

การออกแบบบอร์ดเกมวิชาสังคมศึกษา: บอร์ดเกม “ความดี” สำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

SOCIAL STUDIES BOARD GAME DESIGN: THE 'GOODNESS' BOARD GAME
FOR GRADE 5 STUDENTS

วิษณุ สุทธิวรรณ^{1*}, และ อัครพล อนุพันธ์²

Witsanu Suttiwan^{1*}, and Akarapon Anupan²

¹ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี ประเทศไทย

² คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง จังหวัดราชบุรี ประเทศไทย

¹ Faculty of Education, Valaya Alongkorn Rajabhat University under the Royal Patronage,
Pathum Thani Province, Thailand

² Faculty of Education, Muban Chombueng Rajabhat University, Ratchaburi Province, Thailand

e-mail: witsanu@vru.ac.th, akaraponanu@mcruc.ac.th

*corresponding author

Received: October 21, 2024 Reviewed: December 1, 2024 Revised: December 13, 2024 Accepted: December 16, 2024

บทคัดย่อ

บอร์ดเกมกำลังเป็นที่นิยมและนำเข้ามาใช้ในการศึกษาของประเทศโดยเฉพาะอย่างยิ่งในวิชาสังคมศึกษาซึ่งเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับศาสนาส่วนมากมีความเป็นนามธรรมส่งผลให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายและเข้าใจเนื้อหายาก ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาและออกแบบบอร์ดเกม “ความดี” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อเป็นทางเลือกหนึ่งให้ครูที่มีความสนใจไว้ใช้ในการจัดการเรียนรู้ การวิจัยนี้ออกแบบการวิจัยแบบผสมวิธีโดยใช้การประชุมผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน โดยคัดเลือกจากความเชี่ยวชาญและประสบการณ์เกี่ยวกับการใช้เกมการสอนเพื่อรับฟังข้อเสนอแนะและนำมาปรับปรุงแก้ไขและใช้แบบประเมินความเหมาะสมของบอร์ดเกมเพื่อหาระดับความเหมาะสมโดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมของบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา การวิเคราะห์ข้อมูลใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาในกรณีของการประชุมผู้เชี่ยวชาญ และใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในการแปลผลข้อมูลจากแบบประเมิน ผลการวิจัยพบว่ามืองค์ประกอบ 5 ส่วน ดังนี้ 1) ส่วนนำ (ข้อมูลเกม) 2) กติกาเกม 3) บัตรคำถาม-คำตอบ 4) บัตรเสียงโชค และ 5) กระดานเกม บอร์ดเกมมีจุดเด่นคือกลไกเกมที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้โดยการเล่นเกม บัตรคำถามช่วยให้นักเรียนเรียนรู้เนื้อหาและบัตรเสียงโชคช่วยให้นักเรียนเกิดความท้าทาย ผลการประเมินความเหมาะสมของบอร์ดเกมอยู่ในระดับดีมาก

คำสำคัญ: สังคมศึกษา, บอร์ดเกม “ความดี”, ประถมศึกษาปีที่ 5

Abstract

Board games gained popularity and were integrated into education in the country, particularly in social studies. The content related to religion often involved abstract concepts, leading to student boredom and difficulty in understanding the material.

The researcher, therefore, aimed to study and design the "Goodness" board game for fifth-grade students as an alternative tool for teachers interested in using it for learning management. This research employed a mixed-methods approach. A panel of three experts, selected based on their expertise and experience in educational games, participated in meetings to provide feedback for refining and improving the board game. An evaluation form was used to assess the suitability of the board game, employing content analysis for expert meeting data and basic statistical analysis, including mean and standard deviation, for data interpretation from the evaluation form. The findings revealed five components of the board game: 1) introduction (game information), 2) game rules, 3) question-and-answer cards, 4) chance cards, and 5) game board. The board game's key feature was its mechanism that encouraged students to learn through play. The question cards helped students understand the content, while the chance cards added an element of challenge. The evaluation results indicated that the board game's suitability was rated as excellent.

Keywords: Social Studies, "Goodness" Board Game, Fifth Grade

บทนำ

การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาสังคมศึกษาและหลักธรรมทางศาสนาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา นับเป็นความท้าทายสำคัญสำหรับครูผู้สอนในปัจจุบัน เนื่องจากเนื้อหาที่มีความซับซ้อนและเป็นนามธรรม ทำให้นักเรียนในวัยนี้มักประสบปัญหาในการทำ ความเข้าใจและเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน (สุวิทย์ มุลคำ, 2550) นอกจากนี้ ยังพบว่าวิธีการสอนแบบดั้งเดิมที่เน้นการบรรยายอาจไม่สามารถดึงดูดความสนใจของเด็กวัยประถมศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนด (สุภัค แก้วศรีปัญญา และชรินทร์ มั่งคั่ง, 2566) นอกจากนี้ยังมีประเด็นท้าทายในการสอนสังคมศึกษา อีกหลายประการ

การสอนวิชาสังคมศึกษามีความท้าทายหลายประการ โดยเฉพาะในด้านการจัดการเรียนการสอนที่ยังขาดความน่าสนใจและสื่อการสอนที่มีประสิทธิภาพ สื่อที่ใช้ในปัจจุบัน เช่น หนังสือ แผนที่ หรือลูกโลกจำลอง นั้นมีไม่เพียงพอ และมักซ้ำชุด ทำให้นักเรียนไม่สามารถเข้าใจเนื้อหาได้อย่างลึกซึ้ง นอกจากนี้ การเน้นการบรรยายเพียงอย่างเดียวส่งผลให้นักเรียนขาดความกระตือรือร้นและไม่สนใจในการเรียน ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด เพื่อแก้ปัญหานี้ ผู้สอนเสนอแนวทางการปรับปรุงการสอนวิชาสังคมศึกษา เพื่อแก้ไขปัญหการสอนสังคมศึกษาในปัจจุบัน มีนักวิชาการให้ข้อเสนอแนะไว้หลายแนวทาง เช่น การนำเทคโนโลยีมาใช้เป็นฐานในการเรียนรู้ เช่น การนำเสนอสื่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์ วิดีโอ หรือการใช้สื่ออินเทอร์เน็ต จะช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น นอกจากนี้ การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำงานเป็นกลุ่มจะช่วยพัฒนาทักษะการคิด วิเคราะห์และการทำงานร่วมกันของนักเรียน สื่อที่ใช้ในปัจจุบันจำเป็นต้องพัฒนาให้ทันสมัยมากขึ้น สื่อการ

เรียนรู้ดิจิทัลและการใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ จะช่วยเพิ่มความน่าสนใจและทำให้นักเรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างรวดเร็วและหลากหลาย ควรลดการบรรยายและเพิ่มการใช้กระบวนการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ นักเรียนจะได้มีโอกาสพัฒนาทักษะการคิดและการแก้ปัญหาผ่านประสบการณ์จริง นอกจากนี้ ควรเน้นการสอนที่เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันของนักเรียนเพื่อให้การเรียนรู้มีความหมายมากขึ้น (นเรศ วงศ์สถาน, 2567; พระสิทธิชัย รินฤทธิ์ และสุริพร ชาบุตรบุญพริก, 2563) ซึ่งที่กล่าวมานั้นรวมถึงการใช้เกมในการสอนสังคมศึกษาด้วย

การนำเกมการสอนและบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนสังคมศึกษาสำหรับนักเรียนประถมศึกษาเป็นแนวทางหนึ่งที่ได้รับ ความสนใจอย่างมากในปัจจุบัน เนื่องจากสามารถช่วยแก้ไข ปัญหาการสอนแบบดั้งเดิมได้อย่างมีประสิทธิภาพ งานวิจัยของ อธิป อนันต์กิตติกุล และเพ็ญพจน พวงแพ (2565) ที่ศึกษาเกี่ยวกับการเรียนรู้โดยการใช้เกมดิจิทัลเป็นฐานในการเรียนการสอนวิชาสังคม พบว่า การใช้เกมในการสอนช่วยเพิ่มแรงจูงใจและความสนใจของนักเรียนประถมศึกษาต่อเนื้อหาสังคมศึกษาได้อย่างมีนัยสำคัญ สอดคล้องกับการศึกษาของ Plass et al. (2015) ที่ชี้ให้เห็นว่าการเรียนรู้ผ่านเกมช่วยส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาของนักเรียนในระดับประถมศึกษา

นอกจากนี้ งานวิจัยของ Sardone and Devlin-Scherer (2016) แสดงให้เห็นว่าการใช้บอร์ดเกมในการสอนสังคมศึกษาช่วยเพิ่มความเข้าใจในเนื้อหาที่ซับซ้อนและส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกันของนักเรียนประถมศึกษา ในขณะที่ Maguth et al. (2014) พบว่าการใช้เกมดิจิทัลในการสอนประวัติศาสตร์และหน้าที่พลเมืองช่วยให้เด็กวัยนี้สามารถเชื่อมโยงเนื้อหา กับสถานการณ์ในชีวิตจริงได้ดียิ่งขึ้น

อีกหนึ่งงานวิจัยที่น่าสนใจคือการศึกษาของ วันพรรษา ธนศจิรัฐย์ (2565) ที่นำเสนอการพัฒนาสมรรถนะพหุวัฒนธรรมเชิงศาสนา ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่านักเรียนที่ใช้บอร์ดเกมเพื่อการศึกษาเพื่อพัฒนาพหุวัฒนธรรมเชิงพุทธศาสนามีคะแนนเฉลี่ยสมรรถนะพหุวัฒนธรรมเชิงศาสนาสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่าการนำเกมการสอนและบอร์ดเกมมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนสังคมศึกษาและหลักสูตรทางศาสนาสำหรับนักเรียนประถมศึกษา มีแนวโน้มที่จะช่วยแก้ไข ปัญหาการสอนแบบดั้งเดิมได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยช่วยเพิ่มแรงจูงใจ ความสนใจ และความเข้าใจของนักเรียนต่อเนื้อหาที่ซับซ้อนและเป็นนามธรรม อีกทั้งยังส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกัน ซึ่งเป็นทักษะสำคัญที่ควรปลูกฝังตั้งแต่วัยเด็ก ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจออกแบบและสร้างบอร์ดเกม “ความดี” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อเป็นสื่อการจัดการเรียนรู้ทางเลือกในการแก้ไขปัญหาดังกล่าวแก่ครูและบุคลากรทางการศึกษาที่มีความสนใจ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบบอร์ดเกม “ความดี” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

วิธีการวิจัย

ในการดำเนินการออกแบบบอร์ดเกมความดี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 นั้น ผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed methods research design) (Creswell, 2008; Dawadi et al., 2021) ซึ่งมีรายละเอียดการดำเนินการดังต่อไปนี้

1. ขอบเขตการวิจัย

1.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา ผู้วิจัยใช้เนื้อหาวิชาสังคมศึกษา เรื่อง บุญกิริยาวัตถุ 3 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งระบุไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ตัวชี้วัด ส 1.1 ป 5/5 แสดงความเคารพพระรัตนตรัยและปฏิบัติตามไตรสิกขาและหลักธรรมโอวาท 3 ในพระพุทธศาสนาหรือหลักธรรมของศาสนาที่ตนนับถือ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ในตัวชี้วัดนี้กล่าวถึงหลักธรรมไว้หลายประการ แต่ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยนำมาเพียง 1 หลักธรรมเท่านั้น คือ บุญกิริยาวัตถุ 3 ซึ่งสาระสำคัญของเรื่องประกอบไปด้วยหลักธรรม 3 ประการ คือ 1.ทานมัย บุญสำเร็จด้วยการให้ 2. ศีลมัย บุญสำเร็จด้วยการ รักษาศีล 3. ภวานามัย บุญสำเร็จด้วยการเจริญภavana

1.2 ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยครั้งนี้มี 2 ส่วน ได้แก่ 1) ผู้แต่งอันดับที่ 2 เป็นอาจารย์สาขาวิชาการประถมศึกษาที่มีประสบการณ์ในการสอนระดับประถมศึกษาและเข้าร่วมการออกแบบบอร์ดเกมในการวิจัยครั้งนี้ และ 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนสังคมศึกษาและการประถมศึกษาจำนวน 3 ท่าน ซึ่งมีบทบาทในการให้ข้อเสนอแนะในการออกแบบและปรับปรุงผลงานและประเมินความเหมาะสมของบอร์ดเกมก่อนนำไปใช้งาน

2. ขั้นตอนการออกแบบบอร์ดเกม

2.1 ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาขอบเขตเนื้อหาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) แนวคิดเกี่ยวกับเกมการสอน (Adipat et al., 2021) และแนวคิดเกี่ยวกับบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา (Plass et al., 2015)

2.2 ผู้วิจัยดำเนินการออกแบบและสร้างบอร์ดเกม “ความดี” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยมีองค์ประกอบ 5 ส่วน ดังนี้ 1) ส่วนนำ (ข้อมูลเกม) 2) กติกาเกม 3) บัตรคำถาม-คำตอบ 4) บัตรเสียงโชค และ 5) กระดานเกม

2.3 เมื่อดำเนินการสร้างเกมเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยนำบอร์ดเกมไปเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญโดยการประชุมเพื่อรับฟังความคิดเห็นและนำกลับมาปรับปรุง ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านให้ข้อเสนอแนะ ดังนี้ 1) ภาษาที่ใช้ในเกมควรใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย เหมาะสมกับวัยของผู้เล่น 2) คำถามควรมีหลายระดับเพื่อความท้าทาย 3) การให้คะแนนอาจทำให้สอดคล้องกับการปฏิบัติตนตามหลักของบุญกิริยาวัตถุ 3 ได้ และ 4) ควรใช้สีของบัตรต่าง ๆ ให้แตกต่างกันเพื่อความเข้าใจง่ายของผู้เล่น

2.4 ผู้วิจัยดำเนินการปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและส่งกลับให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินอีกครั้ง โดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมของบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา

3. การหาคุณภาพบอร์ดเกม

3.1 การประชุมผู้เชี่ยวชาญเพื่อปรึกษาและให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงและพัฒนาบอร์ดเกม

3.2 การประเมินความเหมาะสมของบอร์ดเกมโดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมของบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา

4. เครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลแบบประเมินความเหมาะสมของบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาที่สร้างขึ้นตามแนวคิดของ ประเมิน ที่อ้างอิงจากแนวคิดของ Mayer et al. (2014) โดยใช้มาตราส่วน 5 ระดับ

ซึ่งประกอบด้วย 6 ด้าน ได้แก่ 1) ความเกี่ยวข้องกับความเนื้อหาวิชา 2) ความสนุกสนานและความน่าสนใจ 3) ความท้าทาย 4) การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ 5) การส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก และ 6) การสื่อสารและการทำงานร่วมกัน ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการตรวจสอบคุณภาพด้านความตรง (Validity) ด้วยวิธีการหาค่าความสอดคล้องกันระหว่างข้อคำถามของเครื่องมือที่ใช้ (Index of Consistency: IOC) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545) โดยการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พบว่า แบบประเมินความเหมาะสมของบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาที่มีความตรง (validity) อยู่ระหว่าง 0.67-1.00

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) จากข้อมูลที่ได้จากการประชุมผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านในการให้ข้อเสนอแนะปรับปรุงและพัฒนาบอร์ดเกม

5.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ผู้วิจัยใช้สถิติพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และแปลผลข้อมูลตามเกณฑ์ที่ระบุไว้ในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 เกณฑ์การแปลผลข้อมูล

ค่าเฉลี่ย	การแปลผล
4.50 – 5.00	ระดับดีมาก (บอร์ดเกมมีประสิทธิภาพสูง สามารถช่วยเสริมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะได้อย่างดีเยี่ยม)
3.50 – 4.49	ระดับดี (บอร์ดเกมมีประสิทธิภาพดี มีส่วนช่วยพัฒนาทักษะและการเรียนรู้ได้มาก)
2.50 – 3.49	ระดับปานกลาง (บอร์ดเกมมีประสิทธิภาพปานกลาง อาจมีส่วนที่ต้องปรับปรุงบ้างเพื่อให้เหมาะสมกับการเรียนรู้)
1.50 – 2.49	ระดับน้อย (บอร์ดเกมยังขาดประสิทธิภาพในหลายด้าน จำเป็นต้องปรับปรุงอย่างมาก)
1.00 – 1.49	ระดับน้อยมาก (บอร์ดเกมไม่เหมาะสมสำหรับการเรียนรู้ และควรมีการปรับปรุงอย่างเร่งด่วน)

ผลการวิจัย

จากการวิจัยตามวัตถุประสงค์ ผู้วิจัยแบ่งการนำเสนอผลการวิจัยเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 ผลการออกแบบบอร์ดเกม “ความดี” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และส่วนที่ 2 ผลการประเมินความเหมาะสมของบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา รายละเอียดดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ผลการออกแบบบอร์ดเกม “ความดี” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

เมื่อผู้วิจัยได้รับข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ที่ร่วมประชุมกันและมีข้อเสนอแนะ ดังนี้ 1) ภาษาที่ใช้ในเกมควรใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย เหมาะสมกับวัยของผู้เล่น 2) คำถามควรมีหลายระดับเพื่อความท้าทาย 3) การให้คะแนนอาจทำให้สอดคล้องกับการปฏิบัติตนตามหลักของบุญกิริยาวัตถุ 3 ได้ และ

4) ควรใช้สีของบัตรต่าง ๆ ให้แตกต่างกันเพื่อความเข้าใจง่ายของผู้เล่น ผู้วิจัยนำข้อเสนอแนะดังกล่าวมาปรับปรุงและพัฒนาบอร์ดเกมให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ซึ่งผลการออกแบบมีรายละเอียดดังต่อไปนี้



ภาพที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของบอร์ดเกม “ความดี”



ภาพที่ 2 กติกาและวิธีเล่นเกม

จากภาพที่ 1 และภาพที่ 2 คือข้อมูลทั่วไปและกติกาการเล่นบอร์ดเกมความดี ซึ่งผู้วิจัยวางแนวทางการออกแบบโดยยึดเนื้อหาวิชาสังคมศึกษาจากหลักสูตรแกนการศึกษาขั้นพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับแสดง ความเคารพพระรัตนตรัย และปฏิบัติตามไตรสิกขาและหลักธรรม โอวาท 3 ในพระพุทธศาสนาหรือ หลักธรรม ของศาสนาที่ตนนับถือ (มาตรฐาน ส 1.1 ป 5/5) แต่เนื้อด้วยเนื้อหาที่มีจำนวนมาก ผู้วิจัยจึงเลือกนำเนื้อหา

เฉพาะเรื่อง บัญญัติริยาวัตฤ 3 มาสร้างบอร์ดเกมในครั้งนี้ ซึ่งมีเนื้อหาสำคัญ คือ บัญญัติริยาวัตฤ มาจากภาษาบาลี คือ ปุญญกิริยาวัตฤเมื่อแยกบท แล้วได้ 3 บท ได้แก่ ปุญญ + กิริยา + วัตฤ เมื่อรวมกันแล้ว แปลความว่า “ความดีที่ควรทำ เพราะเป็นเหตุเป็นที่ตั้งแห่งผลดี” บัญญัติริยาวัตฤ แบ่งได้ 3 อย่าง ได้แก่ ทานมัย ศีลมัย ภาวนามัย

เกมนี้รับรองผู้เล่นจำนวน 2-6 คน ซึ่งมีอายุตั้งแต่ 8 ปี เป็นต้นไป หรือไม่ต่ำกว่าชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เนื่องจากต้องมีการสื่อสาร ถาม-ตอบ กันระหว่างผู้เล่นตลอดเวลา การเริ่มและเล่นเกมเริ่มต้นด้วยการ ทอยลูกเต๋า คนละ 1 ครั้ง ผู้ที่ได้แต้มมากที่สุด เป็นผู้เล่นคนแรก ผู้นำเกม จั่วการ์ดคำถาม ถามผู้เล่นคนแรก หากตอบถูกให้ทอยลูกเต๋า และเดินตัวเดินไปตามจำนวนที่ทอยได้ (ทำจนครบ 1 รอบ) ในรอบที่ 2 เป็นต้นไป ให้ปฏิบัติเหมือนรอบแรกแต่หากผู้ใดตอบผิดให้ทอยลูกเต๋าเพื่อเดินถอยหลังเมื่อผู้เล่นหยุดเดินที่มีสัญลักษณ์ เหรียญรางวัล ให้ผู้เล่นจั่วการ์ดเสียงโชค แล้วปฏิบัติตามทำอย่างนี้ไปจนจบเกม การจบเกมจะเกิดขึ้นเมื่อมี ผู้เล่นเดินตัวเดินถึงจุด Winner



ภาพที่ 3 บัตรคำถามและบัตรเสียงโชค

บัตรคำถามและบัตรเสียงโชค (ภาพที่ 3) เป็นกลไกหนึ่งของเกมที่จะส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้ เรื่องราวต่าง ๆ เกี่ยวกับบัญญัติริยาวัตฤ 3 บัตรเสียงโชคและบัตรคำถามเป็นกลไกในการเล่น โดยบัตรเสียงโชค มีทั้งผลดีและผลเสียต่อผู้เล่น ซึ่งสะท้อนถึงผลของการทำความดีและไม่ทำความดี บัตรคำถามมุ่งเน้นการให้ ความรู้เกี่ยวกับบัญญัติริยาวัตฤ 3 ซึ่งประกอบด้วย ทานมัย ศีลมัย และภาวนามัย โดยอธิบายความหมาย ความสำคัญ และวิธีการปฏิบัติ เนื้อหาของคำถามครอบคลุมทั้งความรู้เชิงทฤษฎีและการประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน ช่วยให้ผู้เล่นเข้าใจหลักธรรมและสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง การออกแบบคำถามและบัตรเสียง โชคสอดคล้องกับหลักการของบัญญัติริยาวัตฤ 3 โดยมีการให้รางวัล (เดินหน้า) สำหรับการทำความดีตามหลัก ทาน ศีล และภาวนา เกมนี้ใช้วิธีการเรียนรู้แบบผสมผสาน ทั้งการตอบคำถามเพื่อทบทวนความรู้ และการ จำลองสถานการณ์ผ่านบัตรเสียงโชค ซึ่งช่วยให้การเรียนรู้มีความน่าสนใจและเข้าใจง่ายขึ้น ตัวอย่างของข้อมูล ที่นักเรียนจะได้รับจากการตอบคำถามและเสียงโชค 1) ทานมัย: ทำบุญด้วยการให้ แบ่งปันสิ่งของ 2) ภาวนามัยมีอนิสงส์มากที่สุด 3) การซื่อสัตย์สุจริตที่วัดถือเป็นการทำบุญ 4) การนั่งสมาธิ ทำจิตใจให้สงบ คิดแต่สิ่งที่ดี เป็นการทำความดีตามหลักภาวนามัย

ส่วนที่ 2 ผลการประเมินความเหมาะสมของบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา

เมื่อผู้วิจัยปรับปรุงบอร์ดเกมตามคำแนะนำเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยส่งบอร์ดเกมกลับไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบอีกครั้งและทำการประเมินความเหมาะสมของบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาตามแนวคิดของ Mayer et al. (2014) โดยใช้มาตราส่วน 5 ระดับ ซึ่งประกอบด้วย 6 ด้าน ผลการประเมินรายละเอียดดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการประเมินความเหมาะสมของบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา

ข้อ	ด้าน	ค่าเฉลี่ย (<i>M</i>)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (<i>SD</i>)	การแปลผล
1	ความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาวิชา	4.67	0.47	ดีมาก
2	ความสนุกสนานและความน่าสนใจ	4.67	0.47	ดีมาก
3	ความท้าทาย	4.33	0.94	ดี
4	การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์	4.33	0.47	ดี
5	การส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก	4.67	0.47	ดีมาก
6	การสื่อสารและการทำงานร่วมกัน	4.67	0.47	ดีมาก
โดยรวม		4.56	0.60	ดีมาก

จากตารางที่ 2 ผลการประเมินความเหมาะสมของบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาของผู้เชี่ยวชาญพบว่า บอร์ดเกม “ความดี” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับดีมาก ($M=4.56$, $SD=0.60$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า มีจำนวน 4 ด้านที่ผลการประเมินอยู่ในระดับดีมาก ได้แก่ ด้านที่ 1 ความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาวิชา ($M=4.67$, $SD = 0.47$) ด้านที่ 2 ความสนุกสนานและความน่าสนใจ ($M=4.67$, $SD = 0.47$) ด้านที่ 5 การส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก ($M=4.67$, $SD = 0.47$) และด้านที่ 6 การสื่อสารและการทำงานร่วมกัน ($M=4.67$, $SD = 0.47$)

อภิปรายผลการวิจัย

บอร์ดเกม “ความดี” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เมื่อพิจารณาจากแนวคิดการสร้างเกมแล้วจะเห็นได้ว่าการผสมผสานแนวคิดต่าง ๆ เช่น การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) และ การส่งเสริมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน (Classroom Engagement) ได้อย่างแยบยล ผ่านกลไกเกมต่าง ๆ

บัตรคำถามและบัตรเสี่ยงโชคกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการคิด วิเคราะห์ และตอบคำถาม ซึ่งสอดคล้องกับหลักการของ Active Learning ที่เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียน (Bonwell & Eison, 1991) นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริงในการเล่นเกมที่ช่วยทำให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งและจดจำได้ดีขึ้น (Kolb, 1984) บัตรเสี่ยงโชคเพิ่มความตื่นตัวและแรงจูงใจในการเรียนรู้ ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Prensky, 2001) นักเรียนสามารถเรียนรู้หลักการผ่านการตอบคำถามและการเล่นเกม โดยไม่รู้สึกรู้ว่ากำลังเรียน ซึ่งช่วยลดความเครียดและเพิ่มประสิทธิภาพในการจดจำ (Gee, 2003) การตอบ

คำถามและการเล่นเกมส่งเสริมให้เกิดการปฏิสัมพันธ์และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างนักเรียน ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะทางสังคมและการสื่อสาร (Kuh et al., 2008) บัตรเสียงโชคช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลายและสนุกสนาน ซึ่งส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียน (Fredricks et al., 2004)

แม้ว่าบอร์ดเกม “ความดี” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จะมีข้อดีหรือจุดเด่นที่สามารถเห็นได้เชิงประจักษ์ แต่ยังมีข้อจำกัดอยู่บ้าง เช่น นักเรียนบางคนอาจไม่ชอบการแข่งขันหรือการตอบคำถามในที่สาธารณะ ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อความร่วมมือและประสิทธิภาพในการเรียนรู้ การใช้เกมในการเรียนการสอนอาจใช้เวลาเยอะ ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อกรอบการเรียนรู้ ในหลักสูตร อาจเป็นไปได้ที่จะออกแบบให้ใช้บัตรคำถามและบัตรเสียงโชคให้มีความสนุกสนานและให้ความรู้ไปพร้อมกัน (Kirriemuir & McFarlane, 2004) จำนวนคำถามที่มีจำนวนจำกัดทำให้ไม่ครอบคลุมเนื้อหาทั้งหมดหรือไม่ทำทนายพอสสำหรับนักเรียนบางคน อาจเป็นความท้าทายในการปรับระดับความยากของคำถามให้เหมาะสมกับนักเรียนที่มีพื้นฐานความรู้แตกต่างกัน และเป็นประเด็นท้าทายเกี่ยวกับการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมอย่างแม่นยำ โดยเฉพาะเมื่อนักเรียนเล่นอาจเน้นการเอาชนะมากกว่าการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 การนำบอร์ดเกมไปใช้ควรคำนึงถึงช่วงวัยและระดับการศึกษาของนักเรียน

1.2 การใช้เกมในการเรียนการสอนอาจใช้เวลาเยอะ ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อกรอบการเรียนรู้ ในหลักสูตร

ในหลักสูตร

2. ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

2.1 ควรเพิ่มคำถามที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และการประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์จริง

2.2 อาจพิจารณาพัฒนารูปแบบบอร์ดเกมในระบบดิจิทัลของบัตรคำถามและบัตรเสียงโชค เพื่อเพิ่มความน่าสนใจและความสะดวกในการใช้งาน

2.3 ควรพัฒนาวิธีการประเมินผลที่หลากหลายนอกเหนือจากการตอบคำถามในเกม เพื่อวัดประสิทธิภาพของการเรียนรู้ได้อย่างครอบคลุม

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

นเรศ วงศ์สถาน. (2567). รายงานผลการปฏิบัติงานข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา โรงเรียน

ราชประชานุเคราะห์ 15 (เวียงเก่าแสนภูวิทยาประชา). โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 15 (เวียงเก่าแสนภูวิทยาประชา).

บุญชม ศรีสะอาด. (2545). **การวิจัยเบื้องต้น** (พิมพ์ครั้งที่ 7). สุวีริยาสาส์น.

พระสิทธิชัย รินฤทธิ, และสุวีรพร ชาบุตรบุญชริก. (2563). การจัดการเรียนการสอนสังคมศึกษาในศตวรรษที่

21. *Journal of Roi Kaensarn Academi*, 5(2), 204-212.

วันทรรษา ทัศนะศิริรัมย์. (2565). การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อพัฒนาสมรรถนะพหุวัฒนธรรมเชิงศาสนาใน

นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1. [วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สุวิทย์ มูลคำ. (2550). **กลยุทธ์การสอนวิเคราะห์** (พิมพ์ครั้งที่ 4). ภาพพิมพ์.

สุภักดิ์ แก้วศรีปัญญา, และชรินทร์ มั่งคั่ง. (2566). การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาแบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการ
สร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงพหุวัฒนธรรม ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
โรงเรียนวัฒโนทัยพายัพ จังหวัดเชียงใหม่. **วารสารวิชาการ สถาบันเทคโนโลยีภาคตะวันออกเฉียง
สุวรรณภูมิ, 2(1), 17-29.**

อชิป อนันต์กิตติกุล, และเพ็ญพนา พ่วงแพ. (2565). การเรียนรู้โดยการใช้เกมดิจิทัลเป็นฐานในการเรียน
การสอนวิชาสังคมศึกษา. **วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 20(1), 130-142.**

Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Ausawasowan, A., & Adipat, B. (2021). Engaging
Students in the Learning Process with Game-Based Learning: The Fundamental
Concepts. **International Journal of Technology in Education, 4(3), 542–552.**
<https://doi.org/10.46328/ijte.169>

Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). **Active learning: Creating excitement in the classroom.**
ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1. The George Washington University,
School of Education and Human Development.

Creswell, J. (2008). **Educational research: Planning, conducting and evaluating
quantitative and qualitative research** (3rd ed.). Pearson Prentice Hall.

Dawadi, S., Shrestha, S., & Giri, R. A. (2021). Mixed-Methods Research: A Discussion on its
Types, Challenges, and Criticisms. **Journal of Practical Studies in Education, 2(2),**
25–36. <https://doi.org/10.46809/jpse.v2i2.20>

Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the
concept, state of the evidence. **Review of Educational Research, 74(1), 59-109.**

Gee, J. P. (2003). **What video games have to teach us about learning and literacy.**
Palgrave Macmillan.

Kirriemuir, J., & McFarlane, A. (2004). **Literature review in games and learning.** Futurelab.

Kolb, D. A. (1984). **Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and
Development.** Prentice Hall.

Kuh, G. D., Cruce, T. M., Shoup, R., Kinzie, J., & Gonyea, R. M. (2008). Unmasking the effects of
student engagement on first-year college grades and persistence. **The Journal of
Higher Education, 79(5), 540-563.**

Maguth, B. M., List, J. S., & Wunderle, M. (2014). Teaching social studies with video games to
elementary school students. **The Social Studies, 106(1), 32-36.**

- Mayer, R. E., Bekebrede, G., Harteveld, C., Warmelink, H., Zhou, Q., van Ruijven, T., Lo, J., Kortmann, R., & Wenzler, I. (2014). The research and evaluation of serious games: Toward a comprehensive methodology. **British Journal of Educational Technology**, 45(3), 502-527.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. **Educational Psychologist**, 50(4), 258–283.
<https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Prensky, M. (2001). **Digital game-based learning**. McGraw-Hill.
- Sardone, N. B., & Devlin-Scherer, R. (2016). Let the (board) games begin: Creative ways to enhance teaching and learning in elementary social studies. **The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas**, 89(6), 215-222.

