



การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะคิดวิเคราะห์
และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง หน่วยพื้นฐานของสิ่งมีชีวิต
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

DEVELOPMENT OF A LEARNING ACTIVITY PACKAGE USING GAMIFICATION
TO ENHANCE ANALYTICAL THINKING SKILLS AND LEARNING
ACHIEVEMENT OF SECONDARY SCHOOL GRADE 1 STUDENTS

วิทยานิพนธ์

ของ

กัณตินันท์ ถนอมวงษ์

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

สิงหาคม 2565

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะคิดวิเคราะห์
และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง หน่วยพื้นฐานของสิ่งมีชีวิต
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

DEVELOPMENT OF A LEARNING ACTIVITY PACKAGE USING GAMIFICATION
TO ENHANCE ANALYTICAL THINKING SKILLS AND LEARNING
ACHIEVEMENT OF SECONDARY SCHOOL GRADE 1 STUDENTS

วิทยานิพนธ์

ของ

กัณตินันท์ ถนอมวงษ์

เสนอต่อมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

สิงหาคม 2565



ใบรับรองวิทยานิพนธ์

เรื่อง

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะคิดวิเคราะห์
และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง หน่วยพื้นฐานของสิ่งมีชีวิต
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

Development of a Learning Activity Package Using Gamification to Enhance Analytical Thinking
Skills and Learning Achievement of Secondary School Grade 1 Students

กัณตินันท์ ถนอมวงษ์

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานสอบวิทยานิพนธ์
(รองศาสตราจารย์เฉลา ประเสริฐสังข์)

..... ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ยาวเรศ ใจเย็น)

..... กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(อาจารย์ ดร. ณัฐฐินุช จุยกำวงศ์)

..... กรรมการสอบวิทยานิพนธ์
(อาจารย์ ดร. สุนิตย์ตา เย็นท้าว)

ได้รับอนุมัติจากมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณีให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

..... คณบดีคณะครุศาสตร์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิวัฒน์ เพชรศรี)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....