

ชื่อผลงานวิจัย การสร้างเทคนิคการสาธิตสินค้าและการพัฒนาสมรรถนะ ระดับชั้น ชกต.1 สาขาวิชาการตลาด
โดยวิธีการนำเสนอขายสมมุติเป็นพนักงานขาย วิทยาลัยอาชีวศึกษาเลย
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568

ผู้วิจัย นางสาวพิมพ์ใจ จันทาคำ

สถานศึกษา วิทยาลัยอาชีวศึกษาเลย

ปีการศึกษา 2568

บทคัดย่อ

วิจัยในการจัดจัดการเรียนการสอนในรายวิชา การขายและการตลาดเบื้องต้น รหัสวิชา 20200-1002 ในภาคเรียนที่ 1/2568 พบว่านักเรียนระดับ ชกต.1 สาขาวิชาการตลาดได้ผลสัมฤทธิ์ในด้านการสร้างเทคนิคการสาธิตสินค้าต่ำกว่าเกณฑ์ จำนวน 24 คน คิดเป็นจำนวน 6 คน คิดเป็นอัตราร้อยละ 40.23 ดังนั้นอาจมีผลทำให้การเรียนรู้ของผู้เรียน ไม่ดีขึ้น ผู้วิจัยจึงมีแนวทางแก้ไขปัญหา โดยใช้กิจกรรมวิธีการนำเสนอขายและสมมุติเป็นพนักงานขาย และทำการสาธิตสินค้าตามลำดับ บทบาทสมมุติจะทำให้การสอนดีขึ้น และนักศึกษาสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง และทักษะร่วมกันกับเพื่อนๆ ในชั้นเรียน โดยต้องออกมาสาธิตสินค้าตามหลักวิชาการที่เรียน และแสดงออกกับการเป็นพนักงานขายที่สร้างจากการสมมุติ ทำให้เกิดการกล้าแสดงออก และแสดงบทบาทที่ตนได้รับ และทำการฝึกฝนรวมถึงสามารถสนทนากับลูกค้า ซึ่งเป็นเพื่อนๆ ในชั้นเรียนได้ด้วย และทำให้เกิดความรู้ ทักษะการสาธิตสินค้า และเกิดผลพัฒนาสมรรถนะทักษะการสาธิตสินค้าในการนำเสนอขายได้มากขึ้น

หัวข้อวิจัย	การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ วิชาการสร้างเกมคอมพิวเตอร์
ผู้ดำเนินการวิจัย	นางรักชนก คิดคำนวน
หน่วยงาน	วิทยาลัยอาชีวศึกษาเลย
ปี พ.ศ.	1/2568

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ วิชาการสร้างเกมคอมพิวเตอร์หาประสิทธิภาพ ผลสัมฤทธิ์ และความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ วิชาการสร้างเกมคอมพิวเตอร์โดยกลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นปวช.2 สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 30 คน ซึ่งได้จากการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ได้แก่ 1) แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและค่าสถิติ t-test ผลการวิจัยพบว่า 1) องค์ประกอบในการสร้างแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ด้านการออกแบบและด้านเนื้อหา มีผลการประเมินความเหมาะสมของแอปพลิเคชันโดยผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับดี ประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ รายวิชาการสร้างเกมคอมพิวเตอร์มีประสิทธิภาพ 88.77/89.94 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 85/85 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักศึกษาสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ที่เรียนโดยใช้แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ หลังเรียนของนักศึกษาสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ดัชนีประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ มีค่าเท่ากับ .8109 แสดงว่านักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น 81.09 4) ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.42 อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: แอปพลิเคชัน, ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์

Research Title	The Development of Application to Learning in Basic Computer Game Programming
Researcher	Mrs. Rakchanok Kidkhamnuan
Organization	Information Technology Department Loei Vocational College
Year	1/2025

Abstract

This research aimed to develop Application to Learning in Basic Computer Networking, and to find out efficiency, effectiveness, and satisfaction of learners towards Application to Learning in Basic Computer Networking. The sample group was 30 students in Information technology, selected by simple random sampling. The statistics employed for data analysis were percentage, mean, standard deviation and sample t-test. Research results revealed that 1) The Development of Application to Learning in Basic Computer Networking was 2 types that design and content. Media and content expert assessment was good level. the efficiency of The Development of Application to Learning in Basic Computer Networking had efficiency was 88.77/89.94, which was higher than a criteria set of 85/85; 2) The students' learning achievement after studying with Application to Learning in Basic Computer Networking was higher than before studying statistically significant at .05 level. 3) The effectiveness of the index value of learning by using Application to Learning in Basic Computer Networking has achievement increased 81.09 percent. 4) The satisfaction of sampling group towards application instruction Media, which had the mean of 4.42, was at the good level.

Keyword: Application

ชื่อเรื่อง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีชั้นกลาง 1 เรื่อง การวัดมูลค่าสินค้าคงเหลือ ของ
นักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้วิธีการสอนแบบชุดฝึกปฏิบัติ

ชื่อผู้ทำวิจัย นางสาววาสนา บุญยะแสน

ภาควิชา การบัญชี

ปีการศึกษา 2568

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ในการทำวิจัยในครั้งนี้ คือ 1) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีชั้นกลาง 1 เรื่อง การวัดมูลค่าสินค้าคงเหลือโดยใช้วิธีการสอนแบบชุดฝึกปฏิบัติ 2) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอน

กลุ่มตัวอย่างในการทำวิจัยคือ นักศึกษา ชั้น ปวส.ปีที่ 1 สาขาวิชาการบัญชี เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบทดสอบวิชาการบัญชีชั้นกลาง 1 โดยใช้วิธีการสอนแบบชุดฝึกปฏิบัติ เรื่องการวัดมูลค่าสินค้าคงเหลือ การวิเคราะห์ข้อมูล การคำนวณหาค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ค่ามัธยฐาน ค่าฐานนิยม ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการบัญชีชั้นกลาง 1 เรื่อง การวัดมูลค่าสินค้าคงเหลือของนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้วิธีการสอนแบบชุดฝึกปฏิบัติ มีค่าเฉลี่ยของคะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ในการวิจัย 1. เพื่อศึกษาหาสาเหตุของพฤติกรรมของ นักศึกษาที่ ขาดความรับผิดชอบต่อภาระงาน 2. เพื่อหาแนวทางแก้ไขและพัฒนาพฤติกรรมความ รับผิดชอบต่อภาระงาน กลุ่มตัวอย่างประชากรของการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ จำนวน 17 คน ได้มา จากการสุ่มแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ 1. แบบสอบถามพฤติกรรมความ รับผิดชอบต่อภาระงาน

งานวิจัยในชั้นเรียน

ชื่อวิจัย ผลการใช้บทเรียนออนไลน์ โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคม (Social Media) วิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ระดับชั้น ชก.๒ สาขาวิชาการเลขานุการ

ชื่อผู้วิจัย ลำพึง คุ่มมา

ชื่อรายวิชา วิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาธุรกิจและบริการ

สถานศึกษา วิทยาลัยอาชีวศึกษาเลย

บทคัดย่อ

ผลการใช้บทเรียนออนไลน์ โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคม (Social Media) วิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาอาชีพธุรกิจและบริการ ระดับชั้น ชก.๒ สาขาวิชาการเลขานุการ หน่วยการเรียนรู้เรื่อง ระบบนิเวศ ดำเนินการโดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนกลุ่ม ตัวอย่างเป็นนักเรียนวิทยาลัยอาชีวศึกษาเลย จำนวน 22 คน ที่ได้มาโดย วิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ระบบนิเวศ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ค่าสถิติ t - test จากผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนร้อยละ มีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ความสำคัญ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สื่อสังคม (Social Media)

ชื่อผู้วิจัย : นางวิไลพร อีรัตน์ชูโชค

ชื่อเรื่อง : การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาการตลาดเพื่อความยั่งยืน เรื่องการเขียนแผนธุรกิจ โดยใช้ กระบวนการเรียนการสอนแบบแอคทีฟ (Active) สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่1 สาขาวิชา การตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษาเลย

ปีการศึกษา : 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน (Classroom Action Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและพัฒนากระบวนการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในการเรียนในรายวิชาการตลาดเพื่อความยั่งยืน เรื่อง แผนธุรกิจ ของนักศึกษา ปวส.1 สาขาวิชาการตลาด รายวิชา การตลาดเพื่อความยั่งยืน (รหัสวิชา 30202-2019) จำนวน 28 คน โดยใช้ กระบวนการเรียนการสอนแบบแอคทีฟ (Active) สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยอาชีวศึกษาเลย ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง 2567

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงพรรณนาและเชิงอนุมาน มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาปัญหาการเขียนแผนธุรกิจของนักศึกษา ปวส. 1 2) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาการตลาดเพื่อความยั่งยืน เรื่องการเขียนแผนธุรกิจ โดยใช้กระบวนการเรียนการสอนแบบแอคทีฟ (Active) สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาเลย 3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาก่อนและหลังใช้แนวทางการสอนใหม่ 4) เพื่อศึกษาทัศนคติของนักศึกษาต่อการเรียนในรายวิชาการตลาดเพื่อความยั่งยืน เรื่อง การเขียนแผนธุรกิจ โดยใช้ กระบวนการเรียนการสอนแบบแอคทีฟ (Active) สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่1 วิทยาลัยอาชีวศึกษาเลย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้คือ นักศึกษาระดับชั้น ปวส.1 สาขาวิชาการตลาด ที่ลงทะเบียนเรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 28 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แบบทดสอบวัดความเข้าใจ แบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษา และการสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา เช่น ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ

ผลการวิจัยปรากฏว่าการใช้กลยุทธ์การสอนที่เน้น การเรียนรู้แบบแอคทีฟ (Active Learning) การใช้เกมจำลอง (Simulation Games) และการออกแบบ แบบฝึกหัดแบบขั้นบันได (Scaffolded Exercises) ช่วยให้นักศึกษามีความเข้าใจการเขียนแผนธุรกิจประเภทต่างๆเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ โดยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 นอกจากนี้ นักศึกษายังมีทัศนคติที่ดีขึ้นต่อการเรียนในรายวิชาการตลาดเพื่อความยั่งยืนในหัวข้อการเขียนแผนธุรกิจมากขึ้น

สารบัญ

หัวข้อวิจัย ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ
สำหรับงานอาชีพ สาขาวิชาสามัญสัมพันธ์ วิทยาลัยอาชีวศึกษาเลย

ผู้วิจัย นายวชิระ วรโชติจินดารัตน์

สถานศึกษา วิทยาลัยอาชีวศึกษาเลย

ปีที่พิมพ์ 2568

คณะกรรมการที่ปรึกษา นายชัยวัฒน์ พักตร์ผ่องศรี

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนของครูผู้สอนในรายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับงานอาชีพ สาขาวิชาสามัญสัมพันธ์ วิทยาลัยอาชีวศึกษาเลย 2) เพื่อให้ได้ข้อเสนอแนะและแนวทางแก้ไขปัญหาการจัดการเรียนการสอนของครูในรายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับงานอาชีพ สาขาวิชาสามัญสัมพันธ์ วิทยาลัยอาชีวศึกษาเลย ประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑/๑ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ที่เรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับงานอาชีพ สาขาวิชาสามัญสัมพันธ์ วิทยาลัยอาชีวศึกษาเลย ตัวแปรที่ศึกษา ๑. ตัวแปรอิสระ ได้แก่ ระดับชั้น สาขาวิชา ๒. ตัวแปรตาม ได้แก่ ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนของครูผู้สอนในด้านครูผู้สอน ด้านวิธีสอนและสื่อการสอน ด้านเนื้อหาวิชา และด้านวัดผลประเมินผล ระยะเวลาในการศึกษา คือ สัปดาห์ที่ ๑๖ ของการเรียนนักศึกษา

ผลการวิจัย ๑. ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นนักเรียนระดับ ปวช. ๓ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ที่เรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับงานอาชีพ กับผู้วิจัย ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน ๑๗ คน โดยการเลือกแบบสุ่มแบบเจาะจง ๒. ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนของครูในรายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับงานอาชีพ โดยรวมอยู่ในระดับมากมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๓๙ เมื่อพิจารณาเป็นแต่ละด้านพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจในด้านครูผู้สอนและด้านวิธีสอนและสื่อการสอน อยู่ในระดับมาก ส่วนด้านเนื้อหาวิชาและด้านวัดผลประเมินผล อยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งสามารถสรุปแต่ละด้าน ได้ดังนี้ คือ ด้านครูผู้สอน โดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมากมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ ๔.๒๑ ด้านวิธีสอนและสื่อการสอน โดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๑๙ ด้านเนื้อหาวิชา โดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๖๑ และด้านวัดผลประเมินผล โดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๕๕

งานวิจัยในชั้นเรียน

ชื่อวิจัย เรื่องการสร้างชุดกิจกรรมการอ่านจับใจความสำคัญ หมวดวิชาการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียน
ชั้นนักเรียนระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพ สาขาวิชาการบัญชี ปวช.1/3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาเลย

ชื่อผู้วิจัย นางสาวบางหยาด พุทธมัตย์

ชื่อรายวิชา ภาษาไทยเพื่ออาชีพ

สถานศึกษา วิทยาลัยอาชีวศึกษาเลย

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันเกี่ยวกับปัญหาพฤติกรรมการอ่านจับใจความสำคัญ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตร วิทยาลัยอาชีวศึกษาเลย สังกัด สำนักงานคณะกรรมการอาชีวศึกษา 2) เพื่อพัฒนาการดำเนินงานและหาแนวทางแก้ไขปัญหการอ่านจับใจความสำคัญ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตร (ปวช.) วิทยาลัยอาชีวศึกษาเลย สังกัด สำนักงานคณะกรรมการอาชีวศึกษาโดยใช้วิธีการอ่านกลุ่มเป้าหมาย (Target Group) ได้แก่ กลุ่มนักศึกษาระดับประกาศนียบัตร (ปวช.) สาขา การบัญชี 1/3 จำนวนทั้งหมด 25 คน จากการสังเกตและสัมภาษณ์ครูประจำชั้น ได้ผู้เรียนที่มีปัญหาที่ต้องได้รับการพัฒนา จำนวน 5 คน เครื่องมือในการวิจัย แบบสังเกต แบบสัมภาษณ์ แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ค่าเฉลี่ย ความถี่ ร้อยละและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การวิเคราะห์เนื้อหาโดยวิธีพรรณนาวิเคราะห์

ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า

1. ผู้ร่วมศึกษาได้ดำเนินการพัฒนาในวงรอบที่ 1 โดยใช้วิธีการสอนการอ่านจับใจความสำคัญ ได้ผลดีเป็นที่น่าพอใจ ผู้เรียนกลุ่มเป้าหมายมีพฤติกรรมการอ่านได้ดีขึ้น ตามความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า ผู้ร่วมศึกษาอยากให้ขยายผลในระดับอื่น ๆ อีกเพื่อลดปัญหาการอ่านจับใจความสำคัญไม่ได้ที่ไม่เหมาะสมให้หมดไป แม้การดำเนินงานในภาพรวมจะได้ผลเป็นที่น่าพอใจ แต่ผู้เรียนกลุ่มเป้าหมายบางคนยังมีปัญหาในเรื่องการอ่านจับใจความสำคัญ จำนวน 2 คน คือ นางสาวสมปอง ขาสวย และ นายสมชาย ยอดชาย ดังนั้นกลุ่มผู้ร่วมศึกษาค้นคว้า จึงเห็นควรให้ดำเนินการพัฒนาการดำเนินงานเพื่อแก้ไขปัญหการอ่านจับใจความสำคัญ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตร (ปวช.) ต่อไปอีก 1 วงรอบ ด้วยการใช่วิธีการสอนสอนอ่านเพิ่มเติม ให้ผู้เรียนเรียนมีพฤติกรรมการอ่านที่ดีขึ้น เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงปัญหาดังกล่าวบรรลุผลตามความมุ่งหมายที่ตั้งไว้

2. จากการติดตามผลในวงรอบที่ 2 จากการติดตามผลนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย และศึกษาจากแบบสังเกตพฤติกรรม หลังเสร็จสิ้นการดำเนินกิจกรรมการศึกษา พบว่า ผู้เรียนกลุ่มเป้าหมายมีพฤติกรรมตั้งใจอ่านเรียนมีความตั้งใจที่จะตั้งใจเรียนมากขึ้น ไม่ซุกซน เหมือนกับครั้งแรก ซึ่งอาจเป็นครูให้อ่านซ้ำๆสร้างความน่าสนใจต่อการเรียนการสอน ที่ทำให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมตั้งใจ มีพฤติกรรมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ดีขึ้น

การพัฒนาพฤติกรรมการอ่านจับใจความสำคัญ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตร(ปวช.) วิทยาลัยอาชีวศึกษาเลย สังกัด สำนักงานคณะกรรมการอาชีวศึกษา โดยใช้วิธีการสอนการจับใจความสำคัญ ผลการ