

**ชื่อเรื่อง** นวัตกรรมการเรียนรู้เสมือนจริง AR (Augmented Reality) ช่วยสอน ของนักศึกษา ศกร.ระดับตำบลหนองกุง โดยใช้แอปพลิเคชัน Artivive

**ผู้วิจัย** นางสาวนพร สีทองสา

**ปีการศึกษา** 2568

### บทคัดย่อ

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

จากการศึกษาข้อมูลรายงานผลการทดสอบปลายภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา 256๗ ของสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดมหาสารคาม

จากการสังเกตในชั้นเรียนร่วมกับการสอบถามจากครูผู้สอนพบว่าผู้เรียนยังต้องการสื่อการสอนที่ส่งเสริมการเรียนรู้ที่ทันสมัย ซึ่งเป็นความสามารถพื้นฐานของมนุษย์ ให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

จากการศึกษาแนวทางการแก้ปัญหาพบว่า การใช้นวัตกรรม เรื่อง นวัตกรรมการเรียนรู้เสมือนจริง AR (Augmented Reality) ช่วยสอน ของนักศึกษา ศกร.ระดับตำบลหนองกุง โดยใช้แอปพลิเคชัน Artivive เป็นเครื่องมือในการจัดการสอน เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาเนื้อหาการเรียน และช่วยดึงดูดความสนใจผู้เรียนให้สนใจบทเรียน คณะผู้จัดทำจึงได้เล็งเห็นความสำคัญในการพัฒนาสื่อการสอนนวัตกรรม เรื่อง การเรียนรู้เสมือนจริง AR (Augmented Reality) ช่วยสอน ของนักศึกษา ศกร.ระดับตำบลหนองกุง โดยใช้แอปพลิเคชัน 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 3 พฤษภาคม 2569 เวลา 17.01 น.