

แบบประเมินบทความวิจัย
การประชุมวิชาการระดับชาติ “การศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ครั้งที่ 8” ประจำปี 2567
วันศุกร์ที่ 24 พฤษภาคม 2567 (ผ่านระบบออนไลน์)

1. ชื่อบทความ : การพัฒนาบอร์ดเกมวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา

Development of Buddhist Holidays Board Games for Primary School Students

2. หัวข้อการประเมินบทความ

รายการประเมิน	ผลการประเมิน			ข้อคิดเห็น/ข้อเสนอแนะ
	ผ่าน	ผ่านและแก้ไข	ไม่ผ่าน	
1. บทคัดย่อภาษาไทย	✓			
2. บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	✓			ควรปรับปรุงสำนวนภาษาและโครงสร้างไวยากรณ์ของบทคัดย่อภาษาอังกฤษ โดยผู้เชี่ยวชาญเจ้าของภาษา (native speaker)
3. บทนำ	✓			
4. วัตถุประสงค์การวิจัย	✓			
5. สมมติฐานการวิจัย (ถ้ามี)	✓			
6. วิธีดำเนินการวิจัย	✓			- วิธีดำเนินการวิจัย ควรสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย เช่น 1. การพัฒนาบอร์ดเกมวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 2. การศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 เมื่อใช้บอร์ดเกมวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา - วิธีดำเนินการวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล และการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ควรพิจารณาใช้แบบแผนการวิจัยเชิงคุณภาพ
7. ผลการวิจัย	✓			ผลการวิจัย ควรสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย เช่น 1. ผลการพัฒนาบอร์ดเกมวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 2. ผลการศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 เมื่อใช้บอร์ดเกมวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา
8. สรุปผลการวิจัย	✓			
9. อภิปรายผล	✓			- อภิปรายผลการวิจัย ควรนำเสนอให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย ในแต่ละข้ออภิปรายควรนำเสนอข้อวิจารณ์ให้ครอบคลุม 3 ประเด็น คือ ผลการวิจัยเป็นอย่างไร สาเหตุที่ทำให้เกิดผลการวิจัยนั้น และสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎี หรืองานวิจัยใด อย่างไร
10. ข้อเสนอแนะ	✓			ควรเพิ่มข้อเสนอแนะ

				- ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้ - ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป
11. เอกสารอ้างอิง	✓			- การอ้างอิงในเนื้อหาและบรรณานุกรม ควรเป็นปัจจุบันไม่ควรเกิน 5 ปี หรือไม่ควรเกิน 10 ปี สำหรับเอกสารหลักที่ใช้เป็นกรอบแนวคิดการวิจัย เช่น วิทยุ วิทยาศาสตร์ และเสถียรพงษ์ วรรณปก (2533 : 2) - ควรตรวจสอบรูปแบบการอ้างอิงในเนื้อหา และบรรณานุกรม ตามรูปแบบของการประชุมวิชาการการประชุมวิชาการระดับชาติ “การศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ครั้งที่ 8” ประจำปี 2567 - ควรตรวจสอบรายการอ้างอิงในเนื้อหา และบรรณานุกรม ให้ตรงกัน
12. องค์กรความรู้ใหม่และคุณค่าทางวิชาการ	✓			- ควรตรวจสอบการสะกดคำอย่างละเอียดทั้งบทความ เช่น 4.การวิเคราะห์ข้อมูลได้ได้

ผลการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิ

- ☐ 1) บทความผ่านเกณฑ์
☒ 2) บทความผ่านเกณฑ์ แต่ต้องแก้ไขตามข้อเสนอแนะ
☐ 3) บทความไม่ผ่านเกณฑ์

แบบประเมินบทความวิจัย

การประชุมวิชาการระดับชาติ “การศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ครั้งที่ 8” ประจำปี 2567

วันศุกร์ที่ 24 พฤษภาคม 2567 (ผ่านระบบออนไลน์)

- ชื่อบทความ : การพัฒนาบอร์ดเกมวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา
(Development of Buddhist Holidays Board Games for Primary School Students)
- หัวข้อการประเมินบทความ

รายการประเมิน	ผลการประเมิน			ข้อคิดเห็น/ข้อเสนอแนะ
	ผ่าน	ผ่านและแก้ไข	ไม่ผ่าน	
1. บทคัดย่อภาษาไทย		/		1. ผลการวิจัย ข้อ 1 ควรนำเสนอผลการพัฒนาบอร์ดเกม ว่า มีองค์ประกอบอะไรบ้าง 2. ควรปรับแก้ไข ตามที่เสนอแนะในเอกสาร บทความ ที่แนบมาพร้อมนี้
2. บทคัดย่อภาษาอังกฤษ		/		ควรเรียบเรียงปรับแก้ไข การแปลภาษาอังกฤษ มีการแปลไม่ตรงกับบทความภาษาไทย และมีการใช้ภาษาอังกฤษ ไม่ถูกต้อง ควรปรับแก้ไขตามข้อเสนอแนะ ในเอกสาร บทความ ที่แนบมาพร้อมนี้
3. บทนำ	/			1. เรียบเรียงในเนื้อหา ย่อหน้าแรกให้เป็นโครงสร้างของ ย่อหน้าที่ดี 2. ควรอ้างอิง เนื้อหา ที่นำมาเขียน ว่า ได้ความรู้มาจากแนวคิดและผู้แต่งหรือผู้เขียนเอกสารจากใคร และแหล่งอ้างอิงที่เชื่อถือได้ตามหลักวิชาการ
4. วัตถุประสงค์การวิจัย	/			เขียนได้ถูกต้องตามหลัก มีเพียง 2 ประเด็น
5. สมมติฐานการวิจัย (ถ้ามี)	/			ไม่มีสมมติฐานการวิจัย
6. วิธีดำเนินการวิจัย	/			1. แบบประเมินความพึงพอใจ ควรพิจารณาให้เหมาะสม เพราะไม่ได้ศึกษาที่เกี่ยวกับความพึงพอใจ โดยไม่ได้เขียน วัตถุประสงค์การวิจัยรองรับเรื่องนี้ 2. การวิเคราะห์ข้อมูล ควรเขียนชี้ประเด็นให้เห็นว่า จะวิเคราะห์ข้อมูลจากการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับอะไร และวิเคราะห์อย่างไร เช่น วิเคราะห์เนื้อหา หรือ วิเคราะห์โดยใช้สถิติ อะไร
7. ผลการวิจัย		/		1. มีการนำเสนอภาพประกอบของ “บอร์ดเกม” ขอมูลการนำเสนอ ตรงส่วนนี้ ข้ำซ้อนกับ ภาพที่นำเสนอใน "เนื้อหา" ให้เลือกนำเสนอจะนำเสนอตรงไหน ไม่ควรนำเสนอซ้ำซ้อนกัน 2. ผลการศึกษาพฤติกรรมนักเรียน มีการใช้คำผิดพลาด “ความพึงพอใจ” 3. ผลการศึกษา นักเรียนชื่อสมมติ ก ข ง จ น่าจะเรียงอักษรผิดหรือไม่

8. สรุปผลการวิจัย		/		ไม่มีสรุปผลการวิจัย
9. อภิปรายผล	/			ย่อหน้าสุดท้าย ควรเรียบเรียงใหม่ ปรับแก้ไข ตามที่เสนอแนะในเอกสาร บทความ ที่แนบมาพร้อมนี้
10. ข้อเสนอแนะ		/		ควรปรับแก้ไข ข้อเสนอแนะ ให้เป็น 1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้ 2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป
11. เอกสารอ้างอิง		/		1. เรียบเรียง ก-ฮ 2. ควรพิมพ์ โดยใช้ระบบ APA ให้ถูกต้อง
12. องค์ความรู้ใหม่และคุณค่าทางวิชาการ	/			เป็นงานวิจัยในชั้นเรียน ที่ต้องมีการอ้างอิงเชิงวิชาการ และนำเสนอ เนื้อหาที่ถูกต้อง เพื่อนำไปสู่การพัฒนาเชิงวิชาการต่อไป

ผลการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิ

- ☐ 1) บทความผ่านเกณฑ์
- ☒ 2) บทความผ่านเกณฑ์ แต่ต้องแก้ไขตามข้อเสนอแนะ
- ☐ 3) บทความไม่ผ่านเกณฑ์

การพัฒนาบอร์ดเกมวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา Development of Buddhist Holidays Board Games for Primary School Students

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบอร์ดเกมวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 2) ศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 เมื่อใช้บอร์ดเกมวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา กลุ่มเป้าหมายใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตละอออุทิศ จำนวน 4 คน โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง โดยใช้เกณฑ์ผู้ที่มีความสามารถด้านสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมอ่อนโดยครูประจำชั้น เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ บอร์ดเกมวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา และแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แนวคิดของคอนสตรัคติวิสต์ (constructivis) โดยเป็นการกระตุ้นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่ให้ความรู้ด้วยตนเอง บูรณาการกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนาบอร์ดเกมวันสำคัญทางพระพุทธศาสนามีประสิทธิภาพอย่างมาก เนื่องจากการสร้างองค์ความรู้ตามแนวคิดของคอนสตรัคติวิสต์ (constructivis) จึงสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยผ่านประสบการณ์ ถึงจะสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนสร้าง โครงสร้างทางปัญญา 2) การศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 เมื่อใช้บอร์ดเกมวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาจากการศึกษา พบว่าพฤติกรรมการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา มีพัฒนาการและมีความสนใจในการทำกิจกรรม ดังนั้น สื่อวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาจึงทำให้พฤติกรรมการจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น

คำสำคัญ บอร์ดเกมสังคมศึกษา , วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา , การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

ผลการวิจัย ข้อ 1.
ควรนำเสนอข้อมูลว่า
มีองค์ประกอบของบ
อร์ดเกม อะไรบ้าง
ตามผลการวิจัยในเน
ือหา ในบทความ

ABSTRACT

Research on the development of board games that promote academic achievement on important resort days of students at this level and then you will learn 1. The research study has learning in the social studies and culture learning group. of Year 3 film students About important days via board games 2. To study the needs of 3rd year film students. Learned through board games about important matters of Buddhism.

The research sample here consisted of 4 3rd/2nd year hall students, selected as a purposive sample. Most of the research was an examination of the ladder game, discussion of important nutritional dates and consideration of Students research statistics and parameters. for standard data collection

Research results found

Keywords: Social Studies Board Game, Buddhist Days, Game-based Learning

เรียบเรียงการแปลภา
ษาอังกฤษ
ให้ตรงกับเนื้อหา
ในบทคัดย่อภาษาไทย
ย ให้ถูกต้อง
ยังใช้ภาษาและแปลค
วามหมายไม่ตรง
และไม่ถูกต้อง

บทนำ

พระพุทธศาสนาเป็นศาสนาแห่งความเป็นเหตุเป็นผลที่หล่อหลอมให้คนไทยมีความ เข้าใจ ในสภาวะความเป็นไป ตามธรรมชาติ ซึ่งเป็นแก่นสารของชีวิต มนุษย์ทุกคนเป็นหลักยึดให้คน ไทย ตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน ดำเนินชีวิตด้วยเหตุผลบน ความเรียบง่ายและพอเพียง ตลอดจนมีความสมัคร สมานสามัคคีรักใคร่ปรองดองกันเรื่อยมา ในอดีตจนถึงปัจจุบัน พระพุทธศาสนาคือมรดกอันล้ำค่า ของชนชาติไทย และเป็นศาสนาประจำชาติ การยึดถืออย่างนี้เป็นประเพณีและวิถีชีวิตที่สืบ ต่อมาโดย ถูกต้องตามสมควรแก่เหตุ วิทย์ วิทยาศาสตร์ และเศรษฐกิจ วรรณคดี (2533 : 2) กล่าวว่า วัฒนธรรม ไทยทุกด้านมี รากฐานสำคัญมาจากพระพุทธศาสนา ภาษาไทยมีต้นกำเนิดมาจากภาษาบาลี และมี ความหมายที่สืบเนื่อง ปรับเปลี่ยนหรือ เพี้ยนมาจากคติในพระพุทธศาสนา แบบแผนและครุฑรองตาม หลักการของ พระพุทธศาสนา ได้รับการยึดถือเป็นมาตรฐาน สำหรับความประพฤติการบำเพ็ญกิจ หน้าที่ และการดำเนินชีวิตของคนไทยทุกระดับทั้งสถาบันพระมหากษัตริย์ที่ปกครอง ประเทศ และ ไพร่ฟ้าข้าแผ่นดิน สถาบันพระพุทธศาสนาก็ดำรงอยู่เคียงคู่กับชาติไทยมาโดยตลอด นอกจากนั้นใน ด้าน การศึกษา พระพุทธศาสนามีบทบาทมาก โดย พระธรรมปิฎก ป.อ.ปยุตโต (2543 : 4) กล่าวว่า พระพุทธศาสนาและการศึกษา ของไทยมีความเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์กันมาช้านานและจำเป็นจะต้องได้รับ การปรับปรุงเปลี่ยนแปลงแบบแผนต่าง ๆ เพื่อพัฒนา ให้เจริญทัดเทียมกับอารยประเทศ ใน ขณะเดียวกันวัฒนธรรมแบบตะวันตกก็หลั่งไหลเข้ามาสู่ประเทศไทยมากขึ้น ทำให้วิถี ชีวิตของคนไทย เปลี่ยนแปลงไปและห่างเหินจากวัฒนธรรมที่ตนอันมีแต่เพิ่มขึ้นทุกที ด้วยเหตุนี้ในการจัดการศึกษา ของไทย จึงเล็งเห็นความสำคัญของประเพณีอันดีงามควรค่าแก่การอนุรักษ์และสืบทอด ควบคู่ไปกับการศึกษาไทย ซึ่งสอดคล้องกับ รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2540 มาตรา 81 กล่าวว่า “รัฐต้องจัดการศึกษาอบรมและสนับสนุนการศึกษา ให้เกิดความรู้คู่คุณธรรม สร้างเสริม ความรู้และปลูกฝังจิตสำนึกที่ถูกต้อง ตลอดจนศิลปวัฒนธรรมของชาติมีใจความให้เห็นถึง คุณค่าของ ศาสนาอันเป็นบ่อเกิดแห่งศีลธรรมจริยธรรมอันดีงามที่จะบังเกิดขึ้นได้”

จากการศึกษาเกี่ยวกับสภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โรงเรียนสาธิตละอออุทิศ ลำปาง โดยพิจารณาการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการเรียนในภาคเรียนที่ 1 ปี การศึกษา 2566 พบว่า นักเรียนไม่ชอบการเรียนการสอนเรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาที่เป็นรูปแบบการบรรยาย หรือ อ่านตามหนังสือ เพราะทำให้นักเรียนเกิดการท่องจำเพียงอย่างเดียว ไม่ได้ทำให้เกิดความเข้าใจในเนื้อหา ประวัติความเป็นมา ความสำคัญ และการปฏิบัติตนในวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา อีกทั้งการเรียนการสอนในรายวิชาสังคมศึกษาของระดับชั้น ประถมศึกษาตอนต้น ได้มีการเรียนการสอนแบบบูรณาการ จึงทำให้ไม่ได้เน้นในเนื้อหาสาระสังคมศึกษามากนัก ทั้งนี้เนื้อหาใน เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาเป็นเนื้อหาที่เยอะ และต้องใช้ความเข้าใจ จึงได้มีการจัดทำบอร์ดเกมขึ้นได้ เรื่องวันสำคัญ ทางพระพุทธศาสนาขึ้น

Active Learning คือ กระบวนการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมดำเนินการในกิจกรรม 2 การเรียนรู้เพื่อสร้าง ความเข้าใจที่ลึกซึ้งด้วยการเชื่อมโยงผู้เรียนกับเนื้อหาในองค์ความรู้ทั้งที่เป็นข้อเท็จจริง แนวความคิดและทักษะผ่านกิจกรรม ต่างๆ ผู้เรียนได้ลงมือทำงานและใช้กระบวนการคิดค้นคว้าแสวงหาความรู้ ไตร่ตรอง สะท้อนคิด อภิปราย แลกเปลี่ยนความ คิดเห็นเกี่ยวกับ สิ่งที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติ และมีบทบาทในการสร้างการเรียนรู้ของตนเองซึ่งจะเห็นค่าสำคัญจากนิยาม ได้แก่ การมี ส่วนร่วม ความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง การค้นคว้า สะท้อนคิด และการปฏิบัติโดยพฤติกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวจะเกิดขึ้นได้ใน หลากหลายรูปแบบการสอน โดยการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ถือเป็นอีกรูปแบบ วิธีการในการสร้าง พลังการเปลี่ยนแปลงผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพการใช้บอร์ดเกมเพื่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อยู่ในแนวทางการ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) โดยรูปแบบ ลักษณะ และโครงสร้างของบอร์ดเกมมีความหลากหลาย และแตกต่างกันไปตาม บริบทของเกม แต่เมื่อนำบอร์ดเกมมาใช้ในการเรียนรู้ หัวใจสำคัญของการใช้บอร์ดเกมเพื่อการสอน คือ "การใช้กระบวนการ Active Learning เพื่อให้เข้าไปสู่ Transformation Level" โดยการเข้าไปสู่ระดับของการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียน ภายใต้อาณัติของการเรียนรู้เชิงรุก และฐานความเชื่อของการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ สามารถวิเคราะห์ได้ (อริยา คูหา. 2562)

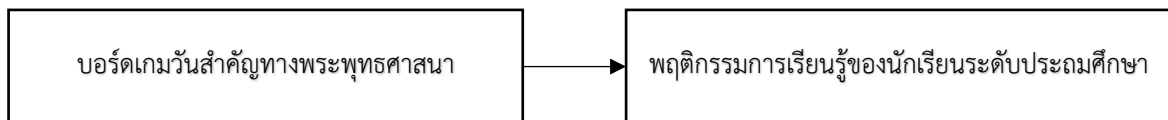
**ขาดการอ้างอิงเชิงวิชาการ ว่า ความรู้ดังกล่าวที่เขียนนี้ คิดเอง หรือ
เขียนจากอ่านหรือการศึกษา แนวคิดที่มีผู้เขียนไว้**

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้ศึกษาในฐานะของครูผู้สอน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคม ศาสนา และวัฒนธรรม มีความสนใจที่จะพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยชุดสื่อประสม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคม ศาสนา วัฒนธรรม สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อให้การเรียนการสอนบรรลุตามจุดหมายของหลักสูตร ส่งผลต่อการพัฒนาการเรียนการสอนในสถานศึกษา ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาบอร์ดเกมวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 เมื่อใช้บอร์ดเกมวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา

กรอบแนวคิด



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

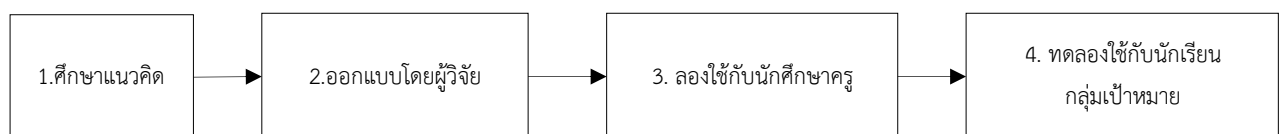
วิธีดำเนินการวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตละอออุทิศ ลำปาง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 4 คน ที่ถูกเลือกโดยครูประจำชั้น

2. การสร้างและพัฒนาคุณภาพเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) บอร์ดเกมวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา และ 2) แบบบันทึกพฤติกรรม มีรายละเอียดการสร้างและพัฒนาคุณภาพเครื่องมือดังนี้



2.1 บอร์ดเกมวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา ออกแบบโดยมีโครงสร้างของเกมเศรษฐกิจ และโครงสร้างหลักเป็นเกมบันไดงู โดยกลไกส่วนใหญ่มาจากกลไกของเกมบันไดงูที่มีช่องเป็นการเดินโดยใช้ตัวเดินกับลูกเต๋า และได้การดัดคำถามมาจากเกมเศรษฐกิจ โดยนำหลักการการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผสมผสานกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) และของแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ (constructivis) อุปกรณ์ของบอร์ดเกมจะประกอบด้วย แผ่นเกมหลัก ซึ่งจะประกอบไปด้วยหลายๆ ช่องวันสำคัญ ช่องบุญหนุนนำ ช่องโชคกลาง ช่องพักทำบุญ แต่ละช่องมีหน้าที่แตกต่างกัน คู่มือเครื่องมือจำเป็นกับการใช้งานของบอร์ดเกม ตัวเดินเป็นตัวแทนของผู้เล่นในการเดินตามช่อง ลูกเต๋าใช้สำหรับทอยเพื่อทราบผลตัวเลขมาเดินในแต่ละครั้ง แต้มตาปัตรเป็นคะแนนในบอร์ดเกม การ์ดในหมวดหมู่ต่างๆเช่นการ์ดบุญหนุนนำเป็นการ์ดตอบคำถามที่เกี่ยวข้องกับวันสำคัญทางพุทธศาสนา การ์ดโชคกลางเป็นการ์ดที่มีอีเวนต์ (Event) หรือเหตุการณ์ให้ทั้งเสียคะแนนและได้คะแนน และการเดินสำคัญเป็นการ์ดที่บอกแนวคำตอบของวันสำคัญ

เนื้อหาบอร์ดเกม



ภาพที่ 1 บอร์ดเกมบันไดงู



ภาพที่ 2 บัตรการ์ดโศคลาภ



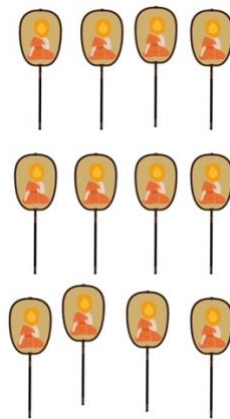
ภาพที่ 3 บัตรการ์ดบุญชุนนํ้า



ภาพที่ 4 บัตรการดวันสำคัญ

[illegible]

ภาพที่ 5 ไบโสะสมเต็ม



ภาพที่ 6 แท้มคะแนนตาลปัตร

2. ออกแบบรูปแบบของบอร์ดเกมโดยผู้วิจัย บอร์ดเกมในครั้งนี้สร้างจากกลไกของเกมทั้ง 2 เกมเข้าด้วยกัน คือ เกมบันไดงูและเกมเศรษฐี กลไกของบันไดงู คือ ตารางเดินเป็นรูปงู ตัวเลขเดินตามจำนวนการทอยลูกเต๋า กลไกของเกมเศรษฐี คือ บัตรการ์ด การ์ดคำถามชวนคิด การ์ดวันสำคัญ และการ์ด การทอยลูกเต๋اءในการเดิน เมื่อนำกลไกของทั้ง 2 เกมนี้ มาประยุกต์รวมกันจึงได้ออกมาเป็นเกมบันไดงูวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา

3.ทดลองใช้กับนักศึกษาครู มีการปรับปรุง 2 ครั้ง

ครั้งที่ 1

- 1.1) เพิ่มเติมการจับเกม การนับคะแนนในแต่ละรอบ
- 1.2) มีคำถามที่ตลกเพื่อให้มีความสนุกสนานในการเล่น
- 1.3) เพิ่มเติมคำสั่งให้แสดงท่าทางหรือแสดงตัวอย่างการปฏิบัติตน

ครั้งที่ 2

- 2.1) ปรับคำในการ์ดให้เหมาะสมกับวัยของผู้เล่น
- 2.2) แก้ไขคำถามชวนคิดให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น
- 2.3) ช่องของวันสำคัญมีเยอะ ปรับปรุงให้มีช่องหยุดเล่น เดินหน้า และถอยหลัง

4.นำไปใช้กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ตามกลุ่มเป้าหมาย ไม่ได้ศึกษาที่เกี่ยวกับความพึงพอใจ โดยไม่ได้เขียน
วัตถุประสงค์การวิจัยรองรับเรื่องนี้

2.2 แบบประเมินความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้โดยบอร์ดเกม โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม และสร้างแบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ ได้แก่ มาก ปานกลาง น้อย แล้วเสนอผู้เชี่ยวชาญ 1 คน และนักศึกษาชั้นปีที่ 1 และ ปีที่ 2 สาขาการประถมศึกษา ผลการตรวจสอบพบว่าประเด็นในการประเมินยังไม่ครอบคลุมเนื้อหาและมีภาษาที่ใช้ในแบบประเมินไม่เป็นทางการ จึงได้มีการปรับแก้ไขประเด็นให้ชัดเจนและครอบคลุมเนื้อหามากยิ่งขึ้น

3.การเก็บรวบรวมข้อมูล

การประสานผ่านครูประจำชั้นเพื่อคัดเลือกกลุ่มเป้าหมาย และขออนุญาตทางโรงเรียนเพื่อทำการทดลอง โดยครูประจำชั้นเป็นผู้เลือกนักเรียนที่ทำการกิจกรรม ครูประจำชั้นทำหน้าที่สื่อขออนุญาตผู้ปกครองในการเข้าร่วมกิจกรรมครั้งนี้ จากที่ได้รับการอนุญาตจากผู้ปกครองได้ทำการนัดหมายมาร่วมทดลองบอร์ดเกม โดยข้อจำกัดในการทำวิจัย วางแผนการทดลองไว้ 50 นาที เมื่อทดลองจริงมีเวลาทดลองเพียงแค่ 40 นาทีทำให้เกิดผลการวิจัยไม่สามารถอ้างอิงไปยังกลุ่มเป้าหมายอื่นได้

พิมพ์มาเกิน ไปหรือไม่

4.การวิเคราะห์ข้อมูลได้ได้

ข้อมูลนำเสนอ เป็นการวิเคราะห์ผล

ควรบอกวิธีการว่าจะวิเคราะห์อย่างไร

การวิเคราะห์ข้อมูล

ไม่น่าจะใช้ "ความพึงพอใจ" นะ ควรแก้ไข

1.วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่3 โดยเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกม เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา

1. เด็กชาย ก. มีพฤติกรรม พูดเยอะ ชอบตั้งคำถาม ชื่นชอบในการเล่นกิจกรรม ไม่อยู่กับที่ กระตือรือร้นในการเรียนรู้ และสนุกสนานไปกับกิจกรรมที่ได้จัดให้และสื่อบอร์ดเกม

2. เด็กชาย ข. มีพฤติกรรมที่ สงบกว่าเด็กชาย ง. มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้และการจัดกิจกรรม พูดน้อย มีสมาธิจดจ่อกับสิ่งที่ทำอยู่ และความสนุกสนานและกระตือรือร้นไปกับ สื่อบอร์ดเกม

3. เด็กหญิง ข. มีพฤติกรรมอยู่ไม่นิ่ง พูดเยอะ ชอบตั้งคำถาม และมีความกระตือรือร้นที่จะทำกิจกรรม ใบกิจกรรม และสื่อบอร์ดเกม มีความสุขมีความสุขกับการได้ทำ ชื่นชอบในการทำกิจกรรมกับเพื่อน ๆ

4. เด็กหญิง บ. มีพฤติกรรมที่สงบเสียงมี เรียบร้อยไม่ค่อยพูด แต่มีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมกับเพื่อน การทำกิจกรรมสื่อบอร์ดเกม มีความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรม

2.วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ จากการสังเกต และการสัมภาษณ์ของผู้เข้าร่วมวิจัย

ผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่อง การพัฒนาบอร์ดเกมโดยจะมืองค์ประกอบของเรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาบอร์ดเกมวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 จากการศึกษาในครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนาของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้บอร์ดเกม จากผลการศึกษาค้นคว้าผู้วิจัยอภิปรายผลตามลำดับดังนี้

การทดลองบอร์ดเกมวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาทั้ง 3 ครั้ง บอร์ดเกมมีประสิทธิภาพอย่างมาก เนื่องจากการสร้างองค์ความรู้เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาที่ไม่ใช่การจัดการเรียนการสอนแบบบรรยายแต่เป็นการใช้บอร์ดเป็นสื่อกลางในการทบทวนและเรียนรู้ นักเรียนที่ทำการทดลองบอร์ดเกมมีการตอบคำถามและมีการเรียนรู้ไปพร้อมๆกันเป็นไปตามทฤษฎี กลุ่มแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์เชิงปัญญา นักจิตวิทยาที่เป็นผู้นำเสนอ แนวคิดนี้คือ เพียเจต์ มีแนวคิดว่า มนุษย์เรานั้นต้องสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยผ่านประสบการณ์ซึ่งประสบการณ์ ถึงจะสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนสร้าง โครงสร้างทางปัญญา ซึ่งสามารถเกิดการเปลี่ยนแปลง ขยาย เพิ่มเติมและมีความซับซ้อนมากขึ้นได้เมื่อผ่านกระบวนการ ดังนี้

1. การดูดซึมเข้าสู่โครงสร้างทางปัญญา เกิดมาจากการตีความ หรือรับรู้ข้อมูลจากสิ่งแวดล้อมมาปรับเข้ากับโครงสร้างทางปัญญาที่ช่วยกระตุ้นนั่นเอง

2. การปรับโครงสร้างทางปัญญา เป็นความสามารถในการปรับโครงสร้างทาง ปัญญาให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม โดยที่ต้องเชื่อมโยงกับความรู้เดิมและสิ่งที่ต้องเรียนใหม่

2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 เมื่อใช้บอร์ดเกมวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาจากการศึกษาในครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาพฤติกรรมทางการเรียน เรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้บอร์ดเกม จากผลการศึกษาค้นคว้าผู้วิจัย พบว่าพฤติกรรมการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา ในระดับประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 4 คน มีพัฒนาการและมีความสนใจในการทำกิจกรรมเนื่องจากบอร์ดเกมมีเนื้อหาที่เข้าใจง่ายซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ต้องการไม่เน้นการบรรยายและสื่อในรูปแบบเดิม ๆ ในการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกม สื่อวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาจึงทำให้พฤติกรรมการจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น

ตอนที่ 1 บอร์ดเกมวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา

จากผลการวิจัย เรื่อง การพัฒนาบอร์ดเกมวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาสำหรับ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา พบว่า

1. พัฒนาบอร์ดเกมวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่3



ภาพที่ 1 บอร์ดเกมบันไดงู

ข้อมูลการนำเสนอ ตรงส่วนนี้ ข้าพช้้นกับ
ภาพที่นำเสนอใน "เนื้อหา" ให้เลือก
ควรจะนำเสนอตรงไหน ไม่ควรนำเสนอซ้ำซ้อนกัน

พัฒนาการเรียนรู้ ประจำปี 2567



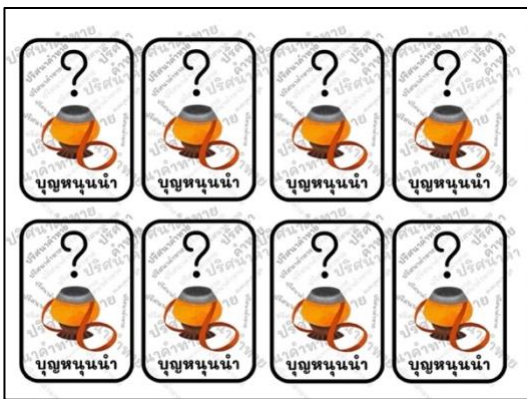
ภาพที่ 2 บัตรการ์ดโซคลาม



ข้อมูลการนำเสนอ ตรงส่วนนี้ ช่างสอนกับ

ภาพที่นำเสนอใน "เนื้อหา" ให้เลือกกว่า

ควรจะนำเสนอตรงไหน ไม่ควรนำเสนอซ้ำซ้อนกัน



ภาพที่ 3 บัตรการ์ดบุญหนุนนำ



ข้อมูลการนำเสนอ ตรงส่วนนี้ จำซ้อนกับ

ภาพที่นำเสนอใน "เนื้อหา" ให้เลือกกว่า

ควรจะนำเสนอตรงไหน ไม่ควรนำเสนอซ้ำซ้อนกัน



ภาพที่ 4 บัตรการดวันสำคัญ

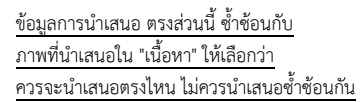


ข้อมูลการนำเสนอ ตรงส่วนนี้ จำจูนกับ

ภาพที่นำเสนอใน "เนื้อหา" ให้เลือกว่า

ควรจะนำเสนอตรงไหน ไม่ควรนำเสนอซ้ำซ้อนกัน

ภาพที่ 5 ไบโสะสมแต้ม



ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา

ตารางที่ 1 แสดงพฤติกรรมของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

นักเรียน	พฤติกรรม
เด็กชาย ก	พูดเยอะ ชอบตั้งคำถาม ชื่นชอบในการเล่นกิจกรรม ไม่อยู่กับที่ กระตือรือร้นในการเรียนรู้ และสนุกสนานไปกับกิจกรรมที่ได้จัดให้และสื่อบอร์ดเกม
เด็กชาย ข	สงบกว่าเด็กชาย ง. มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้และการจัดกิจกรรม พูดน้อย มีสมาธิจดจ่อกับสิ่งที่ทำอยู่ และความสนุกสนานและกระตือรือร้นไปกับ สื่อบอร์ดเกม
เด็กหญิง ง	อยู่ไม่นิ่ง พูดเยอะ ชอบตั้งคำถาม และมีความกระตือรือร้นที่จะทำกิจกรรม ใบกิจกรรมและสื่อบอร์ดเกม มีความสุขมีความสุขกับการได้ทำ ชื่นชอบในการทำกิจกรรมกับเพื่อน ๆ
เด็กหญิง จ	สงบเสียงต่ำ เรียบร้อยไม่ค่อยพูด แต่มีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมกับเพื่อน การทำกิจกรรมสื่อบอร์ดเกม มีความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรม

สรุปผลและอภิปรายผล

จากการศึกษาในครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนาของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้บอร์ดเกม

ผลการศึกษาค้นคว้าผู้วิจัยอภิปรายผลการทดลองบอร์ดเกมวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาทั้ง 3 ครั้ง บอร์ดเกมมีประสิทธิภาพอย่างมาก เนื่องจากการสร้างองค์ความรู้ เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนาที่ไม่ใช่การจัดการเรียนการสอนแบบบรรยายแต่เป็นการใช้บอร์ดเป็นสื่อกลางในการทบทวนและเรียนรู้ ซึ่งนักเรียนที่ทำการทดลองบอร์ดเกมมีการตอบคำถามและมีการเรียนรู้ไปพร้อมๆ กันเป็นไปตามทฤษฎีกลุ่มแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์เชิงปัญญา นักจิตวิทยาที่เป็นผู้นำเสนอ แนวคิดนี้คือ เพียเจต์ มีแนวคิดที่ว่า มนุษย์เรานั้นต้องสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยผ่านประสบการณ์ซึ่งประสบการณ์ ถึงจะสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนสร้าง โครงสร้างทางปัญญา ซึ่งสามารถเกิดการเปลี่ยนแปลง ขยาย เพิ่มเติมและมีความซับซ้อนมากขึ้นได้เมื่อผ่านกระบวนการ ตามแนว โดยเกิดการดูดซึมเข้าสู่โครงสร้างทางปัญญา เกิดมาจากการตีความ หรือรับรู้ข้อมูลจากสิ่งแวดล้อมมาปรับเข้ากับโครงสร้างทางปัญญาที่ช่วยกระตุ้นในการปรับโครงสร้างทางปัญญา เป็นความสามารถในการปรับโครงสร้างทางปัญญาให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม โดยต้องเชื่อมโยงกับความรู้เดิมและสิ่งที่ต้องเรียนใหม่

จากการศึกษาในครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนาของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้บอร์ดเกม จากผลการศึกษาค้นคว้าผู้วิจัยอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์เพื่อการพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนาโดยใช้บอร์ดเกมให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองในรายการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนาโดยใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อกลางในการเรียนรู้โดยจะเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้เรียนรู้ผ่านบอร์ดเกม เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา

ข้อเสนอแนะ

- 1.ผู้ออกแบบบอร์ดเกมจำเป็นต้องมีความรู้ในการออกแบบ ความรู้ ความเข้าใจด้านเนื้อหาอย่างดี เนื่องจากผู้วิจัยจะต้องสรุปเนื้อหาเพื่อแทรกเข้าไปในบอร์ดเกม โดยจะสามารถถ่ายทอดความรู้ให้กับผู้เรียนเข้าใจง่ายและเนื้อหาถูกต้อง
- 2.ควรมีการจัดทำคู่มือสำหรับบอร์ดเกมที่ชัดเจนในการเล่น ไม่ซับซ้อน และมีชุดคำถามในการถอดบทเรียนเป็นการสรุปบทเรียนหลังเล่นจบ เพื่อที่ผู้อื่นสามารถนำไปใช้ได้เลย
- 3.การวิจัยในครั้งต่อไปควรมีแนวทางการออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมในรูปแบบอื่นๆ เช่น รูปแบบออนไลน์ รูปแบบแอปพลิเคชันต่างๆ เพื่อให้สามารถใช้งานได้ง่าย

ควรแก้ไข ข้อเสนอแนะ มี 2 ประเด็น ได้แก่

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไปควรปรับแก้ไข

ให้อ่าน
และวิเคราะห์
ข้อมูล
ในส่วนนี้ ว่า
ควรอยู่ในส
วนอะไร
เพราะ
ปนเปมา

บรรณานุกรม

- อริยา คูหา. (2562). โลกที่เปลี่ยนแปลง การเรียนรู้ที่ผ่านสู่ Active Learning. วารสารศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี. สืบค้นเมื่อวันที่ 09 ธันวาคม 2566,
https://insku.com/idea/-N5pHa3sJCbLZq_G8hQD
- สุภกิจ กิจนามวา. (2563). พระพุทธศาสนากับเยาวชนไทย. สืบค้นเมื่อ 09 ธันวาคม 2566,
https://web.rpg15.ac.th/super/modules/adviser/file_upload/57030075/2130/2130_21301615942184.pdf
- วิทย์ วิศุทเวทย์¹, ศ.ดร.พุทธจริยศาสตร์เถรราช². (2538). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องวันสำคัญทาง
พระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 15
(เวียงเก่า แสนภูวิทยาประชา) โดยใช้การเรียนรู้ร่วมกันจากคลิปวิดีโอ. สืบค้นเมื่อวันที่ 09 ธันวาคม 2566,
https://web.rpg15.ac.th/super/modules/adviser/file_upload/57030075/2130
- อัญชลี ดั่งด้อย, อัมรินทร์ อินทรอยู่. (2014). การสอนวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์
เพื่อพัฒนาความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ. ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม. สืบค้นเมื่อวันที่ 09 ธันวาคม 2566,
<https://publication.npru.ac.th/bitstream/123456789/582/1/20190212160552.pdf>
- ธีระวุฒิ ศรีมงคล. การจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมสังคมศึกษา สำหรับการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา
และวัฒนธรรม สำหรับครูผู้สอนวิชาสังคมศึกษา ในระดับชั้นประถมศึกษาและมัธยมศึกษา
ผู้นำการเปลี่ยนแปลงในชั้นเรียน. สืบค้นเมื่อวันที่ 09 ธันวาคม 2566, <https://eledu.ssru.ac.th>
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2530). การสร้างหนังสืออ่านเพิ่มเติมเรื่อง “ป่าไม้ต้นน้ำแห่งชีวิต”. สืบค้นเมื่อวันที่ 11 ธันวาคม
2566, <http://www.edu.nu.ac.th>

เรียบเรียง บรรณานุกรม ก-ฮ
และควรใช้ระบบ APA
ให้ถูกต้องตามหลักวิชาการ

เรียบเรียง บรรณานุกรม ก-ฮ
และควรใช้ระบบ APA
ให้ถูกต้องตามหลักวิชาการ

เรียบเรียง บรรณานุกรม ก-ฮ
และควรใช้ระบบ APA
ให้ถูกต้องตามหลักวิชาการ

คณะผู้เขียน/ผู้เขียน

นางสาวปวีศา นาถมทอง

นักศึกษาสาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ศูนย์การศึกษาลำปาง
ถนนสุเรนทร์ ตำบล สบตุ้ย อำเภอเมืองลำปาง ลำปาง 52100
Email: pawarisa.beem@gmail.com

นางสาวเมขลา จำลอง

นักศึกษาสาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ศูนย์การศึกษาลำปาง
ถนนสุเรนทร์ ตำบล สบตุ้ย อำเภอเมืองลำปาง ลำปาง 52100
Email: mekkhala2362@gmail.com

นายวิมุตติเทพ บึงน้ำใส

นักศึกษาสาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ศูนย์การศึกษาลำปาง
ถนนสุเรนทร์ ตำบล สบตุ้ย อำเภอเมืองลำปาง ลำปาง 52100
Email: wanazatv@gmail.com