

## การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การจัดการชั้นเรียน ของนิสิตคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

Received: 20 May 2021

Revised: 6 August 2021

Accepted: 20 December 2022

มนัสนันท์ หัตถศักดิ์\*

รัชกร เวชวรนนท์\*\*

การวิจัยเรื่องนี้เป็นการศึกษาวิจัยในลักษณะการวิจัยและพัฒนา โดยแบ่งการวิจัยออกเป็น 3 ระยะ การวิจัยระยะที่ 1 มีวัตถุประสงค์เพื่อหาความต้องการจำเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องการจัดการชั้นเรียนสำหรับนิสิตคณะศึกษาศาสตร์ กลุ่มตัวอย่างในการตอบแบบสอบถามคือนิสิตคณะศึกษาศาสตร์ ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการสัมภาษณ์ 3 กลุ่มคือ อาจารย์ผู้สอนในรายวิชาชีพครู นิสิต และครูผู้สอนในโรงเรียนเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และดัชนีการจัดเรียงลำดับความต้องการจำเป็น ผลที่ได้จากแบบสอบถามทั้ง 3 ด้านพบว่า ค่า  $PNI_{modified}$  อยู่ระหว่าง .231-.301 โดยด้านที่มีระดับความต้องการจำเป็นที่สูงคือ ด้านครูมีค่าเท่ากับ .301 และจากการสัมภาษณ์ทั้ง 3 กลุ่ม การสังเคราะห์ข้อมูลพบว่าทั้ง 3 กลุ่มมีความเห็นตรงกันในการจัดประสบการณ์เกี่ยวกับการจัดการชั้นเรียนให้กับนิสิตก่อนที่จะออกไปฝึกประสบการณ์วิชาชีพ เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อม ความมั่นใจ และสามารถประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้ การวิจัยระยะที่ 2 มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การจัดการชั้นเรียนสำหรับนิสิตคณะศึกษาศาสตร์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ปีการศึกษา 2563 จำนวน 40 คน สำหรับการพัฒนาบอร์ดเกมซึ่งได้มาโดยวิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ บอร์ดเกมต้นแบบ

### บทความวิจัย

#### บทคัดย่อ

#### คำสำคัญ

บอร์ดเกม;  
การเรียนรู้;  
การจัดการชั้นเรียน;  
นิสิต

\* รองศาสตราจารย์ประจำภาควิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์  
ติดต่อได้ที่: hatthasak@gmail.com (ผู้ประพันธ์บรรณกิจ)

\*\* นักวิชาการอิสระ ติดต่อได้ที่: ratchakorn.w@ku.th

เรื่องการจัดการชั้นเรียน แบบสอบถามเพื่อพัฒนาบอร์ดเกม การวิเคราะห์ข้อมูลใช้การสังเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม ผลการวิจัยพบว่าการออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมได้มีการทดลองใช้และปรับปรุงตั้งแต่ครั้งที่ 1 จนถึงครั้งที่ 4 เพื่อให้การออกแบบนั้นเป็นไปตามวัตถุประสงค์ และผู้เล่นมีความเข้าใจและได้รับความรู้เรื่องการจัดการชั้นเรียน การวิจัยระยะที่ 3 มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการทดลองใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การจัดการชั้นเรียนสำหรับนิสิตคณะศึกษาศาสตร์ กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นิสิตระดับปริญญาตรีจำนวน 15 คน สำหรับการทดลองซึ่งได้มาโดยวิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ บอร์ดเกมเรื่องการจัดการชั้นเรียน แบบสอบถามความพึงพอใจ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้การสังเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่าในภาพรวมนิสิตมีความพึงพอใจต่อบอร์ดเกม มีระดับค่าเฉลี่ยความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก 4.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .723 และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่าข้อที่ได้คะแนนมากที่สุดคือ บอร์ดเกมเป็นเทคนิคที่ช่วยกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ของนิสิตในห้องเรียน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.66 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .487 รองลงมาคือ เกิดการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนนิสิตด้วยกันในห้องเรียน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.533 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .516



## The Development of a Board Game to Enhance the Classroom Management Learning of Students in the Faculty of Education, Kasetsart University

Received: 20 May 2021

Revised: 6 August 2021

Accepted: 20 December 2022

Manasanan Hatthasak<sup>\*</sup>

Ratchakorn Wetworanan<sup>\*\*</sup>

This article reports on a three-phase research and development study. The first phase aimed to identify the needs to enhance the classroom management learning of students in the Faculty of Education, Kasetsart University. The sample comprised students in the second semester of the academic year 2019 selected through a simple random sampling method and three groups of interviewees, namely teacher profession course lecturers, students, and basic education school teachers, selected through a purposive sampling method. The former completed a survey questionnaire, while the latter responded to interview questions. The data were analyzed using percentage, mean, standard deviation, and the priority needs index. It was found that the  $PNI_{modified}$  was in the range of 0.231 to 0.301 with the highest value standing at 0.301 for the factors relating to lecturers. Also, the interview results revealed agreement between the three groups in their perceptions of the management of classroom experience for the students in terms of their preparedness, confidence, and ability to apply learning content to real-life situations prior to their professional internships.

The second phase of the study aimed to design and develop a board game to enhance the classroom management learning of students in the Faculty of Education, Kasetsart University. The sample comprised 40 purposively selected students in the academic year 2020.

### Research Article

#### Abstract

#### Keywords

board game;  
learning;  
classroom management;  
students

<sup>\*</sup> Associate Professor, Department of Educational Psychology and Guidance, Faculty of Education, Kasetsart University, e-mail: hatthasak@gmail.com (corresponding author)

<sup>\*\*</sup> Independent Scholar, e-mail: ratchakorn.w@ku.th

The research instruments were a classroom management board game prototype and a board game improvement questionnaire. The findings showed that the board game was trialed and improved four times to ensure that the design fulfilled the research objectives and that it enabled the players (students) to develop classroom management understanding and knowledge.

The objective of the final phase was to examine the effects of the board game application on the classroom management learning of students in the Faculty of Education, Kasetsart University. The sample comprised 15 purposively selected students. The research instruments were the classroom management board game and a board game satisfaction survey questionnaire. The data were analyzed using percentage, mean, and standard deviation. Overall, the students were highly satisfied with the board game ( $X=4.33$ ,  $S.D.=0.723$ ). When the satisfaction criteria were analyzed individually, the ones receiving the highest ratings were the role of the board game in promoting classroom learning ( $X=4.66$ ,  $S.D.=0.487$ ), followed by the role of the board game in promoting student interaction ( $X=4.533$ ,  $S.D.=0.516$ ).

## 1. บทนำ

นิสิตของคณะศึกษาศาสตร์มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องเรียนรู้ในความรู้ต่างๆ เพื่อจะไปถ่ายทอดความรู้ในการถ่ายทอดความรู้ต่อผู้เรียนในระดับต่างๆ นอกจากวิชาเอกที่นิสิตต้องศึกษาให้มีความเชี่ยวชาญแล้ว นิสิตยังต้องศึกษาในวิชาชีพครูซึ่งเป็นรายวิชาที่จะนำไปใช้เพื่อเติมเต็มและช่วยสนับสนุนให้เป็นครูที่สมบูรณ์ หนึ่งในหัวข้อที่มีความสำคัญที่นิสิตต้องศึกษาและได้นำไปใช้ทั้งในช่วงฝึกประสบการณ์วิชาชีพและนำไปใช้เมื่อนิสิตออกไปประกอบอาชีพ หัวข้อนั้นคือ การบริหารจัดการชั้นเรียน (กนกกร จีนา และอลงกรณ์ อุตระกูล, 2561)

การจัดการชั้นเรียนนั้นเป็นการเสริมสร้างให้ผู้เรียนมีความสนใจในบทเรียน ทำให้นำไปสู่การที่ผู้เรียนเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดี อีกทั้งยังเป็นไปตามคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของสถาบันการศึกษา นอกจากนี้ยังเป็นส่วนที่สำคัญในการจูงใจให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะครูที่มีความสามารถในการจัดการเรียนชั้นที่ได้นั้น คือ การที่ครูหรือผู้สอนสามารถจัดสภาพแวดล้อมทางกายภาพในชั้นเรียน เข้าใจพฤติกรรมของผู้เรียน รวมถึงจัดการกับพฤติกรรมที่เป็นปัญหาของผู้เรียนได้ มีการเสริมสร้างวินัยในชั้นเรียน ตลอดจนสามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครูและการพัฒนาทักษะการสอนของครู กระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพซึ่งหมายรวมการจัดกิจกรรมต่างๆ ของครูเพื่อให้การสอนมีประสิทธิภาพด้วย (ภูมิภาควิธี ภูมิพงศ์ศุข, 2563)

ความสำคัญของการจัดการชั้นเรียนที่ส่งผลต่อผู้เรียนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะว่าในชั้นเรียนให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ของผู้เรียน ฉะนั้นผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้มากหรือน้อย หรือมีสิ่งใดมารบกวนการเรียนรู้ อาจเกิดขึ้นได้ตลอดเวลาในการเรียน บริบทสภาพแวดล้อม พฤติกรรมของผู้เรียน สิ่งเหล่านี้ล้วนอาจจะทำให้เกิดปัญหาในการเรียนรู้ได้ทั้งสิ้น การที่ครูจัดการชั้นเรียนได้ดีจะช่วยส่งเสริมให้การสอนดำเนินไปได้อย่างราบรื่น เสริมสร้างลักษณะนิสัยที่ดีงามและความเป็นระเบียบวินัยแก่ผู้เรียน ส่งเสริมทั้งสุขภาพกายและสุขภาพจิตแก่ผู้เรียน ช่วยให้เกิดความเข้าใจในบทเรียนนั้นๆ ได้มากขึ้นและง่ายขึ้น อีกทั้งยังส่งเสริมให้เกิดการเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมในห้องเรียน ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นในการส่งเสริมการเป็นสมาชิกที่ดีในสังคมและประเทศชาติต่อไป สิ่งที่สำคัญที่สุดเมื่อการจัดการชั้นเรียนจัดการได้จะทำให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียน การมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนเป็นปัจจัยสำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียน (พิมพ์พาญ ทองกิ่ง, 2563)

การให้ความรู้เรื่องการจัดการชั้นเรียนกับนิสิตที่เรียนวิชาชีพครูนั้นมีสอดแทรกในหลายวิชา รวมทั้งในวิชาจิตวิทยาการศึกษาได้มีส่วนหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับการจัดการชั้นเรียน เพื่อให้ให้นิสิตได้มีความเข้าใจเบื้องต้นก่อนที่จะออกไปฝึกประสบการณ์วิชาชีพ การให้ความรู้เรื่องการจัดการชั้นเรียนส่วนใหญ่จะเป็นความรู้ หรือมอบหมายให้นิสิตค้นคว้ามานำเสนอความรู้ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ให้กับสมาชิกในห้องเรียนรับรู้ เรียนรู้ร่วมกัน (พระครูสิริธรรมนิเทศ, พระครูวิรัชธรรมวิจิตร และจักรี บางประเสริฐ, 2563)

งานวิจัยนี้คำนึงถึงรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือเพื่อให้ห้องเรียนเป็นห้องเรียนเชิงรุก (active learning) ด้วยการคำนึงถึงช่วงวัย รูปแบบการเรียนรู้ของนิสิตที่เปลี่ยนแปลงไปตามบริบทของของสังคม อีกทั้งในปัจจุบันการเรียนรู้แบบลงมือทำด้วยตนเองนั้นจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ เข้าใจมากกว่าการสื่อสารทางเดียวจากอาจารย์ผู้สอน จึงนำบอร์ดเกมทางการศึกษามาใช้เพื่อให้ให้นิสิตได้เกิดการเรียนรู้ ส่งเสริมความเข้าใจในการจัดการชั้นเรียน เนื่องจากในปัจจุบันมีการนำบอร์ดเกมมาใช้ในการจัดการศึกษามากขึ้น (นภาพร สังสัย,

2563) และพบว่าบอร์ดเกมนั้นจะช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ให้กับนิสิตในช่วงวัยนี้ได้เป็นอย่างดี มีงานวิจัยที่ได้กล่าวถึงการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนว่าการเรียนการสอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบบรรยายและการฝึกอบรมพบว่าการสอนผ่านเกมจะมีข้อดีมากกว่า เช่น มีความปลอดภัยมากกว่า การมีส่วนร่วมของผู้เรียนที่สูงกว่า ผู้เรียนเกิดความรู้สึกหรือรสนี้ที่จะเรียนรู้ สามารถให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียนได้ทันที ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงบทเรียนหรือเกมเข้ากับบริบทชีวิตจริงได้ง่ายกว่า เป็นต้น (Pho & Dinscore, 2015)

จากข้อมูลทางวิชาการที่ได้นำเสนอข้างต้นนั้นแสดงให้เห็นว่าการนำบอร์ดเกมมาใช้ในการจัดการศึกษาทางจิตวิทยานั้นพบว่ามีมากขึ้น และการนำบอร์ดเกมมาใช้เพื่อสรุปองค์ความรู้ในเนื้อหาวิชาต่างๆ นั้นมีเพิ่มมากขึ้นเช่นกัน แต่การพัฒนาบอร์ดเกมมาใช้ในวิชาชีพครูนั้นยังมีน้อยและยังไม่เป็นที่แพร่หลาย รวมทั้งงานวิจัยในลักษณะวิจัยและพัฒนาบอร์ดเกมนั้นยังมีน้อย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อนำมาใช้กับนิสิตคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์นั้นก็ยังมีน้อยเช่นกัน

ดังนั้น งานวิจัยนี้จึงสนใจที่จะค้นหาความต้องการจำเป็นในการมีความรู้เรื่องการจัดการชั้นเรียนของนิสิต โดยจากการสัมภาษณ์บุคคลกลุ่มต่างๆ และนำเอาข้อมูลมาออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมเรื่องการจัดการชั้นเรียนเพื่อให้สามารถนำไปใช้ส่งเสริมความรู้เรื่องการจัดการชั้นเรียน โดยมีกระบวนการพัฒนาจากบอร์ดเกมต้นแบบจำนวน 4 ครั้ง เพื่อนำไปสู่บอร์ดเกมที่จะใช้จริงและนำไปทดลองกับนิสิต และได้บอร์ดเกมที่เป็นนวัตกรรมในรายวิชาจิตวิทยาการศึกษา ซึ่งเป็นหนึ่งในรายวิชาชีพครูของคณะศึกษาศาสตร์

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อหาความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องการจัดการชั้นเรียนสำหรับนิสิตคณะศึกษาศาสตร์
2. เพื่อออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การจัดการชั้นเรียนสำหรับนิสิตคณะศึกษาศาสตร์
3. เพื่อศึกษาผลของการทดลองใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การจัดการชั้นเรียนสำหรับนิสิตคณะศึกษาศาสตร์

## 3. ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยนี้ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตในการศึกษา คือ นิสิตคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ โดยมุ่งที่จะพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การจัดการชั้นเรียนสำหรับนิสิตและทดลองใช้บอร์ดเกม เป็นลักษณะการวิจัยและพัฒนา (research and development)

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง แบ่งตามระยะการดำเนินการวิจัยดังนี้

การวิจัยระยะที่ 1 หาความต้องการจำเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องการจัดการชั้นเรียนสำหรับนิสิตคณะศึกษาศาสตร์ดังนี้

1. สำหรับประเมินแบบสอบถามความต้องการจำเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องการจัดการชั้นเรียนสำหรับนิสิตคณะศึกษาศาสตร์ ประชากรคือนิสิตชั้นปีที่ 2-4 คณะศึกษาศาสตร์ ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โดยเลือกกลุ่มตัวอย่าง ร้อยละ 10 ของนิสิตชั้นปีที่ 2-4

2. สำหรับสัมภาษณ์ความต้องการจำเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องการจัดการชั้นเรียนสำหรับนิสิตคณะศึกษาศาสตร์ โดยสุ่มอย่างง่ายจากตัวแทนนิสิตชั้นปีที่ 2-4 คณะศึกษาศาสตร์ ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวนชั้นปีละ 2 คน รวมเป็น 6 คน

3. สำหรับสัมภาษณ์ความต้องการจำเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องการจัดการชั้นเรียนสำหรับนิสิตคณะศึกษาศาสตร์ จากบุคคล 3 กลุ่มดังนี้

กลุ่มที่ 1 นิสิตชั้นปีที่ 2-4 คณะศึกษาศาสตร์ ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวนรวมเป็น 4 คน โดยวิธีสุ่มอย่างง่าย

กลุ่มที่ 2 ครูในโรงเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานมาแล้วไม่เกิน 3 ปี จำนวน 4 คน โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง

กลุ่มที่ 3 อาจารย์ผู้สอนนิสิตระดับปริญญาตรีในวิชาชีพครูจำนวน 4 คน โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง

การวิจัยระยะที่ 2 ออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องการจัดการชั้นเรียนสำหรับนิสิตคณะศึกษาศาสตร์

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยแบ่งเป็น 2 ส่วน ส่วนที่ 1 นิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ปีการศึกษา 2563 จำนวน 40 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง มีเกณฑ์ในการคัดเลือกดังนี้คือ นิสิตสามารถเข้าร่วมกิจกรรมนอกเวลาเรียนได้ ตั้งแต่เริ่มทำกิจกรรมบอร์ดเกมจนจบกิจกรรมและตอบแบบสอบถามเพื่อนำไปพัฒนาบอร์ดเกมในครั้งต่อไป ส่วนที่ 2 นิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ปีการศึกษา 2563 ที่มีคุณลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มเป้าหมายจริงจำนวน 40 คน ได้ทดลองเพื่อตรวจสอบความตรงภายนอก โดยทำการเล่นเกมต้นแบบเพื่อพัฒนาบอร์ดเกม

#### 4. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การจัดการชั้นเรียนสำหรับนิสิตคณะศึกษาศาสตร์
2. ได้ขยายองค์ความรู้ในการพัฒนานิสิตในสาขาวิชาชีพครูในคณะศึกษาศาสตร์ให้มีความรู้ความเข้าใจเรื่องการจัดการชั้นเรียน เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมก่อนที่นิสิตจะฝึกประสบการณ์วิชาชีพและเป็นครูที่ดีต่อไปในอนาคต
3. ได้นวัตกรรมเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาชีพครูเพื่อให้เป็นประโยชน์ในการจัดการเรียนการสอนต่อไป

## 5. วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### ความหมายของการจัดการชั้นเรียน

การจัดการชั้นเรียน หมายถึง การจัดระบบ ระเบียบ และรักษาสิ่งแวดล้อม การจัดที่นั่งของนักเรียน และอุปกรณ์ที่ครูจะใช้ในการสอนให้อยู่ในสภาพที่จะช่วยผู้สอนในการใช้เวลาสอนขณะอยู่ในห้องเรียนให้เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียน ผู้สอนสามารถดำเนินกิจกรรมต่างๆ ให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งไว้สำหรับบทเรียนและสามารถใช้เวลาที่กำหนดไว้ในตารางสอนได้อย่างเต็มศักยภาพ ผู้เรียนได้รับการพัฒนาศักยภาพได้เต็มตามศักยภาพ พร้อมทั้งส่งเสริม สนับสนุนการสอนของผู้สอนให้เต็มศักยภาพทั้งสองฝ่าย (สันติ บุญภิรมย์, 2557; สุรางค์ โค้วตระกูล, 2556; Moore, 2007)

### องค์ประกอบของการบริหารจัดการห้องเรียน

สันติ บุญภิรมย์ (2557) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการจัดการชั้นเรียนไว้ดังนี้ การจัดการชั้นเรียน (element of classroom management) เพื่อให้ชั้นเรียนได้เกิดประโยชน์สูงสุดกับผู้เรียน มีการจัดองค์ประกอบของการจัดการชั้นเรียนดังต่อไปนี้

1. องค์ประกอบด้านกายภาพ หมายถึง สิ่งอำนวยความสะดวกภายในชั้นเรียนจัดให้มีไว้อย่างเพียงพอพร้อมใช้งานได้ตลอดเวลา
2. องค์ประกอบด้านสังคม หมายถึง การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนในรูปแบบต่างๆ ตามกิจกรรมประกอบการเรียนการสอนในแต่ละรายวิชา ผู้สอนกับผู้เรียนได้ช่วยกันทำงาน ผู้เรียนทำงานกันเป็นกลุ่ม ผู้สอนสาธิตให้ผู้เรียนได้ศึกษาสังเกต
3. องค์ประกอบด้านการศึกษา หมายถึง การจัดลำดับเนื้อหาสาระความรู้ให้เหมาะสมกับวุฒิภาวะของผู้เรียน พร้อมทั้งให้ผู้เรียนมีการวางแผนการเรียนร่วมกับผู้สอน และให้ผู้เรียนได้ตระหนักในคุณค่าของความรู้ความสามารถที่ได้รับจากผู้สอน หรือการศึกษาค้นคว้าตามที่ได้รับมอบหมายให้เต็มตามศักยภาพ ทั้งนี้ เนื่องด้วยการจัดการศึกษาในส่วนของการจัดการชั้นเรียนเป็นเป้าหมายสูงสุดในการเรียนรู้

### การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้

บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ หมายถึง วิธีการจัดการเรียนการสอนรูปแบบหนึ่ง เป็นกระบวนการสอนที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดโดยผู้สอน สร้างสถานการณ์สมมติขึ้นให้ผู้เรียนได้เล่นด้วยตนเองภายใต้ข้อตกลงหรือกติกา ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ (กาญจนา ไชยพันธ์, 2549; ทิศนา เขมมณี, 2552; สุคนธ์ สินธพานนท์, 2553) เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่ายและพัฒนาทักษะต่างๆ รวดเร็ว อีกทั้งยังส่งผลให้ผู้เรียนได้รู้จักทำงานร่วมกัน มีกระบวนการทำงานและอยู่ร่วมกันในเกมและผ่านกระบวนการสอนนั้นให้ได้ และสร้างบรรยากาศตื่นเต้น สนุกสนาน และสนใจ (สาโรช โศภีรักษ์, 2546) รูปแบบของเกมนั้นมีหลายรูปแบบ และได้แบ่งเกมออกเป็น 3 ประเภท คือ 1. เกมพัฒนาการ (developmental games) เป็นเกมที่มุ่งให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ในสิ่งใหม่ๆ ที่ตนเองยังไม่เคยพบเห็นมาก่อน 2. เกมยุทธศาสตร์ (strategy games) เป็นเกมที่มุ่งยั่วให้ผู้เรียนเกิดแนวทางการเรียนรู้ที่บรรลุจุดหมายในด้านต่างๆ 3. เกมเสริมแรง (reinforcement games) เป็นเกมที่มุ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในเรื่องความรู้ใหม่ๆ ที่เป็นพื้นฐาน เพิ่มเติมความรู้เดิม และเป็นการเพิ่มพูนทักษะในการนำไปใช้ประโยชน์ต่อไปได้

การพัฒนาตัวแบบเกมเพื่อการเรียนรู้ (game-based learning model) ขึ้นมา โดยแบ่งส่วนประกอบเป็น 3 ส่วนหลักคือ ข้อมูลนำเข้า (input) กระบวนการ (process) และผลลัพธ์ (outcome) โดยข้อมูลนำเข้า (input) ได้มาจากการเรียนการสอนผสมกับลักษณะเฉพาะของเกมแต่ละเกม กระบวนการ (process) จะทำงานเป็น วงรอบ (game cycle) โดยในวงรอบ (game cycle) จะประกอบไปด้วยการตัดสินใจ (judgments) ของผู้เล่น ซึ่งจะนำไปสู่พฤติกรรม (behavior) ที่ตัวเกมต้องการให้เกิด และท้ายสุดก็จะมีการตอบสนองโดยตัวระบบ (system feedback) ให้ผู้เล่นรู้ว่าพฤติกรรมที่ได้กระทำไปนั้นถูกต้องหรือไม่ จากนั้นก็จะวนเป็นรอบไปเรื่อยๆ ดังนั้น ตัวเกมเองจะต้องมีแรงจูงใจเพื่อให้ผู้เล่นอยู่ในวงรอบ (game cycle) ให้ได้ ท้ายที่สุดจะเกิดการตั้งคำถามในใจของผู้เล่น (debriefing) ได้เป็นผลลัพธ์ (outcome) ออกมาเป็นส่วนของผลการเรียนรู้ (learning outcomes) (Garris & Ahlers, 2002)

จากข้อความข้างต้น สามารถสรุปได้ว่าบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการเพื่อให้เกิดการเรียนรู้โดยผ่านการเล่นและมีกฎ กติกา เงื่อนไขที่ต้องทำให้บรรลุเป้าหมาย ซึ่งทำให้ผู้เล่นที่เล่นบอร์ดเกมนั้นเกิดการเรียนรู้ในหัวข้อหรือประเด็นหลักหลังจากการเล่นบอร์ดเกม ซึ่งการพัฒนาตัวแบบเกมเพื่อการเรียนรู้ (game-based learning model) ขึ้นมานั้นสามารถแบ่งส่วนประกอบเป็น 3 ส่วนหลักคือ การนำเข้าข้อมูล กระบวนการ และผลลัพธ์ที่เกิดจากการเล่นบอร์ดเกม และจากการสรุปข้อมูลดังกล่าวนี้ ผู้วิจัยพิจารณานำข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพื่อนำไปใช้ประกอบการศึกษาวิจัยในประเด็นที่เกี่ยวข้องต่อไป

## 6. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้ผู้วิจัยมุ่งที่จะพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การจัดการชั้นเรียนสำหรับนิสิต และทดลองใช้บอร์ดเกม เป็นลักษณะการวิจัยและพัฒนา (research and development) งานวิจัยนี้ได้รับการรับรองการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ โครงการวิจัยรหัส KUREC-SS63/031 เมื่อวันที่ 23 มีนาคม 2563 จากฝ่ายมาตรฐานการวิจัย สถาบันวิจัยและพัฒนาแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ โดยได้แบ่งการวิจัยออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

**การวิจัยระยะที่ 1** หาความต้องการจำเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องการจัดการชั้นเรียนสำหรับนิสิต คณะศึกษาศาสตร์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยระยะที่ 1 แบ่งเป็นดังนี้

1. สำหรับประเมินแบบสอบถามความต้องการจำเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องการจัดการชั้นเรียนสำหรับนิสิตคณะศึกษาศาสตร์ ประชากรคือนิสิตชั้นปีที่ 2-4 คณะศึกษาศาสตร์ ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โดยเลือกกลุ่มตัวอย่าง ร้อยละ 10 ของนิสิตชั้นปีที่ 2-4

2. สำหรับสัมภาษณ์ความต้องการจำเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ เรื่องการจัดการชั้นเรียนสำหรับนิสิตคณะศึกษาศาสตร์ จากบุคคล 3 กลุ่มโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจงดังนี้

กลุ่มที่ 1 นิสิตชั้นปีที่ 2-4 คณะศึกษาศาสตร์ ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 4 คน

กลุ่มที่ 2 ครูในโรงเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานมาแล้วไม่เกิน 3 ปี จำนวน 4 คน

กลุ่มที่ 3 อาจารย์ผู้สอนนิสิตระดับปริญญาตรีในวิชาชีพครู จำนวน 4 คน

เครื่องมือที่ใช้คือ แบบสอบถามความต้องการจำเป็นในการเรียนรู้การจัดการชั้นเรียนสำหรับนิสิตคณะศึกษาศาสตร์ เครื่องมือได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพดังนี้ ได้ผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (content validity) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน แล้วนำไปทดสอบกับนิสิตคณะศึกษาศาสตร์ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน เพื่อทดสอบคุณภาพเครื่องมือ โดยการหาค่าความเชื่อมั่นของเครื่องมือ (reliability) ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามด้านระดับประสิทธิภาพการสอนที่เป็นจริงเท่ากับ .810 แบบสัมภาษณ์ความต้องการจำเป็นในการเรียนรู้การจัดการชั้นเรียนสำหรับนิสิตคณะศึกษาศาสตร์มีแบบสัมภาษณ์ 3 ชุดสำหรับบุคคล 3 กลุ่ม ได้ผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (content validity) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน

การวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นในการคาดหวังการเรียนรู้เรื่องการจัดการชั้นเรียนของนิสิตคณะศึกษาศาสตร์ โดยใช้ดัชนีความสำคัญของความต้องการจำเป็น (Modified Priority Needs Index: PNI Modified) เป็นรายชื่อและโดยภาพรวมทั้ง 3 ด้าน นำผลต่างที่ได้มาจัดลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็น

ส่วนที่เป็นการสังเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสัมภาษณ์และนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์บุคคลทั้ง 3 กลุ่ม เพื่อนำไปเป็นข้อมูลประกอบการพิจารณาความต้องการจำเป็น

**การวิจัยระยะที่ 2** ออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องการจัดการชั้นเรียนสำหรับนิสิตคณะศึกษาศาสตร์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย แบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้

**ส่วนที่ 1** นิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ปีการศึกษา 2563 จำนวน 40 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง มีเกณฑ์ในการคัดเลือกดังนี้คือ นิสิตสามารถเข้าร่วมกิจกรรมนอกเวลาเรียนได้ ตั้งแต่เริ่มทำกิจกรรมบอร์ดเกมจนจบกิจกรรมและตอบแบบสอบถามเพื่อนำไปพัฒนาบอร์ดเกมในครั้งต่อไป

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) บอร์ดเกมเรื่องการจัดการชั้นเรียน 2) แบบสอบถามเพื่อพัฒนาบอร์ดเกมเรื่องการจัดการชั้นเรียน การสร้างบอร์ดเกมมีการดำเนินการดังนี้

1. ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับการทำบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้และความรู้เรื่องการจัดการชั้นเรียนจากเอกสารหนังสือ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยให้กิจกรรมในบอร์ดเกมครอบคลุมเนื้อหา นิยามของการจัดการชั้นเรียน นำมาสร้างเป็นบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การจัดการชั้นเรียนสำหรับนิสิตคณะศึกษาศาสตร์
2. การตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของบอร์ดเกมเป็นการตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พิจารณาและปรับปรุงแก้ไขตามที่ผู้เชี่ยวชาญได้พิจารณาให้ข้อเสนอแนะ
3. นำมาให้ นิสิตที่มีคุณลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มเป้าหมายจริงจำนวน 40 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างส่วนที่ 2 ได้ทดลองเล่นบอร์ดเกม เพื่อตรวจสอบความตรงภายนอกโดยทำการเล่นบอร์ดเกมต้นแบบเพื่อพัฒนาบอร์ดเกม
4. นำข้อพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญและจากนิสิตในข้อที่ 3 มาปรับปรุงแก้ไขบอร์ดเกมเรื่องการจัดการชั้นเรียนสำหรับนิสิตคณะศึกษาศาสตร์

**ส่วนที่ 2** การดำเนินการพัฒนาบอร์ดเกม

1. พัฒนาบอร์ดเกมเรื่องการจัดการชั้นเรียนสำหรับนิสิตคณะศึกษาศาสตร์ นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาและนำข้อเสนอแนะที่ได้รับจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงบอร์ดเกมส์

2. นำบอร์ดเกมที่ได้ปรับปรุงจากผู้เชี่ยวชาญแล้วมาทดลองทำกิจกรรมกับนิสิตคณะศึกษาศาสตร์ที่มีความใกล้เคียงกับกลุ่มเป้าหมายจริง จำนวน 40 คน ได้ทดลองเพื่อตรวจสอบความตรงภายนอก โดยทำการเล่นบอร์ดเกมต้นแบบเพื่อพัฒนาบอร์ดเกม จำนวน 4 รอบ โดยใช้รอบละ 10 คน

3. นำข้อพิจารณาหรือข้อเสนอแนะจากนิสิตในข้อที่ 2 มาปรับปรุงพัฒนาบอร์ดเกมส์เพื่อนำไปใช้จริง

4. ผู้วิจัยนำบอร์ดเกมที่ได้รับการพัฒนาปรับปรุงจากข้อที่ 3 แล้วมาเป็นเครื่องมือที่ใช้ศึกษา โดยให้นิสิตที่เป็นกลุ่มตัวอย่างได้ทำกิจกรรมบอร์ดเกม เมื่อทำการปรับปรุงบอร์ดเกมต้นแบบจากการประมวลผลข้อมูลจากการสอบถามหลังจากเล่นบอร์ดเกมกับนิสิตทั้ง 4 รอบโดยมีการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะในแต่ละรอบแล้วนำบอร์ดเกมต้นแบบมาทำเป็นบอร์ดเกมตัวจริงเพื่อใช้กับนิสิตกลุ่มทดลองในระยะที่ 3 ต่อไป

**การวิจัยระยะที่ 3** ศึกษาผลของการทดลองใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องการจัดการเรียนสำหรับนิสิตคณะศึกษาศาสตร์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยระยะที่ 3 สำหรับการทดลองใช้บอร์ดเกม ประชากรคือนิสิตคณะศึกษาศาสตร์ปีการศึกษา 2563 โดยการเลือกแบบเจาะจงจำนวน 15 คน โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง คือ 1) นิสิตสามารถจัดสรรเวลาเข้าร่วมกิจกรรมที่ผู้วิจัยจัดขึ้นได้ตลอดทั้งกิจกรรม 2) นิสิตยินยอมและสะดวกในการเข้าร่วมกิจกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

เครื่องมือที่ใช้ในระยะที่ 3 แผนการสอนเรื่องการจัดการชั้นเรียน ซึ่งประกอบด้วยเนื้อหา ความรู้ ในหัวข้อ ความหมาย ความสำคัญของการจัดการชั้นเรียน คุณลักษณะของครูที่เกี่ยวข้องกับการจัดการชั้นเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจต่อบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การจัดการชั้นเรียนของนิสิตคณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

#### วิธีดำเนินการวิจัย

1. อาจารย์บรรยายให้ความรู้เกี่ยวกับการจัดการชั้นเรียนและสรุปรวบยอดองค์ความรู้เกี่ยวกับการจัดการชั้นเรียน ใช้เวลาประมาณ 45 นาที

2. อาจารย์ให้นิสิตทำกิจกรรมบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การจัดการชั้นเรียนของนิสิตคณะศึกษาศาสตร์ ใช้เวลาประมาณ 50 นาที

3. อาจารย์สรุปองค์ความรู้และให้นิสิตซักถาม 15 นาที

4. อาจารย์ให้นิสิตประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การจัดการชั้นเรียนของนิสิตคณะศึกษาศาสตร์ 10 นาที

## 7. ผลการวิจัย

**ผลการวิจัยระยะที่ 1** วิเคราะห์ผลจากแบบสอบถามความต้องการจำเป็นการเรียนรู้เรื่องการจัดการชั้นเรียนของนิสิตคณะศึกษาศาสตร์แบ่งออกเป็น 2 ส่วน จากแบบสอบถามและจากการสัมภาษณ์ ดังนี้

**ส่วนที่ 1** ผลการศึกษาความต้องการจำเป็นในการเรียนรู้การจัดการชั้นเรียนของนิสิตคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ รายด้าน

ตารางที่ 1 ความต้องการจำเป็นในเรียนรู้การจัดการชั้นเรียนของนิสิตคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์  
รายด้าน

| ความต้องการจำเป็นรายด้าน                                         | ค่าเฉลี่ยของ<br>สภาพที่เป็นจริง |      | ค่าเฉลี่ยของ<br>สภาพที่คาดหวัง |      | PNI <sub>modified</sub><br>(I-D/D) | ลำดับ |
|------------------------------------------------------------------|---------------------------------|------|--------------------------------|------|------------------------------------|-------|
|                                                                  | D                               | S.D. | I                              | S.D. |                                    |       |
| ด้านครู                                                          | 3.229                           | .291 | 4.202                          | .409 | .301                               | 1     |
| ด้านการจัดบรรยากาศและความสัมพันธ์<br>ในห้องเรียน                 | 3.540                           | .334 | 4.359                          | .369 | .231                               | 3     |
| ด้านการสร้างแรงจูงใจและลดพฤติกรรม<br>ที่ไม่พึงประสงค์ของผู้เรียน | 3.455                           | .347 | 4.376                          | .392 | .266                               | 2     |

จากการตารางที่ 1 พบว่า เมื่อวิเคราะห์ระดับความต้องการจำเป็น โดยวิธีการหา PNI<sub>modified</sub> โดยทั้ง 3 ด้าน พบว่า ค่า PNI<sub>modified</sub> อยู่ระหว่าง .231-.301 โดยด้านที่มีระดับความต้องการจำเป็นที่สูงคือ ด้านครูมีค่า PNI<sub>modified</sub> เท่ากับ .301 ลำดับที่ 2 คือด้านการสร้างแรงจูงใจและลดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ของผู้เรียน มีค่า PNI<sub>modified</sub> เท่ากับ .266 ลำดับที่ 3 การจัดบรรยากาศและความสัมพันธ์ในห้องเรียน มีค่า PNI<sub>modified</sub> เท่ากับ .231

ส่วนที่ 2 ผลจากการสังเคราะห์เนื้อหาจากการสัมภาษณ์ทั้ง 3 กลุ่มมีดังนี้

#### บทสรุปจากการสังเคราะห์การสัมภาษณ์ของอาจารย์ผู้สอนวิชาชีพครู

อาจารย์ผู้สอนวิชาชีพครูมีความเห็นตรงกันว่าควรมีการให้ความรู้เรื่องการบริหารจัดการชั้นเรียนแก่นิสิต ก่อนที่จะออกไปฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ซึ่งไม่ใช่เพียงแค่การให้ความรู้อย่างเดียว แต่ต้องรวมไปถึงการฝึกทักษะ ด้วย เช่น การให้นิสิตได้ลองออกแบบการจัดการชั้นเรียนด้วยตนเองและนำเสนอการจัดชั้นเรียนในรูปแบบต่างๆ เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อให้เป็นพื้นฐานเบื้องต้นให้นิสิตได้ลองนำไปใช้กับสถานการณ์จริง เพราะนิสิตยังไม่มี ประสบการณ์สอนในชั้นเรียน ถ้าเกิดปัญหาขึ้นในชั้นเรียนแล้วนิสิตไม่สามารถจัดการได้ อาจจะทำให้นิสิตไม่มีความสุขในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพได้

#### บทสรุปจากการสังเคราะห์ข้อมูลสัมภาษณ์ของนิสิต

นิสิตเห็นด้วยในเรื่องของการจัดการให้ความรู้ ประสบการณ์แก่นิสิตหรือผู้ที่อยู่ในวิชาชีพครู ให้ได้รับการ เรียนรู้เรื่องการบริหารจัดการชั้นเรียนก่อนที่จะออกไปฝึกประสบการณ์วิชาชีพ หรือก่อนจบการศึกษา เพราะจะได้ เกิดความรู้ ความเข้าใจ สามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริง แก่สถานการณ์ได้อย่าง เหมาะสม จนเกิดการพัฒนาดตนเองให้เป็นครูที่มีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ควรให้นิสิตไปสังเกตการณ์สอนที่โรงเรียน เรียนรู้วัฒนธรรม ภาระงานของครู พฤติกรรมของนักเรียน กิจกรรมของโรงเรียน ปัญหาต่างๆ ที่พบทั้งในและนอก ชั้นเรียน รวมถึงได้สะท้อนตนเองกับครูผู้สอน เพื่อนำข้อแนะนำจากครูไปปรับใช้ในวิชาชีพต่อไปในอนาคต นอกจากนี้ ส่งเสริมให้นิสิตได้เรียนรู้วิธีการจัดการชั้นเรียนรูปแบบต่างๆ และเรียนรู้จากผู้มีประสบการณ์ ทำให้นิสิตได้มีความพร้อมรับมือกับเหตุการณ์ได้อย่างเหมาะสมมากขึ้น เนื่องจากนิสิตบางคนอาจจะยังไม่มี ประสบการณ์ในการสอน จึงไม่เคยเจอเหตุการณ์ต่างๆ ในชั้นเรียนหรือสถานการณ์เฉพาะหน้าที่ต้องแก้ไข แต่การ

เรียนรู้ดังกล่าวจะเป็นพื้นฐานที่ดี มีหลักการเบื้องต้นที่อาจนำไปปรับใช้ได้ และยังเป็นการสร้างความพร้อมและเป็นแนวทางให้นิสิตบริหารจัดการชั้นเรียนให้เกิดประสิทธิภาพและประสบความสำเร็จได้

### บทสรุปจากการสังเคราะห์ข้อมูลสัมภาษณ์ของครู

ครูเห็นด้วยกับการให้ความรู้ จัดประสบการณ์ให้กับนิสิตในระดับปริญญาตรี ในเรื่องการบริหารจัดการชั้นเรียนก่อนที่จะออกฝึกประสบการณ์วิชาชีพ หรือก่อนจบการศึกษา เพราะจะเป็นการเสริมความมั่นใจให้กับนิสิต แม้ว่านิสิตจะเตรียมการสอนไปอย่างดีเพียงใด แต่ถ้าขาดทักษะในการบริหารจัดการชั้นเรียนที่ดี อาจจะถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้เรียนไม่บรรลุผล ซึ่งถ้านิสิตมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องนี้แล้ว รวมทั้งได้มีโอกาสลงปฏิบัติก่อน จะช่วยให้การฝึกประสบการณ์วิชาชีพของนิสิตเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและบรรลุเป้าหมาย อีกทั้งยังส่งผลต่อการประกอบวิชาชีพของนิสิตในอนาคต เพราะนิสิตจะสามารถบริหารจัดการชั้นเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถสร้างแรงจูงใจและเจตคติที่ดีให้แก่ผู้เรียน จนเกิดผลสำเร็จทางการเรียนต่อไป

### ผลการวิจัยระยะที่ 2 นำเสนอผลการวิจัยดังนี้

การออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมเรื่องการบริหารจัดการชั้นเรียนสำหรับนิสิตคณะศึกษาศาสตร์

**1. การเลือกสถานการณ์ (situation)** ขั้นตอนแรกของกระบวนการออกแบบบอร์ดเกมทางการศึกษา คือ การเลือกสถานการณ์ (situation) ซึ่งผู้พัฒนาต้องการให้บอร์ดเกมนี้จำลองสถานการณ์ในห้องเรียนที่นิสิตจะต้องไปเจอเมื่อได้ไปสอนจริงในโรงเรียน จึงยกสถานการณ์ในห้องเรียนมาใส่ในบอร์ดเกมนี้ โดยจำลองห้องเรียนบนกระดานของผู้เล่นแต่ละคน และมีการได้รับนักเรียนที่มีความแตกต่างกันเข้ามาในห้องเรียนของผู้เล่นแต่ละคน

**2. การกำหนดเนื้อหา (research)** เนื้อหาเป็นส่วนที่สำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้พัฒนาต้องการสื่อให้กับผู้เล่น ดังนั้นสำหรับบอร์ดเกมนี้ที่ต้องการพัฒนาเพื่อให้ให้นิสิตได้ฝึกฝนการจัดการห้องเรียน ซึ่งเป็นการจำลองผ่านการเล่นบอร์ดเกม เนื้อหาที่ใช้จึงเกี่ยวข้องกับการจัดการชั้นเรียน ได้แก่ เทคนิคการเรียนการสอน กิจกรรมในชั้นเรียน และการเสริมแรง

**3. ออกแบบกลไกวิธีการเล่น (ideate)** การออกแบบในส่วนนี้จะแบ่งเป็น 3 ส่วน คือ การออกแบบวิธีการเล่น การออกแบบวิธีการจบเกม และการออกแบบอุปกรณ์ในบอร์ดเกม มีรายละเอียดดังนี้

**การออกแบบวิธีการเล่น** วิธีการเล่นเป็นส่วนสำคัญที่จะเชื่อมโยงเนื้อหาเกี่ยวกับการกระทำของผู้เล่นให้สอดคล้องไปในทิศทางเดียวกัน ดังนั้นวิธีการเล่นที่ดีจะต้องทำให้ผู้เล่นเข้าใจเนื้อหาที่ต้องการสื่อได้ชัดเจน ผู้พัฒนาจึงออกแบบวิธีการเล่นให้เป็นการเล่นผ่านการ์ด โดยกำหนดให้เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน มีขั้นตอนการเล่นแบ่งเป็น 3 ช่วง

1) ช่วงจัดสรรนักเรียนเข้าห้องเรียน ผู้เล่นแต่ละคนจะสุ่มหยิบลักษณะนักเรียนคนละ 1 อัน และนำมาจัดวางในกระดานห้องเรียนของแต่ละคน วนสุ่มหยิบลักษณะนักเรียนจนกระดานห้องเรียนทุกห้องมีลักษณะนักเรียนครบ 8 อัน

2) ช่วงการเรียนการสอน ผู้เล่นคนแรกจะทำการเล่นในช่วงนี้ก่อน โดยในแต่ละตาผู้เล่นที่กำลังเล่นจะมีโอกาสทำได้ 3 แอคชั่น โดยสามารถเลือกที่จะทำการจั่วการ์ด หรือเล่นการ์ดก็ได้ โดยที่การจั่วการ์ด 1 ใบจะนับว่าเป็น 1 แอคชั่น และการเล่นการ์ดจากบนมือ 1 ใบก็นับเป็น 1 แอคชั่นเช่นเดียวกัน ดังนั้นแล้วผู้เล่นสามารถเล่น

ซ้ำๆ กันได้ แต่ทั้งหมดต้องรวมกันแล้วได้ 3 แอคชั่น เช่น จักรการ์ด 2 ใบ และเล่นการ์ดจากบนมือ 1 ใบ รวมเป็น 3 แอคชั่น เป็นต้น ซึ่งการเล่นการ์ดแต่ละใบจะมีเงื่อนไขที่แตกต่างกันไป ให้เกิดผลตามที่ต้องการระบุ เมื่อเล่นจนครบ 3 แอคชั่นแล้ว จะถือว่าจบตา ให้ผู้เล่นทางซ้ายเป็นคนเล่นคนต่อไป เมื่อเล่นครบรอบวงแล้ว จะเข้าสู่ช่วงต่อไป

3) ช่วงส่งการบ้าน เป็นช่วงที่ครูจะได้รับคะแนน โดยมีเงื่อนไขดังนี้ ครูจะได้รับ 1 คะแนนต่อนักเรียนในห้องเรียนที่ส่งการบ้าน 1 คน และครูจะถูกหักลบ 2 คะแนนต่อนักเรียนในห้องเรียนที่ไม่ยอมส่งการบ้าน 1 คน การเล่นเกมจะเล่นซ้ำช่วงที่ 2 และ 3 จำนวน 9 รอบ จึงจะถือว่าจบเกม ดังนั้นแล้วตลอดทั้งเกมผู้เล่นจะได้สอนนักเรียนทั้งหมด 3 ห้อง ห้องละ 3 รอบ

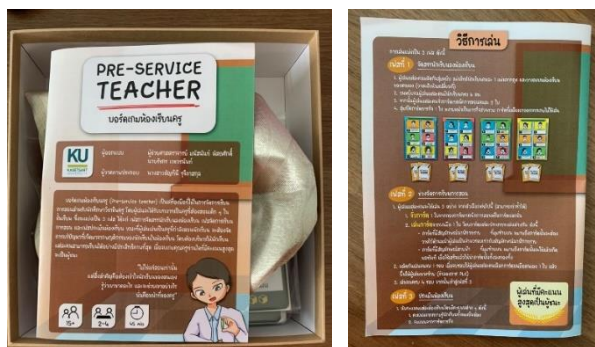
**อุปกรณ์ที่ใช้ในบอร์ดเกม** ประกอบด้วยกระดานคะแนน กระดานของผู้เล่นเป็นกระดานห้องเรียน การ์ดกิจกรรม ซึ่งประกอบด้วยชื่อการ์ด ชื่อกิจกรรม ผลของการใช้กิจกรรมในการ์ด ถุงผ้าใส่การ์ดกิจกรรม ลูกแก้วหรือลูกคริสตัลสำหรับนับคะแนน



ภาพที่ 1-2. ภาพของอุปกรณ์ของบอร์ดเกม



ภาพที่ 3-6. อุปกรณ์ภายในกล่องบอร์ดเกมและคู่มือคำอธิบายกฎและเงื่อนไขการเล่นเกม



ภาพที่ 7.-8. รูปภาพกล่องเกมภายในและภายนอก

ผลจากการพัฒนาบอร์ดเกมทั้ง 4 สังเคราะห์จากการตอบแบบสอบถามเมื่อนิสิตทำกิจกรรมเสร็จในแต่ละครั้ง ทั้ง 4 ครั้งสามารถสังเคราะห์ได้ดังนี้

#### ข้อคำถามการทำความเข้าใจเนื้อหา

**ครั้งที่ 1** นิสิตส่วนใหญ่เห็นว่าต้องใช้เวลาทำความเข้าใจเนื้อหาของเกมและนิสิตเข้าใจตรงกันว่าเป็นความรู้ในเรื่องของการบริหารจัดการชั้นเรียน โดยสื่อในเรื่องของความแตกต่างระหว่างบุคคล และควรมีวิธีการจัดการเรียนการสอนหรือกิจกรรมอย่างไรให้เหมาะสมและเกิดประโยชน์กับผู้เรียน

**ครั้งที่ 2** นิสิตเห็นว่าเนื้อหามีความซับซ้อน หลากหลาย อุปกรณ์ประกอบการเล่นมาก ทำให้เข้าใจยาก แต่หลังจากเริ่มเล่นแล้วจะค่อย ๆ เข้าใจมากขึ้น และนิสิตเข้าใจว่าเกมช่วยให้ฝึกความคิดเรื่องเทคนิคและวิธีการจัดการชั้นเรียนเพื่อให้เหมาะสมกับผู้เรียนที่มีความต่างกัน

**ครั้งที่ 3** นิสิตเข้าใจถึงเนื้อหาของเกมว่าต้องการสื่อถึงการบริหารจัดการชั้นเรียน การเลือกใช้การสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียนในชั้นเรียนที่มีความแตกต่างกันเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพ

**ครั้งที่ 4** นิสิตมีความเข้าใจว่าเนื้อหาจากบอร์ดเกมสื่อถึงเรื่องการจัดการเรียนการสอน ความสำคัญในการจัดการชั้นเรียน ความแตกต่างระหว่างบุคคล การใช้กลยุทธ์ ความคิดสร้างสรรค์ และการออกแบบการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้เหมาะสมกับชั้นเรียน

#### ข้อคำถามการทำความเข้าใจวิธีการ กติกาการเล่น

**ครั้งที่ 1** มีความซับซ้อนเข้าใจยากในช่วงแรกที่เริ่มเล่น ต้องได้ทดลองเล่นสัก 2-3 รอบ จึงจะเข้าใจ

**ครั้งที่ 2** นิสิตเห็นว่ากติกาการเล่นค่อนข้างซับซ้อน มากเกินไปและเข้าใจยาก ต้องใช้เวลาทำความเข้าใจพอสมควร ควรมีการสาธิตการเล่นประกอบคำอธิบาย

**ครั้งที่ 3** นิสิตเห็นว่าสำหรับกติกาการเล่นต้องทำความเข้าใจเป็นอย่างมาก เพราะวิธีการเล่นซับซ้อน ต้องอ่านทำความเข้าใจและลองเล่นดูก่อน จึงจะเข้าใจมากขึ้น แต่บางส่วนก็เห็นว่าเข้าใจง่าย เพราะเป็นสถานการณ์ที่ต้องเจออยู่

**ครั้งที่ 4** นิสิตมีความเห็นเกี่ยวกับกติกาการเล่น คือ มีความเห็นว่าเข้าใจง่าย กติกาไม่ซับซ้อน พอได้ฟังอธิบายเรื่องกติกาการเล่นแล้วก็เข้าใจ เมื่อได้ทดลองเล่นยิ่งเกิดความเข้าใจ

#### ข้อคำถามสิ่งที่อยากให้ปรับปรุง

**ครั้งที่ 1** กติกาและเงื่อนไขการเล่นควรใช้คำอธิบายที่สั้นลง ใช้คำง่าย ๆ ชัดเจน การ์ดที่ได้คะแนนสูงควรปรับให้มี 2-3 แอคชั่น

**ครั้งที่ 2** กติกาการเล่น อยากให้เพิ่มรอบการเล่นเป็น 6 รอบ กติกาการเล่นและการ์ดควรอธิบายให้ชัดเจน เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน ควรมีการสาธิตการเล่น เพิ่มเวลาในการเล่น รวมทั้งมีวิทยากรประจำโต๊ะช่วยสอนให้เข้าใจการเล่น สีสันและตัวเกม ควรใช้สีสันแยกความแตกต่างของประเภทการ์ดให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ใช้ลูกเต๋าที่มีแต้มมาก และชิ้นตัวแถมควรมากกว่านี้

**ครั้งที่ 3** กติกาการเล่นควรเพิ่มเงื่อนไขให้หลากหลายมากขึ้น โดยอ้างอิงจากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ควรเขียนอธิบายกติกาให้ละเอียดมากขึ้นหรือมีรูปประกอบ เพิ่มเวลาในการเล่น และเพิ่มการ์ดกิจกรรม สีสันและตัวเกม อยากให้ปรับปรุงเรื่องวัสดุที่ใช้ในการทำบอร์ดเกมควรมีความคงทนกว่านี้ แยกสีสันของการ์ดให้ชัดเจน และเพิ่มตารางการเดินคะแนน

**ครั้งที่ 4** ควรเพิ่มกลยุทธ์และแอคชั่นให้มากขึ้น เพิ่มรอบการเล่น เพิ่มรายละเอียดของวิธีการเล่นเกม ปรับคำอธิบายของการ์ดให้ชัดเจน จะได้ไม่เกิดการเข้าใจผิด ใช้อุปกรณ์ที่คงทนและสามารถอยู่ได้นาน ควรแยกสีสันที่ใช้แทนประเภทของนักเรียนให้ชัดเจนมากขึ้น

### ข้อคำถามสิ่งที่น่าสนใจหรือสิ่งที่ส่งผลให้นิสิตเกิดการเรียนรู้มากขึ้น

**ครั้งที่ 1** ได้เรียนรู้ถึงความสำคัญของการบริหารจัดการชั้นเรียน เรียนรู้ถึงวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียนทุกคน เรียนรู้ว่าการจัดที่นั่งให้กับนักเรียนก็ส่งผลในการเรียนรู้เช่นกัน

**ครั้งที่ 2** ทำให้นิสิตเกิดการคิดวิเคราะห์และทักษะในการจัดการ ได้ความรู้เรื่องการจัดการชั้นเรียนที่มีความแตกต่างกันของผู้เรียน นิสิตสามารถนำประสบการณ์จากการเล่นเกมนี้ไปใช้ประโยชน์ได้จริงในการทำงานในอนาคต

**ครั้งที่ 3** นิสิตได้เรียนรู้ในเรื่องการสอนในห้องเรียนที่สะท้อนความเป็นจริง ซึ่งนิสิตสามารถนำไปใช้ในการเตรียมการสอนจริงได้ เกิดกระบวนการคิดในการบริหารจัดการชั้นเรียนให้ได้เรียนรู้การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าและการวางแผน

**ครั้งที่ 4** นิสิตเกิดการเรียนรู้ในเรื่องการจัดรูปแบบของห้องเรียน ควรรู้จักเด่นจุดด้อยของผู้เรียน เพื่อนำมาเป็นข้อมูลจัดผังที่นั่งให้เหมาะสม เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพทางการเรียนต่อผู้เรียน

จากระยะที่ 2 ผลที่ได้จากกิจกรรมบอร์ดเกมเรื่องการจัดการชั้นเรียนในแต่ละรอบได้นำมาปรับปรุงและพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ เมื่อพัฒนาในแต่ละรอบแล้วจนถึงรอบที่ 4 รอบสุดท้าย นำมาปรับปรุงเพื่อนำมาจัดทำบอร์ดเกมของจริงเพื่อใช้ในการทดลองต่อไปในระยะที่ 3

ผลการทดลองในระยะที่ 3 การประเมินความพึงพอใจต่อการทำกิจกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การจัดการชั้นเรียนของนิสิตคณะศึกษาศาสตร์

ตารางที่ 2 ผลของความพึงพอใจของนิสิตต่อบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การจัดการชั้นเรียนสำหรับนิสิตคณะศึกษาศาสตร์

| รายการ                                                                                              | ระดับความพึงพอใจ |                      |             |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|----------------------|-------------|
|                                                                                                     | ค่าเฉลี่ย        | ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน | แปลความหมาย |
| <b>ด้านวัตถุประสงค์</b>                                                                             |                  |                      |             |
| 1. นิสิตได้รับความรู้เรื่องการจัดการชั้นเรียน                                                       | 4.200            | .593                 | มาก         |
| 2. นิสิตเกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน<br>ไม่รู้สึกเบื่อในการเรียนรู้                                 | 4.400            | .507                 | มาก         |
| 3. เกิดการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนนิสิตด้วยกัน<br>ในห้องเรียน                                         | 4.533            | .516                 | มากที่สุด   |
| 4. นิสิตฝึกการทำงานเป็นทีม ผู้นำและผู้ตาม                                                           | 4.133            | .516                 | มาก         |
| 5. นิสิตได้รับการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้<br>เรื่องการจัดการชั้นเรียนอย่างเข้าใจได้ง่าย            | 4.466            | .639                 | มาก         |
| <b>ด้านอุปกรณ์</b>                                                                                  |                  |                      |             |
| 6. บอร์ดเกมมีรูปแบบที่น่าสนใจ อุปกรณ์สีสัน<br>สวยงาม                                                | 3.733            | .593                 | มาก         |
| 7. บอร์ดเกมสอดคล้องกับหัวข้อการจัดการ<br>ชั้นเรียน                                                  | 4.133            | .639                 | มาก         |
| 8. บอร์ดเกมมีขั้นตอนในการเล่นเข้าใจได้ง่าย                                                          | 3.800            | .676                 | มาก         |
| 9. ใช้ระยะเวลาเหมาะสมต่อการจัดการเรียนรู้<br>ในหัวข้อดังกล่าว                                       | 3.933            | .593                 | มาก         |
| <b>ด้านการจัดกิจกรรม</b>                                                                            |                  |                      |             |
| 10. นิสิตเกิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม<br>ผ่านการทำกิจกรรมบอร์ดเกม                                   | 4.333            | .487                 | มาก         |
| 11. เป็นการช่วยลดวิธีการสอนแบบบรรยาย                                                                | 4.466            | .516                 | มาก         |
| 12. นิสิตในห้องเรียนเกิดทักษะการคิด<br>อย่างหลากหลายรูปแบบในการทำกิจกรรม                            | 3.800            | .560                 | มาก         |
| 13. บอร์ดเกมเป็นเทคนิคที่ช่วยกระตุ้น<br>ความสนใจในการเรียนรู้ของนิสิตในห้องเรียน                    | 4.666            | .487                 | มากที่สุด   |
| 14. เมื่อทำกิจกรรมจบนิสิตสามารถสรุป<br>องค์ความรู้ที่ได้จากการเล่นเกม<br>ในเรื่องการจัดการชั้นเรียน | 3.866            | .639                 | มาก         |
| 15. นิสิตมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียน<br>การสอนโดยใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อ<br>ช่วยให้เกิดการเรียนรู้   | 4.333            | .723                 | มาก         |

จากตารางพบว่าความพึงพอใจในภาพรวมของนิสิตที่มีต่อบอร์ดเกมเรื่องการจัดการชั้นเรียนมีระดับค่าเฉลี่ยความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก 4.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .723 และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่าข้อที่ได้คะแนนมากที่สุดคือ เกิดการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนนิสิตด้วยกันในห้องเรียน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.533 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .516 และบอร์ดเกมเป็นเทคนิคที่ช่วยกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ของนิสิตในห้องเรียน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.66 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .487

## 8. การอภิปรายผล

การอภิปรายผลจากการประเมินความต้องการจำเป็นพบว่าในภาพรวมทั้ง 3 ด้าน นิสิตมีความต้องการจำเป็นในการเรียนรู้เรื่องการจัดการชั้นเรียน ทั้งในด้านตัวครู ด้านการจัดบรรยากาศและความสัมพันธ์ในห้องเรียน และด้านการสร้างแรงจูงใจและลดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ของผู้เรียน สอดคล้องกับสันติ บุญภิรมย์ (2557) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการจัดการชั้นเรียนไว้ว่า องค์ประกอบของการจัดการชั้นเรียน (element of classroom management) เพื่อให้ชั้นเรียนได้เกิดประโยชน์สูงสุดกับผู้เรียน การจัดองค์ประกอบของการจัดการชั้นเรียน 3 ด้านจึงมีความสำคัญ และสอดคล้องกับงานวิจัยของณิรดา เวชญาณลักษณ์ และธัญญาพร ก่องจันทร์ (2562) ที่กล่าวถึงงานวิจัยองค์ประกอบที่สำคัญของการจัดการชั้นเรียน มีเรื่องการใช้ ICT เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน การสร้างวินัยเชิงบวกในห้องเรียน การออกแบบการเรียนรู้ของครูให้เหมาะสมสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน และพินดา ชาศยาภา (2559) ได้กล่าวถึงการจัดการห้องเรียนในศตวรรษที่ 21 การจัดการชั้นเรียนที่ส่งผลต่อการจัดการเรียนรู้ เนื่องจากการจัดการชั้นเรียนเป็นกระบวนการในการจัดเตรียมสภาพห้องเรียน วัสดุอุปกรณ์ และกิจกรรม รวมทั้งวิธีการในการปรับพฤติกรรมของผู้เรียนเพื่อรักษาบรรยากาศในชั้นเรียน ช่วยให้การเรียนการสอนดำเนินไปอย่างราบรื่น ทำให้ผู้เรียนเกิดความร่วมมือในกิจกรรมการเรียนรู้ การจัดการชั้นเรียนควรมีส่วนของสภาพแวดล้อมทั้งภายในและภายนอกห้องเรียนทางด้านกายภาพและจิตภาพ ด้านกายภาพ ได้แก่ การจัดห้องเรียนที่ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างหลากหลาย การแบ่งพื้นที่ในห้องเรียนให้มีมุมประสบการณ์ มีพื้นที่ส่วนตัวของเด็ก พื้นที่ในการทำกิจกรรมทั้งกลุ่มใหญ่และกลุ่มย่อย มีโต๊ะเก้าอี้ขนาดเหมาะสมกับวัยของเด็กสำหรับการทำกิจกรรมกลุ่มหรือกิจกรรมที่ไม่ควรให้เด็กนั่งกับพื้น ผนังห้องเรียนควรมีป้ายนิเทศเพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ให้กับเด็ก ส่วนด้านจิตภาพเป็นการสร้างบรรยากาศทางด้านจิตใจ ให้เด็กรู้สึกสบายใจ มีความอบอุ่น เป็นกันเอง มีความสัมพันธ์อันดีต่อกัน ตลอดจนมีอิสระในการกล้าแสดงออกอย่างมีระเบียบวินัย สร้างความรู้สึกให้เกิดความสบายใจ ปราศจากความกลัว มีบรรยากาศของการสร้างสรรค์ กระตุ้นความสนใจให้เด็กร่วมกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีความสุข

สำหรับข้อมูลที่ได้จากการสังเคราะห์จากการสัมภาษณ์กลุ่มบุคคล 3 กลุ่ม ได้แก่ อาจารย์ผู้สอนรายวิชาชีพครูของมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ นิสิตระดับปริญญาตรี และครูผู้สอนในโรงเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานนั้นพบเห็นตรงกันในส่วนที่การจัดการศึกษา จัดองค์ความรู้ จัดประสบการณ์ให้นิสิตที่กำลังศึกษาในวิชาชีพครูได้มีประสบการณ์ในเรื่องการจัดการชั้นเรียนก่อนที่จะเข้าสู่การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมสำหรับนิสิตในการที่จะออกไปทำงาน ฝึกประสบการณ์จริงในอาชีพต่อไป นอกจากนี้การที่ให้นิสิตได้เรียนรู้ หรือได้ลองทำกิจกรรมเสมือนจริงก่อนที่จะออกไปฝึกประสบการณ์วิชาชีพนั้น จะช่วยให้นิสิตมีความมั่นใจเพิ่มมากยิ่งขึ้น การจัดการชั้นเรียนจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง ส่งเสริมให้นิสิตได้เรียนรู้วิธีการจัดการ

ชั้นเรียนรูปแบบต่างๆ และเรียนรู้จากผู้มีประสบการณ์ หรือจากกิจกรรม หรือจากการทำสถานการณ์จำลอง การแสดงบทบาทสมมติ เพื่อให้ผู้เรียนได้มีความพร้อมรับมือกับเหตุการณ์ได้อย่างเหมาะสมมากขึ้น เนื่องจากผู้เรียนบางคนไม่มีประสบการณ์ในการสอน จึงไม่เคยเจอเหตุการณ์ต่างๆ ในชั้นเรียนหรือสถานการณ์เฉพาะหน้าที่ต้องแก้ไข แต่การเรียนรู้ดังกล่าวจะเป็นพื้นฐานที่ดี ทริบอโนและเวเบอร์ (Triboni & Weber, 2018) ที่พัฒนาเกมกระดานสไตล์ยุโรปเพื่อสอนเคมีอินทรีย์ เป็นการจำลองขั้นตอนการทดลองปฏิบัติการในห้องปฏิบัติการ พบว่าผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนรู้มากขึ้น สามารถทำความเข้าใจและเรียนรู้ขั้นตอนการทดลองได้ดีมากขึ้น เมื่อเข้าห้องปฏิบัติการก็สามารถนำเอาองค์ความรู้ไปใช้ในการทดลองได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

การพัฒนาบอร์ดเกมเรื่องการจัดการชั้นเรียนสำหรับผู้เรียนนิสิตเป็นการนำองค์ความรู้ทางด้านจิตวิทยาการศึกษาและการพัฒนาบอร์ดเกมมาบูรณาการเพื่อประโยชน์สำหรับนิสิตในวิชาชีพครู เพื่อให้ผู้เรียนทำกิจกรรมเพื่อส่งเสริมรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (active learning) ในห้องเรียนนอกจากการเรียนรู้จากตำรา ดังนั้นเมื่อพิจารณาองค์ความรู้ในหัวข้อการจัดการชั้นเรียนซึ่งมีเนื้อหาและความรู้ที่นิสิตควรต้องทำความเข้าใจและนำสิ่งนั้นมาพัฒนาเป็นบอร์ดเกม จึงมีการสร้างบอร์ดเกมต้นแบบฉบับร่างและนำมาพัฒนากับผู้เล่นถึง 4 ครั้ง ในแต่ละครั้ง เมื่ออธิบายการเล่นบอร์ดเกมเรียบร้อยแล้ว การลงมือเล่น ในระหว่างการเล่นจะมีการสังเกต รวมทั้งจดประเด็นคำถามของผู้เล่นในแต่ละครั้ง และเมื่อเล่นเสร็จจะให้ผู้เล่นตอบแบบสอบถามที่นำไปสู่การพัฒนาบอร์ดเกมในครั้งต่อไป ในแต่ละครั้งจะนำข้อมูลที่ได้มาพัฒนาและเสริมส่วนที่ขาดหาย เพิ่มส่วนที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ในการเล่นบอร์ดเกม โดยยึดหลักของการพัฒนาบอร์ดเกม ผู้เล่นต้องได้ความรู้ (knowledge) ได้เจตคติที่ดีต่อเรื่องที่กำลังเล่น (attitude) และผู้เล่นต้องได้ทักษะ (skill) ที่ได้จากการเล่นบอร์ดเกมนำมาพิจารณาควบคู่ไปด้วย รวมทั้งการเล่นบอร์ดเกมนี้ต้องให้เกิดความสนุกสนาน การแข่งขัน ความร่วมมือในการทำกิจกรรม และทักษะที่สำคัญคือทักษะการคิดซึ่งเป็นทักษะที่คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ให้ความสำคัญในการผลิตบัณฑิตของคณะ สอดคล้องกับข้อค้นพบจากการศึกษาวิจัยของชนันภรณ์ อารีกุล (2563) ที่พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบเกมกระดานเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองที่เข้มแข็งของนิสิตระดับปริญญาตรี จากการทดลองใช้นวัตกรรมพบว่าระดับความเป็นพลเมืองที่เข้มแข็งในภาพรวมของนิสิตระดับปริญญาตรีก่อนและหลังการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้แบบเกมกระดานมีความแตกต่าง นิสิตมีความพึงพอใจต่อนวัตกรรมการเรียนรู้แบบเกมกระดานและพึงพอใจต่อความเหมาะสมของจำนวนเวลาที่ใช้ในการเล่นและนิสิตมีความพึงพอใจในด้านความน่าสนใจและการดึงดูดใจให้เล่นเกมกระดานในครั้งต่อไป แสดงให้เห็นว่าเกมเพื่อการศึกษาจะเป็นนวัตกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนสนใจในเนื้อหา กิจกรรม ผ่านการเล่น และส่งเสริมให้เกิดทักษะต่างๆ เช่น การสื่อสารภายในกลุ่ม การบริหารจัดการ การควบคุมอารมณ์ และการทำงานเป็นทีม เป็นต้น

ฉะนั้นบอร์ดเกมเรื่องการจัดการชั้นเรียนนี้จึงให้ความสำคัญอย่างมากกับการพัฒนาตัวบอร์ดเกมเพื่อให้ต้นแบบสามารถนำไปผลิตเป็นบอร์ดเกมจริงฉบับสมบูรณ์และต่อยอดเป็นนวัตกรรมของสาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว คณะศึกษาศาสตร์ได้ต่อไป

## 9. ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัยในครั้งนี้

1. บอร์ดเกมเรื่องการจัดการชั้นเรียนเป็นการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมความรู้ในหมวดของวิชาชีพครู สำหรับนิสิตในคณะศึกษาศาสตร์ ซึ่งสำหรับนิสิตที่ไม่ใช่นิสิตของคณะศึกษาศาสตร์ เป็นนิสิตของคณะอื่นแต่สนใจที่จะประกอบอาชีพครูในอนาคต สามารถนำบอร์ดเกมนี้ไปเล่นเพื่อทำความเข้าใจเรื่องการจัดการชั้นเรียนได้
2. การวิจัยและพัฒนาบอร์ดเกมทางด้านจิตวิทยานั้นยังมีน้อย ที่จริงแล้วยังมีเนื้อหาหรือองค์ความรู้ที่สามารถนำมาพัฒนาเป็นบอร์ดเกมเพื่อให้นิสิตได้เป็นสื่อในการเรียนรู้ในเรื่องต่างๆ อีกมากมาย อาทิ เรื่องแรงจูงใจ หรือการปรับพฤติกรรมในชั้นเรียน

### ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. ผู้ที่เกี่ยวข้องทางการศึกษานในส่วนของวิชาชีพครูควรให้ความสำคัญกับการเตรียมตัวก่อนที่จะเข้าสู่การฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมให้กับนิสิตทั้งในเรื่องประสบการณ์โดยตรงและเรื่องการเรียนรู้เพื่อให้นิสิตเกิดความมั่นใจในการเข้าสู่กระบวนการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ
2. การจัดกิจกรรมที่หลากหลาย บอร์ดเกมเป็นกิจกรรมหนึ่งที่นิสิตวัยรุ่นให้ความสนใจ และเป็นกิจกรรมที่สามารถทำให้นิสิตเกิดการเรียนรู้ได้เร็วในการนำองค์ความรู้มาประยุกต์ให้เกิดประโยชน์ได้ อีกทั้งยังเป็นภาพจำลองเสมือนจริงในการที่นิสิตจะได้เตรียมตัวก่อนออกไปฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

### ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบสำหรับรายวิชาที่เกี่ยวข้องที่มีเนื้อหาเรื่องการจัดการชั้นเรียน เช่น รายวิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนวสำหรับครู จิตวิทยาการศึกษา ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบกับกิจกรรมในชั้นเรียน เช่นบทบาทสมมติเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในหัวข้อการจัดการชั้นเรียนกับการทำกิจกรรมบอร์ดเกม
2. ควรมีการทดลองใช้บอร์ดเกมนี้กับนิสิตที่อยู่ต่างคณะที่มีความสนใจในวิชาชีพครู แต่ไม่ได้อยู่ในคณะศึกษาศาสตร์

## รายการอ้างอิง

- กนกกร จีนา และอลงกรณ์ คูตระกูล. (2561). กระบวนการถ่ายทอดความรู้จากมหาวิทยาลัยสู่ชุมชน: กรณีศึกษาโครงการอนุรักษ์วิหารพระเจ้าพันองค์ วัดปงสนุก จังหวัดลำปาง. *วารสารรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์*, 9(1), 59-80.
- กาญจนา ไชยพันธ์. (2549). *กระบวนการกลุ่ม*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ชนันภรณ์ อารีกุล. (2563). การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบเกมกระดานเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองที่เข้มแข็งของนิสิตระดับปริญญาตรี. *วารสารปัญญาปณิธาน*, 5(2), 137-150.
- ณิรดา เวชัญญลักษณ์ และธัญญาพร ก่องจันทร์. (2562). แนวปฏิบัติการบริหารจัดการชั้นเรียนของครูปฐมวัยตามแนวห้องเรียนคุณภาพโรงเรียนขนาดเล็กที่จัดการศึกษาระดับปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 2. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร*, 16(73), 23-30.
- ทิตนา เขมมณี. (2552). *ศาสตร์การสอน*. กรุงเทพฯ: ด้านสุทธาการพิมพ์.

- นภาศรี สงสัย. (2563). การศึกษาผลการใช้บอร์ดเกมประกอบการเรียนการสอนรายวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องระบบนิเวศ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสำโรงชนูปถัมภ์. *วารสารอิเล็กทรอนิกส์สื่อวัฒนธรรมและการศึกษาเชิงสร้างสรรค์*, 3(2), 1-11.
- พินดา ชาทายากา. (2559). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษามัธยมศึกษาโดยใช้แผนที่ทางความคิด. *วารสารวิจัยและพัฒนา วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 11(2), 307-321.
- พระครูสิริธรรมนิเทศ, พระครูวิรัชธรรมวิจิตร และจักรี บางประเสริฐ. (2563). การจัดการชั้นเรียนในยุคการศึกษาเปลี่ยนแปลง. *วารสารสิรินธรปริทรรศน์*, 21(2), 369-376.
- พิมพาพิญ ทองกิ่ง. (2563). บทบาทครูกับการจัดบรรยากาศชั้นเรียนเชิงบวกในศตวรรษที่ 21. *ศึกษาศาสตร์สารมหาวิทยาลัยเชียงใหม่*, 4(1), 50-59.
- ภูมิภควัชร ภูมิพงศ์คชศร. (2563). การบริหารจัดการชั้นเรียนเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. *วารสารสหวิทยาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 3(3), 591-600.
- สันติ บุญภิรมย์. (2557). *การบริหารจัดการในห้องเรียน*. กรุงเทพฯ: ทริปปี้ล เอ็ดดูเคชั่น.
- สาโรช โศภิตรักษ์. (2546). *นวัตกรรมการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ*. กรุงเทพฯ: บัคพอยท์.
- สุคนธ์ สินธพานนท์. (2553). *นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน การใช้เกมประกอบการสอน*. กรุงเทพฯ: 9119 เทคโนโลยีปริทัศน์.
- สุรางค์ โค้วตระกูล. (2556). *จิตวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Garris, R., & Ahlers, R. (2002). Driskell, J. E. 2002. Games, motivation and learning. Simulation & gaming: An interdisciplinary. *Journal of Theory, Practice and Research*, 33(4).
- Moore, Kenneth D. (2007). *Classroom teaching skills: McGraw-Hill Humanities, Social Sciences & World Languages* (6<sup>th</sup> ed.). New York City: McGraw-Hill.
- Pho, A., & Dinscore, A. (2015). Game-based learning. *Tips and Trends, Spring*, 1-5.
- Triboni, E., & Weber, G. (2018). MOL: Developing a European-Style Board Game to Teach Organic Chemistry. *Journal of Chemical Education*, 95(5), 791-803.