบเนื้อหาวิชา TMD 232 เกษีขกรรมไทย 2 เรื่อง “สมุนไพรงานสาธารณสุขมูลฐาน” <ul style="list-style-type: none"> ● จัดลำดับเนื้อหา จำแนกหัวข้อตามหลักการเรียนรู้และลักษณะเฉพาะในแต่ละหัวข้อ <ul style="list-style-type: none"> ● กำหนดระยะเวลาและตารางการศึกษาในแต่ละหัวข้อ ● กำหนดวิธีการศึกษา ● กำหนดสื่อที่ใช้ประกอบการศึกษาในแต่ละหัวข้อ ● กำหนดวิธีการประเมินผล ● กำหนดความรู้และทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการเรียน ● สร้างประมวลรายวิชา TMD 232 เกษีขกรรมไทย 2 เรื่อง “สมุนไพรงานสาธารณสุขมูลฐาน” 	คณะฯ ผู้สอน /ผู้เชี่ยวชาญด้าน IT
4. ประเมินผลผู้เรียน <ul style="list-style-type: none"> ● แจกวัตถุประสงค์ เนื้อหา และวิธีการเรียนการสอน ● สสำรวจความพร้อมของผู้เรียนและเตรียมความพร้อมของผู้เรียน 	พท.ภาวิณี เสียงสันต์
5. จัดการเรียนการสอนตามแบบแผนที่กำหนดไว้	พท.ภาวิณี เสียงสันต์
6. เก็บรวบรวมข้อมูล	
7. ประเมินผลก่อนเรียนและประเมินผลหลังเรียน วิเคราะห์ข้อมูล	
8. เสนอผลงานวิจัยและจัดทำรูปเล่มฉบับสมบูรณ์	

13. ขอบเขตของการวิจัย

1. เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง คือ พืชสมุนไพรในงานสาธารณสุขมูลฐาน จำนวน 67 ชนิด ประกอบด้วย ชื่อวิทยาศาสตร์ ชื่อวงศ์ ภาพประกอบในแต่ละส่วนของสมุนไพร ได้แก่ ราก ต้น ใบ ดอก ผล ส่วนที่ใช้ รส สรรพคุณ และวิธีการใช้ และข้อควรระวังของสมุนไพรแต่ละชนิด
2. ประชากรที่ใช้ในการศึกษาวิจัยคือ นักศึกษา ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยการแพทย์แผนตะวันออก ที่ลงทะเบียนเรียนวิชา TMD 232 เกษษกรรมไทย 2 ในภาคการศึกษาที่ 1/2562 จำนวน 25 คน
3. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

ตัวแปรต้น คือ วิธีการสอนแบบปกติและวิธีการสอนโดยใช้เกมสมุนไพรออนไลน์ รายวิชา TMD 232 เกษษกรรมไทย 2 เรื่อง “สมุนไพรในงานสาธารณสุขมูลฐาน

ตัวแปรตาม (1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของประชากรกลุ่มตัวอย่างจากสื่อเกมสมุนไพรออนไลน์ รายวิชา TMD 232 เกษษกรรมไทย 2 เรื่อง สมุนไพรในงานสาธารณสุขมูลฐาน

(2) ความพึงพอใจของประชากรกลุ่มตัวอย่าง จากสื่อการสอนสมุนไพรออนไลน์ วิชา TMD 232 เกษษกรรมไทย 2 เรื่อง “สมุนไพรในงานสาธารณสุขมูลฐานทั้ง 3 ด้าน คือ ความพึงพอใจต่อการทำงานของระบบ, ความพึงพอใจต่อคุณภาพของการนำเสนอ และความพึงพอใจต่อประโยชน์ที่ได้รับ

14. นิยามศัพท์

ความรู้ หมายถึง สาระ ข้อมูล แนวคิด หลักการ ที่บุคคลรวบรวมได้จากประสบการณ์ในวิถีชีวิต ความรู้เป็นผลที่เกิดขึ้นจากการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ สังคมและเทคโนโลยี บุคคลเรียนรู้จากประสบการณ์ การศึกษา อบรม การรับถ่ายทอดทางวัฒนธรรม การรับรู้ การคิดและการฝึกปฏิบัติ จนสามารถสรุปสาระความรู้และนำไปใช้ประโยชน์ได้ หรือพัฒนาไปสู่ระดับที่สูงขึ้น

ทักษะ หมายถึง ความชำนาญหรือความสามารถในการกระทำหรือการปฏิบัติอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งอาจเป็นทักษะด้านร่างกาย สติปัญญา หรือสังคม ที่เกิดขึ้นจากการฝึกฝน หรือการกระทำบ่อย

15. แผนการดำเนินงานตลอดโครงการ

กิจกรรม	งวดที่ 1 (เดือนที่ 1 - 4)	งวดที่ 2 (เดือน 5 - 12)
<p>งวดที่ 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) กำหนดเนื้อหาในการพัฒนาเกมสมุนไพรรฯ/ วิเคราะห์เนื้อหาวิชาที่ใช้ประกอบการพัฒนาสื่อการสอน เรื่อง “สมุนไพรรในงานสาธารณสุขมูลฐาน” 2) กำหนดเครื่องมือในการพัฒนาเกมสมุนไพรรฯ โดยใช้ Ionic Framework เป็นเกมบน IOS หรือ Android 3) กำหนดขั้นตอนในการพัฒนาเกมสมุนไพรรฯ 4) จัดทำข้อมูล เพื่อนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบของมัลติมีเดีย 5) ติดต่อประสานงานกับผู้เชี่ยวชาญด้าน IT หรือศูนย์นวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อดำเนินการพัฒนาโปรแกรมฯ ตามรูปแบบที่กำหนด 6) ตรวจสอบข้อบกพร่องของบทเรียนโดยผู้เชี่ยวชาญ ในเรื่องความถูกต้องของเนื้อหาและความถูกต้องของสื่อกราฟิกบนหน้าจอก่อนการนำไปใช้ 7) ให้นักศึกษากลุ่มทดลองทำแบบทดสอบก่อนเรียน 8) ให้นักศึกษากลุ่มทดลองศึกษาการใช้เกมการสอนที่พัฒนาขึ้น รายวิชา TMD 232 เกษษกรรมไทย 2 เรื่อง “สมุนไพรรในงานสาธารณสุขมูลฐาน” ตามแผนงานที่กำหนด 9) นำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังการใช้เกมการสอนที่พัฒนาขึ้น TMD 232 เกษษกรรมไทย 2 เรื่อง “สมุนไพรรในงานสาธารณสุขมูลฐาน” มาวิเคราะห์ผลทางสถิติ เพื่อให้ทราบถึงประสิทธิภาพของสื่อการสอนและเปรียบเทียบสัมฤทธิ์ผลการเรียนรายวิชา TMD 232 เกษษกรรมไทย 2 เรื่อง “สมุนไพรรในงานสาธารณสุขมูลฐาน” ก่อนและหลังเรียน 10) นำข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มทดลองที่มีต่อเกมสมุนไพรรฯ ที่พัฒนาขึ้น ในรายวิชา TMD 232 เกษษกรรมไทย 2 เรื่อง “สมุนไพรรในงานสาธารณสุขมูลฐาน” มาวิเคราะห์ผลทางสถิติ 		
<p>งวดที่ 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 11) ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล 12) ทำรายงานการวิจัยและจัดทำรูปเล่มฉบับสมบูรณ์ 		

16. งบประมาณ

รายงาน	ราคา	(บาท)
1.ค่าตอบแทน		
1.1 ที่ปรึกษาโครงการ (ภายในมหาวิทยาลัย)	1,000	บาท
2.ค่าวัสดุ		
2.1 ค่าเขียน Script & Storyboard	5,000	บาท
2.2 ค่าพัฒนาการใช้ Ionic Framework พัฒนาเป็นเกมบน IOS หรือ Android	30,000	บาท
3.ค่าใช้สอย		
3.1 ค่าจัดทำแบบสอบถามและวิเคราะห์ข้อมูล (20 บาท X 25 คน X 3 รอบ)	1,500	บาท
3.2 ค่าจ้างพิมพ์งาน สำเนาเนื้อหา และเข้าเล่ม เหม่าจ่าย	5,000	บาท
3.3 ค่าพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	5,000	บาท
3.4 ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด (เหม่าจ่าย)	1,000	บาท
รวมงบประมาณที่หัวหน้าโครงการได้รับ	48,500	บาท
4. อื่นๆ (จ่ายในนาม ศสพ. รวมสูงสุด 16,200 บาท)		
4.1ค่าตอบแทนผู้ทรงคุณวุฒิตรวจประเมินบทความวิจัย 2 ท่าน (เฉพาะกรณีที่ดีพิมพ์บทความในวารสารพัฒนาการเรียนการสอน)	2,000	บาท
4.2 ค่าตอบแทนผู้ทรงคุณวุฒิตรวจประเมินข้อเสนอโครงการวิจัย	1,000	บาท
4.3 ค่าตอบแทนผู้ทรงคุณวุฒิตรวจประเมินบทความไทย-อังกฤษ	200	บาท
4.4 ค่าสมนาคุณโครงการวิจัยที่เสร็จสมบูรณ์(จ่ายหัวหน้าโครงการ)	3,000	บาท
4.5 ค่าใช้จ่ายในการเผยแพร่และนำเสนอผลงานวิจัย	10,000	บาท
รวมเป็นเงินทั้งสิ้น	64,700	บาท

17. เอกสารอ้างอิง

กาญจนา ไชยพันธุ์. (2549). กระบวนการกลุ่ม. กรุงเทพฯ: โอ. เอส. พริ้นติ้ง เฮ้าส์.

เจอว กาวถิมิง และ วาสนา กิรติจำเริญ. (2562). การพัฒนาหน่วยการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ไม่ตรงมาตราตัวสะกดโดยใช้เกมการศึกษาภายใต้บริบทของเวียดนาม. NRRU Community Research Journal, 13(1),223-236.

ทศนา แชมมณี. (2550) ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.พิมพ์ครั้งที่ 5 กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทิพรัตน์ สิทธิวงศ์. (2560). การเกมคอมพิวเตอร์จำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดเชิงกลยุทธ์ของนิสิตระดับอุดมศึกษา.วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร. 19(3), 16-33.

- นภวิชญ์ ขำเกลี้ยง และ สุนีตา โฆษิตชัยวัฒน์. (2560) การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5, Veridian E-Journal Silpakorn Univeristy, ฉบับภาษาไทยมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, 10 (1), 1865-1883.
- พัชราพรรณ เม่น้ำพราย. (2546) ผลการใช้เกมประกอบบทเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง สารรอบตัวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนป่าพะยอมพิทยาคม จังหวัดพัทลุง.วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมิกราช.
- พิศมัย หาญมงคลพิพัฒน์. (2561). การจัดการเรียนการสอนในรูปแบบเกม. การประชุมหาดใหญ่วิชาการระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 9. มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.
- มานิตย์ เนื่องรักษา และคณะ. ผลการฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วจัยสนเทศ , 15 (174-175) , 11-12.
- วันเพ็ญ พวงมะลิ. (2543) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ใช้เกมและการ์ตูนเรื่องประกอบการสอนตามคู่มือครู. วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ. (2551) 19 วิธีจัดการเรียนรู้: เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ.พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์การพิมพ์.

ลงชื่อ

(พท.ภาวิณี เส็งสันต์)

26 สิงหาคม 2562

ผู้เสนอโครงการ

18. ความเห็นของหัวหน้าหลักสูตรการแพทย์แผนไทย

เห็นควรอนุมัติ เนื่องจากเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนในวิชาชีพแพทย์แผนไทย และสาขาวิชาอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

ลงนาม

(รศ.ดร.กฤษณา ภูตะคาม)

รักษาการหัวหน้าหลักสูตรการแพทย์แผนไทย

19. ความเห็นของคณะกรรมการประจำวิทยาลัย (ลงนามโดยคณบดี)

เห็นควรอนุมัติ เนื่องจากจะได้นำผลการวิจัยไปใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนของกลุ่มวิชาการแพทย์แผนไทยของวิทยาลัย และการจัดการความรู้ด้านเภสัชกรรมไทย (KM) ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อนักศึกษา คณาจารย์ บุคลากร หน่วยงาน และผู้สนใจทั่วไป นอกจากนี้ ยังเป็นการวิจัยและพัฒนา นวัตกรรมทางการศึกษาอีกรูปแบบหนึ่ง จึงเห็นควรสนับสนุนงานวิจัยในครั้งนี้

ลงนาม

(รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษณา ภูตะคาม)

คณบดี วิทยาลัยการแพทย์แผนตะวันออก

...../...สิงหาคม..../...2562

ประวัตินักวิจัย

โครงการวิจัย

ชื่อ – สกุล (ภาษาไทย) นางสาวภาวิณี เส็งสันต์
(ภาษาอังกฤษ) Miss Pavinee sengsunt

วัน เดือน ปีเกิด 9 พฤษภาคม 2503

ตำแหน่ง อาจารย์ ผศ. รศ. ศ.
 อื่นๆ (ระบุ)

การศึกษา ไม่ได้อยู่ระหว่างการศึกษาคือ อยู่ระหว่างการศึกษาคือ

สถานะ ผ่านการทดลองงาน อยู่ระหว่างการทดลองงาน

สถานภาพในโครงการวิจัย หัวหน้าโครงการ ผู้ร่วมวิจัย
 ผู้ช่วยวิจัย

ที่อยู่ (ที่ทำงาน) 52/347 เมืองเอก ถ.พหลโยธิน ต.หลักหก อ.เมือง
จังหวัดปทุมธานี..... รหัสไปรษณีย์12000.....
โทรศัพท์ ...02-997-2200 ต่อ 5161.... โทรสารต่อ 5160.....

ที่อยู่ (ที่บ้าน) 74 ถนนนางพัฒนา เขตดอนเมือง
จังหวัดกรุงเทพฯ..... รหัสไปรษณีย์
โทรศัพท์081-987-5907..... โทรสาร
E – mail Addresspavinee.s@rsu.ac.th.....

ประวัติการศึกษา (เรียงจากคุณวุฒิสูงสุดก่อน)

วุฒิการศึกษา	สาขา	คณะ	สถาบัน	ปีที่สำเร็จ
ศศ.ม.	เทคโนโลยีสังคม	คณะศิลปศาสตร์	สถาบันเทคโนโลยีสังคม	2531
ใบประกาศนียบัตร	การแพทย์แผนไทย		สถาบันการแพทย์แผนไทย กรมพัฒนาการแพทย์แผน ไทยและการแพทย์ทางเลือก กระทรวงสาธารณสุข	2541
ใบประกอบโรคศิลปะ	การแพทย์แผนไทย	ประเภทเภสัชกรรมไทย ประเภทเวชกรรมไทย และ ประเภทการนวดไทย	กระทรวงสาธารณสุข	2543 2544 2552

ผลงานวิจัย

ชื่อโครงการ	แหล่งเงินทุน	ระยะเวลาโครงการ	สัดส่วนเวลาทำงานในโครงการของท่าน (%)
1. การพัฒนาสื่อการสอนอิเล็กทรอนิกส์ รายวิชา OMD 225 การนวดไทย 2 เรื่อง “การนวดกดจุดสะท้อนฝ่าเท้า”	ศูนย์สนับสนุนและพัฒนาการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยรังสิต	1 ปี	40 %
2. การพัฒนาฐานข้อมูลสมุนไพรออนไลน์ รายวิชา OMD 231 เภสัชกรรมไทย เรื่อง “พืชวัตถุ”	ศูนย์สนับสนุนและพัฒนาการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยรังสิต	1 ปี	40 %

ท่านมีเวลาในการทำวิจัย ประมาณสัปดาห์ละ 6 ชั่วโมง

(พท.ภาวิณี เส็งสันต์)

อาจารย์ประจำหลักสูตรการแพทย์แผนไทย

26 เดือนสิงหาคม พ.ศ.2562

หมายเหตุ : ส่งเอกสารฉบับนี้พร้อมข้อเสนอโครงการวิจัยเพื่อขอรับทุนอุดหนุนการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน