



เค้าโครงโครงงานสาขาวิชา คอมพิวเตอร์  
เรื่อง Coaster Center: การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมแรงจูงใจภายใน  
และการรับรู้พฤติกรรมเชิงบวกของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

โดย

นาย กรวิทย์	สุพร	เลขที่ 11
นาย อรรถชวิน	ดีเหลือ	เลขที่ 14
นาย ศุภณัฐ	อิงโสภาพงษ์	เลขที่ 15

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/2

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา ว30283 โครงงานวิทยาศาสตร์ 1  
ตามหลักสูตรห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม  
โรงเรียนสิงห์บุรี  
ภาคเรียนที่ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2568



เค้าโครงโครงงานสาขาวิชา คอมพิวเตอร์  
เรื่อง Coaster Center: การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมแรงจูงใจภายในและการ  
รับรู้พฤติกรรมเชิงบวกของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

โดย

นาย กรวิทย์	สุพร	เลขที่ 11
นาย อรรถชวิน	ดีเหลือ	เลขที่ 14
นาย ศุภณัฐ	อิงโสภาพงษ์	เลขที่ 15

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/2

ครูที่ปรึกษา

นางอรุณศรี ศรีชัย

ครูที่ปรึกษาพิเศษ

นายกานต์	ทองสุก
นายพลนพ	น้อยหล่น
นายอรรณพ	โพธิ์ศรี

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา ว30283 โครงงานวิทยาศาสตร์ 1  
ตามหลักสูตรห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม  
โรงเรียนสิงห์บุรี  
ภาคเรียนที่ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2568

## สารบัญ

เรื่อง	หน้า
สารบัญ	ก
<b>บทที่ 1 บทนำ</b>	1
1.1 ที่มาและความสำคัญ	1
1.2 วัตถุประสงค์	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ	1
1.4 นิยามศัพท์เฉพาะ	1
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
<b>บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง</b>	3
2.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับแรงจูงใจ	3
2.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการรับรู้พฤติกรรมเชิงบวก	4
2.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับเว็บแอปพลิเคชันเพื่อช่วยส่งเสริมพัฒนา แรงจูงใจและการรับรู้พฤติกรรมเชิงบวก	6
2.4 งานวิจัยหรือโครงการที่เกี่ยวข้อง	7
2.5 กรอบแนวคิดของโครงการ	8
<b>บทที่ 3 วิธีการดำเนินการ</b>	9
1. รูปแบบการดำเนินโครงการ	9
2. การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง	9
3. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	9
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล	10
5. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	
บรรณานุกรม	11

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.ความเป็นมาและความสำคัญ

นักเรียนเป็นเยาวชนที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง เปรียบเสมือนเมล็ดพันธุ์ที่กำลังเติบโตและพร้อมที่จะเป็นไปตามรากฐานที่วางไว้ การเลี้ยงดู อบรมสั่งสอนนั้นย่อมมีความสำคัญอย่างมาก ในยุคปัจจุบันที่สังคมมีการก้าวเปลี่ยนผ่านอย่างรวดเร็วนี้ ส่งผลต่อพฤติกรรม การใช้ชีวิตความเป็นอยู่ ทั้งนี้ครอบครัวและสังคมเป็นผู้บ่มเพาะ สร้างวินัยและพฤติกรรมที่ดี (ปาริชาติ จีงวิวัฒนาภรณ์, 2545) การสร้างวินัยเชิงบวก การให้มีช่องทางเลือกแก่นักเรียน แสดงการรับรู้หรือให้รางวัลแสดงการชื่นชมต่อพฤติกรรมที่พึงประสงค์ พูดคุยตกลงกันถึงกฎระเบียบเพื่อให้นักเรียนปฏิบัติตามแนวทางที่หนักแน่นมั่นคงและเสมอต้นเสมอปลายเคารพศักดิ์ศรีและมองเด็กในด้านบวกปราศจากความรุนแรงทั้งวาจาและการกระทำ มีการให้ผลกระทบที่เป็นเหตุผลเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ของนักเรียน(ดลพัฒน์ ยศธร, 2551) แรงจูงใจภายในเป็นสิ่งผลักดันจากภายในตัวบุคคลซึ่งอาจจะเป็นเจตคติ ความคิด ความสนใจ ความตั้งใจ การมองเห็นคุณค่า ความพอใจ ความต้องการ ฯลฯ สิ่งต่างๆ ดังกล่าวนี้อาจมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมค่อนข้างถาวร โรงเรียนของผู้ศึกษาในปัจจุบันพบว่านักเรียนยังไม่มีการสร้างวินัยเชิงบวกขาดแรงจูงใจจากภายในตัวเองในการศึกษาในชั้นเรียน

ดังนั้นผู้ศึกษาสนใจเรื่อง การศึกษาแรงจูงใจของการรับรู้พฤติกรรมเชิงบวกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดสิงห์บุรี ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโดยมีการใช้แอปพลิเคชันส่งเสริมให้เกิดการสร้างวินัยเชิงบวกและเกิดแรงจูงใจจากภายใน

### 2.วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 2.1 เพื่อศึกษาแรงจูงใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดสิงห์บุรี
- 2.2 เพื่อศึกษาการรับรู้พฤติกรรมเชิงบวกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดสิงห์บุรี

### 3.ขอบเขตของโครงการ

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ของโรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดสิงห์บุรี ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2568 จำนวน        คน (ข้อมูลจากฝ่ายวิชาการโรงเรียน ณ วันที่        กรกฎาคม 2568)

### 4.นิยามศัพท์เฉพาะ

- 4.1 นักเรียน หมายถึง นักเรียนที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2568 ของโรงเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในจังหวัดสิงห์บุรี

4.2 เพศ หมายถึง ลักษณะที่ติดตัวมาแต่กำเนิดของนักเรียนและเป็นเพศที่มีความเท่าเทียมกันในปัจจุบัน แบ่งเป็น เพศชาย ,เพศหญิง และ LGBTQ

4.3 ระดับชั้น หมายถึง ระดับชั้นที่นักเรียนกำลังศึกษาอยู่ในปัจจุบัน แบ่งเป็น ระดับชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 4 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 และระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

4.4 แรงจูงใจภายใน หมายถึง เป็นสิ่งผลักดันจากภายในตัวบุคคลซึ่งอาจจะเป็นเจตคติ ความคิด ความสนใจ ความตั้งใจ การมองเห็นคุณค่า ความพอใจ ความต้องการฯลฯสิ่งต่างๆดังกล่าวนี้มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมค่อนข้างถาวร

4.5 การรับรู้พฤติกรรมเชิงบวก หมายถึง การมองโลกในแง่ดีและมุ่งเน้นไปที่สิ่งดีๆ ในชีวิตและสถานการณ์ต่างๆ ซึ่งรวมถึงการเชื่อมั่นในตัวเอง การมองเห็นโอกาสในความท้าทาย การมีความหวัง และการมีความสุขกับสิ่งเล็กๆ น้อยๆ ในชีวิตประจำวัน

## 5.ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

5.1 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดสิงห์บุรี มีพัฒนาการเสริมสร้างแรงจูงใจ ในการศึกษาที่ดีขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ

5.2 ช่วยส่งเสริมการรับรู้พฤติกรรมเชิงบวกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดสิงห์บุรี

5.3 มีการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันเพื่อช่วยส่งเสริมพัฒนาแรงจูงใจและการรับรู้พฤติกรรมเชิงบวกให้เกิดกับประสิทธิภาพต่อตัวนักเรียน

## บทที่ 2

### ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในบทนี้อธิบายถึงทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาแรงจูงใจของการรับรู้พฤติกรรมเชิงบวกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดสิงห์บุรี เพื่อใช้เป็นแนวทางสำหรับการดำเนินงานวิจัย ประกอบไปด้วยหัวข้อ หลักๆ ดังนี้

2.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับแรงจูงใจ

2.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการรับรู้พฤติกรรมเชิงบวก

2.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับเว็บแอปพลิเคชันเพื่อช่วยส่งเสริมพัฒนาแรงจูงใจและการรับรู้พฤติกรรมเชิงบวก

2.4 งานวิจัยหรือโครงการที่เกี่ยวข้อง

2.5 กรอบแนวคิดของโครงการ

โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับแรงจูงใจ

ความหมายของแรงจูงใจ คำว่า “แรงจูงใจ” มาจากคำกริยาในภาษาละตินว่า “Movere”(Kidd, 1973:101) ซึ่งมีความหมายตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า “to move” อันมีความหมายว่า “เป็นสิ่งที่โน้มน้าวหรือชักนำบุคคลเกิดการกระทำหรือปฏิบัติการ (To move a person to a course of action) ดังนั้นแรงจูงใจจึงได้รับความสนใจมากในทุกๆวงการ สำหรับโลเวลล์ (Lovell, 1980: 109) ให้ความหมายของแรงจูงใจว่า “เป็นกระบวนการที่ชักนำโน้มน้าวให้บุคคลเกิดความมานะพยายามเพื่อที่จะสนองตอบความต้องการบางประการให้บรรลุผลสำเร็จ” ไมเคิล คอมแจน (Domjan 1996: 199) อธิบายว่าการจูงใจเป็นภาวะในการเพิ่มพฤติกรรมการกระทำกิจกรรมของบุคคลโดยบุคคลลงใจกระทำพฤติกรรมนั้นเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ต้องการ

แรงจูงใจต่อพฤติกรรมของบุคคลในแต่ละสถานการณ์แรงจูงใจจะทำให้แต่ละบุคคลเลือกพฤติกรรมเพื่อตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่เหมาะสมที่สุดในแต่ละสถานการณ์ที่แตกต่างกันออกไป พฤติกรรมที่เลือกแสดงนี้เป็นผลจากลักษณะในตัวบุคคลสภาพแวดล้อมดังนี้

1.ถ้าบุคคลมีความสนใจในสิ่งใดก็จะเลือกแสดงพฤติกรรม และมีความพอใจที่จะทำกิจกรรมนั้นๆ รวมทั้งพยายามทำให้เกิดผลเร็วที่สุด

2.ความต้องการจะเป็นแรงกระตุ้นที่ทำให้ทำกิจกรรมต่างๆเพื่อตอบสนองความต้องการนั้น

3.ค่านิยมที่เป็นคุณค่าของสิ่งต่างๆ เช่นค่านิยมทางเศรษฐกิจ สังคม ความงาม จริยธรรม วิชาการ เหล่านี้จะเป็นแรงกระตุ้นให้เกิดแรงขับของพฤติกรรมตามค่านิยมนั้น

4.ทัศนคติที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งก็มีผลต่อพฤติกรรมนั้น เช่น ถ้ามีทัศนคติที่ดีต่อการทำงาน ก็ทำงานด้วยความทุ่มเท

5.ความมุ่งมั่นที่ต่างระดับกัน ก็เกิดแรงกระตุ้นที่ต่างระดับกันด้วย คนที่ตั้งระดับความมุ่งมั่นไว้สูงจะพยายามมากกว่าผู้ที่ตั้งระดับความมุ่งมั่นไว้ต่ำ

6.การแสดงออกของความต้องการในแต่ละสังคมจะแตกต่างกันออกไป ตามขนบธรรมเนียมประเพณี และวัฒนธรรมของสังคมของตน ยิ่งไปกว่านั้นคนในสังคมเดียวกัน ยังมีพฤติกรรมในการแสดงความต้องการที่ต่างกันอีกด้วยเพราะสิ่งเหล่านี้เกิดจากการเรียนรู้ของตน

7.ความต้องการอย่างเดียวกัน ทำให้บุคคลมีพฤติกรรมที่แตกต่างกันได้

8.แรงจูงใจที่แตกต่างกัน ทำให้การแสดงออกของพฤติกรรมที่เหมือนกันได้

9.พฤติกรรมอาจสนองความต้องการได้หลายๆทางและมากกว่าหนึ่งอย่างในเวลาเดียวกัน เช่นตั้งใจทำงาน เพื่อไว้ขึ้นเงินเดือนและได้ชื่อเสียงเกียรติยศ ความยกย่องและยอมรับจากผู้อื่น

ลักษณะของแรงจูงใจ แรงจูงใจมี 2 ลักษณะดังนี้

1.แรงจูงใจภายใน (intrinsic motives) แรงจูงใจภายในเป็นสิ่งผลักดันจากภายในตัวบุคคลซึ่งอาจจะ เป็นเจตคติ ความคิด ความสนใจ ความตั้งใจ การมองเห็นคุณค่า ความพอใจ ความต้องการ ฯลฯ สิ่งต่างๆ ดังกล่าวนี้อาจมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมค่อนข้างถาวรเช่นคนงานที่เห็นองค์การคือสถานที่ให้ชีวิตแก่เขาและครอบครัว เขาก็จะจงรักภักดีต่อองค์การ และองค์การบางแห่งขาดทุนในการดำเนินการก็ไม่ได้จ่ายค่าตอบแทนที่ดีแต่ด้วยความผูกพันพนักงานก็ร่วมกันลดค่าใช้จ่ายและช่วยกันทำงานอย่างเต็มที่

2.แรงจูงใจภายนอก (extrinsic motives) แรงจูงใจภายนอกเป็นสิ่งผลักดันภายนอกตัวบุคคลที่มา กระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมอาจจะเป็นการได้รับรางวัล เกียรติยศชื่อเสียง คำชม หรือยกย่อง แรงจูงใจนี้ไม่คงทน ถาวร บุคคลแสดงพฤติกรรมเพื่อตอบสนองสิ่งจูงใจดังกล่าวเฉพาะกรณีที่ต้องการสิ่งตอบแทนเท่านั้น ที่มาของแรงจูงใจ

สรุปได้ว่าแรงจูงใจเป็นกระบวนการที่บุคคลถูกกระตุ้นจากสิ่งเร้าโดยจงใจให้กระทำหรือตื่นรนเพื่อให้ บรรลุจุดประสงค์บางอย่างซึ่งจะเห็นได้พฤติกรรมที่เกิดจากการจูงใจเป็นพฤติกรรมที่มีใช้เป็นการ ตอบสนองสิ่งเร้าปกติธรรมดา ยกตัวอย่างลักษณะของการตอบสนองสิ่งเร้าปกติคือ การขานรับเมื่อได้ยินเสียง เรียก แต่การตอบสนองสิ่งเร้าจัดว่าเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการจูงใจเช่น พนักงานตั้งใจทำงานเพื่อหวังความดี ความชอบเป็นกรณีพิเศษ

## 2.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการรับรู้พฤติกรรมเชิงบวก

จิตวิทยาเชิงบวก ส่งเสริมการเรียนรู้ โดยมีหลักการให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจจากภายใน มีอารมณ์ด้าน บวก ทำให้เรียนรู้ได้อย่างสนุกสนาน เพลิดเพลิน จนลืมเวลา เกิดความไหลลื่นในการเรียนรู้ ซึ่งจะทำให้ เปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ในการเรียนรู้นั้นผู้เรียนมีแรงจูงใจ มีส่วนร่วมเกิดความสัมพันธ์ ความผูกพันกับผู้เรียน ด้วยกันและกับผู้สอน เชื่อมโยงกับชีวิตจริง เกิดความสำเร็จในตนเอง นำไปใช้ได้ในอนาคต

การเรียนรู้ในแนวทางนี้อย่างเดียวจะทำให้ผู้เรียนมีชีวิตที่กังวลและซึมเศร้าได้ง่าย ชีวิตเต็มไปด้วยความกังวล และความกลัว โดยเฉพาะเมื่อเกิดปัญหา หรือความล้มเหลว จะเครียดและซึมเศร้าได้มาก มอตนเองไม่ดี เพราะถูกฝึกมาให้ชีวิตต้องป้องกันความผิดพลาดตลอดเวลา ผู้สอนควรระมัดระวังทัศนคติเชิงลบนี้ เพราะถ้าใช้มากๆโดยไม่มีด้านบวก จะเกิดปัญหาในบุคลิกภาพ ผู้สอนควรหาทางใช้แนวคิดของ Positive Psychology เพื่อให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจจากภายในได้ และช่วยให้ผู้เรียนมีความสุขมีพลังต่อสู้ได้กับความล้มเหลว ไม่ติดอยู่กับความสำเร็จแต่เพียงอย่างเดียว

แนวทางของ Positive psychology (Martin Seligman) มีหลักการสรุป 5 มิติ ดังนี้

P-Positive Emotion ผู้เรียนเกิดความรู้สึกทางบวก เช่น สนุก ตื่นเต้น ทำทายาท ชวนคิด อยากรู้ อยากเอาชนะ อยากเปลี่ยนแปลง ชื่นชมตนเอง ชื่นชมผู้อื่น รู้สึกดีต่อตนเอง ภูมิใจตนเอง ชื่นชมกลุ่ม กิจกรรมในการเรียนรู้ จึงออกแบบให้ ผู้เรียนมีส่วนร่วม ทำงานร่วมกัน ช่วยกันแก้ปัญหา และเอาชนะอุปสรรคต่างๆ ด้วยกัน เมื่อจบการเรียนรู้ ผู้เรียนเกิดความรู้สึกเห็นคุณค่าตนเอง ภูมิใจตนเอง อยากเรียนรู้ต่อไปด้วยตัวเอง

E-Engagement ผู้เรียนมีพฤติกรรมมีส่วนร่วม ในกิจกรรม แสดงความร่วมมือ ไม่สนใจกิจกรรมอื่น ให้เวลา และทุ่มเทเพื่อกิจกรรม การออกแบบกิจกรรมที่ดี จะช่วยให้เกิดความร่วมมือกับผู้อื่นและร่วมใจกันในกลุ่ม การใช้กระบวนการกลุ่ม มีการแบ่งกลุ่มที่เสมอภาค ฝึกให้ทำงานร่วมกับผู้อื่นที่แตกต่างกัน เน้นกระบวนการกลุ่ม (process) มากกว่าผลงานกลุ่ม (product) มีการสังเกตพฤติกรรมกลุ่มร่วมกับการสอนงานกลุ่ม (group coaching) มีการประเมินกลุ่ม และ feedback สม่ำเสมอ จะช่วยให้เกิดความร่วมมือนี้ ผู้สอนควรมีการสังเกตพฤติกรรมกลุ่มมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง และช่วยเหลือผู้เรียนที่ไม่เชื่อมโยงกับกลุ่ม

R-Relationship ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างดี มีความร่วมมือร่วมใจ (collaboration) เป็นอันหนึ่งอันเดียว (cohesion) มีการสื่อสาร (communication) การร่วมทุกข์ร่วมสุข (sharing) มีความเป็นผู้นำผู้ตาม (leadership) ในความสัมพันธ์ที่ดีนั้น มีความรู้สึกที่ดีตามมา เห็นคุณค่าของการทำงานกลุ่ม ยอมรับความแตกต่าง ได้ช่วยเหลือส่งเสริมกัน สะท้อนถึงการทำงานหรือใช้ชีวิตกันในสังคมในกลุ่มที่ต้องการเน้นทักษะสังคมในการทำงานร่วมกัน การประเมินเพื่อสร้างสรรค์โดยไม่มีคะแนน จะช่วยให้เกิดการพัฒนาผู้เรียน

M-Meaning สิ่งการเรียนรู้มีความหมายสำคัญ มีคุณค่า ตอบคำถามของเป้าหมายชีวิต สัมพันธ์กับการเรียนรู้ในอดีต ชวนให้คิดถึงการเรียนรู้เดิม สัมพันธ์กับปัจจุบัน คือ ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงความคิด ความเชื่ออะไร เกิดการเปลี่ยนแปลงใดในปัจจุบัน ทำให้มีแรงจูงใจจะทำอะไรต่อไป สัมพันธ์กับอนาคต จะนำไปใช้กับชีวิตได้อย่างไร ผู้สอนควรช่วยให้ผู้เรียนเห็นความสัมพันธ์นี้เป็นระยะๆ จะช่วยให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญและคุณค่าของสิ่งที่เรียน

A-Accomplishment การเรียนรู้ทำให้เกิดความสำเร็จอะไรในชีวิต ผู้เรียนเกิดความรู้สึกทางบวกเมื่อได้ทบทวนว่าได้อะไรบ้าง แม้แต่เป็นเรื่องเล็กน้อย เช่น ได้ความรู้ ข้อคิด ได้ทักษะ ได้ทัศนคติใหม่ เช่น เกิดความอยากรู้ อยากเรียน อยากอ่าน อยากแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่ม

สรุปการสร้างจิตวิทยาเชิงบวก ใช้แนวทาง 5 ประการ เรียกว่า PERMA ในทฤษฎีการเรียนรู้ ควรให้ผู้เรียนสะท้อนการเรียนรู้ (reflection) โดยแสดง PERMA ว่าในการเรียนรู้นั้นความรู้สึกอย่างไร เป็นความรู้สึกด้านบวกหรือไม่ (positive emotion) ความความสัมพันธ์ผูกพันกับเพื่อนๆและผู้สอน (relationship) มาก



น้อยแค่ไหน ความมีส่วนร่วมในกิจกรรม (engagement)นั้นอย่างไร สิ่งที่เราเรียนรู้ใหม่นั้นมีผลต่อชีวิตอย่างไร (meaning) และรู้สึกว่าได้ทำอะไรสำเร็จบ้าง (accomplishment)

## 2.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับเว็บแอปพลิเคชันเพื่อช่วยส่งเสริมพัฒนาแรงจูงใจและการรับรู้พฤติกรรมเชิงบวก

แอปพลิเคชัน (Application) หมายถึง โปรแกรม หรือชุดคำสั่ง ที่ใช้ควบคุมการทำงานของ คอมพิวเตอร์ เคลื่อนที่และอุปกรณ์ต่อพ่วงต่างๆ เพื่อให้ทำงานตามคำสั่ง และตอบสนองความต้องการ ของผู้ใช้ โดยแอปพลิเคชัน (Application) จะต้องมีสิ่งที่เรียกว่า ส่วนติดต่อกับผู้ใช้ (User Interface หรือ UI) เพื่อเป็นตัวกลาง การใช้งานต่างๆ ประเภทของแอปพลิเคชัน 1. แอปพลิเคชันระบบ เป็นส่วนซอฟต์แวร์ระบบหรือระบบปฏิบัติการ (Operating system) ที่ทำหน้าที่ควบคุมการทำงานของอุปกรณ์และรองรับการใช้งานของ แอปพลิเคชันหรือโปรแกรมต่างๆ ที่ติดตั้งอยู่ภายในคอมพิวเตอร์เคลื่อนที่ 2. แอปพลิเคชันที่ตอบสนองความต้องการของกลุ่มผู้ใช้ เป็นซอฟต์แวร์ประยุกต์หรือโปรแกรม ประยุกต์ ที่ทำงานภายใต้ระบบปฏิบัติการ มีวัตถุประสงค์เฉพาะอย่าง เนื่องจากผู้มีความต้องการใช้ แอปพลิเคชันที่แตกต่างกัน จำนวนของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์เคลื่อนที่มีหลากหลายชนิด ขนาดหน้าจอ ที่แตกต่าง จึงมีผู้ผลิตและพัฒนาแอปพลิเคชันใหม่ๆ ขึ้นเป็นจำนวนมาก เพื่อรองรับการใช้งานใน ทุกๆ ด้าน

### การพัฒนาระบบแอปพลิเคชัน

การพัฒนาระบบสารสนเทศ (Information System Development) ระบบสารสนเทศ สามารถแบ่งออกเป็นระบบย่อยได้มากมาย เช่น ระบบประมวลผลข้อมูล ระบบสารสนเทศเพื่อการ จัดการ ระบบสนับสนุน การตัดสินใจ หรือระบบผู้เชี่ยวชาญ เป็นต้น ซึ่งระบบสารสนเทศแต่ละชนิดจะ มีความแตกต่างกันในการ ดำเนินงาน และการใช้ฐานข้อมูล จึงต้องได้รับการพัฒนาขึ้นตาม คุณสมบัติเฉพาะ อย่างไรก็ตามการพัฒนา ระบบสารสนเทศจะมีลักษณะร่วมกันของการดำเนินงานที่ เป็นระบบและต้องอาศัยความเข้าใจในขั้นตอนการ ดำเนินงาน การศึกษาเรื่องการพัฒนาระบบ (System Development) จึงเป็นสิ่งสำคัญ ไม่แต่เฉพาะบุคคลที่ ปฏิบัติงานเกี่ยวกับสารสนเทศแต่มี ความจำเป็นสำหรับสมาชิกอื่นขององค์กรที่ต้องเกี่ยวข้องในฐานะผู้ใช้ ระบบ การพัฒนาระบบสารสนเทศเป็นกระบวนการที่ใช้เทคนิคการศึกษา การวิเคราะห์ และการ ออกแบบ ระบบสารสนเทศขององค์กรให้สามารถดำเนินงานอย่างมีประสิทธิภาพ โดยบางครั้งจะ เรียกวิธีการ ดำเนินงานในลักษณะนี้ว่า “การวิเคราะห์และออกแบบระบบ (System Analysis and Design)” เนื่องจาก ผู้พัฒนาระบบต้องศึกษาและวิเคราะห์กระบวนการ การไหลเวียนของข้อมูล ตลอดจนความสัมพันธ์ระหว่าง ปัจจัยนำเข้า ทรัพยากรดำเนินงาน และผลลัพธ์ เพื่อทำการออกแบบ ระบบสารสนเทศใหม่ แต่ในความเป็นจริง การพัฒนาระบบมิได้สิ้นสุดที่การออกแบบ ผู้พัฒนาระบบ จะต้องดูแลการจัดการ การติดตั้ง การดำเนินงาน และประเมินระบบว่าสามารถดำเนินงานได้ตาม ต้องการหรือไม่ ตลอดจนกำหนดแนวทางในการพัฒนา ระบบในอนาคต อย่างไรก็ตามทั้ง “การ 8 พัฒนาระบบ” และ “การวิเคราะห์และออกแบบระบบ” ใน ความหมายที่ทดแทนกัน การพัฒนาระบบ สารสนเทศเป็นงานที่ละเอียดอ่อนเกี่ยวข้องกับบุคลากรและ ส่วนประกอบขององค์กรในหลายด้าน จึง ต้องมีแนวทางและแผนดำเนินงานที่เป็นระบบ เพื่อที่จะให้ระบบที่

ถูกพัฒนาขึ้นมีความสมบูรณ์ตรง ตามความต้องการและสร้างความพอใจแก่ผู้ใช้ แต่ถ้าระบบที่พัฒนาขึ้นมีปัญหาหรือขาดความ เหมาะสมก็อาจก่อให้เกิดผลเสียทั้งโดยตรงและทางอ้อมแก่ธุรกิจ โดยเฉพาะในด้าน ค่าใช้จ่ายที่สูงและ ความเชื่อมั่นที่สูญเสียไป

## 2.4 งานวิจัยหรือโครงการที่เกี่ยวข้อง

ฐาปกร ฤทธิมะหา และคณะ(2566) ศึกษา ความสัมพันธ์ระหว่างแรงจูงใจในการเรียนชีววิทยาและความเข้าใจแนวคิดทางชีววิทยาของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า ระดับแรงจูงใจด้านการควบคุมความเชื่อในการเรียนมีค่าเฉลี่ยของระดับแรงจูงใจสูงสุดเท่ากับ 4.13 ซึ่งอยู่ในระดับสูง แสดงให้เห็นว่านักเรียนเชื่อว่าการเรียนชีววิทยาให้เข้าใจนั้นขึ้นอยู่กับความสามารถและความพยายามของตนเอง รองลงมาเป็นแรงจูงใจด้านอื่นซึ่งอยู่ในระดับการมีแรงจูงใจปานกลาง ได้แก่ แรงจูงใจด้าน การตั้งเป้าหมายภายนอก การตั้งเป้าหมายภายใน การให้คุณค่าต่อสิ่งที่กระทำ และการรับรู้ความสามารถของตนเองในการเรียนและประสิทธิภาพ

ชวิศา พิศาลวัชรินทร์ (2563) ศึกษา การศึกษาแรงจูงใจของผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในการเรียนภาษาอังกฤษที่โรงเรียนกวดวิชา พบว่า คะแนนเฉลี่ยของแรงจูงใจภายในและภายนอกอยู่ในระดับปานกลาง โดยในส่วนของแรงจูงใจภายในพบว่า ต้องการเก่งภาษาอังกฤษ ได้รับคะแนนเฉลี่ยสูงสุด และสนใจในสังคมและวัฒนธรรม

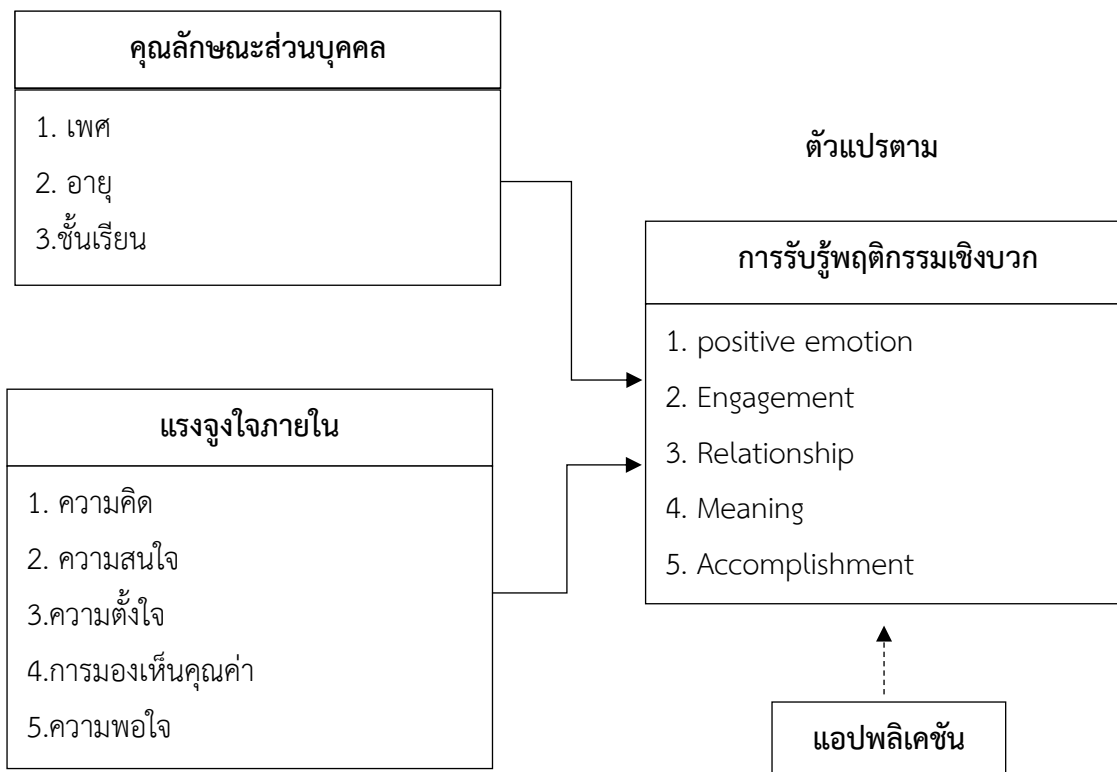
เสาวลักษณ์ ศักดิ์สิทธิ์(2568) ศึกษา การประยุกต์ใช้หลักศาสนาในการส่งเสริมจริยธรรมของนักเรียนมัธยมศึกษา พบว่า นักเรียนแสดงพฤติกรรมที่ดีที่ดีขึ้นในด้านจริยธรรม เช่น การแสดงความเคารพและการให้เกียรติกัน การแสดงออกถึงความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบมากขึ้น โดยมีการ ประเมินจากผลสำรวจความคิดเห็นของนักเรียนและครูที่เห็นว่ามึนักเรียนจำนวนมากที่เข้าใจและนำหลักการเหล่านี้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน 2) ผลของการประยุกต์ใช้หลักศาสนาในการส่งเสริมพฤติกรรมเชิงบวกของนักเรียนมัธยมศึกษา พบว่า นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมที่เน้นหลักศาสนา เช่น การทำกิจกรรมจิตอาสาการช่วยเหลือเพื่อนร่วมชั้นเรียน และการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มที่มีเป้าหมายเพื่อการส่งเสริมพฤติกรรมดี

สุนนทิพย์ บุญเกิด (2566) ศึกษา การประยุกต์ใช้แนวคิดจิตวิทยาเชิงบวก เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้และการเรียนรู้ตลอดชีวิตในยุค BANI พบว่า การเสริมสร้างคุณภาพชีวิต รวมถึงสุขภาพกายและสุขภาพจิต ได้เสนอแนวทางที่มีคุณค่าในการสร้างแรงจูงใจใน การเรียนรู้ ซึ่งช่วยให้บุคคลสามารถปรับตัวได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อความท้าทายและการเปลี่ยนแปลงในยุค BANI ส่งผลให้เกิดทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง และการเรียนร้ตลอดชีวิต กรอบแนวคิด PERMA ซึ่งประกอบด้วย อารมณ์เชิงบวก(Positive Emotions) การมีส่วนร่วม (Engagement) ความสัมพันธ์ (Relationships) ความหมาย (Meaning) และความสำเร็จ (Accomplishment) เป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพสำหรับการจัดการการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมทัศนคติเชิงบวกและความสุขในการเรียนรู้ กรอบแนวคิดนี้ยังเป็นหัวข้อที่น่าสนใจสำหรับการวิจัยในอนาคตที่ควรศึกษาเพิ่มเติม เพื่อปรับปรุงแนวปฏิบัติและผลลัพธ์ทางการศึกษาในบริบทของโลก BANI

## 2.5 กรอบแนวคิดของโครงการ

การทบทวนแนวคิดและงานวิจัยที่มีความเกี่ยวข้อง จะเห็นได้ว่า แรงจูงใจภายในเป็นสิ่งผลักดันจากภายในตัวบุคคลซึ่งอาจจะเป็นเจตคติ ความคิด ความสนใจ ความตั้งใจ การมองเห็นคุณค่า ความพอใจ และการรับรู้พฤติกรรมเชิงบวก มาใช้เป็นแนวทางศึกษา แรงจูงใจของการรับรู้พฤติกรรมเชิงบวกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดสิงห์บุรี

### ตัวแปรต้น



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## บทที่ 3

### วิธีการดำเนินการ

การศึกษาทำโครงการครั้งนี้ เป็นการศึกษา แรงจูงใจของการรับรู้พฤติกรรมเชิงบวกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดสิงห์บุรี ซึ่งผู้ศึกษาได้ดำเนินการค้นคว้าตามขั้นตอน ดังนี้

#### 1. รูปแบบการดำเนินโครงการ

รูปแบบการดำเนินโครงการประเภทสำรวจและรวบรวมข้อมูลรวมถึงทฤษฎีหรือการอธิบายมีการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณโดยใช้แบบสอบถาม

#### 2. การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

##### 2.1 ประชากร

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.5) โรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดสิงห์บุรี ที่กำลังศึกษา ในปีการศึกษา 2568 จำนวน      คน

##### 2.2 กลุ่มตัวอย่าง

ผู้ศึกษานำกลุ่มตัวอย่างจากประชากรทั้งหมดเพื่อให้เพียงพอไม่มีการสุ่มตัวอย่าง

#### 3. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นแบบสอบถามจำนวน 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามคุณลักษณะส่วนบุคคล

ตอนที่ 2 แบบสอบถามแรงจูงใจภายใน

ตอนที่ 3 แบบสอบถามการรับรู้พฤติกรรมเชิงบวก

ตอนที่ 4 การเสริมนวัตกรรมแอปพลิเคชัน

#### 4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้ศึกษาได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการศึกษาค้นคว้า โดยมีขั้นตอนนี้

3.1 ผู้ศึกษานำแบบสอบถามไปเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง ชี้แจงวัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้าและขอความอนุเคราะห์ให้นักเรียนทำแบบสอบถาม

3.2 ผู้ศึกษาตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถามที่ได้รับ เพื่อใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม และจัดทำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์

3.3 ผู้ศึกษานำแบบสอบถามไปเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง ชี้แจงวัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้าและขอความอนุเคราะห์ให้นักเรียนทำแบบสอบถาม จำนวน      ชุด

3.5 ผู้ศึกษาตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถามที่ได้รับ เพื่อใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

## 5. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้ศึกษาดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามวิธีการทางสถิติด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ (Percentage) สำหรับวิเคราะห์ข้อมูลของ คุณลักษณะส่วนบุคคล แรงจูงใจภายใน การรับรู้พฤติกรรมเชิงบวก

### บรรณานุกรม

- ฐาปกรณ์ ฤทธิมะหา และคณะ. (2566). ความสัมพันธ์ระหว่างแรงจูงใจในการเรียนชีววิทยาและความเข้าใจแนวคิดทางชีววิทยาของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, สาขาวิชาการศึกษาวิทยาศาสตร์). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ชวิศา พิศาลวัชรินทร์. (2563). การศึกษาแรงจูงใจของผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในการเรียนภาษาอังกฤษที่โรงเรียนกวดวิชา (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ). มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ดร.พนม เกตุมาน. (2561, 17 ตุลาคม). จิตวิทยาเชิงบวกกับการเป็นครูยุคใหม่. สืบค้นจาก <https://drpanom.wordpress.com/2018/10/17/จิตวิทยาเชิงบวกกับการ/>
- รัตนเสรีเกียรติ, ส. (มปป.). ทฤษฎีของการจูงใจ (Theories of Motivation). สืบค้นเมื่อ 25 กรกฎาคม 2568, จาก <https://pmcexpert.com/ทฤษฎีของการจูงใจ-theories-of-motivation/>
- เสาวลักษณ์ ศักดิ์สิทธิ์. (2568). การประยุกต์ใช้หลักศาสนาในการส่งเสริมจริยธรรมของนักเรียนมัธยมศึกษา (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, สาขาวิชาการศึกษาศาสนา). มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- สุนนทิพย์ บุญเกิด. (2566). การประยุกต์ใช้แนวคิดจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อสร้างแรงใจในการเรียนรู้และการเรียนรู้ตลอดชีวิตในยุค BANI (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา). มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์