

ปีที่ 3 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2569
Vol. 3 No. 1 January - June 2026

ISSN 3027-8821(Print)
ISSN 3057-0484(Online)

วารสาร

แอนิเมชัน เกม ดิจิทัลมีเดีย และเทคโนโลยี

Animation Game Digital Media and Technology Journal



คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

วารสารแอนิเมชัน เกม ดิจิทัลมีเดียและเทคโนโลยี

Animation Game Digital Media and Technology Journal

ปีที่ 3 ฉบับที่ 1 (มกราคม – มิถุนายน 2569)

Vol.3 No.1 (January – June 2026)

- ชื่อวารสาร:** วารสารแอนิเมชัน เกม ดิจิทัลมีเดียและเทคโนโลยี
ปีที่ 3 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2569
Animation Game Digital Media and Technology Journal,
Vol. 3 No. 1, January – June 2026
- ISSN:** 3027-8821 (Print)
3057-0484 (Online)
- เจ้าของ:** สาขาวิชาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
(อาคาร 9) 1061 ซอยอิสรภาพ 15 ถนนอิสรภาพ แขวงหิรัญรูจี เขตธนบุรี
กรุงเทพมหานคร 10600
โทรศัพท์ 02 473 7000 ต่อ 3000-300 โทรสาร 02 472 5714
เว็บไซต์ <https://li02.tci-thaijo.org/index.php/animationGDTJ>
อีเมล animation.journal@bsru.ac.th
- วัตถุประสงค์:** เพื่อเป็นสื่อในการเผยแพร่ความรู้ และผลงานทางวิชาการที่มีคุณภาพสูงใน
ด้านแอนิเมชัน มัลติมีเดีย เกม ดิจิทัลมีเดีย เทคโนโลยีและที่เกี่ยวข้อง โดยมี
กลุ่มเป้าหมายคือ คณาจารย์ นักศึกษา และนักวิจัยทั้งในและนอกสถาบัน โดย
บทความที่จะลงตีพิมพ์เผยแพร่ต้องไม่เคยนำไปเผยแพร่ในวารสารฉบับอื่นมา
ก่อน และต้องไม่อยู่ระหว่างการพิจารณาเพื่อลงในวารสารอื่น ๆ
- กำหนดออก:** ปีละ 2 ฉบับ
ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน
ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม
- จัดพิมพ์โดย:** สาขาวิชาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ทุกบทความได้รับการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิกลั่นกรองบทความ
(Reviewers) จำนวน 3 ท่าน แบบผู้ทรงคุณวุฒิและผู้นิพนธ์ไม่ทราบชื่อกันและกัน
(double-blind review) ก่อนเผยแพร่ตีพิมพ์ในวารสารแอนิเมชัน เกม ดิจิทัล
มีเดียและเทคโนโลยี

ขอคิดเห็นในวารสารแอนิเมชัน เกม ดิจิทัลมีเดียและเทคโนโลยี เป็นทัศนะ
ของผู้นิพนธ์กองบรรณาธิการไม่จำเป็นต้องเห็นด้วยเสมอไป

กองบรรณาธิการไม่สงวนสิทธิ์ในการคัดลอกบทความเพื่อการศึกษาแต่ให้
อ้างแหล่งที่มาให้ครบถ้วนสมบูรณ์

ที่ปรึกษา:

รองศาสตราจารย์ ดร.บุญมี กวินเสกสรรค์

บรรณาธิการ:

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกษม กมลชัยพิสิฐ

รองบรรณาธิการ:

ผู้ช่วยศาสตราจารย์เอียรธาดา หิรัญญะชาติธาดา

กองบรรณาธิการ:

รองศาสตราจารย์ ดร.นกุล คูหะโรจนานนท์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รองศาสตราจารย์กวีไกร ศรีหิรัญ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นุชรินทร์ นุชประยูร

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุดาสวรรค์ งามมงคลวงศ์

มหาวิทยาลัยเซาธ์อีสท์บางกอก

ผู้ช่วยศาสตราจารย์รุจิราวดี ธรรมแสง

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เติมยศ เสนีวงศ์ ณ อยุธยา

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

ดร.วิศิษฐ์ ศุภางคะรัตน์

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

นายวันเฉลิม ชุตระกุล

บริษัท Art Combo Studio จำกัด

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กัมปนาท คูศิริรัตน์

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์กานต์ คัมภีร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์เอกราช วรสมุทรปราการ

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปนัดดา ใจบุญลือ

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

อาจารย์วิวัฒน์ สุขสาเกษ

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นุชรัตน์ นุชประยูร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภราดร พิมพันธุ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กัมปนาท คูศิริรัตน์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เติมยศ เสนิงค์ ณ ออยุธยา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประดิษฐ์ สงค์แสงยศ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัชนี สิทธิศักดิ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์วรรณ วิโรจน์แดนไทย

ดร.ไกรวิชญ์ ดีเอม

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

มหาวิทยาลัยชินวัตร

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

สารจากบรรณาธิการ

วารสารแอนิเมชัน เกม ดิจิทัลมีเดียและเทคโนโลยี (Animation Game Digital Media and Technology Journal) เป็นวารสารของสาขาวิชาแอนิเมชัน เกมและดิจิทัลมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ได้เปิดรับบทความวิชาการและบทความวิจัยตีพิมพ์เผยแพร่ เป็นปีที่ 3 ฉบับที่ 1 ประจำเดือนมกราคม – มิถุนายน 2569 เพื่อรวบรวมเผยแพร่ผลงานวิจัยและผลงานวิชาการ ของบุคลากรทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย ในฉบับนี้มีบทความวิจัย 6 เรื่อง ที่มีเนื้อหาทางวิชาการที่หลากหลายและครอบคลุมศาสตร์ด้านแอนิเมชัน มัลติมีเดีย เกม ดิจิทัลมีเดีย เทคโนโลยีและที่เกี่ยวข้อง ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับศาสตร์ที่เกี่ยวข้องได้

ในนามของกองบรรณาธิการใคร่ขอขอบพระคุณผู้สนับสนุนทุกท่านที่ได้ให้ความสนใจส่งผลงานตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารแอนิเมชัน เกม ดิจิทัลมีเดียและเทคโนโลยี ขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิที่ประเมินคุณภาพบทความ และขอขอบคุณกองบรรณาธิการทุกท่านที่ร่วมดำเนินการและพัฒนาคุณภาพวารสารแอนิเมชัน เกม ดิจิทัลมีเดียและเทคโนโลยี มาโดยตลอด และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าวารสารฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อนักวิจัย นักวิชาการ และผู้ที่สนใจทุกท่าน สุดท้ายนี้ขอเชิญชวนผู้สนใจทุกท่านส่งผลงานตีพิมพ์เผยแพร่บทความวิชาการและบทความวิจัยลงวารสาร ท่านสามารถศึกษารายละเอียดได้จากเว็บไซต์ <https://li02.tci-thaijo.org/index.php/animationGDTJ>

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกษม กมลชัยพิสิฐ
บรรณาธิการ

สารบัญ

บทความวิจัย

หน้า

- การพัฒนาแผนการเรียนรู้การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้วยเกม CodeCombat
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนเทศบาลนครสวรรค์ 1

Development of a Computer Programming Learning Plan Using the
CodeCombat Game for Secondary School StudentsNakhon Sawan
Municipality School

ณัฐนิชา แว่นแก้ว, ภราดร พิมพันธุ์

Natthanicha Waenkaeo, Paradorn Pimpan

- การประเมินต้นแบบสื่อดิจิทัลเพื่อการตระหนักรู้ด้านศีลธรรมความไม่โลภของ
นักศึกษาในระดับปริญญาตรี 17

Evaluation of a Digital Media Prototype for Raising Moral Awareness
of Non-Greed Among Undergraduate Students

ปนัดดา ใจบุญลือ, วสันต์ ณ ชัย,

ปรววรรณ คำบ้านฝาย

Panadda Jaiboonlue, Wasan Na Chai,

Porawat Khambanfai

- การประเมินประสิทธิภาพและการยอมรับการใช้สื่อสร้างสรรค์ดิจิทัลนันทนาการส่งเสริม
คุณธรรมสำหรับคนรุ่นใหม่ เรื่อง Don't Break My Mine 38

Evaluation of the Effectiveness and Acceptance of a Digital Creative
Moral-Promoting Storytelling Media for the New Generation: Don't
Break My Mine

กัมปนาท คูศิริรัตน์, นุชรัตน์ นุชประยูร

Kampanat Kusirirat, Nuchsharat Nuchprayoon

- การศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการและการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอน
รายวิชาวิทยาการคำนวณโดยไม่ใช้คอมพิวเตอร์ด้วยการเรียนรู้เชิงรุกสำหรับนักเรียน
ในกลุ่มโรงเรียนขนาดเล็กในจังหวัดพิจิตร 51

A Study of Problems and Needs and the Development of Computer
Science Unplugged Learning Activities Based on Active Learning Model
for Students in Small Schools in Pichit Province

เพ็ญพรชนก เรือนมูล, ไกรวิชญ์ ดีเอม,

ธีรภัทร มีสำราญ

Peangpornchanok Ruanmoon, Kraiwit Dee-Aim,

Thiraphat Meesumrarn

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
การพัฒนาเกม Recycle Island เพื่อส่งเสริมความรู้ด้านการคัดแยกขยะ Development of Recycle Island Game to Promote Waste Separation Knowledge	64
<i>เอกราช ศรราช, เพชรสยาม ผาทำย, ภาวินี อินทร์ทอง, ณัฐธยาน์ เฟื่องห้อย Aekarat Sonrach, Phetsayam Patai, Pavinee Inthong, Nuttaya Fuanghoi</i>	
การพัฒนาเว็บไซต์ระบบแนะนำอาหารตามอารมณ์ของผู้ใช้ Development of an Emotion-Based Food Recommendation Website System	82
<i>ปฏิภาณ ใบชิด, ประภัสสร อบแสง, วิมลสิริ บุตรอิม, มงคล ณ ลำพูน Patipan Baichit, Praphatsorn Obsang, Wimonsiri Butrim, Mongkol Na Lampoon</i>	
คำชี้แจงการส่งบทความเพื่อตีพิมพ์	