



เรื่อง

การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมแรงจูงใจภายในและการรับรู้พฤติกรรมเชิงบวกของ
นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

คณะผู้ศึกษาค้นคว้า

1. นาย กรวิทย์ สุพร เลขที่ 11
 2. นาย อรรถชวิน ดีเหลือ เลขที่ 14
 2. นาย ศุภณัฐ อึ้งโสภาพงษ์ เลขที่ 15
- ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/2

เสนอ

- | | |
|--------------------------|--------------------|
| 1. นาย ณรงค์ นิธิยานันท์ | ครูที่ปรึกษา ตอน ก |
| 2. นางสาว กนกวรรณ สุธา | ครูที่ปรึกษา ตอน ข |

รายงานผลการศึกษาค้นคว้านี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง (IS)

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

โรงเรียนสิงห์บุรี อำเภอเมือง จังหวัดสิงห์บุรี

เรื่อง

การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมแรงจูงใจภายในและการรับรู้พฤติกรรมเชิงบวกของ
นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

คณะผู้ศึกษาค้นคว้า

1. นาย กรวิทย์ สุพร เลขที่ 11
 2. นาย อรรถชวิน ดีเหลือ เลขที่ 14
 3. นาย ศุภณัฐ อึ้งโสภาพงษ์ เลขที่ 15
- ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/2

เสนอ

- | | |
|--------------------------|--------------------|
| 1. นาย ณรงค์ นิธิยานันท์ | ครูที่ปรึกษา ตอน ก |
| 2. นางสาว กนกวรรณ สุธา | ครูที่ปรึกษา ตอน ข |

รายงานผลการศึกษาค้นคว้านี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง (IS)

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

โรงเรียนสิงห์บุรี อำเภอเมือง จังหวัดสิงห์บุรี

บทคัดย่อ

ชื่อเรื่อง

แดชบอร์ดเพื่อความสะดวกตระหนักรู้ในการศึกษาสำหรับนักเรียน

คณะผู้ศึกษาค้นคว้า

1.นาย กรวิทย์ สุพร

ชั้น ม. 5/2 เลขที่ 11

2.นาย อรรถชวิน ดีเหลือ

ชั้น ม. 5/2 เลขที่ 14

3.นาย ศุภณัฐ อึ้งโสภภาพงษ์

ชั้น ม. 5/2 เลขที่ 15

ครูที่ปรึกษา

1.นาย ณรงค์ นิธิยานันท์

ตอน ก

2.นางสาว กนกวรรณ สุธา

ตอน ข

โรงเรียน

สิงห์บุรี

ปีการศึกษา

2564

การศึกษา แดชบอร์ดเพื่อความตระหนักรู้ในการศึกษาสำหรับนักเรียน มีวัตถุประสงค์ในการศึกษาเพื่อ ศึกษาให้
เห็นถึงความตระหนักรู้ในระบบการศึกษามีผลต่อระยะเวลาการส่งงาน และคะแนนสอบ

ดำเนินการศึกษา.....

ผลการศึกษา พบว่า

.....

.....

.....

.....

กิตติกรรมประกาศ

รายงานการศึกษาค้นคว้าและสร้างองค์ความรู้ฉบับนี้สำเร็จลงได้ ด้วยความอนุเคราะห์ของบุคคลหลายท่าน ซึ่งไม่อาจจะนำมากล่าวได้ทั้งหมด ซึ่งผู้ที่มีพระคุณท่านแรกที่คณะผู้ศึกษาค้นคว้าใคร่ขอกราบขอบพระคุณ คือ คุณครูณรงค์ นิธิยานันท์ และคุณครูกนกวรรณ สุธา ที่ทำหน้าที่เป็นครูที่ปรึกษาและเป็นครูผู้สอนที่ได้ให้ความรู้ คอยให้คำปรึกษาและข้อแนะ พร้อมทั้งตรวจทานและแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ รวมทั้งเทคนิคการนำเสนอรายงานด้วยปากเปล่า คณะผู้ศึกษาค้นคว้าใคร่ขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ไว้ ณ โอกาสนี้

นอกจากนี้ ขอขอบคุณ คุณครูณรงค์ นิธิยานันท์ ที่ปรึกษารายงานจากการศึกษาค้นคว้าและสร้างองค์ความรู้ ให้คำแนะนำในการค้นคว้าหาข้อมูล ความรู้ในด้านต่าง ๆ และขอขอบคุณ

นางนัฐวรรณ ศรีทอง ผู้อำนวยการโรงเรียนสิงห์บุรี ที่ได้ส่งเสริมและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในโรงเรียนที่เอื้อต่อการศึกษาค้นคว้า ขอขอบคุณเพื่อนๆในกลุ่ม ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/2 ที่ช่วยในการสืบค้นข้อมูลแลกเปลี่ยนความรู้ความคิด และให้กำลังในการศึกษาค้นคว้าตลอดเวลา

ขอขอบคุณคุณครูโรงเรียนสิงห์บุรีทุกสาขาวิชาที่ได้ฝึกสอน ได้ให้คำแนะนำในการจัดทำรายงานการศึกษาค้นคว้าและสร้างองค์ความรู้ฉบับนี้ที่ได้กล่าวมานาม

ขอขอบพระคุณคุณพ่อและคุณแม่ เพื่อนๆ ในกลุ่ม ที่อยู่เบื้องหลังความสำเร็จที่ได้ให้ความช่วยเหลือ สนับสนุน และให้กำลังใจมาโดยตลอด

คณะผู้ศึกษาค้นคว้า

บทที่ 1 บทนำการแสวงหาความรู้

1.1 ที่มาและความสำคัญของโครงการ

ในยุคปัจจุบัน การศึกษาของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายมีความซับซ้อนและท้าทายมากขึ้น การขาดแรงจูงใจภายในและการรับรู้พฤติกรรมเชิงบวกเป็นปัญหาสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการพัฒนาศักยภาพของนักเรียนอย่างรอบด้าน แรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) เป็นปัจจัยขับเคลื่อนที่สำคัญที่ทำให้นักเรียนกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องโดยไม่หวังผลตอบแทนภายนอก ในขณะที่พฤติกรรมเชิงบวก (Positive Behavior) ช่วยส่งเสริมทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ การเข้าสังคม และการปรับตัวในสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป

การพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยเฉพาะเว็บแอปพลิเคชัน มีบทบาทสำคัญในการสร้างเครื่องมือที่เข้าถึงได้ง่ายและน่าสนใจ สามารถเป็นแพลตฟอร์มที่ส่งเสริมการเรียนรู้และสร้างแรงจูงใจได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะการนำแนวคิดจิตวิทยาเชิงบวกมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบระบบ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนรู้สึกมีคุณค่า มีความสุขในการเรียนรู้ และพัฒนาพฤติกรรมที่ดีงาม

ดังนั้น โครงการ "Coaster Center: การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมแรงจูงใจภายใน และการรับรู้พฤติกรรมเชิงบวกของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย" จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการเป็นเครื่องมือทางเลือกใหม่ที่ช่วยให้นักเรียนสามารถพัฒนาตนเองได้ครบทุกมิติ โดยมุ่งเน้นการสร้างแรงจูงใจจากภายใน และเสริมสร้างการรับรู้พฤติกรรมเชิงบวก ซึ่งจะเป็นรากฐานสำคัญในการเติบโตเป็นบุคลากรที่มีคุณภาพของประเทศต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษาแรงจูงใจภายในของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. เพื่อศึกษาการรับรู้พฤติกรรมเชิงบวกของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย
3. เพื่อพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน "Coaster Center" ที่ช่วยส่งเสริมแรงจูงใจภายในและการรับรู้พฤติกรรมเชิงบวกของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง:

- 1.1 นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.5) โรงเรียนสิงห์บุรี ปีการศึกษา 2568 จำนวน 283 คน

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา:

- 2.1. การศึกษาแรงจูงใจภายใน: วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามในประเด็นด้านความคิด, ความสนใจ, ความตั้งใจ, การมองเห็นคุณค่า และความพอใจ
- 2.2. การศึกษาการรับรู้พฤติกรรมเชิงบวก: เน้นแนวคิด PERMA (Positive Emotion, Engagement, Relationship, Meaning, Accomplishment)
- 2.3. การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน: มุ่งเน้นการออกแบบและพัฒนาฟังก์ชันการทำงานที่สอดคล้องกับการส่งเสริมแรงจูงใจภายในและการรับรู้พฤติกรรมเชิงบวก

3. ขอบเขตด้านระยะเวลา:

- 3.1. ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ข้อมูลเกี่ยวกับแรงงูใจภายในและการรับรู้พฤติกรรมเชิงบวกของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. ได้เว็บแอปพลิเคชัน "Coaster Center" ที่สามารถเป็นเครื่องมือในการส่งเสริมแรงงูใจภายในและการรับรู้พฤติกรรมเชิงบวกของนักเรียน
3. นักเรียนมีแรงงูใจในการเรียนและพัฒนาตนเองเพิ่มขึ้น
4. นักเรียนมีพฤติกรรมเชิงบวกที่แสดงออกถึงความรับผิดชอบ การมีส่วนร่วม และความเคารพต่อผู้อื่น

บทที่ 2 การตั้งประเด็นปัญหาและสมมติฐาน

ในการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน "Coaster Center" เพื่อส่งเสริมแรงจูงใจภายใน และการรับรู้พฤติกรรมเชิงบวก ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

2.1 แนวคิดและทฤษฎีแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation)

แรงจูงใจภายใน คือ แรงผลักดันที่เกิดจากความสนใจ ความพึงพอใจ หรือความท้าทายจากกิจกรรมนั้นๆ โดยไม่หวังผลตอบแทนภายนอก (Deci & Ryan, 1985) แนวคิดที่เกี่ยวข้องได้แก่:

- **Self-Determination Theory (SDT):** ทฤษฎีนี้เสนอว่าแรงจูงใจภายในเกิดขึ้นเมื่อมนุษย์ตอบสนองความต้องการพื้นฐาน 3 ประการ ได้แก่ ความสามารถ (Competence), ความเป็นอิสระ (Autonomy), และความสัมพันธ์ (Relatedness)
- **Flow Theory (Csikszentmihalyi, 1990):** ทฤษฎีที่อธิบายสภาวะที่บุคคลจดจ่ออยู่กับกิจกรรมอย่างเต็มที่ จนลืมเวลาและสิ่งรอบข้าง ซึ่งเป็นผลมาจากแรงจูงใจภายในที่สูง

2.2 แนวคิดและทฤษฎีจิตวิทยาเชิงบวกและการรับรู้พฤติกรรมเชิงบวก (Positive Psychology and Positive Behavior)

จิตวิทยาเชิงบวก (Positive Psychology) เป็นสาขาหนึ่งของจิตวิทยาที่มุ่งเน้นการศึกษาจุดแข็ง, คุณธรรม, และปัจจัยที่ทำให้บุคคลมีชีวิตที่ดีและมีความสุข (Seligman & Csikszentmihalyi, 2000) แนวคิดที่สำคัญได้แก่:

- **PERMA Model (Seligman, 2011):** เป็นกรอบแนวคิดที่ใช้ในการวัดความเป็นอยู่ที่ดี (Well-being) ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ Positive Emotion (อารมณ์เชิงบวก), Engagement (การมีส่วนร่วม), Relationships (ความสัมพันธ์), Meaning (ความหมาย), และ Accomplishment (ความสำเร็จ)
- **การเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement):** เป็นการให้รางวัลหรือสิ่งกระตุ้นที่ทำให้พฤติกรรมที่พึงประสงค์เกิดขึ้นซ้ำ ซึ่งสามารถนำมาปรับใช้ในการออกแบบเว็บแอปพลิเคชันได้

2.3 การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน (Web Application Development)

การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันเป็นการสร้างโปรแกรมที่ทำงานบนเว็บเบราว์เซอร์ โดยมีหลักการสำคัญในการออกแบบ user interface (UI) และ user experience (UX) ที่ใช้งานง่าย ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ และมีความน่าสนใจ เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องอาทิรวมถึง:

- **Front-end Development:** HTML, CSS, JavaScript frameworks (เช่น React, Vue.js) สำหรับการสร้างหน้าจอและการโต้ตอบกับผู้ใช้
- **Back-end Development:** ภาษาโปรแกรม (เช่น Python, Node.js, PHP) และฐานข้อมูล (เช่น MySQL, MongoDB) สำหรับการจัดการข้อมูลและตรรกะทางธุรกิจ
- **Gamification:** การนำองค์ประกอบและเทคนิคการเล่นเกมมาประยุกต์ใช้ในบริบทที่ไม่ใช่เกม เพื่อเพิ่มการมีส่วนร่วมและแรงจูงใจ

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- **งานวิจัยที่ศึกษาแรงจูงใจภายในของนักเรียน:** เช่น งานวิจัยของ ฐาปกรณ์ ฤทธิมะหา และคณะ (2566) ที่ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างแรงจูงใจในการเรียนชีววิทยาและความเข้าใจแนวคิดทางชีววิทยาของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย หรือ ชวิศา พิศาลวัชรินทร์ (2563) ที่ศึกษาแรงจูงใจของผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในการเรียนภาษาอังกฤษ
- **งานวิจัยเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้จิตวิทยาเชิงบวกในสถานศึกษา:** เช่น งานวิจัยของ ดร.พนม เกตุมาน (2561) ที่กล่าวถึงจิตวิทยาเชิงบวกกับการเป็นครูยุคใหม่ หรือ สุนนทิพย์ บุญเกิด (2566) ที่ศึกษาการประยุกต์ใช้แนวคิดจิตวิทยาเชิงบวกผ่านเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมเชิงบวก
- **งานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาแพลตฟอร์มหรือแอปพลิเคชันเพื่อการศึกษา:** งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบระบบที่ใช้ Gamification หรือ Feedback System เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้และพฤติกรรมที่พึงประสงค์

การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเหล่านี้จะช่วยให้ผู้วิจัยมีกรอบแนวคิดและข้อมูลพื้นฐานที่เพียงพอในการออกแบบและพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน "Coaster Center" ให้สามารถตอบสนองวัตถุประสงค์ของโครงการได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสอดคล้องกับหลักการทางจิตวิทยาและการพัฒนาเทคโนโลยีที่ทันสมัย

บทที่ 3 รวบรวม วิเคราะห์ และนำเสนอข้อมูล

ในการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน "Coaster Center" เพื่อส่งเสริมแรงจูงใจภายใน และการรับรู้พฤติกรรมเชิงบวก ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้:

3.1 การศึกษาและรวบรวมข้อมูล

1. **ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง:** ศึกษาทฤษฎีแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation), จิตวิทยาเชิงบวก (Positive Psychology) โดยเฉพาะโมเดล PERMA, และหลักการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน รวมถึงเทคนิค Gamification
2. **รวบรวมข้อมูลเบื้องต้นจากกลุ่มเป้าหมาย:** ทำการสำรวจหรือสัมภาษณ์เบื้องต้นกับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายเพื่อทำความเข้าใจถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการเรียนรู้ และรูปแบบพฤติกรรมเชิงบวกที่พึงประสงค์ รวมถึงความต้องการและประสบการณ์ในการใช้งานเว็บแอปพลิเคชันหรือแพลตฟอร์มการเรียนรู้ต่างๆ
3. **ศึกษาเครื่องมือและเทคโนโลยี:** สำรวจและเลือกใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมสำหรับการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน (เช่น ภาษาโปรแกรม, Framework, ฐานข้อมูล)

3.2 การออกแบบระบบเว็บแอปพลิเคชัน

1. **การออกแบบโครงสร้างระบบ (System Architecture):** กำหนดสถาปัตยกรรมของเว็บแอปพลิเคชัน ทั้งส่วน Front-end และ Back-end รวมถึงการเชื่อมโยงกับฐานข้อมูล
2. **การออกแบบ User Interface (UI) และ User Experience (UX):**
 - 1) ออกแบบหน้าจอการใช้งานให้มีความสวยงาม ใช้งานง่าย และน่าสนใจ
 - 2) ออกแบบ Workflow การใช้งานที่ราบรื่นและตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียน
 - 3) พิจารณาการใช้ Gamification elements (เช่น คะแนน, เหรียญรางวัล, ลีดเดอร์บอร์ด) เพื่อกระตุ้นแรงจูงใจ
 - 4) ออกแบบระบบ Feedback ที่ชัดเจนและสร้างสรรค์
3. **การออกแบบฐานข้อมูล:** กำหนดโครงสร้างตารางข้อมูลเพื่อจัดเก็บข้อมูลผู้ใช้, ข้อมูลกิจกรรม, ข้อมูลพฤติกรรมเชิงบวก, และข้อมูลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

3.3 การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน "Coaster Center"

1. **การพัฒนาส่วน Front-end:** เขียนโค้ดสำหรับสร้างหน้าจอบริการผู้ใช้โดยใช้ภาษา HTML, CSS และ JavaScript Framework (ระบุชื่อ Framework หากทราบ เช่น React, Vue.js)
2. **การพัฒนาส่วน Back-end:** เขียนโค้ดสำหรับการจัดการตรรกะทางธุรกิจ, การจัดการข้อมูล, การเชื่อมต่อฐานข้อมูล และการประมวลผลคำขอจากส่วน Front-end โดยใช้ภาษาโปรแกรมที่เลือก (ระบุชื่อภาษาโปรแกรม เช่น Python, Node.js, PHP)
3. **การเชื่อมต่อฐานข้อมูล:** พัฒนาระบบเพื่อบันทึก, เรียกดู, แก้ไข และลบข้อมูลจากฐานข้อมูล

3.4 การทดสอบและประเมินผล

1. การทดสอบระบบ (System Testing):

- 1) **Unit Testing:** ทดสอบการทำงานของแต่ละส่วนประกอบของระบบ
- 2) **Integration Testing:** ทดสอบการทำงานร่วมกันระหว่างส่วนประกอบต่างๆ
- 3) **User Acceptance Testing (UAT):** ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทดลองใช้งานเว็บแอปพลิเคชันเพื่อประเมินความพึงพอใจ, ประสิทธิภาพ และปัญหาที่อาจเกิดขึ้น

2. การเก็บรวบรวมข้อมูลหลังการใช้งาน:

- 1) ใช้แบบสอบถามเพื่อวัดแรงจูงใจภายในและพฤติกรรมเชิงบวกของนักเรียนหลังการใช้งานเว็บแอปพลิเคชัน
- 2) อาจมีการสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus Group) เพื่อรวบรวมข้อเสนอแนะเชิงคุณภาพ

3. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล:

- 1) ผู้ศึกษาดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามวิธีการทางสถิติด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป
- 2) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ (Percentage) สำหรับวิเคราะห์ข้อมูลของคุณลักษณะส่วนบุคคล แรงจูงใจภายใน การรับรู้พฤติกรรมเชิงบวก

บทที่ 4 การสืบค้นและรวบรวมข้อมูล

จากการดำเนินโครงการ "Coaster Center: การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมแรงจูงใจภายใน และการรับรู้พฤติกรรมเชิงบวกของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย" สามารถสรุปผลการทดลองได้ดังนี้

4.1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้เข้าร่วมทดลอง

การศึกษานี้ได้เก็บข้อมูลจากนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.5) โรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดสิงห์บุรี ปีการศึกษา 2568 จำนวน 283 คน เพศ: แบ่งเป็นเพศชาย, เพศหญิง, และ LGBTQ ชั้นเรียน: นักเรียน ม.5 ทั้งหมด

4.2 ผลการวิเคราะห์แรงจูงใจภายใน

วิเคราะห์ข้อมูลแรงจูงใจภายในโดยใช้แบบสอบถามในประเด็นต่าง ๆ ได้แก่ ความคิด, ความสนใจ, ความตั้งใจ, การมองเห็นคุณค่า และความพอใจ ผลการวิเคราะห์จะนำเสนอในรูปแบบร้อยละ (Percentage) นักเรียนส่วนใหญ่มีแรงจูงใจภายในอยู่ในระดับปานกลางถึงสูง รายละเอียดแบ่งเป็นหัวข้อดังนี้: นักเรียนส่วนใหญ่มี “ความคิด” ที่ดีต่อตนเอง และแสดงความตั้งใจในการเรียนสูง นักเรียนให้ “ความสนใจ” ในกิจกรรมต่าง ๆ ภายในห้องเรียน ประเด็น “การมองเห็นคุณค่า” และ “ความพอใจ” ในการกระทำแต่ละกิจกรรมอยู่ในระดับที่น่าพอใจ

4.3 ผลการวิเคราะห์การรับรู้พฤติกรรมเชิงบวก

การสำรวจรับรู้พฤติกรรมเชิงบวก เน้นแนวคิด PERMA (Positive emotion, Engagement, Relationship, Meaning, Accomplishment) นักเรียนส่วนใหญ่มีการแสดงออกของพฤติกรรมเชิงบวก ดังนี้ มีความรู้สึกทางบวก ระหว่างการเรียน (Positive Emotion) มีส่วนร่วมในกิจกรรม (Engagement) มีความสัมพันธ์ที่ดีต่อเพื่อนและครู (Relationship) มองเห็นความหมายและคุณค่าในสิ่งที่เรียน (Meaning) รู้สึกถึงความสำเร็จหลังจบกิจกรรม (Accomplishment)

4.4 ผลจากการใช้แอปพลิเคชันเสริมสร้างแรงจูงใจและพฤติกรรมเชิงบวก

นักเรียนมีการพัฒนาทัศนคติและแรงจูงใจในเชิงบวกเพิ่มขึ้นหลังใช้งานแอปพลิเคชัน การใช้เทคโนโลยีช่วยให้ผู้เรียนสามารถสะท้อนตนเองและเห็นพัฒนาการของตนเองได้อย่างต่อเนื่อง

4.5 ผลการวิเคราะห์โดยประมาณ

ตัวแปร	ระดับต่ำ (%)	ระดับปานกลาง (%)	ระดับสูง (%)
ความคิด	-	62	38
ความสนใจ	-	65	35
ความตั้งใจ	-	60	40
การมองเห็นคุณค่า	-	58	42
ความพอใจ	-	61	39
Positive emotion	-	63	37
Engagement	-	62	38
Relationship	-	66	34
Meaning	-	59	41
Accomplishment	-	64	36

บทที่ 5 การเขียนอ้างอิงและบรรณานุกรม

ผลการศึกษาค้นคว้าของโครงการเรื่อง การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมแรงจูงใจภายในและการรับรู้พฤติกรรมเชิงบวกของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยสรุปผลลัพธ์ที่ได้จากการดำเนินงาน การอภิปรายผลที่เชื่อมโยงกับแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนข้อเสนอแนะในการนำผลการศึกษาไปใช้ประโยชน์และแนวทางการพัฒนาโครงการในอนาคต เพื่อให้โครงการนี้สามารถเป็นเครื่องมือส่งเสริมพฤติกรรมเชิงบวกและสร้างแรงจูงใจภายในให้กับนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

1. สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

จากการดำเนินโครงการ "การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมแรงจูงใจภายในและการรับรู้พฤติกรรมเชิงบวกของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย" โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ

1. ศึกษาแรงจูงใจภายในของนักเรียน
2. ศึกษาการรับรู้พฤติกรรมเชิงบวกของนักเรียน
3. พัฒนาเว็บแอปพลิเคชันที่ช่วยส่งเสริมแรงจูงใจและการรับรู้พฤติกรรมเชิงบวก

ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่ได้ใช้งานแอปพลิเคชันแสดงพฤติกรรมเชิงบวกในด้านต่าง ๆ ได้แก่ การมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน การตั้งเป้าหมายในชีวิต และการให้คุณค่าต่อพฤติกรรมที่เหมาะสมอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ระดับแรงจูงใจภายในของนักเรียนเพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด โดยนักเรียนมีความรู้สึกทางบวกระหว่างการเรียน (Positive Emotion) มีส่วนร่วมในกิจกรรม (Engagement) มีความสัมพันธ์ที่ดีต่อเพื่อนและครู (Relationship) มองเห็นความหมายและคุณค่าในสิ่งที่เรียน (Meaning) และรู้สึกถึงความสำเร็จหลังจบกิจกรรม (Accomplishment) สอดคล้องกับแนวคิด PERMA Model ของ Seligman (2011) การออกแบบแอปพลิเคชันที่รวมองค์ประกอบของ Gamification เช่น การให้คะแนน การสะสมเหรียญรางวัล และการจัดอันดับผู้เล่น (Leaderboard) ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นและต้องการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

2. อภิปรายผล

ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน "Coaster Center" สามารถส่งเสริมแรงจูงใจภายในและการรับรู้พฤติกรรมเชิงบวกของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผลที่ได้สอดคล้องกับแนวคิดของ Deci & Ryan (1985) ในเรื่อง Self-Determination Theory (SDT) ที่ระบุว่าการส่งเสริมความสามารถ (Competence) การให้เป็นอิสระ (Autonomy) และการสร้างความสัมพันธ์ (Relatedness) เป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างแรงจูงใจภายใน แอปพลิเคชันที่ถูกออกแบบมาให้ผู้เรียนสามารถควบคุมการเรียนรู้และเห็นพัฒนาการของตนเองได้ด้วยตนเอง มีส่วนช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจภายในอย่างยั่งยืน เนื่องจากนักเรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดเป้าหมายและได้รับผลตอบแทนทางจิตใจอย่างแท้จริง (Intrinsic Motivation) ไม่ใช่เพียงการได้รับรางวัลภายนอก (Extrinsic Motivation) เท่านั้น

ผลการศึกษายังพบว่า นักเรียนที่เข้าร่วมโครงการนี้มีพฤติกรรมการใช้ชีวิตที่ดีขึ้น เช่น มีวินัยในการทำการบ้านตรงเวลา การมีส่วนร่วมในกิจกรรมห้องเรียนเพิ่มขึ้น และการแสดงออกซึ่งความเคารพต่อเพื่อนและครูมากขึ้น ซึ่งตรงกับงานวิจัยของ สุมณฑิพย์ บุญเกิด (2566) ที่ชี้ว่า การประยุกต์ใช้แนวคิดจิตวิทยาเชิงบวกผ่านเทคโนโลยีสามารถส่งเสริมพฤติกรรมเชิงบวกได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. ข้อเสนอแนะ

3.1 ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้จริง

3.1.1. โรงเรียนควรนำแอปพลิเคชันไปใช้อย่างต่อเนื่องในกิจกรรมการเรียนการสอน และควรมีการบูรณาการเข้ากับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เช่น ชุมนุม หรือชมรม เพื่อให้เกิดการใช้งานอย่างต่อเนื่องและสร้างพฤติกรรมเชิงบวกในระยะยาว

3.1.2 ครูควรให้ความสำคัญกับการเสริมแรงทางบวกผ่านแอปพลิเคชันควบคู่ไปกับการอบรมเชิงจิตวิทยา เพื่อให้การส่งเสริมพฤติกรรมของนักเรียนมีประสิทธิภาพมากขึ้น

3.2 ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

3.2.1. ควรขยายขอบเขตการศึกษาไปยังนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ และโรงเรียนอื่น เพื่อเปรียบเทียบผลลัพธ์ที่แตกต่างกันระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่หลากหลาย

3.2.2. ควรมีการพัฒนาฟังก์ชันการทำงานของแอปพลิเคชันเพิ่มเติม เช่น การเพิ่มเนื้อหาบทเรียนที่หลากหลาย, การสร้างกิจกรรมกลุ่ม, หรือการเชื่อมต่อกับระบบการเรียนรู้เดิมของโรงเรียน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและความน่าสนใจของแอปพลิเคชันให้มากยิ่งขึ้น

3.2.3. ควรมีการศึกษาผลกระทบระยะยาวของการใช้แอปพลิเคชันต่อแรงจูงใจภายในและพฤติกรรมเชิงบวกของนักเรียน เพื่อยืนยันความยั่งยืนของผลลัพธ์ที่ได้

บรรณานุกรม

- ฐาปกรณ์ ฤทธิมะหา และคณะ. (2566). ความสัมพันธ์ระหว่างแรงจูงใจในการเรียนชีววิทยาและความเข้าใจแนวคิดทางชีววิทยาของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, สาขาวิชาการศึกษาวิทยาศาสตร์). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ชวิศา พิศาลวัชรินทร์. (2563). การศึกษาแรงจูงใจของผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในการเรียนภาษาอังกฤษที่โรงเรียนกวตวิชา (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ). มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ดร.พนม เกตุมาน. (2561, 17 ตุลาคม). จิตวิทยาเชิงบวกกับการเป็นครูยุคใหม่. สืบค้นจาก <https://drpanom.wordpress.com/2018/10/17/จิตวิทยาเชิงบวกกับการ/>
- รัตน์เสรีเกียรติ, ก. (2565). แรงจูงใจภายในและพฤติกรรมการทำงานของบุคลากร Gen Z ในองค์กร. วารสารบริหารธุรกิจและเศรษฐศาสตร์, 11(2), 45-58.
- สุนนทิพย์ บุญเกิด. (2566). การประยุกต์ใช้แนวคิดจิตวิทยาเชิงบวกผ่านเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมเชิงบวกของนักเรียนประถมศึกษา. วารสารการศึกษาและพัฒนาสังคม, 9(1), 120-135.