

START GAME

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
เรื่อง เอกสารการนำเข้าและส่งออกสินค้า
โดยใช้แอปพลิเคชัน Quizizz

วิทยาการปฏิบัติการศุลกากร
สำหรับนักศึกษา ปวศ. 2
สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์และอภิพลาเยน



แนะนำผู้เล่น (Player Profile)



ชื่อผู้เล่น: นางสาวปณิตดา นิลราชคำ
(อาจารย์กระต่าย)

คลาส (ตำแหน่ง): ครูผู้สอน
สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน



ฐานบัญชาการ:
วิทยาลัยเทคโนโลยีพัฒนบริหารธุรกิจ

ความเชี่ยวชาญ:
วิศวกรรมจัดการโลจิสติกส์



ความท้าทายในชั้นเรียน (The Boss Fight)



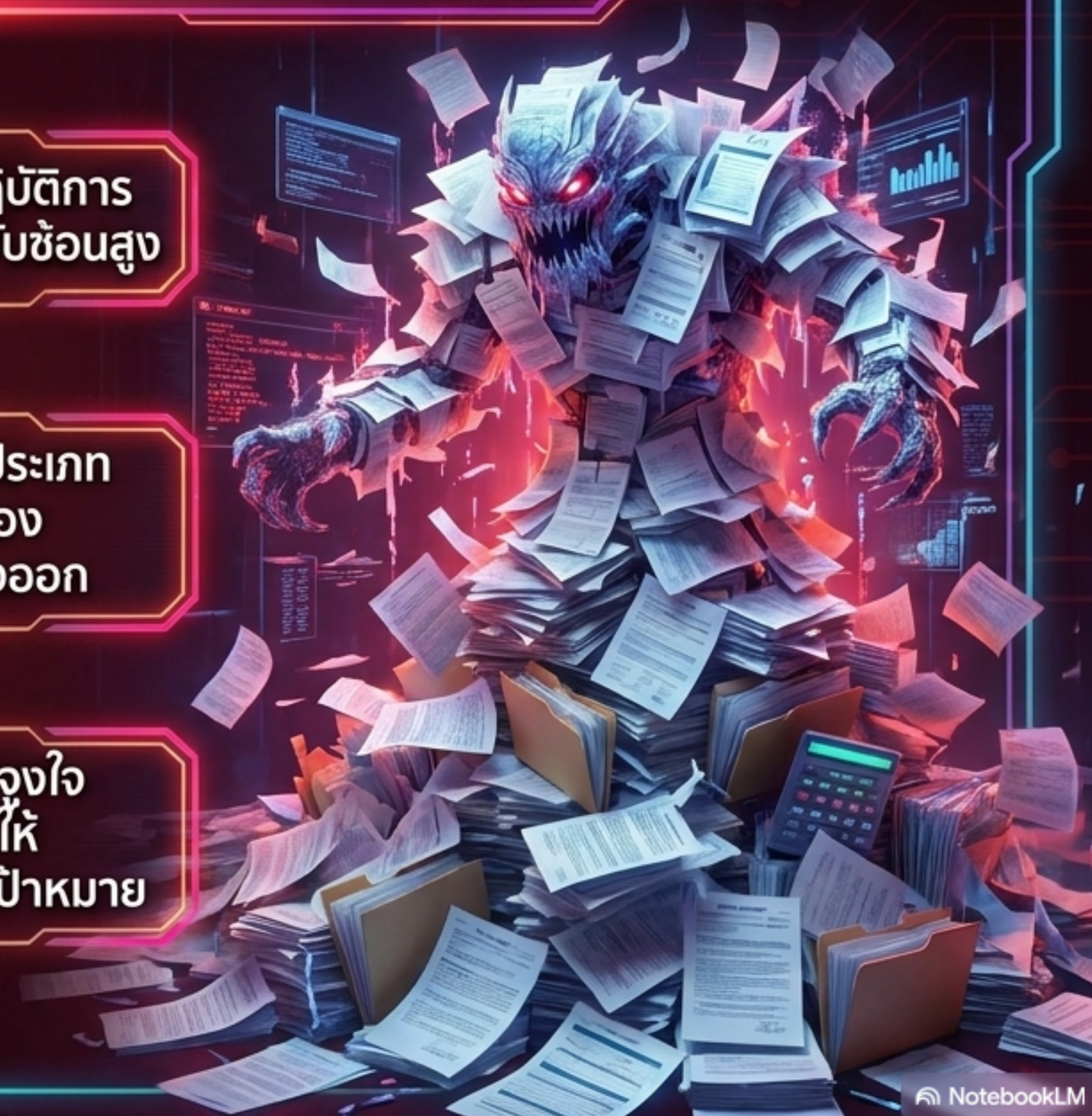
เนื้อหาวิชาการปฏิบัติการ
ศุลกากรมีความซับซ้อนสูง



ผู้เรียนสับสนกับประเภท
และรายละเอียดของ
เอกสารนำเข้า-ส่งออก



เกิดภาวะขาดแรงจูงใจ
สมาธิหลุด ส่งผลให้
ผลสัมฤทธิ์ไม่ถึงเป้าหมาย



อาวุธลับและเป้าหมายภารกิจ (Equip Item & Main Quest)



นวัตกรรม: นำแอปพลิเคชัน
Quizizz มาใช้เป็น
Game-Based Learning
เพื่อเปลี่ยนความเครียด
ให้เป็นความท้าทาย



Main Quest:
เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์
ทางการก่อนเรียน (Pre-test)
และหลังเรียน (Post-test)

เป้าหมายปฏิบัติการ (Target Locked)



กลุ่มเป้าหมาย: นักศึกษา ปวส. 2 สาขาวิชา
โลจิสติกส์ฯ รวม 32 คน
(Purposive Sampling)

พิกัดห้อง: ปวส. 2/3 (2 คน) และ
ปวส. 2/6 (30 คน)

ไทม์ไลน์: ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ขอบเขตเนื้อหาตอนที่ 3 (Mission Briefing: Unit 3)



Bill of Lading
(ใบตราส่งสินค้า)



Packing List
(บัญชีรายละเอียดการบรรจุสินค้า)



Commercial Invoice
(ใบแจ้งหนี้การค้า)

กลไกการขับเคลื่อนความสำเร็จ (Game Mechanics & Framework)

ตัวแปรต้น:
การสอนโดยใช้
Game-Based Learning
(Quizizz)

ตัวแปรตาม:
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
เรื่อง เอกสารศุลกากรที่สูงขึ้น



ขั้นตอนปฏิบัติการ (The Walkthrough)



ไอเทมสนับสนุนการเรียนรู้ (The Inventory)



แผนการจัดการเรียนรู้
(2 แผน)



แพลตฟอร์ม
Quizizz



แบบทดสอบปรนัย
4 ตัวเลือก
(20 ข้อ ผ่าน IOC)

ผลลัพธ์การประเมินผล (Score Board & Impact)

หลังเรียน (Post-test): 15.56 คะแนน

ก่อนเรียน (Pre-test): 9.47 คะแนน



พิสูจน์ความสำเร็จทางสถิติ (Achievement Unlocked!)



การทดสอบค่า Dependent Sample t-test ($t = 18.42$)

คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่าง
มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ไขความลับความสำเร็จ (Synthesis: Why it Works?)

Engagement
(สนุก+ท้าทาย)

Instant Feedback
(รู้ผลทันที/ปรับปรุงไว)

บรรยากาศเกม
ช่วยลดความเครียด
จากการเรียนเอกสาร
ที่ซับซ้อน

Better Retention
(ลดความกังวล+จำได้แม่นยำ)



เคล็ดลับการขยายผล (Pro Tips for Educators)



ประเมินแบบ Formative:
ควรใช้ Quizizz เพื่อ
ประเมินระหว่างเรียนและ
ทบทวนบทเรียนทันที



ออกแบบให้ครอบคลุม:
สร้างความหลากหลาย
ของคำถามให้สอดคล้อง
กับตัวชี้วัด



ก้าวต่อไปในด้านหน้า (The Next Episode: Future Research)



- **ผสมผสาน Quizizz**
ร่วมกับรูปแบบการสอนอื่นๆ
- **ยกระดับการประเมินเพื่อ**
วัดทักษะขั้นสูง
- **ขยายผลการใช้นวัตกรรม**
ไปยังรายวิชาอื่นๆ ในวิทยาลัยฯ

MISSION COMPLETE

การส่งต่อความสำเร็จ (The Legacy)



การเปลี่ยนความน่าเบื่อของเอกสารสู่การ
ให้กลายเป็นความท้าทายผ่าน Game-Based Learning
ไม่ได้แค่เพิ่มผลคะแนน
ผลคะแนน แต่คือการสร้าง "ความสุขในการเรียนรู้"
ให้กับนักศึกษาโลจิสติกส์ของเราอย่างยั่งยืน



ขอขอบพระคุณคณะผู้บริหารและคณะครูอาจารย์