

## สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ.....	(1)
บทคัดย่อภาษาไทย.....	(2)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	(3)
สารบัญ.....	(4)
สารบัญตาราง.....	(6)
สารบัญภาพ.....	(7)
<b>บทที่ 1 ความเป็นมาและความสำคัญ.....</b>	<b>1</b>
ความเป็นมาและความสำคัญ .....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	3
ประโยชน์ของการวิจัย.....	3
ขอบเขตของการวิจัย .....	3
นิยามศัพท์เฉพาะ .....	4
กรอบแนวความคิดในการวิจัย .....	4
<b>บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....</b>	<b>5</b>
เกมฝึกสมองสำหรับผู้สูงอายุ .....	5
ภาวะสมองเสื่อม .....	15
ความพึงพอใจ .....	17
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	19
<b>บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....</b>	<b>21</b>
ขอบเขตการวิจัย .....	21
วิธีดำเนินการวิจัยและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง/เก็บข้อมูล .....	21
การวิเคราะห์ข้อมูล .....	27
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล .....	27
<b>บทที่ 4 ผลการวิจัย .....</b>	<b>28</b>
ผลพัฒนาเกมฝึกสมอง.....	28
ผลการเปรียบเทียบสภาพสมองเบื้องต้น.....	32
ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้สูงอายุที่มีต่อเกม .....	33
<b>บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....</b>	<b>34</b>
สรุปผลการวิจัย.....	34
อภิปรายผล.....	35
ข้อเสนอแนะงานวิจัย .....	38
<b>บรรณานุกรม.....</b>	<b>39</b>

ภาคผนวก .....	43
ภาคผนวก ก เอกสารรับรองผลการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ .....	44
ภาคผนวก ข เอกสารเชิญชวนเข้าร่วมวิจัย .....	47
ภาคผนวก ค ตัวอย่างหน้าต่างเกมฝึกบริหารสมองเพื่อช่วยชะลอการเกิด ภาวะสมองเสื่อมในผู้สูงอายุ จังหวัดจันทบุรี .....	49
ภาคผนวก ง แบบประเมินคุณภาพของเครื่องมือวิจัยเกมฝึกบริหารสมองเสื่อม ในผู้สูงอายุ .....	52
ภาคผนวก จ แบบทดสอบสภาพสมองเบื้องต้น .....	56
ภาคผนวก ฉ แบบประเมินความพึงพอใจของผู้สูงอายุที่มีต่อเกมฝึกบริหารสมอง เสื่อมในผู้สูงอายุ จังหวัดจันทบุรี .....	61
ภาคผนวก ช สรุปผลการประเมินคุณภาพเกมฝึกบริหารสมองเพื่อช่วยชะลอ การเกิดภาวะสมองเสื่อมในผู้สูงอายุ .....	63
ภาคผนวก ซ สรุปผลการประเมินคุณภาพของเครื่องมือวิจัยประเมินความพึงพอใจ ของผู้สูงอายุที่มีต่อเกมฝึกบริหารสมองเพื่อช่วยชะลอการเกิดภาวะ สมองเสื่อมในผู้สูงอายุ จังหวัดจันทบุรี .....	65
ภาคผนวก ฌ เอกสารแสดงความยินยอมของผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย .....	68
ภาคผนวก ฎ เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย .....	70

## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1 ตัวอย่างสัญลักษณ์ผังงานที่ใช้งานบ่อย .....	12
3.1 ระดับความยากของเกม .....	25
4.1 ผลประเมินคุณภาพเกมฝึกบริหารสมองเพื่อช่วยชะลอการเกิดภาวะสมองเสื่อมในผู้สูงอายุ	31
4.2 ผลเปรียบเทียบผลการทดสอบสภาพสมองเบื้องต้นก่อนและหลังการใช้เกมฝึกบริหารสมอง เพื่อช่วยชะลอการเกิดภาวะสมองเสื่อมในผู้สูงอายุ จังหวัดจันทบุรี .....	32
4.3 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้สูงอายุที่มีต่อเกม .....	33

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

## สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย .....	4
2.1 ลักษณะการเขียนผังงานรูปแบบต่าง ๆ .....	12
2.2 ตัวอย่างการเขียนสตอริบอร์ด .....	13
3.1 วิธีดำเนินการวิจัย.....	22
3.2 ผังงานกลไกการทำงานของเกม .....	24
4.1 หน้าแรกของเกม .....	28
4.2 หน้าต่างแสดงจุดประสงค์ของเกม .....	28
4.3 หน้าต่างอธิบายกติกาและเงื่อนไขการเล่นเกม .....	29
4.4 หน้าต่างของด่านที่ 1 .....	29
4.5 แสดงการจับคู่ภาพระดับง่าย .....	29
4.6 ตัวอย่างการจับคู่ภาพระดับปานกลาง ด่านที่ 2.....	29
4.7 หน้าต่างของเกมที่อยู่ในระดับปานกลาง .....	29
4.8 หน้าต่างของเกมที่อยู่ระดับยาก .....	29
4.9 ตัวอย่างการจับคู่ภาพระดับยาก .....	30
4.10 หน้าต่างคำอธิบายการใช้ตัวช่วย .....	30
4.11 หน้าต่างสรุปผลการเล่นเกม .....	30