

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะทางสังคมในรายวิชาการงานอาชีพ
โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนชิปปาโมเดลร่วมกับบอร์ดเกม
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนแม่ต๋นวิทยาคม

The Development of Learning Achievement and Social Skills
In Home Economics by Using The Cippa Model Teaching Combined
with Board Games for Mathayomsuksa 4 Students
at Mae Tuen Witthayakhom School

ณรงค์ ทรงอาจ*

Narong Song-ard

ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (นวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้) มหาวิทยาลัยรามคำแหง

Master of Education (innovative Curriculum and Learning Management) Ramkhamhaeng University

สุระวีร์ เพียรเพชรเลิศ**

Surawee Peanpedlerd

ภาควิชา นวัตกรรมและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง, ประเทศไทย

Department of Curriculum and Instruction, Faculty of Education Ramkhamhaeng University, Thailand

E-mail: Songsrdnarong@gmail.com

Received: January 02, 2025

Revised: January 10, 2025

Accepted: January 14, 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ ดังต่อไปนี้ (๑) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ ที่เรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนชิปปาโมเดลร่วมกับบอร์ดเกม (๒) เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔/๓ ที่เรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนชิปปาโมเดลร่วมกับบอร์ดเกม (๓) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนชิปปาโมเดลร่วมกับบอร์ดเกม ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔/๓ โรงเรียนแม่ต๋นวิทยาคม ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๒๙ คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการ

* นายณรงค์ ทรงอาจ Mr.Narong Song-ard นักศึกษาปริญญาโท ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (นวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้) มหาวิทยาลัยรามคำแหง Student Master of Education (innovative Curriculum and Learning Management) Ramkhamhaeng University

** ผศ.ดร.สุระวีร์ เพียรเพชรเลิศ Asst.Prof.Dr.Surawee Peanpedlerd ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ Thesis Advisor

วิจัย ได้แก่ (๑) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนชิปปาโมเดลร่วมกับบอร์ดเกม (๒) บอร์ดเกมเรื่องอาหารและโภชนาการ (๓) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการงานอาชีพ เรื่อง อาหารและโภชนาการ (๔) แบบวัดทักษะทางสังคมในรายวิชาการงานอาชีพ (๕) แบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าที (t-test dependent)

ผลการวิจัยพบว่า (๑) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนชิปปาโมเดลร่วมกับบอร์ดเกม สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ (๒) ทักษะทางสังคมวิชาการงานอาชีพของนักเรียนจากการประเมินก่อนเรียน ระหว่างเรียนและหลังเรียน พบว่ามีคะแนนเฉลี่ยสูงขึ้น (๓) นักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนชิปปาโมเดลร่วมกับบอร์ดเกม มีระดับความพึงพอใจ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = ๔.๖๘$, S.D. = ๐.๐๔)

คำสำคัญ: บอร์ดเกม; ชิปปาโมเดล; ทักษะทางสังคม; ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน; การงานอาชีพ ; รูปแบบการเรียนการสอน

Abstract

The purpose of this research are 1) to develop the pre-test and post-test of learning achievement of Mathayomsuksa 4 students who study by using the CIPPA Model teaching method combined with board games. 2) To develop social skills of Mathayomsuksa 4 students who study using the CIPPA Model teaching method combined with board games. To study student satisfaction after studying with the CIPPA Model teaching method combined with board games. The sample group used in this research was Mathayomsuksa 4/3 students at Mae Tuen Mathayomsuksa School. There are 29 people who are studying in the first semester of the academic year 2024, which were obtained through purposive sampling. The tools used in the research include: (1) Lesson plan using the CIPPA Model teaching model combined with board games. (2) Board games on food and nutrition (3) Tests to measure academic and career achievement on food and nutrition (4) Social skills measure in career subjects (5) Satisfaction assessment form Statistics used in data analysis include mean, standard deviation. and t-test dependent

The research results found that: (1) Academic achievement of students studying in Mathayomsuksa 4 who were taught using the CIPPA Model teaching method combined with board games. Higher than before studying with statistical significance at the .05 level. (2) Students' social, academic and career skills from pre-class assessment During study and after study It was found that the average score was higher. And (3) Students who study with the CIPPA Model teaching method combined with board games Have a level of satisfaction Overall, it is at the highest level ($\bar{X} = 468$, S.D.= 0.04)

Keywords: Board Game; Cippa Model; Social Skills; Academic Achievement; Career; Teaching format

บทนำ

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะในการทำงาน รักการทำงาน ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ มีความสามารถในการจัดการ การวางแผน การออกแบบการทำงาน สามารถนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในการทำงาน เพื่อพัฒนาคุณภาพของงานและการทำงานความสำคัญ ธรรมชาติและลักษณะเฉพาะ มีการสร้างและพัฒนาผลิตภัณฑ์สามารถทำงานคนเดียว มีนิสัยรักในการทำงาน ตลอดจนมีคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมพื้นฐาน ได้แก่ ความขยันความซื่อสัตย์ ประหยัดและอดทน ผู้เรียนสามารถช่วยเหลือตนเองและพึ่งตนเองได้ตามพระราชดำริเศรษฐกิจพอเพียง สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข^๑

แนวทางการเรียนการสอนในสาระการเรียนรู้การงานอาชีพแบบเดิมที่เน้นการบรรยายอาจไม่เพียงพอต่อการพัฒนานักเรียนให้มีทักษะที่จำเป็นในการทำงานและดำรงชีวิตในอนาคต ดังนั้น การปรับเปลี่ยนแนวทางการเรียนการสอนเป็นการเรียนรู้เชิง (Active Learning) จึงมีความสำคัญ ซึ่งการเรียนการสอนที่เน้นให้นักเรียนเป็นผู้มีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ของตนเองผ่านการลงมือปฏิบัติ จะช่วยให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ทางทฤษฎีกับการปฏิบัติจริง ทำให้เกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้นและสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้ นอกจากนี้การมีปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน จะช่วยให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์สามารถพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ ชิปปาโมเดล (CIPPA Model) คือ กระบวนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความคิด และการตัดสินใจอย่างเป็นระบบ สามารถสร้างความรู้ ค้นพบความรู้ได้ด้วยตนเอง นักเรียนมีบทบาทมากในกิจกรรมการเรียนการสอน และผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

^๑ กรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ, คู่มือการพัฒนาสื่อการเรียนรู้, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, ๒๕๔๕).

บอร์ดเกมหรือเกมกระดาน (board game) เป็นเกมรูปแบบหนึ่งซึ่งมีลักษณะเฉพาะคือ ใช้กระดานเป็นพื้นที่เล่น มีชิ้นส่วนหรือตัวหมากสำหรับเล่น โดยการนำบอร์ดเกมมาใช้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาหรือบอร์ดเกมการศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน มีประโยชน์เพิ่มเติมจากการใช้เกมรูปแบบปกติ โดยสามารถสร้างการร่วมมือกันและการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันได้ดีกว่าเกมรูปแบบอื่นในการใช้อบรม ลดกำแพงการสื่อสารได้จากกลไกของเกม

ผู้เล่นได้ปฏิบัติจริงบอร์ดเกมจะเป็นเครื่องมือสำคัญที่สามารถมาตอบโจทย์ แทนที่การบรรยายแบบเดิม ด้วยวิธีการที่เข้าถึงทุกคนได้ในเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง การเรียนรู้ผ่านเกมนั้นไม่ใช่เรื่องใหม่ การนำบอร์ดเกมเข้ามาในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้มากมายเป็นเครื่องมือนำไปสู่ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่หลากหลายคือ ผู้เรียนได้เรียนรู้สร้างความผ่อนคลายและแรงจูงใจในการเรียน ซึ่งเป็นการบูรณาการการเรียนกับการเล่นเข้าด้วยกัน

โรงเรียนแม่แต่วิทยาคม อำเภออมก๋อย จังหวัดเชียงใหม่ จัดการเรียนการสอนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ จนถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โดยศึกษาจากการสังเกตและสัมภาษณ์ครูและนักเรียน รวมทั้งศึกษาข้อมูลจากฝ่ายวิชาการ พบว่า การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ อาชีพ ยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร โดยเฉพาะด้านการจัดกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งครูส่วนใหญ่สอนเน้นเนื้อหาตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตร โดยใช้วิธีการสอนแบบอธิบายเนื้อหา ใช้สื่อประกอบเป็นบางครั้ง การวัดผลประเมินผลใช้วิธีการทดสอบความรู้โดยใช้ข้อสอบที่เน้นการวัดความรู้ความเข้าใจเท่านั้น และผู้เรียนยังขาดทักษะในการวางแผนการทำงานที่ดี นอกจากนี้ผู้เรียนยังขาดทักษะการปฏิบัติงาน จึงทำให้การจัดการเรียนการสอนยังเน้นเนื้อหาสาระที่กำหนดในหลักสูตรขาดการส่งเสริมทักษะกระบวนการที่จำเป็น โดยเฉพาะการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนที่ยังไม่เอื้อต่อการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองตามความสนใจทำให้นักเรียนไม่สนใจร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน จึงไม่เกิดการเรียนรู้ และมีองค์ความรู้ไม่เพียงพอที่จะนำไปใช้ในการแสวงหาความรู้ และเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง เพื่อการศึกษาต่อหรือนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

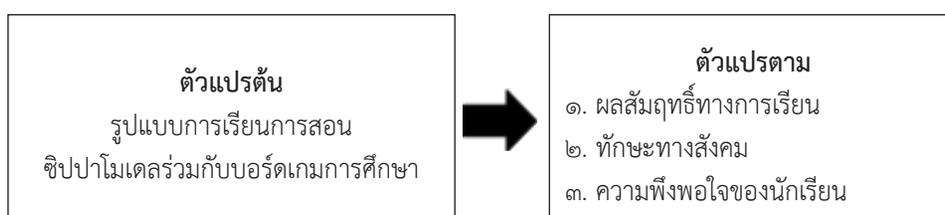
ผู้วิจัยในฐานะผู้สอนมีส่วนเกี่ยวข้องต่อการจัดการศึกษาในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ ได้พบปัญหาที่เกิดขึ้นและผ่านจากประสบการณ์การสอนของตนเองโดยตรง เช่น ผู้เรียนไม่มีความกระตือรือร้นที่จะหาความรู้จากประสบการณ์ของตนเอง ยังไม่คิดแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ และความรู้ที่เกิดขึ้นหรือที่ได้รับยังเป็นความรู้ที่ไม่คงทน ดังนั้น ครูผู้สอนจึงสนใจพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยวิธีการเรียนการสอนแบบซิปปาโมเดล ร่วมกับบอร์ดเกม ในรายวิชาการงานอาชีพ เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างเป็นระบบ สามารถสร้างความรู้ ค้นพบความรู้ได้ด้วยตนเอง พัฒนาตนเองให้เป็นประชากรด้านเทคโนโลยีที่พร้อมจะเรียนรู้ก้าวทันโลกในอนาคต และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ต่อยอดใช้ในชีวิตประจำวันได้

วัตถุประสงค์การวิจัย

๑. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ ที่เรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนชิปปาโมเดลร่วมกับบอร์ดเกม
๒. เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ ที่เรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนชิปปาโมเดลร่วมกับบอร์ดเกม
๓. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนชิปปาโมเดลร่วมกับบอร์ดเกม

กรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวคิดการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะทางสังคมโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนชิปปาโมเดลร่วมกับบอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนแม่แต่วิทยาคม เป็นดังนี้



วิธีดำเนินการวิจัย

๑. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

๑.๑ ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนแม่แต่วิทยาคมที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๔ ห้องเรียน จำนวนนักเรียนทั้งหมด ๑๒๒ คน

๑.๒ กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔/๓ ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โรงเรียนแม่แต่วิทยาคม จำนวน ๒๙ คน ได้มาจากการเลือกโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เนื่องจากนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะทางสังคมต่ำ

๒. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

๒.๑ ตัวแปรอิสระ ได้แก่ รูปแบบการเรียนการสอนชิปปาโมเดลร่วมกับบอร์ดเกม

๒.๒ ตัวแปรตาม ได้แก่

- (๑) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง อาหารและโภชนาการ

(๒) ทักษะทางสังคมในรายวิชาการงานอาชีพ

(๓) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอน
ชิปป้าโมเดลร่วมกับบอร์ดเกม

๓. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

๓.๑ จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง อาหารและโภชนาการ จำนวน ๕ แผนการจัดการ
เรียนรู้ระยะเวลา ๑๐ ชั่วโมง เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้องและนำมาปรับปรุงแก้ไข
ตามคำแนะนำ แล้วนำแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ผ่านการพิจารณาตรวจสอบและปรับปรุงเรียบร้อยแล้ว
เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ ๓ ท่าน เพื่อประเมินความเหมาะสมระหว่างตัวชี้วัด สารการเรียนรู้ สื่อและแหล่ง
เรียนรู้ การวัดและประเมินผล แล้วนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้โดยใช้เกณฑ์แปลความหมายค่าเฉลี่ย
ของกลุ่ม ดังที่ได้กล่าวไว้ว่า^๒ ผลการประเมินความถูกต้องเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้มาคำนวณ
หาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน พบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับ มากที่สุดทุกแผน

๓.๒ สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ครอบคลุมเนื้อหาสาระและจุดประสงค์
การเรียนรู้ที่กำหนด เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ ๔ ตัวเลือกจำนวน ๓๕ ข้อ แล้วนำแบบทดสอบ
วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ ๓ ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงของข้อสอบเป็นรายข้อ
ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) โครงสร้างและภาษาที่ใช้ นำแบบทดสอบวัดผล
สัมฤทธิ์ทางการเรียน วิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) พิจารณาคัดเลือกแบบ
ทดสอบโดยมีความค่าความยากง่ายระหว่าง ๐.๒๐-๐.๗๙ และค่าอำนาจจำแนก ระหว่าง ๐.๒๐ขึ้นไป ซึ่งผ่าน
เกณฑ์จำนวน ๓๔ ข้อ ควรนำไปปรับปรุงหรือตัดทิ้ง จำนวน ๑ ข้อ ได้แก่ ข้อที่ ๓ เนื่องจากค่า $r = ๐.๑๕$
ไม่ผ่านเกณฑ์ และคัดเลือกไว้เป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจำนวน ๓๐ ข้อ ซึ่งครอบคลุม
เนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ทั้งหมด โดยตัดข้อที่มีอำนาจจำแนกต่ำสุดออก

๓.๓ สร้างบอร์ดเกมวิชาการงานอาชีพ เรื่อง อาหารและโภชนาการ สำหรับนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ ๔ โดยพิจารณาเนื้อหา รูปแบบ ข้อคำถาม เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อพิจารณา
ตรวจสอบความถูกต้องแล้ว ปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ ๓ ท่าน ตรวจสอบคุณภาพ
โดยพิจารณาความเหมาะสมของบอร์ดเกม เรื่อง อาหารและโภชนาการ จากนั้นนำกิจกรรมการเรียนรู้
บอร์ดเกมเรื่อง อาหารและโภชนาการ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ ปรับปรุงแก้ไขเป็นฉบับสมบูรณ์
เพื่อเตรียมทดลองกับกลุ่มทดลอง คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔/๒ โรงเรียนแม่แต่มหาวิทยาลัย
ที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๓๖ คน เพื่อหาคุณภาพของสื่อกิจกรรมการเรียนรู้ให้เป็นไปตามเกณฑ์

^๒ บุญชม ศรีสะอาด, การวิจัยเบื้องต้น ฉบับปรับปรุงใหม่, พิมพ์ครั้งที่ ๑๐, (กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น,
๒๕๖๐), หน้า ๑๐๒-๑๐๓.

มาตรฐาน ๘๐/๘๐ (E๑/E๒) ๘๐.๕๓/๘๔.๒๒ จากนั้นนำบอร์ดเกม เรื่อง อาหารและโภชนาการ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ ที่ทดลองใช้แล้วมาปรับปรุงแก้ไข แล้วไปทดลองปฏิบัติกิจกรรมจริงกับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔/๓ โรงเรียนแม่ตีนวิทยาคม ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๒๙ คน

๓.๔ สร้างแบบประเมินทักษะทางสังคมในรายวิชาการงานอาชีพ เรื่องอาหารและโภชนาการ นำไปเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม และความชัดเจนของคำถาม จากนั้นแก้ไขแบบประเมินทักษะทางสังคมในรายวิชาการงานอาชีพตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา จัดพิมพ์แบบประเมินทักษะทางสังคมในรายวิชาการงานอาชีพ แล้วนำไปใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนแม่ตีนวิทยาคม

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง ทั้งหมด โดยมีขั้นตอนดำเนินการตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

๑) ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทดสอบก่อนเรียน ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง อาหารและโภชนาการ จำนวน ๓๐ ข้อ ใช้เวลา ๕๐ นาที

๒) ดำเนินการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนชิปปาโมเดลร่วมกับบอร์ดเกม ตามแผนการจัดการเรียนรู้ ระยะเวลา ๑๐ ชั่วโมง โดยใช้ระยะเวลา ๕ สัปดาห์ สัปดาห์ละ ๒ ชั่วโมง ตามตารางเรียน ในช่วง วันที่ ๒ เดือนสิงหาคม ๒๕๖๗ - วันที่ ๓๐ เดือนสิงหาคม ๒๕๖๗

๓) เมื่อดำเนินการจัดการเรียนการสอนครบตามกำหนดแล้วให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทดสอบ หลังเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องอาหารและโภชนาการ ชุดเดิมจำนวน ๓๐ ข้อ ใช้เวลา ๕๐ นาที

๔) นำคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้จากการประเมินการทำเรื่องอาหารและโภชนาการมาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

ผลการวิจัย

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการงานอาชีพ เรื่อง อาหารและโภชนาการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนชิปปาโมเดลร่วมกับบอร์ดเกม

ตารางที่ ๑ ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนชิปปาโมเดลร่วมกับบอร์ดเกม

ผลการเรียน	จำนวน	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ค่า t	Sig.
ก่อนเรียน	๒๙	๓๐	๑๒.๐๐	๒.๒๙	๒๑.๗๐	<
หลังเรียน	๒๙	๓๐	๒๕.๓๐	๒.๘๙		

* $p \leq 0.05$

จากตารางที่ ๑ ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนชิปปาโมเดลร่วมกับบอร์ดเกม จากคะแนนเต็ม ๓๐ คะแนน พบว่าคะแนนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๑๒.๐๐ ($\bar{X} = ๑๒.๐๐$, S.D. = ๔.๔๘) และคะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๒๕.๐๙ ($\bar{X} = ๒๕.๐๙$, S.D. = ๒.๘๙) พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนชิปปาโมเดลร่วมกับบอร์ดเกม สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕

ผลการพัฒนาทักษะทางสังคมในรายวิชาการงานอาชีพ เรื่อง อาหารและโภชนาการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนชิปปาโมเดลร่วมกับบอร์ดเกม

ตารางที่ ๒ แสดงผลการพัฒนาทักษะทางสังคมในรายวิชาการงานอาชีพ เรื่อง อาหารและโภชนาการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนชิปปาโมเดลร่วมกับบอร์ดเกม

รายการประเมินทักษะทางสังคมในรายวิชาการงานอาชีพ	\bar{X}	S.D.	แปลผล
๑. ทักษะด้านการสื่อสาร	๔.๕๕	๐.๖๙	ดี
๒. ทักษะด้านการแก้ปัญหา	๔.๓๘	๐.๖๒	ดี
๓. ทักษะด้านการทำงานร่วมกัน	๔.๖๙	๐.๕๔	ดี
เฉลี่ยรวม	๔.๕๔	๐.๓๖	ดี

จากตารางที่ ๒ ผลการพัฒนาทักษะทางสังคมในรายวิชาการงานอาชีพ เรื่อง อาหารและโภชนาการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนชิปปาโมเดลร่วมกับบอร์ดเกม พบว่าคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนชิปปาโมเดลร่วมกับบอร์ดเกม มีคะแนนเฉลี่ยในภาพรวมเท่ากับ ($\bar{X} = ๔.๕๔$, S.D. = ๐.๓๖) โดยภาพรวมอยู่ในระดับดี เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ทักษะด้านการทำงานร่วมกันอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = ๔.๖๙$, S.D. = ๐.๕๘) รองลงมาคือ ทักษะการด้านการสื่อสารอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = ๔.๕๕$, S.D. = ๐.๖๙) และทักษะด้านการแก้ปัญหาอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = ๔.๓๘$, S.D. = ๐.๖๒) ตามลำดับ

ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อรายวิชาการงานอาชีพ เรื่อง อาหารและโภชนาการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนชิปปาโมเดลร่วมกับบอร์ดเกม

ตารางที่ ๓ แสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรายวิชาการงานอาชีพ เรื่อง อาหาร และโภชนาการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนชิปปาโมเดลร่วมกับบอร์ดเกม

ข้อที่	กิจกรรม	\bar{X}	S.D.	แปลผล
ด้านครูผู้สอน				
๑.	ครูชี้แจงกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนเข้าใจอย่างชัดเจน	๔.๖๐	๐.๕๐	มากที่สุด
๒.	ครูให้คำปรึกษา แนะนำ ดูแลนักเรียนในการเรียนรู้อย่างทั่วถึง	๔.๕๗	๐.๕๐	มากที่สุด
๓.	ครูส่งเสริมให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้	๔.๗๗	๐.๔๓	มากที่สุด
๔.	ครูมีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ช่วยให้เกิดความรู้ในเนื้อหาวิชา	๔.๗๓	๐.๔๕	มากที่สุด
๕.	ครูมีบุคลิกภาพ การแต่งกายและพูดจาอย่างเหมาะสม	๔.๗๓	๐.๔๕	มากที่สุด
	เฉลี่ยรายด้าน	๔.๖๘	๐.๔๗	มากที่สุด
ด้านเนื้อหา				
๑.	ความง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับความสามารถของนักเรียน	๔.๗๐	๐.๔๗	มากที่สุด
๒.	เนื้อหา รูปแบบ สีสันตรงกับความสนใจ และความต้องการของนักเรียน	๔.๖๐	๐.๕๐	มากที่สุด
๓.	เนื้อหามีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	๔.๖๗	๐.๔๘	มากที่สุด
๔.	มีลำดับเนื้อหาอย่างต่อเนื่องและเหมาะสม เข้าใจง่าย	๔.๖๗	๐.๔๘	มากที่สุด
๕.	ระยะเวลาในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	๔.๖๓	๐.๔๙	มากที่สุด
	เฉลี่ยรายด้าน	๔.๖๐	๐.๔๘	มากที่สุด
ด้านจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมอาหารและโภชนาการ				
๑.	การจัดกิจกรรมบอร์ดเกมอาหารและโภชนาการมีความน่าสนใจ	๔.๖๐	๐.๕๐	มากที่สุด
๒.	การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนชิปปาโมเดลร่วมกับบอร์ดเกม มีการอธิบายวิธีการเล่น กฎกติกาอย่างเป็นลำดับเข้าใจง่ายและชัดเจน	๔.๖๓	๐.๔๙	มากที่สุด
๓.	การปฏิบัติกิจกรรมช่วยให้เข้าใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น	๔.๕๓	๐.๕๑	มากที่สุด
๔.	กิจกรรมการเรียนรู้มีสื่อ เทคโนโลยีประกอบการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม	๔.๙๓	๐.๒๕	มากที่สุด
๕.	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมอาหารและโภชนาการช่วยให้นักเรียนเกิดความสุขกับการเรียนรู้และพัฒนาทักษะทางสังคมมากขึ้น	๔.๕๐	๐.๕๑	มาก
	เฉลี่ยรายด้าน	๔.๘๐	๐.๔๘	มากที่สุด
ด้านการวัดประเมินผล				
๑.	มีเกณฑ์การประเมินที่ชัดเจน	๔.๕๓	๐.๕๑	มากที่สุด
๒.	มีการประเมินผลสัมฤทธิ์สอดคล้องกับจุดประสงค์ในการเรียนรู้	๔.๕๐	๐.๕๑	มาก

๓.	มีการประเมินผลการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับกิจกรรมที่จัดให้ผู้เรียน	๔.๔๐	๐.๖๗	มาก
๔.	ให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อนำไปพัฒนาตนเอง	๔.๔๐	๐.๖๒	มาก
๕.	การประเมินผลครอบคลุมเนื้อหาที่เรียน	๔.๗๓	๐.๕๒	มากที่สุด
	เฉลี่ยรายด้าน	๔.๕๐	๐.๕๕	มาก
	เฉลี่ยรวม	๔.๖๘	๐.๐๔	มากที่สุด

จากตารางที่ ๓ ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรายวิชาการงานอาชีพ เรื่อง อาหารและโภชนาการ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนชิปปาโมเดลร่วมกับบอร์ดเกม พบว่า ในภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = ๔.๖๘$, S.D. = ๐.๐๔) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านครูผู้สอนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = ๔.๖๘$, S.D. = ๐.๔๗) ด้านเนื้อหาที่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = ๔.๖๐$, S.D. = ๐.๔๘) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = ๔.๘๐$, S.D. = ๐.๔๘) และด้านการวัดและประเมินผลมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = ๔.๕๐$, S.D. = ๐.๕๕) ตามลำดับ

สรุปผลการวิจัย

๑) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนชิปปาโมเดลร่วมกับบอร์ดเกม สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕

๒) ทักษะทางสังคมในรายวิชาการงานอาชีพ เรื่อง อาหารและโภชนาการ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนชิปปาโมเดลร่วมกับบอร์ดเกม พบว่า คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนชิปปาโมเดลร่วมกับบอร์ดเกม มีคะแนนเฉลี่ยในภาพรวมเท่ากับ ($\bar{X} = ๔.๕๔$, S.D. = ๐.๓๖) โดยภาพรวมอยู่ในระดับดี เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ทักษะด้านการทำงานร่วมกันอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = ๔.๖๘$, S.D. = ๐.๕๘) ลองลงมาคือ ทักษะการด้านการสื่อสารอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = ๔.๕๕$, S.D. = ๐.๖๙) และทักษะด้านการแก้ปัญหาอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = ๔.๓๘$, S.D. = ๐.๖๒) ตามลำดับ

๓) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรายวิชาการงานอาชีพ เรื่อง อาหารและโภชนาการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนชิปปาโมเดลร่วมกับบอร์ดเกม พบว่า ในภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = ๔.๖๘$, S.D. = ๐.๐๔) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านครูผู้สอนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = ๔.๖๘$, S.D. = ๐.๔๗) ด้านเนื้อหาที่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = ๔.๖๐$, S.D. = ๐.๔๘) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้มีความพึงพอใจอยู่ใน

ระดับมากที่สุด ($\bar{X} = ๔.๘๐$, S.D. = ๐.๔๘) และด้านการวัดและประเมินผลมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = ๔.๕๐$, S.D. = ๐.๕๕) ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

๑) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนชิปปาโมเดลร่วมกับบอร์ดเกม เรื่องอาหารและโภชนาการ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนชิปปาโมเดลร่วมกับบอร์ดเกม สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ ทั้งนี้การจัดการเรียนการสอนด้วยบอร์ดเกม มีส่วนกระตุ้นความสนใจให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ และยังช่วยให้นักเรียนจดจำบทเรียนได้ง่ายกว่าการท่องจำ และมีการพัฒนาทักษะต่าง ๆ ทำให้นักเรียนได้รู้จักการทำงานร่วมกัน มีความร่วมมือกันทำกิจกรรมต่างๆ ตามกติกาที่ตกลงกันในกลุ่ม^๓ ดังนั้น บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยครู สร้างทักษะที่จำเป็นให้กับนักเรียนได้มากกว่าการให้ความรู้ สามารถสร้างบรรยากาศการเรียนที่เกิดความรู้สึกตื่นเต้น และท้าทาย สอดคล้องกับงานวิจัยของทิพรัตน์ สิทธิวงศ์^๔ ดังที่ได้ศึกษาทำการวิจัยเกี่ยวกับการศึกษาผลของการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร แล้วสรุปผลการวิจัยไว้ว่า ผลการใช้บอร์ดเกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ เนื่องจากในการสร้างบอร์ดเกมเป็นรูปแบบในเชิงบูรณาการ ซึ่งให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ไปพร้อมกับความสนุกสนานผ่อนคลาย เปิดโอกาสในการรับรู้เนื้อหาที่เรียน พร้อมทั้งเกิดความตื่นเต้นและท้าทายในการแข่งขัน

๒) การพัฒนาทักษะทางสังคมในรายวิชาการงานอาชีพ เรื่อง อาหารและโภชนาการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนชิปปาโมเดลร่วมกับบอร์ดเกม พบว่า คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนชิปปาโมเดลร่วมกับบอร์ดเกม มีคะแนนเฉลี่ยในภาพรวมอยู่ในระดับดี นักเรียนมีการพูดสนทนาได้ตอบกับเพื่อนในกลุ่ม และมีการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี มีการวางแผนการทำงาน แก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ภายในกลุ่ม สอดคล้องกับงานวิจัยของอังศุธร อังคะนิต^๕ ดังที่กล่าวไว้ว่า การมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่มทักษะการแก้ปัญหาในกลุ่มทักษะ

^๓ วรพล ยวงเงิน, “การนำเกมกระดานเข้าสู่โรงเรียน”, วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, ปีที่ ๒๓ ฉบับที่ ๔ (ตุลาคม- ธันวาคม ๒๕๖๔) : ๔๔๘.

^๔ ทิพรัตน์ สิทธิวงศ์, “การศึกษาผลของการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร”, วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, ปีที่ ๒๓ ฉบับที่ ๔ (ตุลาคม- ธันวาคม ๒๕๖๔) : ๑๘๗.

^๕ อังศุธร อังคะนิต, “ผลของการจัดกิจกรรมการศึกษาแบบมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาการละเล่นพื้นบ้านที่ผสมผสาน ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีต่อทักษะทางสังคมของเด็กในชุมชน”, วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา, ปีที่ ๙ ฉบับที่ ๔ (ตุลาคม - ธันวาคม ๒๕๕๗) : ๓๘.

การช่วยเหลือผู้อื่นและทักษะการเป็นผู้นำและผู้ตามเพิ่มขึ้นก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .๐๕ และเด็กที่เข้าร่วมกิจกรรมที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นนั้นมีทักษะทางสังคมเพิ่มขึ้นในทุก ๆ ด้านซึ่งเป็นผลมาจากการที่เด็กได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมและลงมือปฏิบัติด้วยตัวเอง พิมพร พยุหะ^๖ ดังที่กล่าวไว้ในงานวิจัย เรื่อง การใช้การอ่านแบบจิ๊กซอว์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านการเขียนสรุปความภาษาอังกฤษ และทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ ไว้ว่าการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและทักษะการทำงานกลุ่มย่อย ทั้งนี้ผู้เรียนยังได้ตระหนักถึงกระบวนการทำงาน ของกลุ่ม เพื่อให้งานที่ตนเองได้รับมอบหมายสามารถบรรลุเป้าหมายได้ ซึ่งผู้เรียนสามารถนำเอาทักษะทางสังคมทั้งทางด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่น การสามารถวางแผนปฏิบัติงาน การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การแก้ปัญหา และการรู้จักควบคุมตนเองไปใช้พัฒนาตนเองในอนาคตได้

๓) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรายวิชาการงานอาชีพ เรื่อง อาหารและโภชนาการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนชิปาโมเดลร่วมกับบอร์ดเกม พบว่า ในภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด เพราะการใช้สื่อที่เป็นการเรียนร่วมกับการเล่นเกมไปด้วยนั้นทำให้นักเรียนตื่นเต้น กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้ดี อีกทั้งบอร์ดเกมอาหารและโภชนาการที่นักเรียนได้เล่นนั้นเป็นการทบทวนความรู้และกระตุ้นความคิดให้นักเรียนได้คิดตามการเดินบนกระดานบอร์ดเกมทำให้นักเรียนไม่รู้สึกว่าการท่องจำเนื้อหา เพียงแค่เป็นการเล่นเกมเพื่อให้เกิดความเพลิดเพลิน สนุกสนาน สอดคล้องกับงานวิจัยของ ภูษิตา นกสกุล, อรัญญา ศรีจงใจ^๗ เรื่อง การพัฒนาบอร์ดเกมเรื่อง Going to the Movies เพื่อใช้ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ได้กล่าวไว้ว่า เกมทำให้สามารถจดจำคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพและประเภทของภาพยนตร์ได้ ทั้งนี้การที่นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้บอร์ดเกม Going to the Movies ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับสูงอาจจะเป็นไปได้ว่าส่วนหนึ่งเกิดจากการที่นักเรียนได้ลงมือทำกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง รวมถึงตัวสื่อนวัตกรรมสามารถทำให้นักเรียนมีความอยากรู้อยากเล่นมากขึ้น ธีรวัฒน์ วรรณชัย, ปิยมนัส วรวิทย์รัตนกุล^๘

^๖ พิมพร พยุหะ, “การใช้การอ่านแบบจิ๊กซอว์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่าน การเขียนสรุปความภาษาอังกฤษ และทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔”, วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต (สาขาการสอนภาษาอังกฤษ: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, ๒๕๕๗), หน้า ๗๕-๘๔.

^๗ ภูษิตา นกสกุล, อรัญญา ศรีจงใจ, “การพัฒนาบอร์ดเกมเรื่อง Going to the Movies เพื่อใช้ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔”, วารสารวิจัยรำไพพรรณี, ปีที่ ๑๘ ฉบับที่ ๑ (เดือนมกราคม - เมษายน ๒๕๖๗) : ๑๖.

^๘ ธีรวัฒน์ วรรณชัย, ปิยมนัส วรวิทย์รัตนกุล, “การพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ระบบสุริยะ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓”, วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, ปีที่ ๑๑ ฉบับที่ ๑ เดือน (มกราคม - มิถุนายน ๒๕๖๕) : ๘๑.

๔) จากการศึกษาความพึงพอใจหลังการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ระบบสุริยะ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ พบว่า ภาพรวม มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะทั่วไป

๑) การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยชุดบอร์ดเกม ครูควรอธิบายวิธีการเล่นให้นักเรียนฟังอย่างรอบคอบก่อนจะลงมือทำกิจกรรมบอร์ดเกม เพื่อความรวดเร็ว และตรงตามเวลาที่กำหนด

๒) ครูควรหาตัววัสดุที่จะใช้เดินบนกระดานให้นักเรียนแต่ละกลุ่มให้เพียงพอและแข็งแรง ทนทานต่อการใช้งานในการจัดกิจกรรมครั้งถัดไป

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

๑) การทำวิจัยครั้งต่อไปควรมีการส่งเสริมหรือพัฒนาตัวแปรตามในส่วนของด้านจิตพิสัยหรือคุณลักษณะของผู้เรียนเพิ่มเติมขึ้น

๒) ควรมีการเลือกใช้เทคนิคหรือรูปแบบการสอนวิธีการต่างๆ เข้ามาผสมผสานหรือร่วมกันอย่างหลากหลายในการจัดการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อใช้ในการงานวิจัยครั้งต่อไป

บรรณานุกรม

กรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ. **คู่มือการพัฒนาสื่อการเรียนรู้**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, ๒๕๔๕.

ณัฐวัฒน์ วรรณชัย, ปิยมนัส วรวิทย์รัตนกุล. “การพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ระบบสุริยะ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓”. **วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ**. ปีที่ ๑๑ ฉบับที่ ๑ เดือน (มกราคม – มิถุนายน ๒๕๖๕) : ๘๑.

ทิพรัตน์ สิทธิวงศ์. “การศึกษาผลของการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยนเรศวร”. **วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร**. ปีที่ ๒๓ ฉบับที่ ๔ (ตุลาคม- ธันวาคม ๒๕๖๔) : ๑๘๗.

นवल กรรณมณีเลิศ, ปิยวรรณ กันทอง, เจนนิศา จัวจันทิก. “การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี เรื่อง สุภาชิตพระร่วงโดยใช้รูปแบบการสอนแบบ CIPPA Model กับการสอนแบบปกติในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนกันทรลักษ์วิทยา”. **วารสารบริหารการศึกษา บัว บัณฑิต**. ปีที่ ๒๔ ฉบับที่ ๒ (กรกฎาคม - ธันวาคม ๒๕๖๗) : ๑๐๑ – ๑๑๙.

บุญชม ศรสอาด. **การวิจัยเบื้องต้น ฉบับปรับปรุงใหม่**. พิมพ์ครั้งที่ ๑๐. กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น, ๒๕๖๐.

- พิมพ์ พยุหะ. “การใช้การอ่านแบบจิ๊กซอว์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่าน การเขียนสรุปความภาษาอังกฤษ และทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔”. **วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต**. สาขาการสอนภาษาอังกฤษ: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, ๒๕๕๗.
- ภูษิตา นกสกุล, อริยัญญา ศรีจงใจ. “การพัฒนาบอร์ดเกมเรื่อง Going to the Movies เพื่อใช้ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔”. **วารสารวิจัยรำไพพรรณี**. ปีที่ ๑๘ ฉบับที่ ๑ (มกราคม - เมษายน ๒๕๖๗) : ๑๖.
- วรพล ยวงเงิน. “การนำเกมกระดานเข้าสู่โรงเรียน”. **วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร**. ปีที่ ๒๓ ฉบับที่ ๔ (ตุลาคม - ธันวาคม ๒๕๖๔) : ๔๔๘.
- อังศุธร อังคะนิต. “ผลของการจัดกิจกรรมการศึกษาจากระบบแบบมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาการละเล่นพื้นบ้านที่ผสมผสาน ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีต่อทักษะทางสังคมของเด็กในชุมชน”. **วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา**. ปีที่ ๙ ฉบับที่ ๔ (ตุลาคม - ธันวาคม ๒๕๕๗) : ๓๘.