



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์โดยใช้เกมเศรษฐกิจเพื่อการเรียนรู้แผนแม่บ้าน
ในรายวิชาการทำความสะอาดและการจัดเตรียมห้องพักในงานแม่บ้านโรงแรม ของ
นักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาการโรงแรมและท่องเที่ยว
วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย

อิสราภรณ์ สำราญจิตต์
แผนกวิชาการโรงแรมและท่องเที่ยว

วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย

2567

ชื่อโครงการพิเศษ การพัฒนาผลสัมฤทธิ์โดยใช้เกมเศรษฐีเพื่อการเรียนรู้แผนกแม่บ้าน
 ในรายวิชาการทำความสะอาดและการจัดเตรียมห้องพักในงานแม่บ้านโรงแรม ของนักศึกษาระดับชั้น
 ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาการโรงแรมและท่องเที่ยว วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย
ชื่อ นามสกุล อิสราภรณ์ สำราญจิตต์
สาขาวิชา การโรงแรมและการท่องเที่ยว
ปีการศึกษา 2567

บทคัดย่อ

โครงการสิ่งประดิษฐ์ เรื่องเกมเศรษฐีเพื่อการเรียนรู้แผนกแม่บ้าน จัดทำขึ้นเพื่อสร้างเกมการศึกษา เพื่อนำมาศึกษาใช้ในการเรียนวิชาเกี่ยวกับการทำงานแผนกแม่บ้านต่างๆ เพื่อสำรวจความพึงพอใจในการใช้เกมการศึกษาประกอบการเรียนรู้ ทั้งนี้คณะผู้จัดทำรวบรวมข้อมูลเนื้อหาที่เกี่ยวข้องจากหนังสือเรียนและเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ตไว้ ได้จัดทำเป็นรูปแบบเกมการศึกษาเกมเศรษฐี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่น่าสนใจ น่าเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช) ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาการโรงแรมและการท่องเที่ยว วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย จำนวน 30 คน ซึ่งได้จากการสุ่มแบบ แบ่งกลุ่มเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ 1)แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีลักษณะเป็นแบบทดสอบปรนัย จำนวน 20 ข้อ 2) แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้โมเดลอาหารแลกเปลี่ยน จำนวน 1 แผน ใช้ระยะเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 วัน วันละ 2 ชั่วโมง รวม 8 ชั่วโมง 3) แบบประเมินความพึงพอใจในการใช้โมเดลอาหารแลกเปลี่ยน สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าความแปรปรวน ค่าอำนาจจำแนก การทดสอบt-test

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1) เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยระหว่างคะแนนผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้ t-test นักเรียนมีผลคะแนนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 7.43 ผลคะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 13.20 ผลการทดสอบ t-test อยู่ที่ 14.50 พบว่า นักเรียนมีผลคะแนนหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2) แบบประเมินความพึงพอใจในการใช้โมเดลอาหารแลกเปลี่ยน นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาการโรงแรมและการท่องเที่ยว มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.50 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : เกมเศรษฐี แผนกแม่บ้าน

Special project Development of Learning Achievement Using a Monopoly-Based Learning Game for the Housekeeping Department in the Cleaning and Room Preparation Course for First-Year Vocational Certificate Students in the Hotel and Tourism Department, Ban Khai Technical College

Author Issaraporn Samranjit

Faculty Hotel and Tourism Department

Academic year 2024

ABSTRACT

This invention project, "Monopoly-Based Learning Game for the Housekeeping Department," was developed as an educational tool for studying various aspects of housekeeping operations. The project aimed to assess students' satisfaction with using an educational game to support learning. The content was gathered from textbooks and online sources and was structured into a Monopoly-style educational game to make learning more engaging and interactive.

The sample group consisted of 30 second-year Vocational Certificate (VC) students from the Hotel and Tourism Department at Ban Khai Technical College, selected through cluster sampling. The research instruments included: A multiple-choice achievement test with 20 questions.

A lesson plan incorporating an exchange model game over four weeks (one day per week, two hours per session, totaling eight hours).

A satisfaction assessment for using the exchange model game. The statistical analysis involved calculating the mean, standard deviation, variance, discrimination index, and t-test.

Research Findings:

A comparison of pre-test and post-test scores using a t-test showed that the average pre-test score was 7.43, while the average post-test score was 13.20, with a t-test value of 14.50. This indicates a statistically significant improvement in students' learning achievement at the 0.05 significance level.

The satisfaction assessment for using the exchange model game among second-year VC students in the Hotel and Tourism Department had an average score of 4.50, indicating a high level of satisfaction.

Keywords: Monopoly learning game, Housekeeping department

กิตติกรรมประกาศ

จากการทำงานวิจัยนี้ ขอกราบขอบพระคุณท่าน ผู้อำนวยการ รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ หัวหน้าแผนกวิชาการโรงแรมและการท่องเที่ยว และครูแผนกวิชาการโรงแรมและการท่องเที่ยว ที่กรุณาให้คำปรึกษาและแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะ ที่เป็นประโยชน์จนกระทั่งได้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ณ โอกาสนี้

ผู้ที่ให้ความอนุเคราะห์ให้ข้อมูลสถิติการมาเรียนของนักเรียนตลอดปีการศึกษาและคณะอาจารย์ ที่ให้ความร่วมมือในการเก็บข้อมูลนักเรียนประจำชั้นทุกวัน จนทำให้งานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

อิสราภรณ์ สำราญจิตต์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญภาพ	ฉ
สารบัญตาราง	ช
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ	1
1.2 วัตถุประสงค์	2
1.3 ขอบเขตการศึกษา	2
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ	2
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	3
2.1 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	3
2.2 ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	17
บทที่ 3 วิธีดำเนินการ	18
3.1 วัสดุอุปกรณ์	18
3.2 วิธีดำเนินการ	18
3.3 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	20
3.4 เครื่องมือในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ	20
3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล	21
3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล	21
3.7 สถานที่ดำเนินการ	22
3.8 ระยะเวลาดำเนินการ	22
บทที่ 4 ผลการวิจัย	23
4.1 การวิเคราะห์ข้อมูล	23
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของผู้เชี่ยวชาญ	23
4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของนักศึกษา	24
4.4 ค่าเฉลี่ยน้ำหนักความคิดเห็น	26

สารบัญ (ต่อ)

บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	27
5.1 สรุปผลการวิจัยอภิปรายผล	27
5.2 ข้อเสนอแนะ	28
บรรณานุกรม	29
ภาคผนวก	30
ภาคผนวก ก แบบสอบถามความคิดเห็นนักศึกษาของเกมเศรษฐี เพื่อการเรียนรู้แผนกแม่บ้าน	31
ภาคผนวก ข แบบสอบถามความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญของเกมเศรษฐี เพื่อการเรียนรู้แผนกแม่บ้าน	38
ภาคผนวก ค วิธีดำเนินการเกมเศรษฐีเพื่อการเรียนรู้แผนกแม่บ้าน	43
ประวัติผู้ศึกษา	47

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 King size bed	3
2.2 Queen size bed	4
2.3 Double bed	4
2.4 Triple bed	5
2.5 Twin bed	5
2.6 Single bed	6
2.7 Extra bed	6
2.8 Standard room	9
2.9 Superior room	10
2.10 Deluxe room	10
2.11 Suit room	11

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
4.1 ผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกเพศของผู้เชี่ยวชาญ	23
4.2 ผู้ตอบแบบสอบถามการจำแนกกลุ่ม	24
4.3 ค่าเฉลี่ยน้ำหนักความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อรายการ ข้อกำหนดการวิจัยและการวิเคราะห์ข้อมูล	24
4.4 ผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกเพศของนักศึกษา	24
4.5 ผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกสาขาวิชา	25
4.6 ค่าเฉลี่ยน้ำหนักความคิดเห็นของนักศึกษาต่อรายการ ข้อกำหนดการวิจัยและการวิเคราะห์ข้อมูล	25

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

งานแม่บ้านโรงแรม คือ งานที่อยู่ในแผนกแม่บ้านตามโครงสร้างการบริหารงานโรงแรม ปฏิบัติงานดูแลรับผิดชอบครอบคลุมงานทั้งภายในและภายนอกโรงแรมให้อยู่ในสภาพที่เรียบร้อย สะอาด สวยงาม สะดวกสบายและปลอดภัยในทุกๆพื้นที่ของโรงแรมทำให้ผู้มาใช้บริการเกิดความประทับใจและกลับมาใช้บริการอย่างต่อเนื่อง นับได้ว่าแผนกแม่บ้านโรงแรมเป็นแผนกที่มีความสำคัญแผนกหนึ่งในโรงแรมที่สร้างความเจริญมั่นคงให้แก่ธุรกิจโรงแรม

แผนกแม่บ้าน เป็นแผนกที่มีความสำคัญในการให้บริการของโรงแรมถึงแม้ว่าจะเป็นแผนกที่ไม่ได้มีการติดต่อโดยตรงกับแขกก็ตาม แผนกแม่บ้านจะเป็นแผนกที่รับผิดชอบในการทำความสะอาดห้องพัก ถ้าห้องพักไม่สะอาดก็ไม่สามารถนำออกมาขายให้กับแขกได้นอกจากนี้สถานที่ต่างๆ ในโรงแรมที่มีส่วนในการให้บริการกับแขกจำเป็นต้องมีการทำความสะอาด การดูแลและการซ่อมแซมให้อยู่ในสภาพที่ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นบริเวณห้องโถง สรรวายน้ำ ทางเดินต่างๆ บริเวณห้องอาหาร เป็นต้น กล่าวได้ว่าแผนกแม่บ้านที่มีประสิทธิภาพมีหน้าที่ในการรักษาความสะอาด บำรุงรักษาสิ่งของต่างๆ รวมถึงทุกสิ่งทุกอย่างที่มีผลต่อการประกอบการขอธุรกิจโรงแรมไม่เพียงแต่การเตรียมห้องพักแขกที่ตรงต่อเวลาเป็นประจำแล้ว ยังมีหน้าที่ต้องดูแลรักษาในทุกสิ่งทุกอย่างให้เหมือนกับวันที่โรงแรมเพิ่งเปิดดำเนินการเป็นวันแรกอีกด้วย นอกจากหน้าที่ในการทำความสะอาดต่างๆ แล้วแผนกแม่บ้านยังเปรียบเสมือนกับการเป็นหูเป็นตาของโรงแรมในเรื่องของการช่วยสอดส่องดูแลความผิดปกติต่างๆ ที่เกิดขึ้นในโรงแรมและห้องพักแขก เพราะสามารถเข้าถึงในห้องพักแขกและสถานที่อื่นๆ ได้และช่วยให้แขกเกิดความมั่นใจในเรื่องความปลอดภัยในการเข้าพักอีกทางหนึ่ง ดังนั้น แผนกแม่บ้านจึงมีความสำคัญต่อการดำเนินธุรกิจโรงแรมในด้านต่างๆ

โดยกระแสนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ทำให้พบว่าการเล่นเกมหรือเกมกระดาน (Road Game) เป็นอีกหนึ่งกิจกรรมที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย สามารถสร้างความสนุกสนานผสมผสานเข้ากับการเรียนรู้ได้อย่างดี เป็นสื่อที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจและต้องการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ซึ่งกิจกรรมบอร์ดเกมทางการศึกษามีกระบวนการในการเล่นเช่นเดียวกับบอร์ดเกมทั่วไป โดยบอร์ดเกมการศึกษา ควรมิกติดง่าย ๆ ที่เด็กสามารถเล่นด้วยคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มได้ นอกจากนี้การเล่นบอร์ดเกมยังสามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้สนุกมากยิ่งขึ้น ทำให้ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลาย ลดความเครียด อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมพัฒนาทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อสร้างเกมการศึกษา

1.2.2 เพื่อนำเกมการศึกษามาใช้ในวิชางานแม่บ้าน

1.2.3 เพื่อสำรวจความพึงพอใจในการใช้เกมการศึกษาประกอบการเรียนรู้งานแม่บ้าน

1.3 ขอบเขตการศึกษาค้นคว้า

1.3.1 คณะผู้จัดทำได้ทำการออกประเมินกับนักเรียนนักศึกษาของวิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย จำนวน 2,301 คน

1.3.2 คณะผู้จัดทำได้ทำการติดต่อกับนักเรียนนักศึกษาของวิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 ได้เกมการศึกษาแผนกแม่บ้าน

1.4.2 นักเรียนได้ใช้เกมการศึกษา ในการเรียนวิชางานแม่บ้าน และในเวลาว่าง

1.4.3 นักเรียนมีความพึงพอใจในการใช้เกมการศึกษา เกมเศรษฐกิจเพื่อการเรียนรู้แผนกแม่บ้าน

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.5.1 เกมเศรษฐกิจ หมายถึง เกมที่ผู้จัดทำได้สร้างขึ้นโดยอ้างอิงเนื้อหาจากหนังสือเรียนและเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ต

1.5.2 ความพึงพอใจ หมายถึง ความพึงพอใจในเนื้อหาของเกม ความรู้ที่ได้รับ ความสนุกสนานที่ได้รับรูปแบบของเกม และความพึงพอใจโดยรวม

บทที่ 2

เอกสารที่เกี่ยวข้องและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

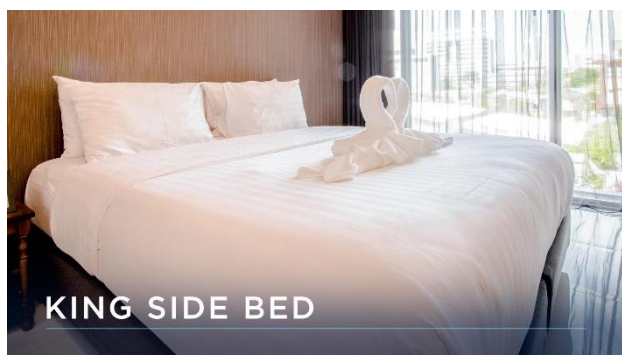
2.1 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

งานแม่บ้านโรงแรม คือ งานที่อยู่ในแผนกแม่บ้านตามโครงสร้างการบริหารงานโรงแรม ปฏิบัติงานดูแลรับผิดชอบครอบคลุมงานทั้งภายในและภายนอกโรงแรมให้อยู่ในสภาพที่เรียบร้อย, สะอาด, สวยงาม, สะดวกสบายและปลอดภัยในทุกๆพื้นที่ของโรงแรมทำให้ผู้มาใช้บริการเกิดความประทับใจและกลับมาใช้บริการอย่างต่อเนื่อง นับได้ว่าแผนกแม่บ้านโรงแรมเป็นแผนกที่มีความสำคัญแผนกหนึ่งในโรงแรมที่สร้างความเจริญมั่นคงให้แก่ธุรกิจโรงแรม

2.1.1 ชนิดเตียง

2.1.1.1 King size bed

King size bed คือ เตียงเดี่ยวที่มีขนาด 6 ฟุตแต่บางแห่งที่พักรวมมีขนาด 7 ฟุตเลยก็ได้ เตียงนี้จะ เป็นเตียงใหญ่สุดของโรงแรม พบได้มากตามโรงแรมต่างๆ มีขนาด 80×80 นิ้ว สำหรับห้องขนาดใหญ่ของโรงแรม เช่น Deluxe และ Suite



ภาพที่ 2.1 King size bed
ที่มา : hotelsup (2565)

2.1.1.2 Queen size bed

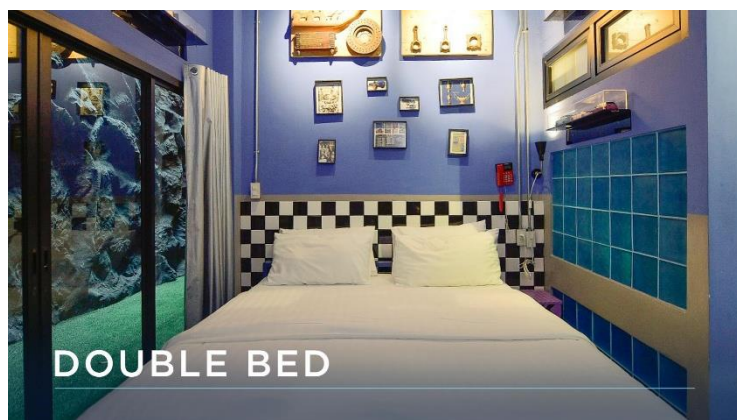
Queen size bed คือ เตียงเดี่ยวที่มีขนาด 5 ฟุต มีขนาด 60×80 นิ้ว สามารถนอนได้ 2 คน ส่วนใหญ่ห้องที่มีขนาดไม่ใหญ่มากจะพบเตียง Queen Size Bed มากกว่าเตียง King Size Bed



ภาพที่ 2.2 Queen size bed
ที่มา : hotelsup (2565)

2.1.1.3 Double bed

Double bed คือ เตียงเดี่ยวขนาดใหญ่เป็น 2 เท่าของ Single bed ขนาดของเตียงจะมีขนาดประมาณ 7x6.5 ฟุต สำหรับห้อง Double Bed Room เหมาะสำหรับการนอน 2 คนบนเตียงเดียวกัน ซึ่งปกติส่วนใหญ่จะเป็น คู่รัก หรือ สามี-ภรรยา ที่มักจะใช้เตียงประเภทนี้ โดยเตียงประเภทนี้ส่วนใหญ่ มักจะมีผ้าห่มเพียงแค่ 1 ผืน



ภาพที่ 2.3 Double bed
ที่มา : hotelsup (2565)

2.1.1.4 Triple bed

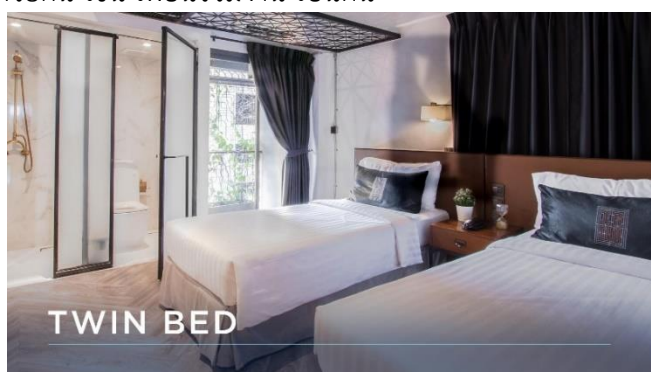
ส่วนใหญ่ห้องที่เป็น Triple Bed จะมีเตียงเดี่ยวขนาดใหญ่ 1 เตียงและเตียงเล็กอีก 2 เตียง หรือเตียงใหญ่ 1 เตียง และเตียงเล็ก 1 เตียง บางที่มีขนาดเตียงเท่ากันหมด เช่น เตียงขนาด 4 ฟุต 1 เตียง กับ 3.5 ฟุต 2 เตียง หรือ เตียง 3.5 ฟุต 3 เตียง ผู้ที่ต้องการใช้ห้องลักษณะนี้มักจะมีลักษณะแบบครอบครัว พ่อ แม่ ลูก รวม 3 ท่าน



ภาพที่ 2.4 Triple bed
ที่มา : hotelsup (2565)

2.1.1.5 Twin bed

Twin bed คือ ห้องที่มีเตียงเดี่ยวขนาด 3.5 ฟุต 2 เตียง หรือบางแห่งอาจจะใช้เตียงเดี่ยว 4 ฟุต 2 เตียง สามารถพักได้ 2 ท่าน ห้องพักประเภทนี้เหมาะสำหรับคนที่ต้องการนอนแยกเตียง เป็นที่นิยมสำหรับคนที่มาพักด้วยกัน เช่น เพื่อนร่วมงาน เป็นต้น



2.5 Twin bed

ที่มา : hotelsup (2565)

2.1.1.6 Single bed

Single bed คือ ห้องพักที่มีเตียงขนาด 3.5 ฟุต มักจะไม่ค่อยมีห้องแบบนี้ในโรงแรมหรือรีสอร์ทสมัยใหม่ ปกติแล้วใช้สำหรับการเข้าพักคนเดียว และทางโรงแรมก็มักจะเรียกห้องที่มีเตียงแบบนี้ว่า Single room แต่ปัจจุบันนี้เตียงขนาด 3.5 ฟุต เริ่มไม่ค่อยนิยมใช้ ส่วนใหญ่จะจัดให้เป็นเตียงขนาด 5 ฟุต แทน

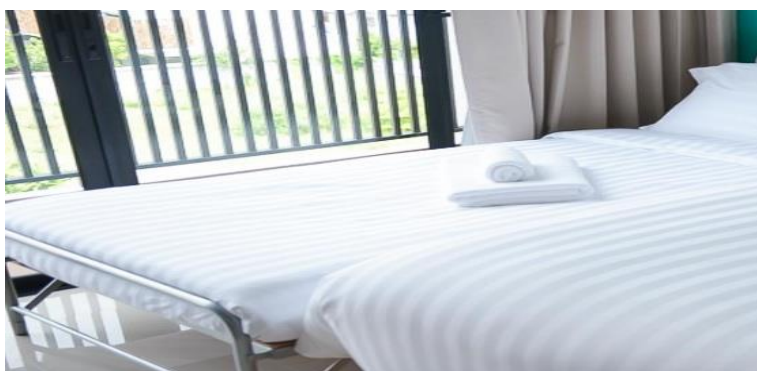


ภาพที่ 2.6 Single bed

ที่มา : hotelsup (2565)

2.1.1.7 Extra bed

Extra bed เป็นเตียงเสริม สำหรับมีผู้เข้าพักมากกว่าจำนวนที่กำหนด ทางโรงแรมจะมีบริการเตียงเสริมได้ห้องละ 1 เตียง



ภาพที่ 2.7 Extra bed

ที่มา : hotelsup (2565)

2.1.2 ตำแหน่งงานแม่บ้าน

2.1.2.1 หัวหน้าแผนกแม่บ้าน (Executive Housekeeper)

ในบางโรงแรมแผนกแม่บ้านทั้งหมดจะขึ้นอยู่กับผู้จัดการใหญ่ (general Manager) แต่ในบางโรงแรมแผนกแม่บ้านก็ขึ้นอยู่กับผู้จัดการส่วนหน้า (Font of House Manager) โดยงานหลักๆ ของหัวหน้าแผนกแม่บ้าน ได้แก่ การตรวจสอบงานส่วนต่างๆ ของแผนกว่าได้มาตรฐานที่วางไว้หรือไม่ ควบคุมงบประมาณค่าใช้จ่าย จัดตารางเวลาการทำงานของพนักงาน และการฝึกอบรม อีกทั้งต้องรับผิดชอบ

เรื่องกฎเกณฑ์ต่างๆ ที่จะแจกจ่ายให้พนักงานโรงแรม และคอยดูแลควบคุมห้องเก็บอุปกรณ์ทำความสะอาด

2.1.2.2 หัวหน้าแม่บ้าน (Head Housekeeper)

หัวหน้าแม่บ้านจะคอยดูแลตรวจตราการทำงานของผู้ช่วยแม่บ้าน หรือแม่บ้านประจำฟลอร์ 3 คนขึ้นไป ในกรณีเป็นโรงแรมขนาดเล็ก หัวหน้าแม่บ้านก็จะดูแลรับผิดชอบงานแผนกแม่บ้านทั้งหมด

2.1.2.3 แม่บ้านประจำฟลอร์หรือผู้ช่วยแม่บ้าน (Floor Housekeeper)

แม่บ้านประจำฟลอร์จะเป็นผู้ตรวจตราการทำงานของพนักงานทำความสะอาด หรือพนักงานดูแลห้องพัก เฉพาะที่ทำงานอยู่ที่ฟลอร์ใดฟลอร์หนึ่งของโรงแรม

2.1.2.4 พนักงานดูแลห้องพัก (Room Attendant)

พนักงานดูแลห้องพัก มีหน้าที่ทำความสะอาดและให้บริการต่างๆ ที่เกี่ยวกับห้องพัก เช่น ห้องนอน ห้องนั่งเล่น ห้องอาบน้ำ และห้องส้วม รวมถึงทางเดินหน้าห้องพักด้วย

2.1.2.5 พนักงานยกของ/ทำความสะอาด (Housekeeper)

มีหน้าที่ยกของหรือย้ายพวกเฟอร์นิเจอร์หนักๆ หรือนำขยะไปทิ้ง บางครั้งก็ทำความสะอาดบริเวณที่ใช้ร่วมกันในโรงแรมในเมืองไทยชื่อตำแหน่งนี้จะไม่ค่อยได้พบ ชื่อตำแหน่งที่นิยมใช้กันคือ Cleaner

2.1.2.6 หัวหน้าห้องผ้า (Line Room Supervisor)

หัวหน้าห้องผ้าจะรับผิดชอบผ้าทุกชนิดที่ใช้ในห้องรับแขก (เช่น ผ้าปูที่นอน ผ้าเช็ดตัว ผ้าห่ม เป็นต้น) ผ้าของห้องอาหารและแผนกจัดเลี้ยง (ได้แก่ ผ้าปูโต๊ะ ผ้าเช็ดปาก ผ้ารองถาด) และเครื่องแบบพนักงาน โดยการจ่ายผ้าที่ซักสะอาดแล้ว เก็บรวบรวมผ้าที่ใช้แล้ว ปะชุมชนผ้าที่ขาดและดูแลควบคุมการส่งผ้าไปซักที่แผนกซักรีดและการรับคืน ผ้าที่ซักแล้ว

2.1.3 การปูที่นอน

การปูเตียงสำหรับโรงแรมส่วนมากก็จะมี 2 แบบครับ คือ แบบผ้า 3 ผืน และแบบผ้านวมหรือดูเว้ (Duvet) แต่โรงแรมใหม่ ๆ ก็จะใช้เป็นดูเว้กันหมดแล้ว เพื่อประหยัดเวลาในการปูผ้า เพื่อความสวยงามและดูดีของโรงแรม

2.1.3.1 การปูแบบ 3 ผืน

ในการเก็บชายผ้า ก็จะมี 2 แบบ คือ เก็บเรียบตึงทุกด้าน หรือถ้าใครขยันหรือต้องการให้แขกนอนสบาย ก็จะมีการเบิ้ลเตียง หมายความว่า ที่ปลายเท้า จะมีการทบผ้าซ้อนกันไว้ประมาณ 1 คืบ เพื่อให้เวลาแขกนอนแล้วสามารถยกปลายเท้าตักน้ำได้

2.1.3.2 การปูแบบ Duvet (ดูเว้)

บางโรงแรมไม่มีการเก็บชายผ้า คือปูและปล่อยให้ชายผ้าห้อยตัวสวยๆ ลงมาเลย บางทีก็เก็บเฉพาะปลายเตียงและปล่อยชายด้านข้าง แล้วแต่นโยบายของโรงแรมแต่ละที่

2.1.4 สถานะของห้องพัก Room Status

2.1.4.1 หมวดห้องว่าง จะเป็น สเตตัสที่ขึ้นต้นด้วยตัว 'V' = Vacant

1) VC = Vacant Clean หมายถึง ห้องว่างสะอาด แม่บ้านทำความสะอาด แล้ว พร้อมสามารถให้แขก C/I ได้

2) VD = Vacant Dirty หมายถึง ห้องว่างสกปรก แขก C/O แล้ว แม่บ้าน จะต้องทำความสะอาดห้อง เพื่อให้แขกเข้าพักต่อ

3) VCI = Vacant Clean Inspected หมายถึง ห้องว่างสะอาด Supervisor ตรวจแล้ว

4) VCP = Vacant Clean Pick Up หมายถึง ห้องว่างสะอาด แต่ของภายใน ห้องยังไม่ครบ เช่น ยังไม่เต็มมินิบาร์ เป็นต้น

2.1.4.2 หมวดห้องไม่ว่าง จะเป็น สเตตัสที่ขึ้นต้นด้วยตัว 'O' = Occupied

1) OC = Occupied Clean ห้องมีแขกทำความสะอาดแล้ว หรือก็คือ ห้องที่ แขก C/I หรือเข้าพักแล้ว

2) OD = Occupied Dirty ห้องมีแขกยังไม่ได้ทำความสะอาด หรือมีแขก พักข้ามวันไปแล้ว

3) OCI = Occupied Clean Inspected ห้องมีแขกทำความสะอาดแล้ว Supervisor ตรวจแล้ว

2.1.4.3 หมวดห้องเสีย จะเป็น สเตตัสสำหรับห้องที่ใช้งานไม่ได้

1) OOO = Out of Order ห้องเสียชั่วคราว ไม่สามารถขายได้ (มีการตัด จำนวนห้องว่าง)

2) OOS = Out of Service ห้องที่เสียเล็กน้อย สามารถเปิดขายได้หรือเป็น ห้องโชว์รูม เปิดให้เข้าพักได้ (ไม่มีการตัดจำนวนห้องว่าง)

3) OOI = Out of Inventory ห้องที่ไม่มีการขายเลย อาจจะเสียถาวร หรือ เป็นห้องพักของเจ้าของ หรือเป็นออฟฟิศ

2.1.4.4 หมวดห้องที่จองแล้ว จะเป็น สเตตัสที่ขึ้นต้นด้วย 'A' = Assign

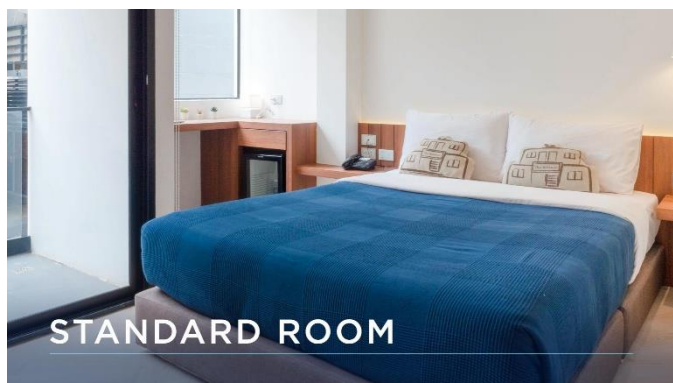
1) Assign Clean ห้องสะอาด และมีคนจองแล้ว รอแขกเข้าพัก (C/I)

2) Assign Dirty แม่บ้านยังไม่ทำความสะอาด แต่มีคนจองแล้ว

2.1.5 ประเภทห้องพักโรงแรม

2.1.5.1 ห้องสแตนดาร์ด (Standard room)

ห้องสแตนดาร์ด ขนาดของห้องสแตนดาร์ดจะมีขนาดเล็กที่สุดถ้าเทียบกับห้องอื่น และราคาถูกที่สุด มี สิ่งอำนวยความสะดวกพื้นฐานหลักที่จำเป็น เช่น ทีวี พัดลมหรือแอร์คอนดิชั่น เตียงนอน

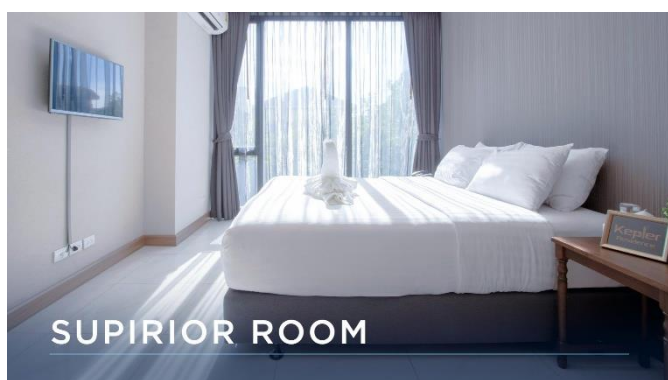


ภาพที่ 2.8 Standard room

ที่มา : hotelsup (2565)

2.1.5.2 ห้องซูพีเรีย (Superior room)

ห้องซูพีเรียจะเป็นห้องพักที่มีขนาดกว้างมากกว่าแบบสแตนดาร์ดขึ้นมาเล็กน้อย อาจจะมีสิ่งอำนวยความสะดวกเพิ่มขึ้นจากห้องสแตนดาร์ด



ภาพที่ 2.9 Superior room

ที่มา : hotelsup (2565)

2.1.5.3 ห้องดีลักซ์ (Deluxe room)

ห้องดีลักซ์เป็นห้องพักที่หรูหราขึ้นมาหน่อย มีการตกแต่งที่สวยงาม มีเตียงขนาดใหญ่ พร้อมทั้งมีสิ่งอำนวยความสะดวกครบครัน



ภาพที่ 2.10 Deluxe room

ที่มา : hotelsup (2565)

2.1.5.4 ห้องสวีท (Suite room)

ห้องสวีทจะมีการแบ่งสัดส่วนชัดเจน มีห้องนั่งเล่น ซึ่งเฟอร์นิเจอร์และสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ก็ จะครบครันกว่าห้องพักประเภทอื่น ๆ ขนาดพื้นที่ก็กว้างมากกว่า มีการตกแต่งที่หรูหรา จึงเหมาะกับ คู่รัก หรือครอบครัวที่ต้องการพักผ่อนแบบสะดวกสบายครบครันในเรื่องการบริการ



2.11 Suite room

ที่มา : hotelsup (2565)

2.1.5.5 Connecting Room

Connecting Room คือ ห้องที่มีประตูเชื่อมต่อภายใน สามารถเปิดถึงกันหรือเชื่อมกันได้ เข้าออก ระหว่างห้องสะดวก เหมาะสำหรับครอบครัว หรือกลุ่มเพื่อนที่มาพักผ่อนเป็นกลุ่มใหญ่

2.1.5.6 Honeymoon Room

Honeymoon Room จะมีเตียงนอนขนาดใหญ่สำหรับ 2 คน มีสิ่งอำนวยความสะดวก และการ ตกแต่งช่วยเพิ่มบรรยากาศดี ๆ หรือมีบริการพิเศษให้กับคู่รักมากกว่าห้องพักมาตรฐานทั่วไป

2.1.5.7 Family Room

Family Room เป็นห้องสำหรับครอบครัว โดยทั่วไปสามารถรองรับได้ประมาณ 4 คน จะประกอบไป ด้วยเตียงขนาดใหญ่สำหรับนอน 2 คน และมีเตียงเดี่ยวอีก 2 เตียง แต่ถ้าหากเป็นครอบครัวใหญ่ที่มี

ปู่-ย่า ตา-ยาย มาด้วย ก็จะมีห้องพักแบบ Grand Family Suite ซึ่งจะมีเตียงขนาดใหญ่เพิ่มขึ้นมาอีก 1 เตียง

2.1.5.8 Adjoining/Adjacent Room

Adjoining/Adjacent Room คือ ห้องพัก 2 ห้อง ที่อยู่ติดกัน (ไม่มีประตูเชื่อม)

2.1.5.9 Smoking/Non-Smoking Room

Smoking/Non-Smoking Room คือ ห้องที่อนุญาตให้สูบบุหรี่ และห้องที่ไม่อนุญาตให้สูบบุหรี่ ภายในห้องพัก โดยจะแบ่งเป็นโซนที่ชัดเจน ผู้เข้าพักสามารถสอบถามได้ก่อนทำการเข้าพัก

2.1.5.10 Cabana

Cabana คือ ห้องที่อยู่ระดับพื้นดิน หรือใกล้สระว่ายน้ำ หรือชายหาด

2.1.5.11 Duplex

Duplex คือ ห้องพักมีสองชั้น อาจจะแบ่งเป็นห้องนั่งเล่นห้องครัวชั้นหนึ่ง ส่วนอีกชั้นเป็นห้องนอน ขนาดห้องเกิน 100 ตารางเมตรขึ้นไป มีอุปกรณ์อำนวยความสะดวกครบครัน เหมาะกับการพักผ่อนยาว ๆ กับครอบครัวใหญ่ที่มีสมาชิกหลายคน

2.1.5.12 Studio

Studio คือ ห้องพักที่ให้อารมณ์เหมือนคอนโด มีการแบ่งสัดส่วนของห้องชัดเจน แยกห้องนั่งเล่นออกจากห้องนอน อาจมีบริเวณครัวเล็ก ๆ ที่สามารถประกอบอาหารภายในห้องพักได้

2.1.6 เกมเศรษฐี

มีชื่อว่า Elizabeth Magie Phillips สร้างเกมขึ้นมาชื่อว่า The Landlord Game เพื่อจำลองเรื่องธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ รายได้ สร้างความเข้าใจเรื่องภาษี (single tax theory of Henry George) โดยได้จดสิทธิบัตรไว้ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1904 (พ.ศ. 2447) แต่เกมสืบทอดนั้นก็เป็นเกมที่เล่นกันวงจำกัด แคบๆ จนกระทั่ง Charles B. Darrow ได้มาลองเล่นที่บ้านเธอก็จึงนำไปพัฒนา และก็ขายให้บริษัท พาร์คเกอร์ บราเธอร์ (Parker Brother) พัฒนาต่อๆ มาจนเป็น Monopoly ถึงปัจจุบัน

รูปแบบ วิธีการเล่น เป็นเกมกระดาน (Board Game) ที่ใช้วิธีการผลัดกันทอดลูกเต๋า 2 ลูก และเดินไปตามช่องนับจำนวนตามที่ทอดเต๋าคือ กรณีนอกเลขเป็นคู่(เลขเหมือนกัน) ก็จะได้ Double หรือ คูณสอง โดยส่วนใหญ่จะเล่นได้สูงสุด 4 คน เริ่มต้นจะมีเงินมาให้จำนวนหนึ่ง และ เมื่อเดินครบรอบกระดานก็จะได้รับเงินเดือนเพิ่มทุก ๆ รอบระหว่างการเดินแต่ละช่อง แต่ละรอบของผู้เล่น ก็อาจจะเดินไปตกตามเมืองต่าง ๆ หรือตกในช่องพิเศษต้องเปิดการ์ดที่เป็น โอกาส(Chance) กับ เปิดหีบ (Community Chest) ทั้งสองก็เป็นเรื่องของการวัดดวงว่าจะได้เงิน เสียเงิน หรือเจอสถานการณ์อะไร ส่วนการที่เดินไปตกช่องปกติที่เป็นเมืองต่าง ๆ กรณีที่ยังไม่มีเจ้าของ ก็สามารถซื้อมาครอบครองได้ เรียกว่าเป็นการลงทุน แต่ในกรณีที่ตกของคนอื่น ก็ต้องจ่ายค่าธรรมเนียม ค่าเช่า ขึ้นอยู่กับว่าเจ้าของ(ผู้เล่นอื่น) มีการลงทุนซื้อบ้าน ซื้อโรงแรม อะไรเพิ่มมาน้อยแค่ไหน เราตกของเขาเราต้องจ่าย เขามาตกของเราเราก็ต้องจ่ายนั่นเอง สุดท้ายใครมีเงินมากที่สุดชนะ ใครเงินหมดก็แพ้

กลยุทธ์ธุรกิจ หลักๆ ของเกมนี้ คือการลงทุน หากซื้อเมืองไว้มาก โอกาสที่คนอื่นจะเดินมาตก และจ่ายค่าเช่าให้ก็มีสูง เหมือนการมีกิจการใหญ่โตโอกาสสร้างกำไรก็มากขึ้น แต่ด้วยความที่เราเริ่มต้นที่เงินเท่ากัน การกว้านซื้อไว้มากๆ อาจทำให้ลำบากเวลาไปตกที่คนอื่น เพราะเงินเหลือน้อยลง ถ้าไม่มีเงินจ่าย ก็ต้องจำนองที่ดินของเราไปแบบขาดทุนเพื่อจ่ายให้คนอื่น และนั่นทำให้เริ่มเสียเปรียบหากพิจารณาการทำธุรกิจนั้น ถ้าไม่กล้าลงทุนเหมือนเกมๆ นี้ ที่เล่นแบบไม่ลงทุนเลย รอเพียงเงินเดือน ก็จะได้เดินเพื่อมาจ่ายค่าเช่าให้คนอื่นไปเรื่อยๆ สุดท้ายเงินย่อมหมดและแพ้ไป ซึ่งเปรียบกับคนทำกิจการหากไม่ขยับขยาย ไม่ทำอะไรเลย สุดท้ายคนอื่นก็เอาไปหมด

2.1.6.1 ความสำคัญของการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้

ในปัจจุบันได้มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมอย่างแพร่หลาย เพราะเกมจะมีส่วนช่วยให้เกิดความคิดเป็นรูปธรรม ช่วยเพิ่มบรรยากาศให้มีความสนุกสนานขึ้น หรือพัฒนาความสามารถในการแก้ไข ปัญหา ดังนั้นเกมจึงมีความสำคัญในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ท้าทายสำหรับยุคปัจจุบัน และได้มีการศึกษาได้ให้ ความหมายของคำเหล่านี้ไว้ดังนี้

วรภรณ์ ลัมเปรมวัฒนาและกันตณ ธรรมวัฒนา (2560: 120) ได้ให้ความหมายของเกมในการ จัดการเรียนรู้ การใช้บอร์ดเกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ส่งผลทำให้ช่วยในการให้ฝึกสมอง เล่นเกมกระดานทำให้มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ช่วยให้คิดและตัดสินใจแก้ไขปัญหได้ดีขึ้น เกมกระดานช่วยให้มีสมาธิในการเรียนมากขึ้น

จิรพัฒน์ พวงจำปา (2562:14) ได้ให้ความหมายของเกมในการจัดการเรียนรู้ การใช้เกมเข้ามา มีบทบาทในการจัดการเรียนรู้ ถือเป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ ที่ แปลกใหม่ และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนุกกับการเรียน ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่มี ความน่าสนใจ อย่างหนึ่งในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ความสำเร็จหรือรางวัลจากเกมเป็นตัวกระตุ้นให้การเรียนรู้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น เป็นการนำจิตวิทยาและแรงจูงใจจากเกมมาใช้เป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ ซึ่ง การศึกษาช่วงศตวรรษ ที่ 21 นี้การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก(Active Learning) ที่นับเป็นสิ่งที่ถูกกล่าวถึงมากที่สุดเพราะเป็น แนวการ จัดการเรียนรู้เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

ศิริพร ศรีจันทะ และคณะ (2562:30) ได้ให้ความหมายเกมในการจัดการเรียนรู้ เป็นบอร์ด เกมถูกใช้ในการเป็นสื่อนวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้แบบ เชิงรุก (Active Learning) รูปแบบหนึ่ง ที่ได้รับความนิยมอย่างมาก เนื่องจากเป็นเครื่องมือที่นำไปใช้ได้ง่ายใน การเรียนรู้ซึ่งการนำเกมมาใช้ในการ กระบวนการจัดการเรียนรู้ หรือกระบวนการเรียนรู้อื่น ๆ นั้นจะทำให้ ผู้เรียนเกิดความคิดที่หลากหลาย และสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

สรุป จากความหมายของการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ ที่มีนักการศึกษาได้ให้ความหมายไว้ ดัง ข้างต้น พอจะสรุปได้ ว่า การใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ หมายถึง สื่อการเรียนการสอนที่ครู นำมาใช้กับ นักเรียนเพื่อฝึกให้นักเรียนมี ความรู้ความเข้าใจและเกิดทักษะต่อเนื้อหาวิชาที่ทำการสอน จนเกิดความชำนาญและสามารถ นำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

2.1.6.2 ประเภทของบอร์ดเกม

สฤณี อาชวานันทกุล (2559-34-35) จำแนกประเภทของบอร์ดออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

1. เกมครอบครัว (Family Games) เกมที่มีกฎกติกาที่ไม่ซับซ้อน สามารถอธิบายให้ ผู้เล่นที่ไม่เคยเล่นเข้าใจได้ภายในเวลา 5-10 นาที แต่ไม่ยากจนผู้เล่นที่เป็นผู้ใหญ่รู้สึกไม่ท้าทาย เป็นบอร์ดเกมที่ออกแบบมาให้ทั้งเด็กและผู้เล่นได้ บอร์ดเกมแนวครอบครัวจึงมักมีสีสันสวยงาม เน้นให้ผู้เล่นมีการพูดคุย ถกเถียง หรือหาโอกาสแลกเปลี่ยนกันอย่างมากระหว่างการเล่น ไม่มีความรุนแรงหรือประเด็นหนัก ๆ สามารถเล่นให้จบเกมได้ภายในเวลา 15-60 นาที

2. เกมวางแผน (Strategy Games) เป็นเกมที่ต้องใช้ความคิดในการวางแผนมากกว่า เกมครอบครัว เหมาะสำหรับผู้เล่นที่อยากเล่นเกมที่มีความท้าทายยิ่งขึ้น จำเป็นต้องใช้ความคิด ที่ซับซ้อน อาจมีการใช้โชคหรือดวงบางเล็กน้อย เกมวางแผนเป็นเกมกลุ่มเก่าแก่ที่สุดเริ่มถูกใช้ เพื่อจำลองสถานการณ์สงคราม ก่อนรบจริง รายละเอียดบนกระดานจึงสมจริง ครอบคลุมความเป็นไปได้ทั้งหมดที่ฝ่ายตรงข้ามอาจตัดสินใจในการเล่นเกมประเภทนี้จึงต้องอาศัยการวางแผน และใช้เวลานาน ปัจจุบันเกมวางแผนแข่งกันที่ความเรียบง่ายของกติกา เทียบกับความท้าทาย ต้องคิดระหว่าง เล่น และความซับซ้อนของผลลัพธ์การเล่น ยิ่งกติกาของเกมมีความเรียบง่ายแต่ตัวเกม มีความท้าทายให้ผลลัพธ์ที่ซับซ้อน คนเล่นจะยิ่งรู้สึกสนุกและไม่น่าเบื่อ

3. ปาร์ตี้เกม (Party Games) เป็นเกมที่ออกแบบมาสำหรับการเล่นเป็นหมู่คณะ ประมาณ 8-20 คน หรือมากกว่า งานสร้างสรรค์เกมที่สนุกต้องมีกติกาที่ไม่ซับซ้อน ใช้เวลาไม่นาน และมีอุปกรณ์ไม่มาก เกมกลุ่มนี้ส่วนใหญ่มักบรรจุกล่องขนาดเล็ก พกพาง่าย เพื่อนำไปเล่นกับกลุ่มเพื่อน ในงานเลี้ยงต่าง ๆ ในการเล่นเกมน่าจะมีเรื่องตลกเข้ามาเกี่ยวข้องเล็กน้อย แต่ส่วนใหญ่ เน้นที่มนุษย์สัมพันธ์และปฏิภาณไหวพริบ ความสนุกของปาร์ตี้เกมจะเหมือนความสนุกของ งานสังสรรค์ คือ ได้สังสรรค์กับผู้อื่นจำนวนมาก มีการแลกเปลี่ยน ในประเด็นที่หนักกว่าเกมครอบครัว

4. เกมนามธรรม (Abstract Games) เป็นเกมแนวแก้ปริศนา เป็นการแก้ปมหาคำตอบ หรือทางออกที่ดีที่สุด เป็นการแข่งขันกันแก้ปัญหาที่ฝังตรงข้ามด้วยกลศาสตร์ที่เรียบง่าย ไม่มีทีม วิธีเล่นไม่ซับซ้อน ไม่มีเรื่องตลก เน้นใช้ความคิด

5. เกมที่มีธีม (Thematic Games) จะเน้นธีม (Theme) เป็นหลัก กล่าวคือ เป็น เกมที่มีการเล่าเรื่อง (Narrative) มีเนื้อหาชัดเจน มีที่มาที่ไปของเหตุการณ์ มีรายละเอียดของตัวละครมี ความเป็นมาขององค์ประกอบต่างๆ ในเนื้อเรื่องของเกม ตัวละครแต่ละตัวจะมีเอกลักษณ์เฉพาะ มีความสามารถแตกต่างกันไม่เน้นการวางแผน แต่มีส่วนที่ทำให้เกิดการปะทะกันโดยตรง ระหว่างผู้เล่น และหลายเกมมีโชคเข้ามาเกี่ยวข้องอยู่มาก ผู้เล่นจะสนุกหรือไม่ อยู่ที่ความสามารถในการเข้าถึงเนื้อ เรื่อง ผู้ดำเนินเกม (Game Master) จะสามารถนำพาผู้เล่นเข้าสู่โลกของเกมได้มากพอที่ผู้เล่นจะรู้สึก อินไปกับมันหรือไม่ เกมแนวนี้นี้จึงมักมีกลศาสตร์ไม่ซับซ้อน ไม่เน้นการวางแผน แต่เน้นที่บรรยากาศ ของเนื้อเรื่องในเกม มักมีกลศาสตร์ในการเล่นเป็นแบบร่วมมือหรือ Cooperative Play

จากการศึกษาประเภทของบอร์ดเกม ผู้วิจัยสรุปได้ว่า บอร์ดเกมมีการแบ่งหรือจัดกลุ่มไว้ หลาย รูปแบบ โดยส่วนใหญ่ใช้วัตถุประสงค์ของเกมเป็นหลักในการแบ่ง เช่น ผู้เล่นจะต้องใช้ความรู้ หรือฝึกทักษะในการเล่นเกมนั้นๆ และแบ่งตามจำนวนผู้เล่น รวมทั้งแบ่งตามอุปกรณ์ที่ต้องใช้ในเกม

2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสิทธิ์ ชนินทรภูมิ (2559:57-59) ได้ศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสร้างความรู้ใหม่โดยใช้เกม ซึ่งมีการดำเนินการศึกษาโดยศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับแนว 25 ทักษะการจัดการเรียนรู้ภายใต้ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองโดยใช้เกณฑ์การศึกษาพบว่าควรมีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีนักเรียนเป็นสำคัญเป็นเกณฑ์ที่มีลักษณะการเล่นเพื่อการเรียนรู้ “Play to Learning” เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในขณะที่หรือหลังจากการเล่นเกิดการเรียนรู้ไปด้วยและสนุกสนานไปด้วยพร้อมๆกัน ทำให้นักเรียนเกิดความรู้ที่มีความหมาย อีกทั้งยังได้รับประสบการณ์ตรงจนถึงการพัฒนาระบบการคิดของนักเรียน โดยที่นักเรียนไม่รู้ตัวโดยสอดแทรกเนื้อหาลงในเกม นักเรียนมีส่วนร่วมการเรียนรู้และร่วมมือฝึกปฏิบัติการเรียนรู้ด้วยตนเองในขณะที่ลงมือเล่น นักเรียนจะได้รับทักษะและความรู้จากเนื้อหาบทเรียนในขณะที่เล่นเกม มักมีสถานการณ์จำลองเพื่อดึงดูดความสนใจของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนรู้สึกท้าทายและอยากเล่นเกมต่อไปเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้กระบวนการต่างๆ ส่งผลต่อการดำรงชีวิตการจัดการศึกษาในปัจจุบันจึงต้องอาศัยเครื่องมือและเทคโนโลยีรวมถึงจะประสบผลสำเร็จ

กิงกาญจน์ บุรณะสินวัฒนกุล (2562:155-156) ได้ศึกษาการพัฒนาสื่อการเรียนรู้พอร์ตเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรีจากการวิเคราะห์แบบบันทึกสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflective Journal) ของนิสิตที่เป็นกลุ่มตัวอย่างพบว่า 1) สื่อการเรียนรู้พอร์ตเกมการศึกษาช่วยพัฒนาส่งเสริมการเรียนรู้รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยทั้งกำกับนิ้วและระหว่างการเรียนรู้และหลังจากการเรียนรู้ 2) สื่อการเรียนรู้พอร์ตเกมการศึกษาทำให้นิสิตมีความสุขในการเรียนรู้เนื่องจากทำให้ห้องเรียนมีบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานเป็นกันเองและไม่ตึงเครียด อีกทั้งการเรียนรู้ดังกล่าวช่วยพัฒนา ความสามารถ ทักษะต่างๆให้กับนิสิตตลอดจนเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้พอร์ตเกมการศึกษาให้กับนิสิตในอนาคตได้

ธนวุฒิ ปัญญาพูนผล (2564:5-159) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยมีจุดมุ่งหมายในการวิจัยเพื่อ 1) เพื่อพัฒนาบอร์ดเกม SOC civilization นำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 2) เพื่อเปรียบเทียบความเป็นประมวลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization 3) เพื่อศึกษาความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization โดยใช้การดำเนินการวิจัยดังนี้ 1) การออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกม SOC civilization โดยใช้หลักของ ADDIE Model 2) การสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยโดยสร้างแผนการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สร้างแบบวัดความเป็นพลเมืองและแบบวัดความสามารถในการทำงานเป็นทีม 3) ทดลองเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มตัวอย่างได้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายประถม) กรุงเทพมหานครเรียนที่ 2 ปีการศึกษา

2564 จำนวน 25 คนซึ่งได้มาโดยความสมัครใจกันขอข้อมูลให้หาค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและสถิติ t-test for dependent sample ผลการวิจัยพบว่าบอร์ดเกม SOC civilization ที่พัฒนาขึ้นมีระดับคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุดหลังการจัดการเรียนรู้ความเป็นจำนวนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization ในการจัดการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่.05 และหลังการจัดการเรียนรู้ นักเรียนมีความสามารถในการทำงานเป็นทีมโดยรวมอยู่ในระดับมาก

อธิป อนันต์กิตติกุล (2564:5-209) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเรื่องพัฒนาการความร่วมมือและความขัดแย้งในประวัติศาสตร์สากลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากรโดยมีจุดมุ่งหมายในการวิจัยเพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการคิดวิเคราะห์เรื่องพัฒนาการความร่วมมือและความขัดแย้งในประวัติศาสตร์สากลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม 2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกณฑ์งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร จังหวัดนครปฐมปีการศึกษา 2561 จำนวน 1 ห้องเรียนรวม 37 คนซึ่งได้มาอยู่โดยวิธีสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เครื่องมือในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องพัฒนาการความร่วมมือและความขัดแย้งและประวัติศาสตร์สากลที่ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม 2) แบบวัดความสามารถในการวิเคราะห์ 3) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกณฑ์ค่าสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าทดสอบ กลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่มที่เกี่ยวข้องกันผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการคิดวิเคราะห์เรื่องพัฒนาการความร่วมมือและความขัดแย้งในประวัติศาสตร์สากลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ($\bar{X}$ =25.46, S.D.=5.16) สูงกว่าก่อนจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ($\bar{X}$ =9.54, S.D.=3.53) และความสามารถในการคิดวิเคราะห์หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ.05 และ 2) ความคิดเห็นของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกณฑ์พบว่าภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ($\bar{X}$ =4.35, S.D.=0.73)

วิไลวรรณ วิไลรัตน์ (2565: 3-87) ได้ทำการวิจัย เรื่องการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ภูมิศาสตร์ Seterra ร่วมกับ e-Learning ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทัศนคติของนักศึกษาวิชา ภูมิศาสตร์ภูมิภาคโลก โดยมีจุดมุ่งหมายในการวิจัยเพื่อ 1) เพื่อศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ ภูมิศาสตร์ Seterra ร่วมกับ (e-Learning 2) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา และ 3) เพื่อศึกษาทัศนคติของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมออนไลน์ภูมิศาสตร์ Seterra และ e-Learning กลุ่มเป้าหมายคือนักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาสังคมศึกษา จำนวน 33 คนที่เรียนในรายวิชา ภูมิศาสตร์ภูมิภาคโลก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) มคอ. 3 และ e-Learning วิชาภูมิศาสตร์ภูมิภาคโลก 2)แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) กิจกรรมเกมออนไลน์ ภูมิศาสตร์ Seterra และ 4) แบบสอบถาม ทัศนคติ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.O.) และค่าทดสอบทีแบบไม่อิสระ นำเสนอข้อมูลในรูปแบบตารางและการ

พรรณนาวิเคราะห์ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมออนไลน์ภูมิศาสตร์ Seterra และ e-Learning มี 2 รูปแบบ คือ 1) นักศึกษาศึกษาด้วยตนเอง ผ่าน e-Learning วิชาภูมิศาสตร์ ภูมิภาคโลก 2) ผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน ส่งผลให้นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 ซึ่งนักศึกษามีทัศนคติที่ดีต่อการใช้เกมออนไลน์ภูมิศาสตร์ Seterra และ e-learning เฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.53$ S.D.-0.53) โดยสะท้อนความคิดเห็นออกมา 5 ประเด็น คือ 1) การเล่นเกมช่วยให้จดจำเนื้อหาได้ง่ายขึ้น 2) ได้รับความสนุกสนานไม่น่าเบื่อ 3) สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการเรียนได้จริง 4) ได้ศึกษาเนื้อหาก่อนเรียนและทบทวนความรู้หลังเรียน และ 5) สามารถเข้าศึกษาได้ตามความต้องการสอดคล้องกับการเรียนในยุคปัจจุบัน

บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

3.1 วัสดุอุปกรณ์

- 3.1.1 คัตเตอร์ NANMEE
- 3.1.2 กรรไกร ขนาด 8.5 นิ้ว
- 3.1.3 กระดาษ A4 Double A 80แกรม
- 3.1.4 กาวสองหน้าแบบบาง
- 3.1.5 กระดาษโฟโต้ โกดัก ฟุจิ ผิวมัน 235 แกรม
- 3.1.6 กระดาษอาร์ตมัน OFFIC2ART 90 แกรม
- 3.1.7 กล่องกระดาษคาร์ฟ ขนาด 27*36*4.3 เซนติเมตร
- 3.1.8 เครื่องปริ้นเตอร์ epson

3.1.9 เครื่องคอมพิวเตอร์ acer

3.1.10 แผ่นรองตัด Morn sun ขนาด A3

3.1.11 แผ่นเคลือบใสพีวีซีใส ขนาด 53*70 เซนติเมตร

3.2 วิธีดำเนินการ

3.2.1 การสร้างเกมเศรษฐีเพื่อการเรียนรู้แผนแม่บ้าน

3.2.1.1 วิธีการ

- 1) ศึกษาหาข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้
- 2) วางแผนออกแบบตัวบอร์ดเกมกระดาน บัตรเสียงดวง บัตรพิเศษ บัตรกรรมสิทธิ์ และธนบัตร
- 3) สั่งซื้ออุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกมนิเศรษฐี
- 4) ปรี้งานและทำการตัดกระดาษ
- 5) ประกอบบอร์ดเกมเศรษฐี

3.2.1.2 อุปกรณ์การเล่น

- 1) กระดานสำหรับเดิน
- 2) ธนบัตร
- 3) ลูกเต๋า
- 4) บัตรพิเศษ
- 5) บัตรเสียงดวงตัวเดิน 6 ตัว
- 6) โฉนด/กรรมสิทธิ์
- 7) บ้าน

3.2.1.3 กติกาการเล่น

- 1) กำหนดผู้เล่นให้มีจำนวน 4-6 คน
- 2) กำหนดนายธนาคารเพื่อแจกสิ่งต่อไปนี้ ได้แก่

● ธนบัตรฉบับละห้าพันบาท	7	ใบ
● ธนบัตรฉบับละหนึ่งพันบาท	10	ใบ
● ธนบัตรฉบับละห้าร้อยบาท	10	ใบ
● ธนบัตรฉบับละหนึ่งร้อยบาท	10	ใบ
● ใบกรรมสิทธิ์	1	ใบ
● ตัวเดิน	1	ตัว
- 3) ผู้เล่นพร้อมกันที่จุดเริ่มต้น
- 4) ผู้เล่นทอยลูกเต๋า จากนั้นเดินไปตามช่องเท่ากับจำนวนลูกเต๋าทิ้งท้ายได้

- 5) หากเดินไปตกที่ช่อง บัตรพิเศษ ให้หยิบบัตรมา 1 ใบ
- 6) หากเดินไปตกที่ช่อง บัตรวัดดวง ให้หยิบบัตรมา 1 ใบ และทำตามคำสั่ง
- 7) หากผู้เล่นต้องการซื้อกรรมสิทธิ์ สามารถซื้อได้กับนายธนาคาร
- 8) ผู้เล่นคนไหนเดินตกที่ช่องผู้ที่ซื้อกรรมสิทธิ์ ให้จ่ายเงินผู้ที่เป็นเจ้าของกรรมสิทธิ์ตามราคาในแผ่นใบ
- 9) เล่นจนครบเวลา 30 นาที ให้ผู้เล่นนับเงินที่ตนเองมีใครที่มีเงินมากที่สุด คือ ผู้ชนะ (หากผู้เล่นคนไหนล้มละลายหยุดเล่นเกมทันที)

3.3 ประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการประเมินความเหมาะสม และความเป็นไปได้ของแบบโครงงานเกมเศรษฐกิจเพื่อการเรียนรู้แผนกแม่บ้าน คือผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ได้แก่

1. ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับด้านการโรงแรมและการท่องเที่ยว จำนวน 2 ท่าน
2. ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับภาคชุมชนท้องถิ่น จำนวน 1 ท่าน

3.4 เครื่องมือในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

การตรวจสอบประสิทธิภาพการทำงานของสิ่งประดิษฐ์โดยการประเมินความเหมาะสม และความเป็นไปได้ของแบบโครงสร้างและการออกแบบออกแบบเกมเศรษฐกิจเพื่อการเรียนรู้แผนกแม่บ้าน คือ ผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน และทำการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้เครื่องมือแบบประเมินความเหมาะสม และความเป็นไปได้ เป็นคำถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ซึ่งจะมีให้เลือกตอบได้เพียงคำตอบเดียว จำนวน 15 ข้อ แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ความเหมาะสม และความเป็นไปได้ของแบบโครงสร้างของอุปกรณ์

ส่วนที่ 2 ความเหมาะสม และความเป็นไปได้ของการทำงาน

ส่วนที่ 3 ความเหมาะสม และความเป็นไปได้การใช้งาน

โดยกำหนดเกณฑ์การประเมินแต่ละรายการมีระดับผลการประเมิน 5 ระดับ ดังนี้

ระดับคะแนน

ระดับ 5 ค่าเฉลี่ย 4.21-5.00

ระดับ 4 ค่าเฉลี่ย 3.41-4.20

ระดับ 3 ค่าเฉลี่ย 2.61-3.40

ระดับ 2 ค่าเฉลี่ย 1.81-2.60

ระดับ 1 ค่าเฉลี่ย 1.00-1.80

ความหมาย

ความเหมาะสม และความเป็นไปได้อยู่ในเกณฑ์ **มากที่สุด**

ความเหมาะสม และความเป็นไปได้อยู่ในเกณฑ์ **มาก**

ความเหมาะสม และความเป็นไปได้อยู่ในเกณฑ์ **ปานกลาง**

ความเหมาะสม และความเป็นไปได้อยู่ในเกณฑ์ **น้อย**

ความเหมาะสม และความเป็นไปได้อยู่ในเกณฑ์ **น้อยที่สุด**

3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

คณะผู้จัดทำได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยดำเนินการเป็น 3 ขั้นตอนดังนี้

1. คณะผู้จัดทำได้ทำการติดต่อกับนักเรียนนักศึกษาของวิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย จำนวน 30 คน
2. คณะผู้จัดทำได้ทำการประชุมเพื่อทำความเข้าใจกับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนนักศึกษาของวิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย เพื่อให้มีความเข้าใจตรงกันในเรื่องของข้อคำถามและกลุ่มตัวอย่าง
3. นำแบบสอบถามที่ได้มาทำการตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์ของแบบสอบถาม และนำไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ต่อไป

3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การคำนวณหาข้อมูลสถานภาพส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถามจากแบบสอบถามตอนที่ 1 ที่มีลักษณะเป็นตรวจสอบรายการ (Check-List) ใช้วิธีการหาค่าความถี่ (Frequency) และสรุปออกมาเป็นร้อยละ (Percentage)

2. การคำนวณหาข้อมูลความพึงพอใจของผู้บริโภคที่ต่อเกมเศรษฐกิจเพื่อการเรียนรู้แผนแม่บ้าน จำแนกตามสถานภาพบุคคลด้านเพศ และอายุ ใช้วิธีการหาค่าความถี่ (Frequency) ซึ่งเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้า

3. การคำนวณหาค่าความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีผลต่อเกมเศรษฐกิจเพื่อการเรียนรู้แผนแม่บ้าน โดยประกอบด้วย 3 ด้านคือ ด้านการใช้งาน ด้านรูปลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ และด้านบรรจุภัณฑ์เป็นแบบสอบถามแบบประมาณค่า (Rating scale) ซึ่งมีข้อคำถามทั้งสิ้น 5 ข้อ

4. การคำนวณหาค่าความพึงพอใจ

4.1. การวิเคราะห์ข้อมูล ดำเนินการดังนี้

ก. การหาค่าเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ

$$P =$$

เมื่อ P แทน ร้อยละ

F แทน ความถี่ที่ต้องการแปลค่าให้เป็นร้อยละ

N แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

ข. สถิติที่ใช้ในการหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต

$$N =$$

เมื่อ N แทน ค่าเฉลี่ยเลขคณิต

แทน ผลรวมทั้งหมดของความถี่คูณคะแนน

N แทน จำนวนคนทั้งหมด

ค. สถิติที่ใช้ในการหาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$$S.D. =$$

เมื่อ	S	แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	N	แทน จำนวนคู่ทั้งหมด
	X	แทน คะแนนแต่ละตัวในกลุ่มข้อมูล
		แทน ผลรวมของความแตกต่างของคะแนนแต่ละคู่

3.7 สถานที่ดำเนินการ

วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย 11 ตำบลหนองสะลอก อำเภอบ้านค่าย จังหวัดระยอง 21120

3.8 ระยะเวลาดำเนินการ

โครงการนี้เริ่มตั้งแต่วันที่ 15 ตุลาคม พ.ศ.2567 ถึง 7 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2568

บทที่ 4

ผลการวิจัย

จากการศึกษาครั้งนี้สามารถแสดงผลการวิจัยและวิเคราะห์ข้อมูลของเกมเศรษฐกิจเพื่อการเรียนรู้แผนกแม่บ้าน โดยผู้ศึกษาได้ทำการรวบรวมผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ ที่มีความรู้ ความสามารถ และการสร้างชิ้นงาน หรือมีประสบการณ์และมีความรู้ด้านการออกแบบมาร่วมทำการประเมิน

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูล

ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS, Microsoft office (หรือโปรแกรมอื่น) วิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามโดยใช้ค่าร้อยละ (%)
2. วิเคราะห์ความคิดเห็นเกี่ยวกับการวิจัยและวิเคราะห์ข้อมูลของเกมเศรษฐกิจเพื่อการเรียนรู้แผนกแม่บ้าน ประจำปีการศึกษา 2567 ครั้งนี้โดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 4.1 ผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	1	33.33
หญิง	2	66.67
รวม	3	100

จากตารางที่ 4.1 แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเพศชาย จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33 และเป็นเพศหญิง จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 66.67

ตารางที่ 4.2 ผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามกลุ่ม

กลุ่ม	จำนวน	ร้อยละ
ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับด้านการโรงแรมและการท่องเที่ยว	2	66.67
ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับภาคชุมชนท้องถิ่น	1	33.33

จากตารางที่ 4.2 แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามเป็นกลุ่มผู้เชี่ยวชาญกับด้านการโรงแรมและการท่องเที่ยว จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 66.67 และเป็นผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับภาคชุมชนท้องถิ่น จำนวน 1 คนคิดเป็นร้อยละ 33.33

ตารางที่ 4.3 ค่าเฉลี่ยน้ำหนักความคิดเห็นของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญต่อรายการข้อคำถาม การวิจัยและวิเคราะห์ข้อมูลของเกมเศรษฐกิจเพื่อการเรียนรู้แผนกแม่บ้าน ประจำปีการศึกษา 2567 ครั้งนี้

ลำดับ ที่	รายการ	N=30คน		ความหมาย
		($\bar{x}$)	(SD)	
1	รูปแบบของเกมเศรษฐกิจเพื่อการเรียนรู้แผนกแม่บ้าน	4.33	4.66	มาก
2	คุณภาพของเกมเศรษฐกิจเพื่อการเรียนรู้แผนกแม่บ้าน	4.00	4.24	มาก
3	ความเหมาะสมของบรรจุกัณฑ์ของเกมเศรษฐกิจเพื่อการเรียนรู้แผนกแม่บ้าน	4.33	4.66	มาก
4	ความเหมาะสมของเกมเศรษฐกิจเพื่อการเรียนรู้แผนกแม่บ้าน	4.33	4.66	มาก
5	ความชอบโดยรวมของเกมเศรษฐกิจเพื่อการเรียนรู้แผนกแม่บ้าน	4.00	4.24	มาก

จากตารางที่ 4.3 แสดงให้เห็นว่า ค่าเฉลี่ยของเกมเศรษฐกิจเพื่อการเรียนรู้แผนกแม่บ้าน ด้านคุณภาพของเกมเศรษฐกิจเพื่อการเรียนรู้แผนกแม่บ้าน ความชอบโดยรวมของเกมเศรษฐกิจเพื่อการเรียนรู้แผนกแม่บ้าน ด้านรูปแบบของเกมเศรษฐกิจเพื่อการเรียนรู้แผนกแม่บ้าน ด้านความเหมาะสมของบรรจุกัณฑ์ของเกมเศรษฐกิจเพื่อการเรียนรู้แผนกแม่บ้าน ด้านความเหมาะสมของเกมเศรษฐกิจเพื่อการเรียนรู้แผนกแม่บ้าน อยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.00 4.00 4.33 4.33 และ 4.33 ตามลำดับ

4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของนักศึกษา

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 4.4 ผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามเพศของนักศึกษา

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	10	33.33
หญิง	20	66.67
รวม	30	100

จากตารางที่ 4.4 แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเพศชายจำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33 และเป็นเพศหญิง จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 66.67

ตารางที่ 4.5 ผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามระดับชั้นของนักศึกษา

ระดับชั้น	จำนวน	ร้อยละ
ปวช.	30	100
ปวส.	-	-
รวม	30	100

จากตารางที่ 4.5 แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามตามระดับชั้น ปวช.จำนวน

30 คน คิดเป็นร้อยละ 100

ตารางที่ 4.6 ผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามสาขาวิชา

สาขา	จำนวน	ร้อยละ
ช่างยนต์	-	-
การโรงแรม	17	56.67
ช่างก่อสร้าง	-	-
เครื่องมือกลและซ่อมบำรุง	-	-
ไฟฟ้ากำลัง	-	-
อิเล็กทรอนิกส์	-	-
คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	7	23.33
โลจิสติกส์	6	20
ธุรกิจค้าปลีก/การตลาด	-	-
บัญชี	-	-
รวม	30	100

จากตารางที่ 4.6 แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามตามสาขาวิชา การโรงแรม จำนวน 17 คนคิดเป็นร้อยละ 56.66 สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 23.33 สาขาวิชาโลจิสติกส์ จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 20

4.4 ค่าเฉลี่ยน้ำหนักความคิดเห็น

ตอนที่ 1 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการวิจัยและวิเคราะห์ข้อมูลของเกมเศรษฐกิจเพื่อการเรียนรู้แผนกแม่บ้าน ประจำปีการศึกษา 2567 ครั้งนี้ใช้เกณฑ์การ แปลความหมายค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ดังนี้

($\bar{x}$)	1.00-1.49	1.50-2.49	2.50-3.49	3.50-4.49	4.50-5.00
ความหมาย	น้อยที่สุด	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาครั้งนี้สามารถแสดงผลการวิจัยและวิเคราะห์ข้อมูลของเกมเศรษฐีเพื่อการเรียนรู้แผนแม่บ้าน โดยผู้ศึกษาได้ทำการรวบรวมผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ ที่มีความรู้ ความสามารถ และการสร้างชิ้นงาน หรือมีประสบการณ์และมีความรู้ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์มาร่วมทำการประเมินและนำผลมาวิเคราะห์แต่ละหัวข้อที่ทำการประเมิน ถึงความสอดคล้องตามความคิดเห็น โดยใช้ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมาสรุปผลอภิปรายผลและข้อเสนอแนะดังรายละเอียดต่อไปนี้

5.1 สรุปผลการวิจัยอภิปรายผล

การนำเสนอผลการศึกษาค้นคว้า ผู้วิจัยขอนำเสนอเป็นภาพรวมและข้อสรุปผลของการศึกษาค้นคว้าที่เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของเกมเศรษฐีเพื่อการเรียนรู้แผนแม่บ้าน และศึกษาส่วนที่เหมาะสมของข้อมูลที่มีต่อการทำเกมเศรษฐีเพื่อการเรียนรู้แผนแม่บ้าน และศึกษาความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อเกมเศรษฐีเพื่อการเรียนรู้แผนแม่บ้าน ตามลำดับดังนี้

5.1.1 สถานภาพส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถามในด้านเพศ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามด้านเพศมากที่สุดคือ เพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 66.67 และน้อยที่สุด เพศชาย คิดเป็นร้อยละ 33.33

5.1.2 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถามแยกตามระดับการศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามด้านแยกตามระดับการศึกษามากที่สุดคือ ระดับชั้น ปวช. คิดเป็นร้อยละ 100

5.1.3 สถานภาพข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถามแยกตามสาขาวิชา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามด้านแยกตามแผนมากที่สุดคือ แผนการโรงแรม คิดเป็น ร้อยละ 56.67 แผนคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คิดเป็นร้อยละ 23.33 แผนโลจิสติกส์ คิดเป็นร้อยละ 20

5.1.4 สถานภาพส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถามในด้านเพศ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามด้านเพศมากที่สุดคือ เพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 66.67 และน้อยที่สุด เพศชาย คิดเป็นร้อยละ 33.33

5.1.5 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถามแยกตามกลุ่ม พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถาม ตามกลุ่มมากที่สุดคือ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยว คิดเป็นร้อยละ 66.67 และน้อยที่สุด กลุ่มผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับภาคชุมชนท้องถิ่น

5.1.6 ผู้ตอบแบบสอบถามระดับความพึงพอใจของนักศึกษาเกี่ยวกับเกมเศรษฐีเพื่อการเรียนรู้แผนแม่บ้าน พบว่า ค่าเฉลี่ยของเกมเศรษฐีเพื่อการเรียนรู้แผนแม่บ้าน ความเหมาะสมของบรรจุภัณฑ์ของเกมเศรษฐีเพื่อการเรียนรู้แผนแม่บ้าน ความเหมาะสมของเกมเศรษฐีเพื่อการเรียนรู้แผนแม่บ้าน ด้านรูปแบบของเกมเศรษฐีเพื่อการเรียนรู้แผนแม่บ้าน อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.53 4.53 และ 4.57 ตามลำดับ ด้านคุณภาพของเกมเศรษฐีเพื่อการเรียนรู้แผนแม่บ้าน และ

ความชอบโดยรวมของเกมเศรษฐกิจเพื่อการเรียนรู้แผนกแม่บ้าน อยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.20 และ 4.37 ตามลำดับ

5.1.7 ค่าเฉลี่ยของเกมเศรษฐกิจเพื่อการเรียนรู้แผนกแม่บ้าน ด้านคุณภาพของเกมเศรษฐกิจเพื่อการเรียนรู้แผนกแม่บ้าน ความชอบโดยรวมของเกมเศรษฐกิจเพื่อการเรียนรู้แผนกแม่บ้าน ด้านรูปแบบของเกมเศรษฐกิจเพื่อการเรียนรู้แผนกแม่บ้าน ด้านความเหมาะสมของบรรจุภัณฑ์ของเกมเศรษฐกิจเพื่อการเรียนรู้แผนกแม่บ้าน ด้านความเหมาะสมของเกมเศรษฐกิจเพื่อการเรียนรู้แผนกแม่บ้าน อยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.00 4.00 4.33 4.33 และ 4.33 ตามลำดับ

5.2 ข้อเสนอแนะ

5.2.1 พัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มการเรียนรู้ของแผนกวิชาต่างๆ

5.2.2 ทดสอบอายุการใช้งานของผลิตภัณฑ์ ในระยะยาว เพื่อความทนทานของผลิตภัณฑ์

5.2.3 ศึกษาเนื้อหาวิชาที่สามารถใช้ในการเรียนรู้ในรูปแบบบอร์ดเกมได้ เช่น งานส่วนหน้า โรงแรม การบริการอาหารและเครื่องดื่ม และงานครัว เป็นต้น

บรรณานุกรม

- Hotelsup Co., Ltd. (2022) การปูพื้นออนฉบับโรงแรม (ออนไลน์). สืบค้น 11 ธันวาคม 2567. จาก <https://www.hotelsup.com>
- Hotelsup Co., Ltd. (2022) รูปแบบเตียงโรงแรมมีอะไรบ้าง (ออนไลน์). สืบค้น 11 ธันวาคม 2567. จาก <https://www.hotelsup.com>
- Hotelsup Co., Ltd. (2022) ห้องพักรวมแบบไหนที่เหมาะกับคุณ (ออนไลน์). สืบค้น 9 ธันวาคม 2567. จาก <https://www.hotelsup.com>
- โรงเรียนบ้านลาดพร้าว. (2019) โครงงานเกมเศรษฐี (ออนไลน์). สืบค้น 17 พฤศจิกายน 2567. จาก <https://online.anyflip.com>
- จิราภรณ์ หนูยศ. (2024) วิจัยพัฒนาผลการเรียนด้วยบอร์ดเกม (ออนไลน์). สืบค้น 1 มกราคม 2568. จาก <https://www.sheifysore.com>
- บริษัท เน็ตครีเอติค ดอทคอม จำกัด. (2023) รูปแบบเตียงในโรงแรมมีอะไรบ้าง (ออนไลน์). สืบค้น 10 พฤศจิกายน 2567. จาก <https://www.romscope.com>
- บริษัท เน็ตครีเอติค ดอทคอม จำกัด. (2524) รวมคำศัพท์โรงแรมภาษาอังกฤษ หมวด “สิ่งอำนวยความสะดวก” (ออนไลน์). สืบค้น 21 ธันวาคม 2567. จาก <https://romscope.com>
- บริษัท จัดหางาน จ๊อบส์ ดีพี. (2023) การจัดแบ่งแผนกงานต่างๆในโรงแรม ตอนแผนกแม่บ้าน (ออนไลน์). สืบค้น 21 ธันวาคม 2567. จาก <https://th.jobsdb.com>
- พัตรมา เจริญแพทย์. (2022) คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับแผนกแม่บ้าน (ออนไลน์). สืบค้น 10 พฤศจิกายน 2567. จาก <https://online.anyflip.com>

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

แบบสอบถามความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญของเกมเศรษฐีเพื่อการเรียนรู้แผนกแม่บ้าน

แบบสอบถามความคิดเห็น

การประเมินสิ่งประดิษฐ์ ประจำปีการศึกษา 2567

เกมเศรษฐีเพื่อการเรียนรู้แผนกแม่บ้าน

คำชี้แจงกรุณาทำเครื่องหมาย✓ลงใน□และแสดงความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติมตาม
ความเป็นจริง

ตอนที่1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบ

1. เพศ 1.1 ☐ ชาย 1.2 ☐ หญิง
2. กลุ่ม 2.1 ☐ ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับด้านการโรงแรมและการท่องเที่ยว
 2.2 ☐ ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับภาคชุมชนท้องถิ่น

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดกิจกรรม

คำชี้แจง ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแสดงความคิดเห็นตามแบบประเมินความพึงพอใจและความคาดหวังในการจัดกิจกรรม โดยทำเครื่องหมาย✓ลงใน□ที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด
ช่องระดับความพึงพอใจ ระดับ

1=น้อยมาก 2=น้อย 3=ปานกลาง 4=มาก และ 5=มากที่สุด

ลำดับที่	รายการ	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
1	รูปแบบของเกมเศรษฐกิจเพื่อการเรียนรู้แผนแม่บ้าน					
2	คุณภาพของเกมเศรษฐกิจเพื่อการเรียนรู้แผนแม่บ้าน					
3	ความเหมาะสมของบรรจุภัณฑ์ของเกมเศรษฐกิจเพื่อการเรียนรู้แผนแม่บ้าน					
4	ความเหมาะสมของเกมเศรษฐกิจเพื่อการเรียนรู้แผนแม่บ้าน					
5	ความชอบโดยรวมของเกมเศรษฐกิจเพื่อการเรียนรู้แผนแม่บ้าน					

ตอนที่3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่ม

.....
.....

ขอขอบคุณที่ให้ความร่วมมือ

ภาคผนวก ข

แบบสอบถามความคิดเห็นนักศึกษาของเกษรชัยเพื่อการเรียนรู้แผนกแม่บ้าน

แบบสอบถามความคิดเห็น
การประเมินสิ่งประดิษฐ์ ประจำปีการศึกษา 2567
เกมเศรษฐีเพื่อการเรียนรู้แผนแม่บ้าน

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย✓ ลงใน□ และแสดงความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติมตามความเป็นจริง

ตอนที่1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบ

- | | | |
|----------------|---|---|
| 1. เพศ | 1.1 ☐ ชาย | 1.2 ☐ หญิง |
| 2. ระดับชั้น | 2.1 ☐ ปวช. | 2.2 ☐ ปวส. |
| 3. ชมรมวิชาชีพ | 3.1 ☐ ช่างยนต์ | 3.2 ☐ การโรงแรม |
| | 3.3 ☐ ก่อสร้าง | 3.4 ☐ เครื่องมือกลและซ่อมบำรุง |
| | 3.5 ☐ ไฟฟ้ากำลัง | 3.6 ☐ อิเล็กทรอนิกส์ |
| | 3.7 ☐ โลจิสติกส์ | 3.8 ☐ ธุรกิจค้าปลีก/การตลาด |
| | 3.9 ☐ คอมพิวเตอร์/เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล/บัญชี | |

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดกิจกรรม

คำชี้แจง ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแสดงความคิดเห็นตามแบบประเมินความพึงพอใจและความคาดหวัง ในการจัดกิจกรรมโดยทำเครื่องหมาย✓ ลงใน□ ที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด
ช่องระดับความพึงพอใจ ระดับ
1=น้อยมาก 2=น้อย 3=ปานกลาง 4=มาก และ 5=มากที่สุด

ลำดับที่	รายการ	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
1	รูปแบบของเกมเศรษฐีเพื่อการเรียนรู้แผนแม่บ้าน					
2	คุณภาพของเกมเศรษฐีเพื่อการเรียนรู้แผนแม่บ้าน					
3	ความเหมาะสมของบรรจุภัณฑ์ของเกมเศรษฐีเพื่อการเรียนรู้แผนแม่บ้าน					
4	ความเหมาะสมของเกมเศรษฐีเพื่อการเรียนรู้แผนแม่บ้าน					
5	ความชอบโดยรวมของเกมเศรษฐีเพื่อการเรียนรู้แผนแม่บ้าน					

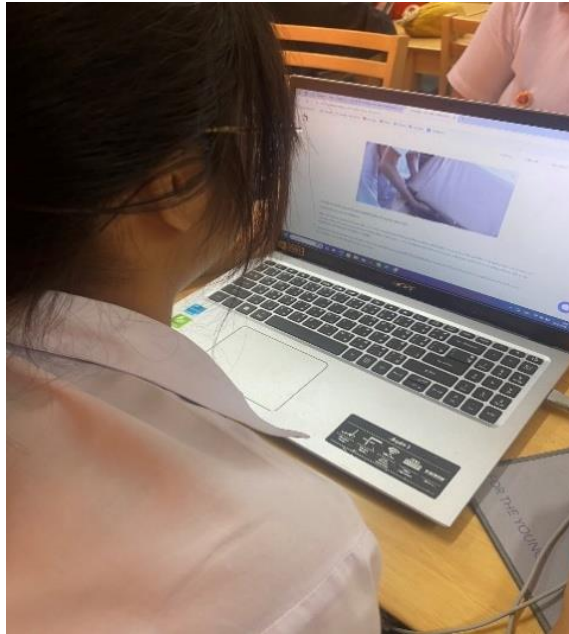
ตอนที่3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่ม

.....
.....

ขอขอบคุณที่ให้ความร่วมมือ

ภาคผนวก ค
วิธีดำเนินการเกมเศรษฐกิจเพื่อการเรียนรู้แผนแม่บ้าน

วิธีการดำเนินการเกมเศรษฐกิจเพื่อการเรียนรู้แผนแม่บ้าน



ศึกษาหาข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้



วางแผนออกแบบตัวบอรรถเกมกระดาน บัตรเลียงดวง บัตรพิเศษ กรรมสิทธิ์
และธนบัตร



สั่งซื้ออุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกมเศรษฐี



ปรี้งานและทำการตัดกระดาษ



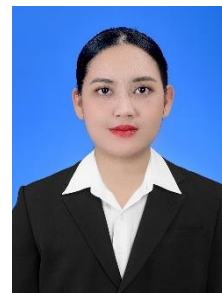
ประกอบบอร์ดเกม



ประวัติผู้ศึกษา

ชื่อ นามสกุล
วันเดือนปีเกิด
ที่อยู่ปัจจุบัน

นางสาว อิศราภรณ์ สำราญจิตต์
14 ตุลาคม 2539
บ้านพักครูวิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย
เลขที่ 11 หมู่ 11 ตำบลหนองละลอก อำเภอบ้านค่าย
จังหวัดระยอง 21120



ประวัติการศึกษา

วุฒิการศึกษา	ชื่อสถาบันการศึกษา	ปี ที่ สำเร็จ
การศึกษา		
ระดับปริญญาตรี	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร	2562
ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย	วิทยาลัยอาชีวศึกษารนบุรี	2557

ประวัติการทำงาน

ครูพิเศษสอน วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย จังหวัดระยอง	2554 - ปัจจุบัน
---	-----------------