

การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษพื้นฐาน

วิภูษิต เพียรการค้า^{1*} วิภาวดี จิตจุฬาลิอม² และ ณัฐธิดา ต้อปั่น²

¹ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

²นักศึกษา คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

*ผู้ประพันธ์บทความ : vipusit_p@mutt.ac.th

บทคัดย่อ

วันที่รับบทความ : 29 มกราคม 2569 การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบและกระบวนการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน วันที่แก้ไขบทความ : 31 มีนาคม 2569 2) เพื่อออกแบบบอร์ดเกมที่เสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบอร์ดเกมที่เสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาโรงเรียนชุมชนที่ 14 (วัดดอนทอง) กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนอายุระหว่าง วันที่ตอบรับบทความ : 28 เมษายน 2569 5-12 ปี จำนวน 30 คน ที่ได้จากการเลือกแบบเจาะจง โดยมีผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เป็นผู้ประเมินองค์ประกอบและกระบวนการออกแบบบอร์ดเกม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย วันที่เผยแพร่ (Online) : 24 มิถุนายน 2569 ได้แก่ แบบประเมินองค์ประกอบและกระบวนการออกแบบบอร์ดเกม บอร์ดเกม และแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน ข้อมูลที่ได้วิเคราะห์ด้วยสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย พบว่า องค์ประกอบบอร์ดเกมมี 4 ส่วน ได้แก่ 1) กลไกเกม 2) เนื้อหาคำศัพท์ 3) อุปกรณ์ และ 4) กฎกติกา กระบวนการออกแบบ มี 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ส่วนนำเข้า 2) กระบวนการออกแบบเกมและกลไกเกม 3) ส่วนแสดงผล และ 4) ข้อมูลย้อนกลับ ความเหมาะสมขององค์ประกอบและกระบวนการออกแบบบอร์ดเกมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.67-5.00$) บอร์ดเกมที่พัฒนาขึ้นช่วยเสริมแรงจูงใจภายในของผู้เรียนให้เกิดความสนใจ ความท้าทาย และความพึงพอใจของผู้เรียนต่อบอร์ดเกมโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.51, SD = 0.71$) แสดงให้เห็นว่าบอร์ดเกมที่ออกแบบขึ้นสามารถกระตุ้นแรงจูงใจและส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ : บอร์ดเกม, การออกแบบบอร์ดเกม, แรงจูงใจในการเรียนรู้, คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน, กลไกของเกม

Designing a Board Game to Enhance Motivation in Learning Basic English Vocabulary

Vipusit Piankarnka^{1*} Wipawadee Jadngooluam² and Nattida Turpan²

¹Assistant Professor, Faculty of Mass Communication Technology,
Rajamangala University of Technology Thanyaburi

²Student, Faculty of Mass Communication Technology,
Rajamangala University of Technology Thanyaburi

***Corresponding Author:** vipusit_p@rmutt.ac.th

บทคัดย่อ

Received: January 29, 2026
Revised: March 31, 2026
Accepted: April 28, 2026
Available Online: June 24, 2026

The objectives of this research were: (1) to analyze the components and processes involved in designing a board game to enhance motivation in learning basic English vocabularies, (2) to design a board game to enhance motivation in learning basic English vocabularies, and (3) to study students' satisfaction with the developed board game. The population of this study consisted of primary school students at Chumchon 14 (Wat Don Thong) School. The sample group included 30 students aged between 5–12 years, selected by purposive sampling. Three experts evaluated the appropriateness of the board game's design components and processes. The research instruments consisted of (1) a design evaluation form for the board game components and process, (2) the developed board game, and (3) student satisfaction questionnaire. Data were analyzed using descriptive statistics, including the mean and standard deviation.

The results found that a board game has four main components: 1) game mechanics, 2) vocabularies, 3) components, and 4) rules. The design process has four steps: 1) input, 2) game design process and mechanics, 3) output, and 4) feedback. The appropriateness of the board game design components and processes was rated at the highest level ($M = 4.67$ – 5.00). The developed board game enhanced students' intrinsic motivation, fostering interest, challenge, and learner satisfaction. Additionally, students' overall satisfaction with the board game was at the highest level ($M = 4.51$, $SD = 0.71$), indicating that the designed board game effectively stimulated motivation and promoted the learning of basic English vocabulary.

Keywords: Board Game, Board Game Design, Learning Motivation, Basic English Vocabulary, Game Mechanism

บทนำ

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่มีบทบาทสำคัญในด้านการศึกษา การทำงาน และการสื่อสารระหว่างประเทศ อย่างไรก็ตาม การเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้เรียนในประเทศไทยยังคงประสบปัญหาหลายประการ โดยเฉพาะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียน การฟัง และการพูด (Wongsothorn, et al., 2002, p. 110) ปัญหาสำคัญที่พบคือ ผู้เรียนมักขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้เนื่องจากวิธีการสอนที่เน้นการท่องจำมากกว่าการใช้ภาษาในบริบทที่เป็นธรรมชาติ ทำให้การเรียนรู้ขาดความน่าสนใจและไม่นำไปสู่การจดจำที่ยั่งยืน (Pawapatcharaudom, 2007, p. 58)

ในระดับสากลมีการศึกษาหลายชิ้นที่สนับสนุนแนวคิดที่ว่า “การเรียนรู้ผ่านการเล่น” (Game-based learning) สามารถช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจและพัฒนาทักษะด้านภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะบอร์ดเกมที่เป็นเครื่องมือการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาคำศัพท์ผ่านการปฏิสัมพันธ์และกิจกรรมที่สนุกสนาน (Hinebaugh, 2009, p. 63) เกมสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากขึ้น การเรียนรู้ผ่านการเล่นสามารถช่วยเสริมสร้างพัฒนาการทางปัญญา ทำให้ผู้เรียนเข้าใจแนวคิดและโครงสร้างทางภาษาผ่านกระบวนการคิดเชิงตรรกะ (Piaget, 1962, p. 94)

การใช้บอร์ดเกม (Board game) หรือเกมกระดานเป็นทางเลือกหนึ่งที่นิยมนำมาใช้อย่างแพร่หลายในวงการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษในปัจจุบัน เนื่องจากเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลินและเกิดแรงจูงใจในการเรียน (ปริยานุช บัวผันและสุนิดา โฆษิตชัยวัฒน์, 2565, น. 33-34) ทั้งนี้ การใช้บอร์ดเกมมักมีข้อดี คือ ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเอง เช่น การที่ผู้เรียนได้เสริมสร้างทักษะทางภาษา การวิเคราะห์ การให้เหตุผล หรือการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในระหว่างการเล่น (Mohd Yusof et al., 2016, p. 171)

การใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อการเรียนรู้ได้รับความสนใจเพิ่มขึ้นในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา เนื่องจากสามารถสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สนุกสนานและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน พบว่า การใช้บอร์ดเกมเรื่อง Going to the Movies ที่ใช้ส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 77.13/81.33 ซึ่งสอดคล้องกับเกณฑ์ประสิทธิภาพที่กำหนดไว้ คือ 80/80 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังเรียนด้วยบอร์ดเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด (ภูษิตา นกสกุลและอรัญญา ศรีจิงใจ, 2567)

นอกจากนี้ งานวิจัยบอร์ดเกม “Name It” ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา พบว่าผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้บอร์ดเกม Name It หลังเรียนมากกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักศึกษามีความพึงพอใจต่อบอร์ดเกม Name It มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.64 (อโรชา วงศ์ธัญญลักษณ์ และคณะ, 2566)

จะเห็นได้ว่ามีงานวิจัยเกี่ยวกับการใช้บอร์ดเกมสำเร็จรูปจำนวนมาก แต่ยังมีช่องว่างในด้านการศึกษาวิจัยที่มุ่งเน้นกระบวนการและองค์ประกอบการออกแบบที่สร้างขึ้นใหม่เพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะทาง โดยเฉพาะการบูรณาการกลไกเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียนระดับประถมศึกษาโดยเฉพาะ ดังนั้น การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้เล็งเห็นว่าการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐานจึงเป็นแนวทางที่มีศักยภาพในการช่วยพัฒนาทักษะทางภาษาของผู้เรียนไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มนักเรียนระดับ

ประถมศึกษา บอร์ดเกมสามารถช่วยทำให้กระบวนการเรียนรู้มีความน่าสนใจมากขึ้น กระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น และเพิ่มโอกาสในการจดจำและนำคำศัพท์ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบและกระบวนการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน
2. เพื่อออกแบบบอร์ดเกมที่เสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบอร์ดเกมที่เสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน

นิยามศัพท์

1. บอร์ดเกม หมายถึง เกมกระดานที่ใช้อุปกรณ์ในการเล่น เช่น การ์ดและลูกเต๋า เพื่อเสริมสร้างความสนุกและทักษะของผู้เล่น บอร์ดเกมเพื่อการศึกษาถูกออกแบบให้ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านต่าง ๆ รวมถึงการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน โดยใช้กิจกรรมที่กระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน
2. การออกแบบบอร์ดเกม หมายถึง องค์ประกอบและกระบวนการของการออกแบบบอร์ดเกม เพื่อให้เกมสามารถดำเนินไปได้อย่างมีระบบ ต้องคำนึงถึงกลไกเกม กฎกติกา และเป้าหมายของเกม กระบวนการนี้ต้องออกแบบให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย เช่น เด็กประถมศึกษาที่กำลังเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ฯลฯ
3. แรงจูงใจในการเรียนรู้ หมายถึง การกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจและตั้งใจเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐานผ่านกลไกของเกมที่น่าสนใจ ทำทาย และมีปฏิสัมพันธ์ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ
4. คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน หมายถึง กลุ่มคำศัพท์ที่เป็นรากฐานสำคัญในการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน คำศัพท์เหล่านี้มักใช้บ่อยและจำเป็นต่อการพัฒนาทักษะทางภาษา เช่น การอ่าน การเขียน การฟัง และการพูดคำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐานที่เหมาะสมสำหรับผู้เรียน โดยมุ่งเน้นคำศัพท์หมวดหมู่เกี่ยวกับสัตว์
5. กลไกของเกม หมายถึง กฎและวิธีการเล่น ซึ่งรวมถึงลำดับขั้นตอน วิธีการให้คะแนน เงื่อนไขการชนะหรือแพ้ และปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น กลไกที่ดีช่วยให้เกมมีความสนุก ทำทาย และส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เล่น เช่น การจับการ์ด การเรียงลูกเต๋า หรือการแข่งขันความเร็วในการเล่น

ขอบเขตการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาของโรงเรียนชุมชนที่ 14 (วัดดอนทอง) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 - 6 ที่มีอายุระหว่าง 5-12 ปี ของโรงเรียนชุมชนที่ 14 (วัดดอนทอง) จำนวน 30 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย งานวิจัยนี้มีเครื่องมือทั้งหมด 3 ชิ้น คือ 1. แบบประเมินองค์ประกอบและกระบวนการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐานโดยผู้เชี่ยวชาญ 2. บอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน และ 3. แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน

ขอบเขตทางด้านเนื้อหา การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐานจะนำเสนอเนื้อหาในบอร์ดเกม คือ 1. คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐานคำศัพท์หมวดสัตว์ และ 2. คำบุพพทที่เกี่ยวข้องกับตำแหน่ง

ขอบเขตทางเทคนิค การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐานโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ คือ 1. Adobe Illustrator ใช้สำหรับการออกแบบกราฟิกและองค์ประกอบทางศิลปะในบอร์ดเกม เช่น การออกแบบการ์ดคำศัพท์และภาพประกอบ ลูกเต๋า 2. Adobe Photoshop ใช้สำหรับการตกแต่งและแก้ไขภาพกราฟิก เพื่อให้บอร์ดเกมมีความสวยงามและดึงดูดความสนใจของผู้เล่น และ 3. Procreate ใช้สำหรับการวาดภาพประกอบและสร้างตัวละครในบอร์ดเกม โดยเน้นความน่ารัก และสีสันสดใส เหมาะสมกับผู้เล่น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ทราบองค์ประกอบและกระบวนการออกแบบบอร์ดเกมที่จะช่วยกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนรู้ ซึ่งใช้เป็นแนวทางในการผลิตสื่อการสอนวิชาอื่น ๆ ได้
2. ได้ต้นแบบบอร์ดเกมภาษาอังกฤษพื้นฐานที่มีประสิทธิภาพ สามารถนำไปใช้จัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนได้จริง
3. ทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจและเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ จดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้นผ่านการเล่น และมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ
4. เพิ่มสื่อการสอนรูปแบบใหม่ที่จะช่วยแก้ปัญหาความเบื่อหน่ายในการเรียนแบบท่องจำ และส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้เชิงรุกในโรงเรียนประถมศึกษา

การทบทวนวรรณกรรม

การวิจัยเรื่อง การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน มุ่งเน้นการนำเสนอแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นพื้นฐานและกรอบแนวคิดในการดำเนินการวิจัย ประกอบด้วยแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบ การใช้บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ ทฤษฎีแรงจูงใจในการเรียนรู้ และการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ รวมถึงการสังเคราะห์แนวทางการออกแบบบอร์ดเกมและการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน

แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบ

การออกแบบ (Design) หมายถึง การวางแผนสร้างสรรค์รูปแบบและจัดองค์ประกอบต่าง ๆ ให้สัมพันธ์กับประโยชน์ใช้สอย โดยคำนึงถึงความงามและประสิทธิภาพ (อาร์ สุธิพันธุ์, 2527; วิรุณ ตั้งเจริญ, 2526) องค์ประกอบของการออกแบบประกอบด้วยจุด เส้น รูปร่าง รูปทรง สี แสง เงา และพื้นผิว ซึ่งส่งผลต่อความสวยงามและการรับรู้ของผู้ดู (Siebert & Ballard, 1992) ผู้ออกแบบจำเป็นต้องเข้าใจหลักการจัดองค์ประกอบ เช่น การเน้นจุดเด่น ความสมดุล เอกภาพ จังหวะ และความเรียบง่าย เพื่อให้ผลงานสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ (มณเฑียรตันบุญยืน, 2540) อธิบายว่าองค์ประกอบเหล่านี้ช่วยสร้างความงามและคุณค่าในเชิงศิลปะ ในขณะที่หลักการออกแบบ เช่น การเน้นจุดเด่น ความสมดุล เอกภาพ จังหวะ และความเรียบง่าย ช่วยให้ผลงานสามารถสื่อสารสาระสำคัญได้ชัดเจนและมีประสิทธิผล สรุปได้ว่า แนวคิดการออกแบบเป็นพื้นฐานสำคัญของการพัฒนาเครื่องมือการเรียนรู้ เช่น บอร์ดเกม เพราะช่วยให้ผู้พัฒนาเข้าใจการจัดองค์ประกอบและสร้างความดึงดูดใจ ทั้งในเชิงศิลปะและการใช้งาน ซึ่งส่งผลต่อแรงจูงใจและประสบการณ์ของผู้เรียนโดยตรง

แนวคิดเกี่ยวกับบอร์ดเกม

บอร์ดเกม (Board game) หมายถึงเกมที่ใช้กระดานและอุปกรณ์ เช่น การ์ด ลูกเต๋า หรือชิ้นหมาก เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น (Costikyan, 1994) ในอดีตบอร์ดเกมถูกใช้เพื่อความบันเทิง แต่ในปัจจุบันได้ถูกพัฒนาให้เป็นเครื่องมือทางการศึกษา ที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะทางสังคมของผู้เล่น ขณะที่ จิรณศิริประเสริฐ (2541) พบว่า บอร์ดเกมเป็นกิจกรรมที่สร้างความสุขให้แก่ผู้เรียน พร้อมทั้งกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ บอร์ดเกมเป็นกิจกรรมที่สร้างการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยเน้นการแก้ปัญหาและการสื่อสารร่วมกัน บอร์ดเกมเพื่อการศึกษาได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากเป็นสื่อที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงผ่านกิจกรรมที่สนุกสนานและมีเป้าหมายการเรียนรู้ที่ชัดเจน นอกจากนี้ จิตพล ขำประถม (2558) อธิบายว่าเกมลักษณะนี้สามารถประยุกต์ใช้ได้หลายรูปแบบ ตั้งแต่เกมเชิงกลยุทธ์ไปจนถึงเกมจำลองสถานการณ์ เพื่อฝึกทักษะด้านความคิดและภาษา สรุปได้ว่าบอร์ดเกมไม่เพียงเป็นกิจกรรมเพื่อความสนุก แต่ยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยพัฒนาทักษะการคิด การสื่อสาร และแรงจูงใจในการเรียนรู้ ซึ่งเป็นแนวทางสำคัญในการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน

ทฤษฎีแรงจูงใจในการเรียนรู้

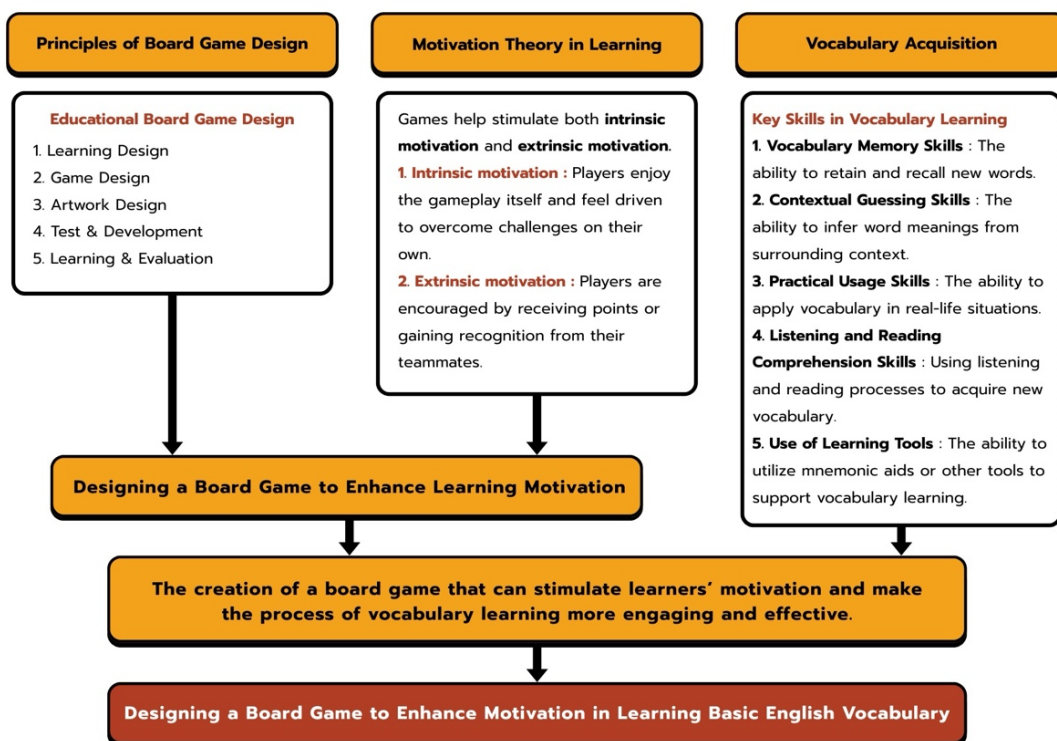
แรงจูงใจในการเรียนรู้ หมายถึง พลังภายในที่กระตุ้นให้บุคคลเกิดความพยายามในการเรียนรู้ โดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาความรู้หรือทักษะ (Ryan, 1985) แรงจูงใจแบ่งออกเป็นสองประเภท คือ แรงจูงใจภายในและแรงจูงใจภายนอก แรงจูงใจภายในเกิดจากความสนใจส่วนบุคคลและความพึงพอใจในกิจกรรมที่ทำ ขณะที่แรงจูงใจภายนอกเกิดจากสิ่งเร้าภายนอก เช่น รางวัล คะแนน หรือคำชม ขณะที่ Ryan & Deci (2000) เสนอทฤษฎีการกำหนดตนเอง ซึ่งชี้ว่าแรงจูงใจภายในจะเกิดขึ้นได้เมื่อผู้เรียนรู้สึกถึงความสามารถ ความเป็นอิสระ และความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น นอกจากนี้ Deterding et al. (2011) ระบุว่า แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) คือ การนำกลไกของเกม เช่น คะแนน ระบบเลเวล และรางวัล มาใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ สามารถกระตุ้นแรงจูงใจภายในและเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ สรุปได้ว่าทฤษฎีแรงจูงใจมีบทบาทสำคัญต่อการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เพราะช่วยให้ผู้วิจัยสามารถสร้างกิจกรรมที่ส่งเสริมทั้งแรงจูงใจภายในและภายนอก นำไปสู่การเรียนรู้ที่ยั่งยืนและมีความหมายมากขึ้น

ทฤษฎีการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

คำศัพท์เป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เนื่องจากเป็นหน่วยย่อยที่ใช้ในการสื่อสารทั้งการฟัง พูด อ่าน และเขียน Wilkins (1972) กล่าวว่า “หากไม่มีคำศัพท์ ผู้เรียนไม่สามารถสื่อความหมายได้” Nation (1990) อธิบายว่าการเรียนรู้คำศัพท์ที่ดีควรมีการใช้ซ้ำและอยู่ในบริบทจริง รวมถึงการเรียนรู้เชิงลึก เช่น การเข้าใจรากศัพท์ ความหมาย และการนำไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ในประเทศไทย ขณะที่ ปรียานุช บัวผันและสุนิศา โฆษิตชัยวัฒน์ (2565) พบว่า การใช้บอร์ดเกมช่วยให้ผู้เรียนมีความสุข และเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างมีนัยสำคัญ นอกจากนี้ ภูษิตา นกสกุลและอรุณญา ศรีจริงใจ (2567) ศึกษาการใช้บอร์ดเกม “Going to the Movies” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่าเกมมีประสิทธิภาพการเรียนรู้ตามเกณฑ์ 80/80 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการเล่นสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงให้เห็นว่าการใช้เกมสามารถช่วยให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ได้ดีกว่าวิธีการสอนแบบเดิม สรุปได้ว่าการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านบอร์ดเกมเป็นแนวทางที่ช่วยเสริมแรงจูงใจ และสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นธรรมชาติ ผู้เรียนสามารถจดจำและนำคำศัพท์ไปใช้ได้จริง

งานวิจัยของ Mohd Yusof et al. (2016) พบว่า การใช้บอร์ดเกมช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และแรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ขณะที่ อโรชา วงศ์ธัญลักษณ์ และคณะ (2566) ศึกษาการใช้บอร์ดเกม “Name It” พบว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจสูงขึ้นหลังเรียน นอกจากนี้ Hinebaugh (2009) ชี้ว่า บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ที่สร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สนุกสนานและมีส่วนร่วมจากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศ พบว่า การใช้บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือการเรียนรู้สามารถเพิ่มแรงจูงใจ ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุกและยั่งยืน แนวคิดเหล่านี้จึงมีความสัมพันธ์กับการวิจัยในครั้งนี้ที่มุ่งออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเสริมแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน

กรอบแนวคิด



ภาพที่ 1 ภาพแสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย

ที่มา : ภาพโดยผู้วิจัย วิภูษิต เพียรการค้า, วิภาวดี จัดงเหลื่อม, และณัฐธิดา ต้อป้าน

กรอบแนวคิดการวิจัยนี้มุ่งเน้นการบูรณาการองค์ความรู้ คือ 1) หลักการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ (Principles of board game design) 2) ทฤษฎีแรงจูงใจในการเรียนรู้ (Motivation theory) 3) ทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ (Vocabulary acquisition skill) เพื่อสร้างนวัตกรรมทางการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ โดยเริ่มต้นจากการนำหลักการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ครอบคลุมทั้งระบบเกมและการประเมินผล มาผสมผสานเข้ากับส่วนของแรงจูงใจภายในที่เน้นความสนุก ความท้าทาย และแรงจูงใจภายนอกผ่านระบบรางวัล เพื่อเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนผู้เรียนควบคู่ไปกับการกำหนดเนื้อหา ทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ที่เน้นทั้งการจดจำ การใช้บริบท และการประยุกต์ใช้จริงโดยกระบวนการสังเคราะห์องค์ความรู้เหล่านี้จะนำไปสู่การ ออกแบบและสร้างบอร์ดเกมเพื่อ

ส่งเสริมแรงจูงใจ ซึ่งทำหน้าที่เป็นตัวแปรดำเนินการหลัก เพื่อเป้าหมายสุดท้ายคือการได้นวัตกรรมที่สามารถกระตุ้นความกระตือรือร้นและยกระดับความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐานของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพและยั่งยืนยิ่งขึ้น (ภาพที่ 1)

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่องการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐานเป็นงานวิจัยรูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยแบ่งออกเป็น 3 ระยะตามวัตถุประสงค์การวิจัย ได้แก่ ระยะที่ 1 การวิเคราะห์องค์ประกอบและกระบวนการออกแบบบอร์ดเกม ระยะที่ 2 การออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกม และระยะที่ 3 การศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อบอร์ดเกม

ประชากร กลุ่มตัวอย่าง และขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาของโรงเรียนชุมชนที่ 14 (วัดดอนทอง)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 - 6 ที่มีอายุระหว่าง 5-12 ปี ของโรงเรียนชุมชนที่ 14 (วัดดอนทอง) จำนวน 30 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบประเมินองค์ประกอบและกระบวนการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐานโดยผู้เชี่ยวชาญ
2. บอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน
3. แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน ด้านเนื้อหาและการเรียนรู้ ความสนุกและแรงจูงใจ การออกแบบและองค์ประกอบของเกม และการใช้งานและกฎกติกา

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

ระยะที่ 1 การวิเคราะห์องค์ประกอบและกระบวนการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน

1.1 ศึกษาองค์ประกอบและกระบวนการออกแบบเกี่ยวกับบอร์ดเกม หลักการ แนวคิด และทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน

1.2 นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาวิเคราะห์องค์ประกอบและกระบวนการเพื่อใช้ในการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน คือ กระบวนการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน ดำเนินการผ่าน 4 ขั้นตอนหลัก เริ่มต้นจากขั้นนำเข้าข้อมูล (Input) ซึ่งเป็นการวิเคราะห์องค์ประกอบของผู้เล่น เนื้อหาเกม และปัจจัยเชิงอิทธิพลที่มีผลต่อความรู้สึกของผู้เรียน จากนั้นเข้าสู่ขั้นดำเนินการ (Process) ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญในการกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ การออกแบบกลไกและระบบการเรียนรู้บนกระดาน โดยมีการประยุกต์ใช้แนวคิด Gamification และตัวละครมาสคอต (Mascot) เพื่อดึงดูดใจ พร้อมทั้งผ่านการทดสอบและปรับปรุง จนเกิดเป็นขั้นผลผลิต (Output) คือ ตัวนวัตกรรมบอร์ดเกมที่สมบูรณ์พร้อมคู่มือการเล่นที่ชัดเจน และปิดท้ายด้วยขั้นข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) ที่นำผลประเมินและ

ข้อเสนอแนะจากผู้เล่นเกมใช้ตรวจสอบประสิทธิภาพ เพื่อให้มั่นใจว่าบอร์ดเกมที่สร้างขึ้นสามารถกระตุ้นแรงจูงใจและพัฒนาทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษของผู้เรียนได้จริงตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ (ภาพที่ 2)

1.3 สร้างแบบประเมินองค์ประกอบและกระบวนการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน และให้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ตรวจสอบความเหมาะสมขององค์ประกอบบอร์ดเกมที่ออกแบบมาเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน



ภาพที่ 2 ภาพแสดงองค์ประกอบและกระบวนการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน

ที่มา : ภาพโดยผู้วิจัย วิภูษิต เพียรการค้า, วิภาวดี จัดุงเหลื่อม, และณัฐธิดา ต้อปັນ

ระยะที่ 2 การออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน

2.1 วิเคราะห์และสรุปข้อมูลที่ได้มาจากการทำแบบประเมินองค์ประกอบและกระบวนการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐานโดยผู้เชี่ยวชาญ

2.2 กำหนดแนวทางและกลุ่มเป้าหมายช่วยให้สามารถออกแบบบอร์ดเกมที่ตอบสนองความต้องการและแรงจูงใจของผู้เล่นได้เหมาะสม

2.3 กำหนดประเภทของบอร์ดเกมที่จะนำมาออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน

2.4 กำหนดองค์ประกอบของเกมให้ชัดเจน เช่น กติกา การ์ดคำศัพท์ ตัวละคร หรือไอเทม (Item) เสริมต่าง ๆ และกลไกของเกมอาจเป็นแบบแข่งขัน (Competitive) หรือแบบร่วมมือกัน (Cooperative)

2.5 ออกแบบโครงสร้างเกมและเนื้อหาคำศัพท์ คำศัพท์ที่ใช้ในเกมควรจัดเป็นหมวดหมู่และมีระดับความยากที่เหมาะสมกับผู้เล่น การออกแบบภาพประกอบและสัญลักษณ์ในเกมควรทำให้น่าสนใจและช่วยให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ได้ง่ายขึ้น

2.6 ใช้โปรแกรมออกแบบและสร้างต้นแบบบอร์ดเกม การออกแบบภาพประกอบและองค์ประกอบของบอร์ดเกมโดยใช้โปรแกรมกราฟิก Adobe Photoshop, Adobe Illustrator และ Procreate เพื่อสร้างต้นแบบของบอร์ดเกม

2.7 นำการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐานทั้งหมดไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษา

2.8 พัฒนาและปรับปรุงก่อนนำไปใช้งานกับกลุ่มตัวอย่าง

ระยะที่ 3 การศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน

3.1 นำบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐานไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน

3.2 สร้างแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐานสำหรับกลุ่มตัวอย่าง

3.3 ศึกษาตัวอย่างแบบประเมิน ศึกษาแบบประเมินและวิธีการสร้างแบบประเมิน เพื่อหาแบบในการประเมินที่เหมาะสมกับการวิจัย

3.4 กำหนดประเด็นที่ใช้ในการประเมิน ผู้วิจัยได้กำหนดหัวข้อในการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน โดยแบ่งเป็น 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน เช่น เพศ อายุ ระดับการศึกษา ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับความพึงพอใจที่มีต่อบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน ในด้านเนื้อหาและการเรียนรู้ ความสนุกและแรงจูงใจ การออกแบบและองค์ประกอบของเกม การใช้งานและกฎกติกา และส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

หลังจากทำการร่างแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐานเสร็จเรียบร้อยแล้ว ทำการตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบประเด็นและหัวข้อต่าง ๆ ที่ใช้ในการประเมินคุณภาพของสื่อ และทำการแก้รูปแบบประเด็นและหัวข้อต่าง ๆ ที่ยังบกพร่องเพื่อให้ได้แบบประเมินที่มีคุณภาพตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้

วิธีการรวบรวมข้อมูล

1. แบบประเมินองค์ประกอบและกระบวนการการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐานโดยผู้เชี่ยวชาญ มีวิธีการรวบรวมข้อมูล ดังต่อไปนี้

1.1 อธิบายงานวิจัยเรื่องการศึกษาองค์ประกอบและกระบวนการเพื่อใช้ในการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน

1.2 ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกม และผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ทำแบบประเมินองค์ประกอบและกระบวนการการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน

1.3 วิเคราะห์และเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบประเมินองค์ประกอบและกระบวนการการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน

1.4 นำข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญที่ได้ทำแบบประเมินองค์ประกอบและกระบวนการการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐานมาวิเคราะห์และนำไปปรับปรุงแก้ไของค์ประกอบและกระบวนการเพื่อใช้ในการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน

2. แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างมีวิธีการรวบรวมข้อมูล ดังต่อไปนี้

2.1 ทำการจัดเตรียมบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐานให้กลุ่มตัวอย่างประเมิน

2.2 อธิบายเกี่ยวกับงานวิจัยเรื่องการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐานและเกณฑ์การประเมินความพึงพอใจ

2.3 กลุ่มตัวอย่างทำการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน

2.4 เก็บรวบรวมข้อมูลจากการประเมินความพึงพอใจเพื่อนำไปรวบรวมวิเคราะห์ผลในขั้นตอนต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์องค์ประกอบและกระบวนการการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน เป็นผู้ประเมินตอบแบบประเมินเพื่อใช้ในการออกแบบบอร์ดเกม

เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษพื้นฐาน จากนั้นใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistics) ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean: M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: SD) เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินของผู้เชี่ยวชาญ โดยประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบและกระบวนการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน ทั้งนี้ ผลการประเมินถูกจัดระดับตามเกณฑ์ ดังนี้ $4.51-5.00$ = เหมาะสมมากที่สุด $3.51-4.50$ = เหมาะสมมาก $2.51-3.50$ = เหมาะสมปานกลาง $1.51-2.50$ = เหมาะสมน้อย และ $1.00-1.50$ = เหมาะสมน้อยที่สุด

2. วิเคราะห์หาความพึงพอใจที่มีต่อบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน ของกลุ่มตัวอย่าง ใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean: M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: SD) เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยแปลผลตามเกณฑ์ของ บุญชม ศรีสะอาด (2554, น. 121) ดังนี้ $4.51-5.00$ = เห็นด้วยมากที่สุด $3.51-4.50$ = เห็นด้วยมาก, $2.51-3.50$ = เห็นด้วยปานกลาง $1.51-2.50$ = เห็นด้วยน้อย และ $1.00-1.50$ = เห็นด้วยน้อยที่สุด

สถิติที่นำมาใช้วิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่นำมาใช้วิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยเรื่องบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean: M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: SD) เพื่อมาวิเคราะห์ความพึงพอใจและนำผลที่ได้จากการคำนวณทางคณิตศาสตร์ทั้ง 2 สูตร ไปสรุปผลในรูปแบบของตารางเพื่อทำให้ง่ายต่อการแปลผล

ผลการวิจัยและอภิปรายผล

ผลการวิจัย

1. องค์ประกอบและกระบวนการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน

ผลการวิจัย พบว่า องค์ประกอบบอร์ดเกมมี 4 ส่วน ได้แก่ 1) กลไกเกม 2) เนื้อหาคำศัพท์ 3) อุปกรณ์ และ 4) กฎกติกา ในขณะที่ กระบวนการออกแบบ มี 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ส่วนนำเข้า 2) กระบวนการออกแบบเกมและกลไกเกม 3) ส่วนแสดงผล และ 4) ข้อมูลย้อนกลับ โดยผลการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐานจากการวิจัยครั้งนี้ พบว่า บอร์ดเกมที่พัฒนาขึ้นมีจุดเด่นในการบูรณาการกลไกเกมเข้ากับจิตวิทยาการเรียนรู้ โดยเน้นการใช้สื่อประสม (Multimedia) บนอุปกรณ์เกมที่กระตุ้นการสัมผัสและการมองเห็น ผสานกับกติกาที่ส่งเสริมการตัดสินใจอย่างเป็นอิสระ (Autonomy) ทำให้ผู้เรียนไม่รู้สึกรำคาญถูกบังคับให้ท่องจำ แต่เป็นการค้นหาคำศัพท์เพื่อบรรลุเป้าหมายในเกม ซึ่งถือเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างแรงจูงใจภายในที่ยั่งยืน (ภาพที่ 3-4)



ภาพที่ 3 ภาพแสดงการ์ดบอร์ดเกม จำนวน 30 ใบ

ที่มา : ภาพโดยผู้วิจัย วิภูษิต เพียรการค้า, วิภาวดี จัดงูเหลื่อม, และณัฐธิดา ต้อปุ่น



ภาพที่ 4 ภาพแสดงตัวอย่างผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ของบอร์ดเกม

ที่มา : ภาพโดยผู้วิจัย วิภูษิต เพียรการค้า, วิภาวดี จัดงูเหลื่อม, และณัฐธิดา ต้อปุ่น

2. ผลการประเมินองค์ประกอบและกระบวนการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐานโดยผู้เชี่ยวชาญ

ผู้วิจัยได้ประเมินองค์ประกอบและกระบวนการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน โดยผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาอังกฤษ ด้านการออกแบบ ด้านบอร์ดเกม ทั้งหมดจำนวน 3 ท่าน

2.1 ผลการประเมินองค์ประกอบการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐานโดยผู้เชี่ยวชาญ

ผลการประเมินองค์ประกอบการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐานโดยผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งมีค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุดแต่ละด้าน ดังนี้

1) ด้านองค์ประกอบของระบบการเรียนรู้ในเกม ได้แก่ ด้านโครงสร้างของเกมช่วยให้ผู้เล่นเข้าใจง่าย มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด คือ ลำดับขั้นตอนของเกมที่ชัดเจนเข้าใจง่ายและการอธิบายกติกาที่ไม่ซับซ้อน ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($M = 4.67$, $SD = 0.58$) ด้านองค์ประกอบของกระดานเกมและอุปกรณ์เสริมช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด คือ กระดานเกมมีความเชื่อมโยงกับเนื้อหาคำศัพท์ ($M = 4.67$, $SD = 0.58$)

2) ด้านองค์ประกอบของผู้เล่น ได้แก่ ด้านเนื้อหาการเรียนรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีความเหมาะสม มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด คือ ระดับความยากง่ายของคำศัพท์เหมาะสมกับผู้เล่น ($M = 5.00$, $SD = 0.00$) ด้านบุคลิกภาพของผู้เล่นมีผลต่อการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกม มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด คือ ผู้เล่นสามารถมีส่วนร่วมในเกมได้อย่างสนุกสนาน ($M = 5.00$, $SD = 0.00$) ด้านบอร์ดเกมช่วยให้ผู้เล่นมีความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษ ($M = 4.67$, $SD = 0.58$) และด้านบอร์ดเกมช่วยส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด คือ มีการตอบโต้ระหว่างผู้เล่น ($M = 5.00$, $SD = 0.00$)

3) ด้านองค์ประกอบอิทธิพลของบอร์ดเกมที่มีผลต่อผู้เล่น ได้แก่ ด้านบุคลิกภาพของผู้เล่นมีอิทธิพลต่อการเล่นบอร์ดเกม มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด คือ ความแตกต่างด้านบุคลิกกระทบต่อความสนุก ($M = 4.67$, $SD = 0.58$) ตามลำดับ ด้านเนื้อหาเกมส่งผลต่อความสนใจของผู้เล่น มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด คือ เนื้อหาเกมสามารถช่วยให้ผู้เล่นจดจำคำศัพท์ได้ดี ($M = 4.67$, $SD = 0.58$) ด้านบอร์ดเกมช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้เล่น มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด คือ มีกิจกรรมในเกมที่ส่งเสริมความร่วมมือหรือทำงานเป็นทีม บอร์ดเกมมีภารกิจหรือบทบาทที่ต้องทำร่วมกันเพื่อบรรลุเป้าหมาย และมีระบบคะแนนหรือรางวัลที่ขึ้นอยู่กับการช่วยเหลือกัน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($M = 4.67$, $SD = 0.58$) ด้านการสื่อสารระหว่างผู้เล่นช่วยเพิ่มความสนุกสนานในการเล่น มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด คือ เกมกระตุ้นให้ผู้เล่นได้ตอบกันระหว่างเล่นและรูปแบบเกมเปิดโอกาสให้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือแสดงความคิดเห็น ค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($M = 5.00$, $SD = 0.00$) ด้านสื่อการสอนที่ใช้ในเกม มีความเหมาะสม มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด คือ สื่อมีความสอดคล้องกับเนื้อหาและคำศัพท์ในเกม ($M = 4.67$, $SD = 0.58$) ด้านความสวยงามของบอร์ดเกมมีผลต่อแรงจูงใจของผู้เล่น มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด คือ การออกแบบภาพ สี มีความน่าสนใจ ($M = 5.00$, $SD = 0.00$) และรูปแบบเกมทันสมัยและเหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย ($M = 4.67$, $SD = 0.58$)

4) ด้านองค์ประกอบของบอร์ดเกม ได้แก่ ด้านเนื้อหาเกมมีความน่าสนใจและช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด คือ มีการจัดกลุ่มคำศัพท์ตามหมวดหมู่หรือหัวข้อที่ชัดเจน ($M = 4.67$, $SD = 0.58$) ด้านกลไกของเกมส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด คือ

มีกลไกส่งเสริมการทบทวน เช่น การ์ดทบทวน คำถามย้อนกลับ ($M = 5.00$, $SD = 0.00$) ระบบการเล่นเกมที่กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้โดยไม่รู้ตัวและมีกลไกการให้รางวัล (แต้ม/สิทธิ์พิเศษ) เมื่อใช้คำศัพท์ถูกต้อง มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน ($M = 4.67$, $SD = 0.58$) ด้านองค์ประกอบของบอร์ดเกม เช่น ลูกเต๋า การ์ด มีความเหมาะสม มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด คือ วัสดุที่ใช้ทนทาน เหมาะกับการใช้งานจริงในห้องเรียนหรือกลุ่มผู้เล่น ($M = 5.00$, $SD = 0.00$) การ์ด คำสั่ง ลูกเต๋า หรือกระดาน มีขนาด สี และตัวอักษรเหมาะสม ($M = 4.67$, $SD = 0.58$)

5) ด้านองค์ประกอบตัวละครในบอร์ดเกม ได้แก่ ด้านตัวละครในเกมมีบทบาทช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด คือ ตัวละครช่วยสร้างความมีส่วนร่วมในเกม ($M = 4.67$, $SD = 0.58$) ด้านการใช้แนวคิด Gamification ทำให้เกมสนุกและน่าเรียนรู้มากขึ้น คุณภาพในระดับมากที่สุด คือ มีระบบคะแนน รางวัล หรือการจัดอันดับการแข่งขันระหว่างตัวละคร/ผู้เล่นเพิ่มแรงจูงใจ มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน ($M = 5.00$, $SD = 0.00$)

โดยสรุป องค์ประกอบโดยรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.63$, $SD = 0.59$) แสดงให้เห็นว่าองค์ประกอบที่กำหนดไว้มีความสำคัญและจำเป็นต่อการพัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ตารางแสดงผลการประเมินองค์ประกอบการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐานโดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	ผลการประเมิน		
	M	SD	ความเหมาะสม
1. องค์ประกอบระบบการเรียนรู้ในเกม			
1.1 โครงสร้างของเกมช่วยให้ผู้เล่นเข้าใจง่าย			
1.1.1 ลำดับขั้นตอนในเกมชัดเจน เข้าใจง่าย	4.67	0.58	มากที่สุด
1.1.2 การอธิบายกติกาเกมไม่ซับซ้อน	4.67	0.58	มากที่สุด
1.2 องค์ประกอบของกระดานเกมและอุปกรณ์เสริมช่วยส่งเสริมการเรียนรู้			
1.2.1 กระดานเกมมีความเชื่อมโยงกับเนื้อหาคำศัพท์	4.67	0.58	มากที่สุด
1.2.2 การ์ด/ตัวหมาก/อุปกรณ์มีความชัดเจนและเหมาะสม	4.33	1.15	มาก
2. องค์ประกอบของผู้เล่น			
2.1 เนื้อหาการเรียนรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีความเหมาะสม			
2.1.1 คำศัพท์มีความหลากหลายและครอบคลุม	4.33	0.58	มาก
2.1.2 ระดับความยากง่ายของคำศัพท์เหมาะสมกับผู้เล่น	5.00	0.00	มากที่สุด
2.2 บุคลิกภาพของผู้เล่นมีผลต่อการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกม			
2.2.1 ผู้เล่นสามารถมีส่วนร่วมในเกมได้อย่างสนุกสนาน	5.00	0.00	มากที่สุด
2.2.2 บอร์ดเกมช่วยให้ผู้เล่นมีความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษ	4.67	0.58	มากที่สุด
2.3 บอร์ดเกมช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสารของผู้เล่น			
2.3.1 มีสถานการณ์ที่กระตุ้นให้ผู้เล่นพูดภาษาอังกฤษ	4.33	0.58	มาก
2.3.2 รูปแบบการสื่อสารในเกมช่วยพัฒนาการฟังและพูด	4.33	1.15	มาก
2.4 บอร์ดเกมช่วยส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น			
2.4.1 กฎของเกมช่วยให้ผู้เล่นต้องทำงานเป็นทีม	4.33	1.15	มาก
2.4.2 มีการโต้ตอบระหว่างผู้เล่น	5.00	0.00	มากที่สุด

รายการประเมิน	ผลการประเมิน		
	M	SD	ความเหมาะสม
3. องค์ประกอบอิทธิพลของบอร์ดเกมที่มีผลต่อผู้เล่น			
3.1 บุคลิกภาพของผู้เล่นมีอิทธิพลต่อการเล่นเกม			
3.1.1 ผู้เล่นมีทัศนคติเชิงบวกต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกม	4.33	0.58	มาก
3.1.2 ความแตกต่างด้านบุคลิกกระทบต่อความสนุก	4.67	0.58	มากที่สุด
3.2 เนื้อหาเกมส่งผลต่อความสนใจของผู้เล่น			
3.2.1 การออกแบบเนื้อหาเกมมีความน่าสนใจ	4.33	1.15	มาก
3.2.2 เนื้อหาเกมสามารถช่วยให้ผู้เล่นจดจำคำศัพท์ได้ดี	4.67	0.58	มากที่สุด
3.3 บอร์ดเกมช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้เล่น			
3.3.1 มีกิจกรรมในเกมที่ส่งเสริมความร่วมมือหรือทำงานเป็นทีม	4.67	0.58	มากที่สุด
3.3.2 บอร์ดเกมมีภารกิจหรือบทบาทที่ต้องทำร่วมกันเพื่อบรรลุเป้าหมาย	4.67	0.58	มากที่สุด
3.3.3 มีระบบคะแนนหรือรางวัลที่ขึ้นอยู่กับความช่วยเหลือกัน	4.67	0.58	มากที่สุด
3.4 การสื่อสารระหว่างผู้เล่นช่วยเพิ่มความสนุกสนานในการเล่น			
3.4.1 เกมกระตุ้นให้ผู้เล่นโต้ตอบกันระหว่างเล่น	5.00	0.00	มากที่สุด
3.4.2 กติกาหรือสถานการณ์ในเกมจำเป็นต้องใช้การพูดคุย/สื่อสาร	4.33	1.15	มาก
3.4.3 รูปแบบเกมเปิดโอกาสให้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือแสดงความคิดเห็น	5.00	0.00	มากที่สุด
3.5 สื่อการสอนที่ใช้ในเกมมีความเหมาะสม			
3.5.1 สื่อมีคุณภาพ ชัดเจน และเข้าใจง่าย	4.33	1.15	มาก
3.5.2 สื่อมีความสอดคล้องกับเนื้อหาและคำศัพท์ในเกม	4.67	0.58	มากที่สุด
3.6 ความสวยงามของบอร์ดเกมมีผลต่อแรงจูงใจของผู้เล่น			
3.6.1 การออกแบบภาพ สี มีความน่าสนใจ	5.00	0.00	มากที่สุด
3.6.2 องค์ประกอบ ภาพกราฟิกหรือดีไซน์เกมดึงดูดความสนใจ	4.33	1.15	มาก
3.6.3 รูปแบบเกมทันสมัยและเหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย	4.67	0.58	มากที่สุด
4. องค์ประกอบของบอร์ดเกม			
4.1 เนื้อหาเกมมีความน่าสนใจและช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้			
4.1.1 มีการจัดกลุ่มคำศัพท์ตามหมวดหมู่หรือหัวข้อที่ชัดเจน	4.67	0.58	มากที่สุด
4.1.2 คำศัพท์หรือสถานการณ์ในเกมเกี่ยวข้องกับบริบทชีวิตประจำวัน	4.33	1.15	มาก
4.2 กลไกของเกมส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ			
4.2.1 ระบบการเล่นเกมนำไปสู่การกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้โดยไม่รู้ตัว	4.67	0.58	มากที่สุด
4.2.2 มีกลไกการให้รางวัล (แต้ม/สิทธิ์พิเศษ) เมื่อใช้คำศัพท์ถูกต้อง	5.00	0.00	มากที่สุด
4.2.3 มีกลไกส่งเสริมการทบทวน เช่น การ์ดทบทวน คำถามย้อนกลับ	4.67	0.58	มากที่สุด
4.3 องค์ประกอบของบอร์ดเกม เช่น ลูกเต๋า การ์ด มีความเหมาะสม			
4.3.1 อุปกรณ์เกมมีรูปแบบที่ดึงดูดและใช้งานง่าย	4.33	1.15	มาก
4.3.2 การ์ด คำสั่ง ลูกเต๋า หรือกระดาน มีขนาด สี และตัวอักษรเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด

รายการประเมิน	ผลการประเมิน		
	M	SD	ความเหมาะสม
4.3.3 วัสดุที่ใช้ทบทวนเหมาะกับการใช้งานจริงในห้องเรียนหรือกลุ่มผู้เล่น	5.00	0.00	มากที่สุด
5. องค์ประกอบตัวละครในบอร์ดเกม			
5.1 ตัวละครในเกมมีบทบาทช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้			
5.1.1 ตัวละครมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว	4.33	1.15	มาก
5.1.2 ตัวละครช่วยสร้างความมีส่วนร่วมในเกม	4.67	0.58	มากที่สุด
5.2 การใช้แนวคิด Gamification ทำให้เกมสนุกและน่าเรียนรู้มากขึ้น			
5.2.1 มีระบบคะแนน รางวัล หรือการจัดอันดับ	5.00	0.00	มากที่สุด
5.2.2 การแข่งขันระหว่างตัวละคร/ผู้เล่นเพิ่มแรงจูงใจ	5.00	0.00	มากที่สุด
5.2.3 ตัวละครสามารถเปรียบเทียบความสามารถกันได้อย่างสร้างสรรค์	4.33	1.15	มาก
รวม	4.63	0.59	มากที่สุด

2.2 ผลการประเมินกระบวนการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐานโดยผู้เชี่ยวชาญ

ผลการประเมินกระบวนการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐานโดยผู้เชี่ยวชาญซึ่งมีค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุดแต่ละด้าน ดังนี้

1) ด้านข้อมูลนำเข้า (Input) มีเพียงด้านองค์ประกอบของผู้เล่น มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด คือ วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายและวิเคราะห์ลักษณะการเรียนรู้ ($M = 4.67, SD = 0.58$)

2) ด้านกระบวนการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน (Process) ได้แก่ ด้านกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด คือ ระบุระดับความยาก/ลำดับความรู้ตามเป้าหมาย ($M = 5.00, SD = 0.00$) และกำหนดทักษะหรือเนื้อหาคำศัพท์ที่ต้องการให้ผู้เล่นเรียนรู้ ($M = 4.67, SD = 0.58$) ด้านออกแบบกลไก มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด คือ สร้างระบบแต้ม รางวัล เงื่อนไขชนะ-แพ้ และกลไกการ์ด คำถาม ลูกเต๋า หรือองค์ประกอบที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน ($M = 5.00, SD = 0.00$) รองลงมา คือ ประเภทเกม ($M = 4.67, SD = 0.58$) ด้านองค์ประกอบระบบการเรียนรู้ในเกม มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด คือ ผสมเนื้อหาเข้ากับสถานการณ์เกมอย่างเป็นธรรมชาติ ($M = 5.00, SD = 0.00$) และ กำหนดลำดับของบทเรียนหรือคำศัพท์ผ่านการเล่น ($M = 4.67, SD = 0.58$) ด้านองค์ประกอบตัวละครในบอร์ดเกม มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด คือ ใช้แนวคิด Gamification เช่น การอัปเลเวล ปลดล็อกตัวละคร ($M = 5.00, SD = 0.00$) ด้านทดสอบและปรับปรุง มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด คือ ปรับเนื้อหาและกลไกตามข้อเสนอแนะ ($M = 4.67, SD = 0.58$)

3) ด้านผลที่ได้คือบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน (Output) ได้แก่ ด้านบอร์ดเกมที่ออกแบบมาเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด คือ เกมสามารถดึงดูดให้ผู้เรียนอยากเล่นซ้ำ ($M = 5.00, SD = 0.00$) รองลงมา คือ ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้จริงและมีความสมดุลระหว่างความสนุกและการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน ($M = 4.67, SD = 0.58$) ด้านคู่มือ

การเล่นที่อธิบายกฎกติกาอย่างชัดเจน มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด คือ มีตัวอย่างภาพหรือสถานการณ์ในคู่มือเพื่อช่วยให้เข้าใจ ($M = 5.00$, $SD = 0.00$) รองลงมา คือ คู่มือกระชับ เข้าใจง่าย เหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย ($M = 4.67$, $SD = 0.58$)

4) ด้านผลประเมินและข้อเสนอแนะจากผู้เล่น (Feedback) มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด คือ การสังเกตพฤติกรรม เช่น การโต้ตอบ ความร่วมมือ ความสนใจ และปรับเนื้อหา กติกา หรือองค์ประกอบเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากัน ($M = 5.00$, $SD = 0.00$) ด้านการนำข้อเสนอแนะไปปรับปรุงเกม มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด คือ ปรับเนื้อหา กติกา หรือองค์ประกอบเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ ($M = 5.00$, $SD = 0.00$) และวิเคราะห์ข้อเสนอแนะโดยจัดหมวดหมู่ ($M = 4.67$, $SD = 0.58$)

โดยสรุป กระบวนการออกแบบบอร์ดเกมโดยรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.67$, $SD = 0.51$) แสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพของการออกแบบที่สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ผ่านเกม ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ตารางแสดงผลการประเมินกระบวนการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐานโดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	ผลการประเมิน		
	<i>M</i>	<i>SD</i>	ความเหมาะสม
1. ข้อมูลนำเข้า (Input)			
1.1 องค์ประกอบของผู้เล่น			
1.1.1 วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย	4.67	0.58	มากที่สุด
1.1.2 วิเคราะห์ลักษณะการเรียนรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
1.2 องค์ประกอบอิทธิพลของบอร์ดเกมที่มีผลต่อผู้เล่น			
1.2.1 วิเคราะห์อารมณ์ ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างเล่น	4.33	1.15	มาก
1.2.2 วิเคราะห์ผลต่อแรงจูงใจภายใน/ภายนอก	4.33	0.58	มาก
1.3 องค์ประกอบของบอร์ดเกม			
1.3.1 ศึกษาตัวอย่างบอร์ดเกม	4.00	1.00	มาก
1.3.2 วิเคราะห์ข้อดีข้อเสียของแต่ละองค์ประกอบ	4.33	0.58	มาก
1.3.3 กำหนดแนวคิดพื้นฐานและธีมของเกม	4.67	0.58	มาก
2. กระบวนการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน (Process)			
2.1 กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้			
2.1.1 กำหนดทักษะหรือเนื้อหาคำศัพท์ที่ต้องการให้ผู้เล่นเรียนรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
2.1.2 ระบุระดับความยาก/ลำดับความรู้ตามเป้าหมาย	5.00	0.00	มากที่สุด
2.2 ออกแบบกลไกเกม			
2.2.1 ประเภทเกม	4.67	0.58	มากที่สุด
2.2.2 สร้างระบบแต้ม รางวัล เงื่อนไขชนะ-แพ้	5.00	0.00	มากที่สุด
2.2.3 กลไกการ์ด คำถาม ลูกเต๋า หรือองค์ประกอบที่ส่งผลต่อการเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
2.3 องค์ประกอบระบบการเรียนรู้ในเกม			

รายการประเมิน	ผลการประเมิน		
	M	SD	ความเหมาะสม
2.3.1 กำหนดลำดับของบทเรียนหรือคำศัพท์ผ่านการเล่น	4.67	0.58	มากที่สุด
2.3.2 ผสมเนื้อหาเข้ากับสถานการณ์เกมอย่างเป็นธรรมชาติ	5.00	0.00	มากที่สุด
2.4 องค์ประกอบตัวละครในบอร์ดเกม			
2.4.1 ออกแบบตัวละครที่มีบทบาทช่วยสื่อสาร/แนะนำ/ท้าทายผู้เล่น	4.33	1.15	มาก
2.4.2 ใช้แนวคิด Gamification เช่น การอัปเลเวล ปลดล็อกตัวละคร	5.00	0.00	มากที่สุด
2.5 ทดสอบและปรับปรุง			
2.5.1 ทดลองเล่นกับกลุ่มเป้าหมาย	4.33	1.15	มาก
2.5.2 สังเกตความเข้าใจ ความสนุก ความเหมาะสมของกลไก	4.33	1.15	มาก
2.5.3 ปรับเนื้อหาและกลไกตามข้อเสนอแนะ	4.67	0.58	มากที่สุด
3. ผลที่ได้คือบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน (Output)			
3.1 บอร์ดเกมที่ออกแบบมาเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ			
3.1.1 เกมสามารถดึงดูดให้ผู้เรียนอยากเล่นซ้ำ	5.00	0.00	มากที่สุด
3.1.2 ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้จริง	4.67	0.58	มากที่สุด
3.1.3 มีความสมดุลระหว่างความสนุกและการเรียนรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
3.2 คู่มือการเล่นที่อธิบายกฎกติกาอย่างชัดเจน			
3.2.1 คู่มือกระชับ เข้าใจง่าย เหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย	4.67	0.58	มากที่สุด
3.2.2 มีตัวอย่างภาพหรือสถานการณ์ในคู่มือเพื่อช่วยให้เข้าใจ	5.00	0.00	มากที่สุด
4. ผลประเมินและข้อเสนอแนะจากผู้เล่น (Feedback)			
4.1 การเก็บข้อมูลจากผู้เล่นหลังทดลองใช้งาน			
4.1.1 แบบสอบถาม/สัมภาษณ์เพื่อวัดความพึงพอใจ ความเข้าใจ และการเรียนรู้	4.33	1.15	มาก
4.1.2 การสังเกตพฤติกรรม เช่น การโต้ตอบ ความร่วมมือ ความสนใจ	5.00	0.00	มากที่สุด
4.2 การนำข้อเสนอแนะไปปรับปรุงเกม			
4.2.1 วิเคราะห์ข้อเสนอแนะโดยจัดหมวดหมู่	4.67	0.58	มากที่สุด
4.2.2 ปรับเนื้อหา กติกา หรือองค์ประกอบเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม	4.67	0.51	มากที่สุด

3. ผลประเมินความความพึงพอใจที่มีต่อบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน นักเรียนอายุระหว่าง 5-12 ปี ของโรงเรียนชุมชนที่ 14 (วัดดอนทอง) จำนวน 30 คน

ผลประเมินความความพึงพอใจที่มีต่อบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน นักเรียนโรงเรียนชุมชนที่ 14 (วัดดอนทอง) พบว่า ผู้ทำแบบสอบถามทั้งหมด 30 คน แบ่งเป็น เพศชาย จำนวน 18 คน (ร้อยละ 60.00) และเพศหญิง จำนวน 12 คน (ร้อยละ 40.00) มีอายุในช่วง 5-8 ปี จำนวน

11 คน (ร้อยละ 36.70) อายุในช่วง 9-12 ปี จำนวน 19 คน (ร้อยละ 63.30) ระดับการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น จำนวน 11 คน (ร้อยละ 36.70) ระดับการศึกษาประถมศึกษาตอนปลาย จำนวน 19 คน (ร้อยละ 63.30) ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ตารางแสดงข้อมูลทั่วไปของนักเรียนที่ทำแบบประเมินความพึงพอใจ ($n = 30$)

ข้อมูล	จำนวน (ร้อยละ)
1. เพศ	
1.1) ชาย	18 (60.00)
1.2) หญิง	12 (40.00)
2. อายุ	
2.1) 5-8 ปี	11 (36.70)
2.2) 9-12 ปี	19 (63.30)
3. ระดับการศึกษา	
3.1) ประถมศึกษาตอนต้น	11 (36.70)
3.2) ประถมศึกษาตอนปลาย	19 (63.30)
รวม	30 (100.00)

ผลประเมินความพึงพอใจที่มีต่อบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน ที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ดังนี้

ด้านเนื้อหาและการเรียนรู้ ได้แก่ เนื้อหาและกิจกรรมในเกมน่าสนใจ ($M = 4.67$, $SD = 0.48$) รองลงมา คือ เกมช่วยให้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น ($M = 4.63$, $SD = 0.81$) และเกมช่วยเพิ่มจำนวนคำศัพท์ที่รู้ ($M = 4.53$, $SD = 0.73$)

ด้านความสนุกและแรงจูงใจ ได้แก่ ระบบคะแนน/รางวัลช่วยกระตุ้นความสนใจ ($M = 4.60$, $SD = 0.62$) และเกมมีความท้าทายและได้ฝึกคิด ($M = 4.53$, $SD = 0.73$)

ด้านการออกแบบและองค์ประกอบของเกม ได้แก่ การ์ดและองค์ประกอบเกมสวยงามน่าสนใจ ($M = 4.57$, $SD = 0.73$) และสีสันและภาพประกอบดึงดูดความสนใจ ($M = 4.53$, $SD = 0.73$)

ด้านการใช้งานและกฎกติกา ได้แก่ กติกาเกมเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน ($M = 4.70$, $SD = 0.76$)

โดยสรุปความพึงพอใจที่มีต่อบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐานพบว่าผลการประเมินความพึงพอใจโดยรวมทั้ง 4 ด้าน อยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.51$, $SD = 0.71$) โดย ด้านเนื้อหาและการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุด ($M = 4.58$, $SD = 0.66$) รองลงมาคือด้านที่มีค่าเฉลี่ยในระดับมาก ได้แก่ ด้านความสนุกและแรงจูงใจ ($M = 4.50$, $SD = 0.71$) ด้านการใช้งานและกฎกติกา ($M = 4.50$, $SD = 0.75$) และด้านการออกแบบและองค์ประกอบของเกม ($M = 4.45$, $SD = 0.69$) ตามลำดับ ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ตารางแสดงผลแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน

รายการประเมินความพึงพอใจ	ผลการประเมิน		
	<i>M</i>	<i>SD</i>	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านเนื้อหาและการเรียนรู้			
1.1 เกมช่วยให้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น	4.63	0.81	มากที่สุด
1.2 คำศัพท์ที่ใช้เหมาะสมกับผู้เล่น	4.50	0.63	มาก
1.3 เกมช่วยเพิ่มจำนวนคำศัพท์ที่รู้	4.53	0.73	มากที่สุด
1.4 เนื้อหาและกิจกรรมในเกมน่าสนใจ	4.67	0.48	มากที่สุด
รวม	4.58	0.66	มากที่สุด
2. ด้านความสนุกและแรงจูงใจ			
2.1 เกมมีความสนุกและอยากเล่นต่อ	4.50	0.82	มาก
2.2 การเล่นเกมทำให้การเรียนรู้ไม่เบื่อ	4.37	0.67	มาก
2.3 เกมมีความท้าทายและได้ฝึกคิด	4.53	0.73	มากที่สุด
2.4 ระบบคะแนน/รางวัลช่วยกระตุ้นความสนใจ	4.60	0.62	มากที่สุด
รวม	4.50	0.71	มาก
3. ด้านการออกแบบและองค์ประกอบของเกม			
3.1 การ์ดและองค์ประกอบเกมสวยงามน่าสนใจ	4.57	0.63	มากที่สุด
3.2 ตัวละครสัตว์ช่วยเพิ่มความสนุก	4.50	0.68	มาก
3.3 สีและภาพประกอบดึงดูดความสนใจ	4.53	0.73	มากที่สุด
3.4 ขนาดและรูปแบบของอุปกรณ์เหมาะสม	4.27	0.74	มาก
รวม	4.45	0.69	มาก
4. ด้านการใช้งานและกฎกติกา			
4.1 กติกาเกมเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน	4.70	0.60	มากที่สุด
4.2 เรียนรู้วิธีเล่นได้ในเวลาไม่นาน	4.37	0.85	มาก
4.3 เล่นได้ราบรื่น ไม่ติดขัด	4.47	0.82	มาก
4.4 อุปกรณ์ในเกมใช้งานง่าย	4.47	0.73	มาก
รวม	4.50	0.75	มาก
รวมทั้ง 4 ด้าน	4.51	0.71	มากที่สุด



ภาพที่ 5 ภาพแสดงกิจกรรมการใช้บอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน
ที่มา : ภาพโดยผู้วิจัย วิภูษิต เพียรการคำ, วิภาวดี จัดงูเหลื่อม, และณัฐธิดา ตือป่น

อภิปรายผล

จากผลการศึกษา พบว่า กระบวนการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ 1) ข้อมูลนำเข้า (Input) 2) กระบวนการการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน (Process) 3) ผลที่ได้คือบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน (Output) และ 4) ผลประเมินและข้อเสนอแนะจากผู้เล่น (Feedback) ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พบว่า ความเหมาะสมขององค์ประกอบและกระบวนการออกแบบโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.67-5.00$) สะท้อนว่ากระบวนการออกแบบมีความครบถ้วนและสอดคล้องกับแนวทางการออกแบบเกมเพื่อการเรียนรู้ (Game-based learning design process) ซึ่งเน้นการเรียนรู้ผ่านการเล่นและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน สอดคล้องกับการศึกษาของ Nursetyo et al. (2024) พบว่า บอร์ดเกมที่พัฒนาขึ้นมีองค์ประกอบหลัก ได้แก่ องค์ประกอบของผู้เล่น (Player) องค์ประกอบของบอร์ดเกม (Board) องค์ประกอบระบบการเรียนรู้ในเกม (Learning system) องค์ประกอบอิทธิพลของบอร์ดเกมที่มีผลต่อผู้เล่น (Game influence) และองค์ประกอบตัวละครในบอร์ดเกม (Character) โดยแต่ละองค์ประกอบช่วยส่งเสริมแรงจูงใจภายในของผู้เรียนให้เกิดความสนใจ ความท้าทาย และความภาคภูมิใจในตนเอง สอดคล้องกับทฤษฎีแรงจูงใจของ Ryan (1985) ที่อธิบายว่าแรงจูงใจภายใน (Intrinsic motivation) เกิดจากการที่ผู้เรียนรู้สึกว่าตนเองมีอิสระในการเรียนรู้ มีความสามารถ และได้รับการยอมรับ

ผลการทดลองใช้บอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐานกับนักเรียนระดับประถมศึกษาจำนวน 30 คน พบว่า ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อบอร์ดเกมรวมทั้ง 4 ด้าน อยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.51$) โดยเฉพาะในด้านเนื้อหาและการเรียนรู้ เกมช่วยให้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น เกมช่วยเพิ่มจำนวนคำศัพท์ที่รู้ และเนื้อหาและกิจกรรมในเกมน่าสนใจ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าบอร์ดเกมสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผลดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของภูษิตา นกสกุลและ

อรัญญา ศรีจิงใจ (2567) ที่พบว่า การใช้บอร์ดเกมช่วยส่งเสริมแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษาได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ผลการศึกษายังสอดคล้องกับแนวคิดของ Vygotsky (1978) อธิบายว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพเมื่อผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่น การเล่นเกมจึงเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ฝึกใช้ภาษา และพัฒนาทักษะทางสังคมควบคู่กับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ซึ่งสอดคล้องกับงานของ Gee (2007) ที่กล่าวว่าเกมเป็นเครื่องมือทางการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนากระบวนการคิดเชิงระบบ (System thinking) และการเรียนรู้จากการลงมือทำ (Learning by doing) ในส่วนของเนื้อหาคำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐานที่ใช้ในบอร์ดเกม ได้รับการออกแบบให้สอดคล้องกับระดับความสามารถของผู้เรียนและเน้นคำศัพท์ที่ใช้บ่อยในชีวิตประจำวัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Nation (1990) ที่ระบุว่าการเรียนรู้คำศัพท์ควรเริ่มจากคำที่มีความถี่สูง (High-frequency words) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำไปใช้สื่อสารในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ เมื่อพิจารณาร่วมกับงานวิจัยร่วมสมัย เช่น Ling & Abdul Aziz. (2022) และ Panmei & Waluyo (2023) พบว่า แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบ Game-based learning และ Gamification สามารถเพิ่มทั้งแรงจูงใจ การมีส่วนร่วม และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งช่วยยืนยันว่าผลการวิจัยในครั้งนี้มีความสอดคล้องกับแนวโน้มของงานวิจัยในระดับสากล

การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐานที่ออกแบบขึ้นสามารถตอบวัตถุประสงค์การวิจัยทั้งสามข้อได้ครบถ้วน คือ 1) ความเหมาะสมขององค์ประกอบและกระบวนการออกแบบบอร์ดเกมอยู่ในระดับมากที่สุด 2) การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน งานวิจัยนี้พิสูจน์ว่าบอร์ดเกมที่ออกแบบอย่างมีระบบตามทฤษฎี ไม่ใช่แค่สื่อบันเทิง แต่เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่แก้ปัญหาการขาดแรงจูงใจในการเรียนภาษาได้อย่างเป็นรูปธรรม และ 3) ความพึงพอใจของผู้เรียนซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุด ผลการวิจัยจึงชี้ให้เห็นว่าการใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อการเรียนรู้สามารถยกระดับแรงจูงใจและความสนใจของผู้เรียนได้จริง อีกทั้งยังเป็นแนวทางหนึ่งในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่สามารถต่อยอดไปสู่รายวิชาอื่นได้ในอนาคต

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะในการใช้ประโยชน์

ผลการวิจัย พบว่า บอร์ดเกมที่ได้รับการออกแบบและพัฒนาขึ้นสามารถเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐานของนักเรียนระดับประถมศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยผ่านการประเมินความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญในระดับ “มากที่สุด” ($M = 4.67-5.00$) และการประเมินความพึงพอใจจากผู้เรียนในระดับ “มากที่สุด” ($M = 4.51$) แสดงให้เห็นว่าบอร์ดเกมมีความเหมาะสมทั้งในด้านเนื้อหา กลไกการเล่น และการส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสุข ความเข้าใจ และความมั่นใจในการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ผลการวิจัยดังกล่าวมีประโยชน์เชิงวิชาการในการเป็นแนวทางพัฒนา “โมเดลการออกแบบสื่อการเรียนรู้เชิงเกม (Game-based learning model)” ที่สามารถประยุกต์ใช้ในรายวิชาอื่น ๆ เพื่อส่งเสริมแรงจูงใจและการเรียนรู้เชิงรุกของผู้เรียน และมีประโยชน์เชิงวิชาชีพครูในการนำบอร์ดเกมไปใช้เป็นสื่อการสอนเสริมในชั้นเรียนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา เพื่อเพิ่มความน่าสนใจของบทเรียน ลดความกังวลในการเรียนภาษา และสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ควรมีการอบรมหรือให้ความรู้แก่ครูผู้สอนเกี่ยวกับการใช้บอร์ดเกมในชั้นเรียน เพื่อให้สามารถบูรณาการเกมเข้ากับบทเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. ควรขยายการใช้บอร์ดเกมไปยังโรงเรียนอื่นในระดับประถมศึกษาหรือมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อเปรียบเทียบผลลัพธ์ด้านแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
3. หน่วยงานด้านการศึกษานำแนวทางการออกแบบเกมจากงานวิจัยนี้ไปใช้ในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล เช่น เกมออนไลน์ หรือ Mobile application เพื่อเพิ่มการเข้าถึงของผู้เรียน

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต

1. ควรศึกษาผลกระทบระยะยาวของการใช้บอร์ดเกมต่อการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษในระยะ 3-6 เดือน เพื่อวัดความยั่งยืนของการเรียนรู้
2. ควรขยายกลุ่มตัวอย่างให้หลากหลาย เช่น นักเรียนต่างระดับชั้นหรือโรงเรียนภูมิภาคต่าง ๆ เพื่อเปรียบเทียบผลและเพิ่มความน่าเชื่อถือของข้อมูล
3. ควรศึกษาการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเสริม เช่น AR/VR หรือ AI-based feedback ในบอร์ดเกม เพื่อเพิ่มปฏิสัมพันธ์และแรงจูงใจในการเรียนรู้
4. ควรพัฒนาเครื่องมือวัดแรงจูงใจเฉพาะทางด้านภาษา เพื่อให้สามารถวิเคราะห์เชิงลึกได้มากขึ้นว่าบอร์ดเกมมีผลต่อแรงจูงใจประเภทใด (ภายในหรือภายนอก)

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- จิรกรณ์ ศิริประเสริฐ. (2541). *การใช้เกมกระดานในห้องเรียน*. พัฒนาวิชาการ.
- ฐิติพล ขำประถม. (2558). *การวางแผนและการสร้างบอร์ดเกม*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2554). *หลักการวิจัยเบื้องต้น*. สุวีริยาสาส์น.
- ปริญญ ชัยวัฒน์และสุนิศา โฆษิตชัยวัฒน์. (2565). การใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 20(2), 230-241.
- ภูษิตา นกสกุลและอรุณญา ศรีจงใจ. (2567). การพัฒนาบอร์ดเกมเรื่อง Going to the Movies เพื่อใช้ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. *วารสารวิจัยรำไพพรรณี*, 18(1), 88-110.
- มณฑิรา ตันบุญยืน. (2540). *ศิลปะและองค์ประกอบทางทัศนศิลป์*. ไทยวัฒนาพานิช.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2526). *การออกแบบ*. สำนักพิมพ์วิวัฒนาการ.
- อโรชา วงศ์ธัญญลักษณ์ และคณะ. (2566). ผลการใช้บอร์ดเกม (Name It) ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ (English for Specific Purposes). *วารสารอักษราพิบูล*, 4(2), 13-14.
- อารี สุทธิพันธุ์. (2527). *ศิลปะการออกแบบ*. ไทยวัฒนาพานิช.

ภาษาอังกฤษ

- Costikyan, G. (1994). *I have no words and I must design: Toward a critical vocabulary for games. Interactive Fantasy*, 2, 14–30.
- Deterding, S., et al. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*. Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Gee, J. P. (2007). *Good video games and good learning: Collected essays on video games, learning and literacy*. Peter Lang.
- Hinebaugh, J. (2009). *A board game education*. <https://doi.org/10.5771/9781607092612>
- Ling, N., & Abdul Aziz, A. (2022). The effectiveness of game-based learning strategies on primary ESL learners’ vocabulary learning. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 11(2), 551-565.
- Mohd Yusof, S. A., et al. (2016). A study on the effectiveness of a board game as a training tool for project management. *Journal of Telecommunication, Electronic and Computer Engineering*, 8(8), 171-176.
- Nation, P. (1990). *Teaching and learning vocabulary* [Unpublished doctoral dissertation]. Victoria University.
- Nursetyo, K. I., et al. (2024). Game based learning-enabled 21st century skills: A bibliometric analysis. *Proceedings of the 7th International Conference on Learning Innovation and Quality Education (ICLIQE 2023)*. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-301-6_8
- Panmei, B., & Waluyo, B. (2023). The pedagogical use of gamification in english vocabulary training and learning in higher education. *Education Sciences*, 13(1), Article 24. <https://www.mdpi.com/2227-7102/13/1/24>
- Pawapatcharaudom, R. (2007). *An investigation of Thai students’ English language problems and their learning strategies in the international program at Mahidol University* [Unpublished master’s thesis]. King Mongkut’s University of Technology North Bangkok.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams, and imitation in childhood*. Routledge.
- Ryan, R. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer Ebook. <https://doi.org/10.1007/978-1-4899-2271-7>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78.
- Siebert, L. P., & Ballard, K. D. (1992). *Fundamentals of design*. McGraw-Hill.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wilkins, D. A. (1972). *Linguistics in language teaching*. Edward Arnold.

Wongsothorn, A., Hiranburana, K., & Chinnawongs, S. (2002) English language teaching in Thailand today. *Asia Pacific Journal of Education*, 22(2), 107-116.