**ชื่อวิทยานิพนธ์** เกมคอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนรู้การทำอาหาร **ผู้วิจัย** นางสาวพัชรินทร์ สุขสุรัตน์ **สาขาวิชา** เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา **พ.ศ.** 2560 **อาจารย์ที่ปรึกษา** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรรณี คอนจอหอ **อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม** อาจารย์ ดร.ปานจิตร์ หลงประดิษฐ์

## บทคัดย่อ

การเรียนการสอนจากอดีตจนถึงปัจจุบันประสบปัญหาหลายด้านเกี่ยวข้องกับการขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ จึงควรมีแนวทางการแก้ไขปัญหาให้ดีขึ้นเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนอยากรู้อยากเห็นและอยากทดลอง การใช้เกมที่สนุกสนานประกอบการเรียนการสอนสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจเกิดแรงขับภายในการเรียนรู้ในบทเรียนการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนรู้การทำอาหารโดยใช้ตัวแบบการเรียนรู้แบบค้นพบ 2) ประเมินการยอมรับของนักเรียนต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนรู้การทำอาหาร การวิจัยดำเนินการ 2 ระยะ ในระยะแรกดำเนินการศึกษาความต้องการของนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อนำข้อมูลมาประกอบการออกแบบเกมการเรียนรู้ซึ่งนักเรียนต้องการเล่นเกมมีเนื้อหาเกี่ยวกับการทำอาหารต้มยำกุ้งน้ำข้นส้มตำหอยทอดผัดไทย และแกงเขียวหวาน ระยะที่สองพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนรู้การทำอาหารและตรวจสอบด้วยผู้เชี่ยวชาญทั้งด้านการทำอาหารและออกแบบเกม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 3 สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพบางสะพาน จำนวน 30 คนที่เลือกสุ่มมาอย่างง่าย เครื่องมือวิจัยได้แก่ แบบประเมินการยอมรับเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนรู้ใช้สถิติวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า

1. เกมคอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนรู้การทำอาหาร ประกอบด้วย 2 ฟังก์ชัน ได้แก่ 1) การแสดงตัวตน และ 2) เมนูเกมการทำอาหาร 5 เมนู คือต้มยำกุ้งน้ำข้น ส้มตำ หอยทอด ผัดไทย และแกงเขียวหวาน

2. ผลประเมินการยอมรับของนักเรียน 5 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านปฏิกิริยาการโต้ตอบกับผู้ใช้ 2) ด้านการนำเสนอภาพ 3) ด้านการใช้เสียง 4) ด้านความสนุก และ 5) ด้านเนื้อหามีผลการประเมินเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมากที่สุดทุกรายการ

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยค้นพบนวัตกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ และสร้างบรรยากาศเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความอยากรู้อยากเห็นและลงมือปฏิบัติด้วยสถานการณ์จำลองจากเกมเพื่อนำไปสู่การปฏิบัติได้จริง

**คำสำคัญ :** เกมคอมพิวเตอร์ การทำอาหาร

**Thesis title**: Computer Games for Learning about Food Cooking **Researcher**: Miss Patcharin Sookrat **Major**: Computer Technology for Education **Year**: 2017 **Advisor**: Asst.Prof.Dr.Pannee Khonkhoho **Co-advisor**: Dr.Panchit Longpradit

## Abstract

Learning and instruction has faced many problems related to lack of motivation in learning. Thus, there should be a solution to stimulates students' curiosity and inquiry to do experiments. Using enjoy able learning games will boost students' engagement and motivation in learning lessons. This study aimed to; 1) develop computer games for learning about food cooking that uses the inquiry learning model, 2) evaluate acceptance of students playing the computer games. The study was conducted in two phased. At the first phase, need assessment was done with the students who were not the target samples to determine the computer game design for learning, which specified learning games of cooking creamy Tom Yum Kung, spicy papaya salad, oyster omelet, Thai-style fried noodle, and green curry. The content and design of the games was reviewed by the experts. At the second phase, the computer games were developed for learning about cooking the specified food recipes. The samples in the study included 30 students studying in the third year of Business Computer program at Bangsapan Vocational College selected with a simple random sampling. The games were evaluated for acceptance by the students. Statistics was used to analyze the data for mean and standard deviation.

The research results were as follow:

1. The computer games developed for learning about food cooking consist of two functions: 1) the sign-in that identifies the players and 2) the selection of five menus consisting of the food recipes --creamy Tom Yum Kung, Spicy Papaya Salad, Oyster Omelet, Thai-style Fried Noodle, and Green Curry.

2. The evaluation of students' acceptance in 5 aspects yielded the average means at the highest level for all five aspects; namely, 1) the interactive practice with the users, 2) presentation of images, 3) sound use, 4) enjoyableness, and 5) content respectively.

From this study, the researcher found the innovation that promotes learning and builds atmosphere of stimulation that boost the students' curiosity and wants to do the simulation practice in playing games, which could lead them to a real situation.

**Keyword:** computer games, cooking food