บทคัดย่อดึงจากฐานข้อมูล จัดหน้าด้วยระบบอัตโนมัติ ไม่ใช่ต้นฉบับจากผู้เผยแพร่

ชื่อเรื่อง นวัตกรรมการเรียนเสมือนจริง AR (Augmented Reality) ช่วยสอน ของนักศึกษา ศกร.ระดับตำบลหนองกุง โดยใช้แอพพิเคชั่น Artivive

ผู้วิจัย นางสาวนวพร สีทองสา

ปีการศึกษา 2568

บทคัดย่อ

เทคโนโลยี มีบทบาทสำคัญในการใช้ชีวิตประจำวันของมนุษย์ เป็นตัวแปรที่ช่วยให้ก้าวเข้าสู่โลกอีกใบ
โลกที่ดึงพื้นที่ที่อยู่สุดขอบฟ้ามาอยู่ตรงหน้าได้ในชั่วพริบตา AR
จึงเป็นเทคโนโลยีที่แห่งโลกจินตนาการที่จะนำพาโลกแห่งความเป็นจริง และความเสมือนจริงเข้าด้วยกัน
และนอกจากนี้เทคโนโลยี AR หรือ Augmented Reality สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในด้านต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลาย

จากการศึกษาข้อมูลรายงานผลการทดสอบปลายภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา 256๗ ของสำนักงาน
ส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดมหาสารคาม
จากการสังเกตในชั้นเรียนร่วมกับการสอบถามจากครูผู้สอนพบว่าผู้เรียนยังต้องการสื่อการสอนที่ส่งเสริมการเรียนรูที่ทันสมัย
ซึ่งเป็นความสามารถพื้นฐานของมนุษย์ ให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

จากการศึกษาแนวทางการแก้ปัญหาพบว่า การใช้นวัตกรรม เรื่อง นวัตกรรมการเรียนเสมือนจริง AR (Augmented Reality) ช่วยสอน ของนักศึกษา ศกร.ระดับตำบลหนองกุง โดยใช้แอพพิเคชั่น Artivive เป็นเครื่องมือในการจัดการสอน
เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาเนื้อหาการเรียน และช่วยดึงดูดความสนใจผู้เรียนให้สนใจจบทเรียน
คณะผู้จัดทำจึงได้เล็งเห็นความสำคัญในการพัฒนาสื่อการสอนนวัตกรรม เรื่อง การเรียนเสมือนจริง AR (Augmented Reality) ช่วยสอน ของนักศึกษา ศกร.ระดับตำบลหนองกุง โดยใช้แอพพิเคชั่น Artivive เพื่อให้กลุ่มเป้าหมาย นักศึกษา
และผู้ที่สนใจสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลาอย่างมีคุณภาพ ตามพระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ.2566
ที่มุ่งหวังให้เป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิต การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง
และการเรียนรู้เพื่อคุณวุฒิตามระดับได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : https://publish.vichakan.net/show/1425
วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 25 กรกฎาคม 2568
พิมพ์ : วันที่ 11 พฤศจิกายน 2569 เวลา 07.06 น.