



การศึกษาปัจจัยในการเลือกใช้อินเตอร์เกมสำหรับการจัดการเรียนการสอน ของครูระดับประถมศึกษา

สุประภา วิวัฒน์วงศ์

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

อีเมล: suprapa.ru@gmail.com

สุชานาถ โทณสุวรรณ

โรงเรียนยอดดงใจ

อีเมล: t.miko08@gmail.com

Received : February 4, 2023 Revised : January 16, 2023 Accepted : June 22, 2023

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้ศึกษาปัจจัยในการเลือกใช้อินเตอร์เกมสำหรับการจัดการเรียนการสอนของครูระดับประถมศึกษา เครื่องมือที่ใช้คือ แบบสอบถามความคิดเห็นเรื่อง ปัจจัยในการเลือกใช้อินเตอร์เกมในการจัดการเรียนการสอนของครูระดับประถมศึกษา โดยใช้แนวคิดของ ลิเคิร์ต (Likert) โดยแบบสอบถามผ่าน การประเมินการหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) ทั้งฉบับอยู่ที่ 0.7 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการเก็บข้อมูล คือ ครูผู้สอนในระดับประถมศึกษาในแต่ละภูมิภาค การได้มาของกลุ่มตัวอย่างในครั้งนี้ คือการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-stage Sampling) โดยกลุ่มตัวอย่างมีจำนวน 384 คน ผลการศึกษาแบ่งออกแต่ละด้านดังนี้ ด้านการจัดการเรียนการสอนมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $\bar{X} = 4.15$, S.D.= 0.75 ด้านเนื้อหาในรายวิชาที่สอนมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $\bar{X} = 4.08$, S.D.= 0.77 ด้านความรู้ ทักษะ และทัศนคติ หลังจากการใช้อินเตอร์เกมมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $\bar{X} = 4.16$, S.D.= 0.77 ด้านบริบทภายในและภายนอกของโรงเรียนมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{X} = 3.94$, S.D.= 0.88) และผลการศึกษาความคิดเห็นทั้งฉบับมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $\bar{X} = 4.08$, S.D.= 0.80 สรุปได้ว่าปัจจัยในการเลือกใช้อินเตอร์เกมสำหรับการจัดการเรียนการสอนของครูระดับประถมศึกษาอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด

คำสำคัญ: บอร์ดเกม, การจัดการเรียนการสอน, ระดับประถมศึกษา



A study of factors in choosing board games for teaching and learning management of elementary school teachers

Suprapa Wiwatniwong

Thepsatri Rajabhat University

E-mail: suprapa.ru@gmail.com

Suchanat Thonsuwan

Yodduangjai School

E-mail: t.miko08@gmail.com

Abstracts

This research examines the factors in choosing board games for teaching and learning management of primary school teachers. The tool used is opinion questionnaire factors in choosing board games in teaching and learning management of primary school. Teachers using the concept of Likert, the questionnaire passed the assessment of the content integrity (IOC) for the whole issue at 0.7. The sample group used to collect data were teachers at the primary level in each region group acquisition. This time example the study was multi-stage sampling with a sample of 384 people. The results of the study were divided into each aspect as follows: In terms of teaching and learning management, the mean was at $\bar{X} = 4.15$, S.D.= 0.75. As for the content of the courses taught, the mean was at $\bar{X} = 4.08$, S.D.= 0.77. Knowledge, skills and attitudes after using board games were significantly higher the mean was $\bar{X} = 4.16$, S.D.= 0.77. The school's internal and external context was averaged at $\bar{X} = 4.16$, S.D.= 0.77. The mean scores of the whole opinion study were $\bar{X} = 4.08$, S.D.= 0.80. It was concluded that the factors in choosing board games for teaching and learning management of primary school teachers were at the highest level.

Keywords: board game, teaching management, elementary school



บทนำ

การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 สามารถทำได้หลายรูปแบบ ซึ่งแต่ละรูปแบบให้ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่แตกต่างกันโดยขึ้นอยู่กับประสบการณ์ที่ผู้เรียนได้รับจากกระบวนการที่กำหนดไว้อย่างเป็นขั้นเป็นตอน ซึ่งแนวคิดในการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จักต้องไม่อยู่เฉพาะในห้องเรียนเท่านั้น ผู้เรียนต้องเป็นผู้ค้นพบหรือสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองจากการลงมือปฏิบัติ (Learning by doing) ในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยผู้สอนเปลี่ยนบทบาทจากผู้ถ่ายทอดความรู้เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) และเป็นครูฝึก (Coach) มีหน้าที่ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และสถานการณ์ปัญหา คอยกระตุ้นและสร้าง แรงบันดาลใจให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ยกระดับการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วยการตั้งคำถามและประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้อย่างต่อเนื่องจากกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ร่วมกันลงมือปฏิบัติ (วิจารณ์ พานิช, 2555) การเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ร่วมมือกันปฏิบัติเป็นการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือและการทำงานเป็นทีม (Collaboration and Teamwork) ซึ่งองค์กรที่กำหนดทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 หรือที่เรียกว่า 3Rs8Cs ได้เสนอแนวทางในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ร่วมมือกันปฏิบัติด้วยตนเองและเสนอวิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อให้เกิดความร่วมมือและการทำงานเป็นทีม โดยผู้เรียนต้องได้รับการถ่ายทอดความรู้ที่จำเป็นและฝึกฝนทักษะด้านการใช้เครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่สามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ให้มีคุณธรรม จริยธรรม และ มีระเบียบวินัย (Partnership for 21st, 2011) การจัดการเรียนรู้เพื่อให้เกิดความร่วมมือและการทำงานเป็นทีม เกิดพฤติกรรมเชิงบวกทางสังคม และต้องเป็นการจัดการเรียนรู้ที่สนุกสนาน สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โดยรูปแบบการเรียนรู้ที่กล่าวมานั้น มีความสอดคล้องกันกับรูปแบบการเรียนรู้ผ่านเกมหรือที่เรียกกันว่าการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) เป็นการจัดการเรียนรู้อีกรูปแบบหนึ่งที่สามารถกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดทักษะและสมรรถนะ อีกทั้งการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ยังมีองค์ประกอบในการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับกับพฤติกรรมของผู้เรียน การเรียนรู้โดยใช้เกม เป็นฐานเป็นการเรียนรู้อีกรูปแบบหนึ่งที่ถูกออกแบบมาให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานในการเล่นไปพร้อมกับการเรียนรู้ด้วยการสอดแทรกเนื้อหา ทักษะที่จำเป็นในชีวิตประจำวัน หรือข้อมูลต่าง ๆ เอาไว้ในเกม ซึ่งรูปแบบการเรียนรู้ประเภทนี้ เกิดจากความพยายามคิดค้นหารูปแบบการเรียนรู้ใหม่ ๆ เพื่อนำมาแก้ไขข้อจำกัดทางการเรียนรู้ การรับรู้ แรงจูงใจ และความอยากรู้อยากเห็นของผู้เรียน ซึ่งมักจะพบว่า ผู้เรียนจำนวนไม่น้อยรู้สึกว่าการเรียนรู้เป็นเรื่องน่าเบื่อ ไม่สนุก และไม่น่าสนใจเท่ากับการทำกิจกรรมนันทนาการ สันทนาการอื่น ๆ (วรรัตน์ อินทอิสระ, 2562)

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) เป็นวิธีหนึ่งในการเรียนรู้ที่มีจุดเด่นคือ สามารถสร้างความมีส่วนร่วมระหว่างผู้เรียนแต่ละคน ผู้เรียนสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ต่อกันและกัน สามารถให้ความคิดเห็นของคนที่หลากหลายรวมกันเป็นเป้าหมายเดียวกันได้ เปิดโอกาสในการรับรู้เนื้อหา สามารถเชื่อมโยงความรู้เข้ากับสภาพแวดล้อมจริงได้ ลดความแตกต่างระหว่างผู้เรียนแต่ละคน เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง (ฐปนัท สุวรรณนิษฐ์, 2560) โดยกระแสของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ทำให้พบว่าการเล่นบอร์ดเกมหรือเกมกระดาน (Board Game) เป็นอีกหนึ่งกิจกรรมที่กำลังได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย สามารถสร้างความสนุกสนานผสมผสานเข้ากับการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี เป็นสื่อที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจและต้องการเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง ซึ่งกิจกรรมบอร์ดเกมทางการศึกษามีกระบวนการในการเล่นเช่นเดียวกับบอร์ดเกมทั่วไป โดยบอร์ดเกม



การศึกษา ควรมีกฎกติกาอย่างง่าย ๆ ที่เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มได้ นอกจากนี้ การเล่นเกมยังสามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้มีความสนุกสนานยิ่งขึ้น ทำให้ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลาย ลดความเครียด อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมพัฒนาการทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา (Intasara, 2019) เมื่อเปรียบเทียบการเรียนการสอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบบรรยาย และการฝึกอบรม พบว่าการสอนผ่านเกมมีข้อดีมากกว่าการสอนแบบปกติ เช่น การมีส่วนร่วมของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ สามารถให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียนได้ทันที และผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงบทเรียนหรือเกมเข้ากับบริบทชีวิตจริงได้ง่ายกว่า (Trybus, 2014)

ในปัจจุบันบอร์ดเกมได้ถูกนำมาใช้เป็นสื่อการสอนสำหรับในการจัดประสบการณ์เรียนรู้ให้กับผู้เรียนมากยิ่งขึ้น โดยพบแนวทางหรือปัจจัยที่เลือกใช้บอร์ดเกมสำหรับการจัดการเรียนการสอน จากงานวิจัยของPapastergiou (2009) เรื่อง ผลจากปัจจัยของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้บอร์ดเกม ผลจากการวิจัยพบว่า การเล่นเกมทำให้ทักษะทางปัญญา (Cognitive Skills) เพิ่มขึ้นหลายด้าน ดังนี้ ทักษะภาษา (Linguistic Skills), ทักษะด้านมิติสัมพันธ์ (Spatial Skills), ทักษะการใช้เหตุผล (Reasoning Skills), ทักษะการเลือกปฏิบัติ (Discrimination Skill), ทักษะการคำนวณ (Numerical Skills) และ ทักษะทั่วไป (General Skills) ส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างกระตือรือร้น สร้างความสนใจจากการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม การเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมจะช่วยรักษาความมั่นใจ เสริมแรงจูงใจในการเรียนและประสิทธิภาพต่อการเรียนรู้ เพิ่มการมีส่วนร่วมและความตั้งใจทำงานให้สำเร็จให้ ส่งเสริมโอกาสในการเตรียมการเรียนรู้ในอนาคต สอนความรู้และทักษะใหม่ ๆ การปฏิบัติและพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 อีกทั้งยังพบทัศนคติต่อที่ดีจากการเรียนการสอนจากการใช้บอร์ดเกมโดยใช้แบบสอบถามของเทอร์สโตน ทั้งนี้มีข้อมูลที่สอดคล้องกับหน่วยงาน Your Therapy Source (2021) ที่ทำการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับ ปัจจัยเรื่องทักษะจากการใช้บอร์ดเกมมีทักษะอะไรบ้าง มีข้อมูลดังนี้ 1) ฝึกทักษะด้านตัวเลข 2) ฝึกทักษะการควบคุมตนเอง การอดทนรอ 3) รู้จักปฏิบัติตนในพื้นที่ของตน 4) ฝึกทักษะการรู้หนังสือ 5) ฝึกทักษะการแก้ปัญหา 6) ฝึกทักษะการรับรู้ภาพ 7) ฝึกการใช้เหตุผล 8) ฝึกการวางแผนเชิงกลยุทธ์ 9) ฝึกทักษะทางสังคม 10) ฝึกทักษะด้านการเคลื่อนไหวของร่างกาย นอกจากนี้ ยังพบปัจจัยที่สอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้บอร์ดเกมอีกในเรื่องของสุขภาพทางร่างกาย จากรายงานวิจัยของ Health Fitness Revolution (2020) โดยรายงานประโยชน์ของการเล่นเกมมีดังนี้ 1) ได้รับความสนุกสนาน 2) ช่วยเพิ่มเวลาครอบครัว 3) ฝึกการแก้ปัญหา 4) สร้างหน่วยความจำและทักษะการเรียนรู้ 5) ลดความเสี่ยงเกี่ยวกับปัญหาทางจิตใจ 6) ฝึกทักษะการตอบสนองให้เร็วขึ้น 7) ลดความตึงเครียด 8) เพิ่มภูมิคุ้มกันให้กับร่างกาย 9) ช่วยให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาตามพัฒนาการ และ 10) ใช้เป็นกิจกรรมบำบัดสำหรับผู้ป่วย และจากข้อมูลของปัจจัยที่ส่งผล ยังมีข้อมูลที่สนับสนุนปัจจัยของการใช้บอร์ดเกมในการจัดการเรียนการสอน พบว่าข้อดีของการใช้บอร์ดเกมในการศึกษา โดยการใช้คำถามทั่วไป (Marchis & Anna, 2020) มีดังนี้

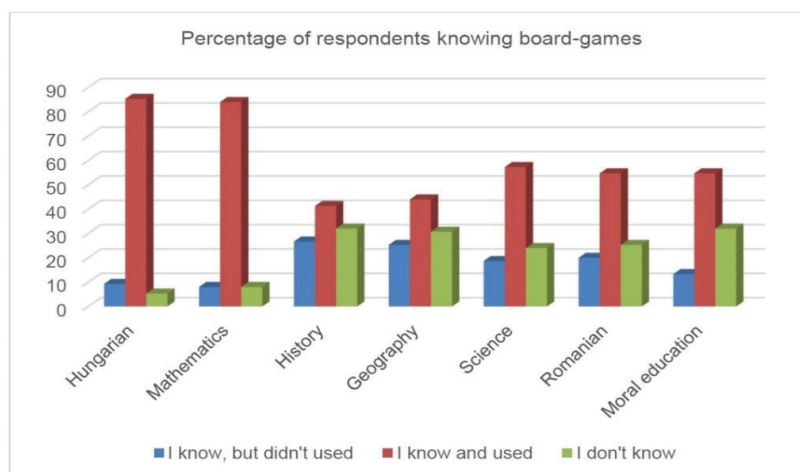
ข้อดีของการเล่นเกมกระดาน	ความถี่	ร้อยละ
พัฒนากระบวนการกลุ่ม	38	50.7
พัฒนาการควบคุมตนเอง	25	33.3
พัฒนาความคิดเชิงตรรกะ	21	28



ข้อดีของการเล่นเกมกระดาน	ความถี่	ร้อยละ
เพิ่มแรงจูงใจ	21	28
สร้างความสนุกสนาน	16	21.3
พัฒนาการเอาใจใส่	16	21.3
มีความน่าสนใจ	12	16
พัฒนาทักษะการเข้าสังคม	9	12
ช่วยในการเรียนรู้	7	9.3
มีประสิทธิภาพ	6	8
พัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา	5	6.7
พัฒนาความคิดสร้างสรรค์	3	4
นักเรียนเป็นศูนย์กลาง	3	4
พัฒนาสติปัญญา	2	2.7

ตารางที่ 1 แสดง ข้อดีของการใช้เกมกระดานในการศึกษา – ตามคำถามทั่วไป

ในเรื่องของการใช้บอร์ดเกมในห้องเรียนของครู มีการสอบถามครูว่ารู้จักการใช้บอร์ดเกมสำหรับสาขาวิชาของโรงเรียนหรือไม่ และเคยใช้หรือไม่ โดยมีข้อมูลนำเสนอ ดังนี้ สังกัดได้ว่า 85.3% ของผู้ตอบแบบสอบถามรู้จักและใช้บอร์ดเกมเพื่อสอนภาษาอังกฤษ 84% สำหรับคณิตศาสตร์ 57.3% สำหรับวิทยาศาสตร์ 54.7% สำหรับภาษาโรมาเนีย และ 54.7% สำหรับการศึกษาด้านศีลธรรม (Marchis & Anna, 2020)



ภาพที่ 1 แสดง การใช้บอร์ดเกมในห้องเรียนของครู ในรายวิชาต่าง ๆ

ทั้งนี้ ครูได้มีการพัฒนาบอร์ดเกมในรูปแบบต่าง ๆ มาปรับใช้เข้ากับเนื้อหาการสอนของครู จากผลสำรวจกลุ่มผู้เล่นบอร์ดเกมในไทยพบว่า มีกลุ่มผู้เล่นที่ประกอบอาชีพครูอยู่ในผลการสำรวจ เช่นเดียวกันซึ่งพฤติกรรมการเล่นบอร์ดเกมของครูที่พบคือ การนำบอร์ดเกมมาใช้เป็นสื่อการเรียนการสอน



สอนให้กับผู้เรียน (Gravity, 2019) นอกจากนี้ ยังได้มีโรงเรียนจำนวนมากขึ้นเรื่อย ๆ ที่ไม่ได้มองว่า
ขณะเรียนไม่ควรเล่น แต่มองอีกมุมหนึ่งว่าเกมเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอน สอดคล้องกับ
ความคิดที่ว่าโรงเรียนไม่ควรให้เรียนอย่างเดียว เพราะหลายครั้งผู้เรียนก็ได้รับความรู้จากการเล่น
(สฤณี อาชวานันทกุล, 2564) บอร์ดเกมเป็นสื่อการสอนอย่างหนึ่งที่ดึงดูดให้ผู้เรียนสนใจในการเรียน
และสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้มากขึ้นโดยเฉพาะผู้เรียนในวัยประถมศึกษาเป็นวัย
เตรียมพร้อมที่จะเข้าสู่วัยรุ่น มีการเจริญเติบโตด้านร่างกายอย่างสม่ำเสมอ ผู้เรียนวันนี้จะเข้าใจ
อารมณ์ของตนเองและผู้อื่นดีขึ้น เป็นวัยที่เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ ในสังคมเด็กจะรู้จักควบคุมอารมณ์ตนเอง
(รัตนพร หลวงแก้ว, 2560) จะเห็นได้ว่าผู้เรียนวัยประถมศึกษาเป็นวัยที่มีพัฒนาการอย่างต่อเนื่อง
ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ดังนั้น การเรียนการสอนให้มีกิจกรรมสนุกสนานจะช่วย
สร้างความสนใจของผู้เรียน และจะช่วยให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ ซึ่งการนำเกมมาใช้ในการ
จัดกิจกรรมการเรียนการสอนจึงช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและสนุกสนาน ตรงกับพัฒนาการของ
เด็ก ทำให้ไม่เกิดความเบื่อหน่าย สามารถจูงใจให้เด็กเรียนรู้ด้วยความสนใจโดยที่ครูไม่ต้องบังคับ (ดวง
เดือน สุกิตติย์, 2522 อ้างถึงใน มณฑาทิพย์ อัดตปัญญา, 2542) นอกจากนี้ บอร์ดเกมยังช่วยให้
บทเรียนซึ่งเป็นสิ่งที่เร้าที่มีความเข้มข้น กลายเป็นสิ่งที่เร้าที่มีความเข้มข้นมากหรือมีขนาดใหญ่
Fernandes, Arriaga, and Esteves (2014) กล่าวว่า ความเข้มข้นหรือขนาดของสิ่งที่เร้าทำให้เกิดการ
กระตุ้นให้รับรู้ได้มากกว่า เช่น สีสนัหน้าตา วิธีการเล่น ย่อมดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ดีและดึงดูด
ความสนใจได้มากขึ้น ดังนั้น ครูจะต้องเลือกเกมโดยคำนึงถึงความเหมาะสมของช่วงวัยของผู้เรียน
เวลาที่ใช้เล่น จำนวนผู้เล่น ให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่จะนำเกมไปใช้ (Koehler et
al., 2016) โดย นิตยา สุวรรณศรี (2540) กล่าวว่า ช่วงเวลาความสนใจของเด็กเล็กนั้นจะมีเพิ่มขึ้น 1
นาที่จากอายุของเด็ก ดังนั้นในการจัดกิจกรรมควรคำนึงถึงความสามารถและสิ่งที่ช่วยให้เด็กอยู่ในกลุ่ม
หรือกติกาการเล่นที่เป็นระเบียบให้นานตามสมควร นอกจากนี้ มณฑาทิพย์ อัดตปัญญา (2542) ได้
เสนอแนะเกี่ยวกับการคัดเลือกเกมมาใช้ในการเรียนการสอนว่า ต้องคัดเลือกเกมที่ผู้เรียนสนใจมีความ
สนุกสนานกับการเล่น โดยปฏิบัติตามคำสั่งกติกาในการแข่งขันมีการตัดสินใจยุติธรรม ต้องคำนึงถึงวุฒิ
ภาวะความสามารถและอายุของผู้เรียน การเลือกเกมที่ง่ายเกินไปจะทำให้เกิดความเบื่อหน่าย ตรงกัน
ข้าม เกมที่ยากเกินไปจะทำให้เด็กไม่เข้าใจและรู้สึกกังวลที่จะเล่น ส่งผลให้ไม่เกิดการเรียนรู้และการ
พัฒนาทักษะใด ๆ (Hamari et al., 2016) ซึ่งมีความสอดคล้องกันกับหลักในการเลือกใช้สื่อการเรียน
การสอน โดยครูจะต้องมีความเข้าใจจุดมุ่งหมายของบทเรียน จุดมุ่งหมายของการใช้สื่อ และมีความรู้
เกี่ยวกับสื่อการสอน (พัชรีย์ พิชัยยุทธ์, 2546) นอกจากนี้ สื่อการเรียนการสอนนั้นจะต้องมีความ
น่าสนใจ สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ตรงกับเนื้อหา เหมาะสมกับวัยผู้เรียน และสะดวกต่อการใช้และ
เก็บรักษา (คมสัน อุดมสารเสวี, 2542 อ้างถึงใน พัชรีย์ พิชัยยุทธ์, 2546) อีกทั้งครูยังต้องมีความ
พร้อมในทุก ๆ ด้าน และมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเกมเป็นอย่างดี เพื่อที่จะเป็นผู้แนะนำและ
ช่วยเหลือเด็กให้เด็กได้เล่นเกมการศึกษาได้อย่างถูกต้อง (จันทนา วงศ์ทิพากร, 2548)

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า บอร์ดเกมสามารถเป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมใน
การเรียนรู้และเกิดความกระตือรือร้นต่อการเรียน ส่งผลให้ครูนำบอร์ดเกมมาใช้เป็นสื่อการเรียนการ
สอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น คณะผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาปัจจัยในการเลือกใช้บอร์ดเกม
สำหรับการจัดการเรียนรู้ของครูระดับชั้นประถมศึกษา เพื่อให้ทราบถึงปัจจัยสำคัญที่ทำให้ครูเลือกใช้
บอร์ดเกมในการจัดการเรียนการสอน โดยสามารถนำข้อมูลเหล่านั้นมาเป็นแนวทางของครู



ประถมศึกษาในการเลือกใช้บอร์ดเกมให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้สอนและผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความรู้ ทักษะกระบวนการคิดได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันจะนำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดียิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาปัจจัยในการเลือกใช้บอร์ดเกมสำหรับการจัดการเรียนการสอนของครูระดับประถมศึกษา

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ซึ่งเป็นการวิจัยเชิงสำรวจ โดยใช้แบบสอบถามกับผู้ให้ข้อมูลที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร คือ ครูผู้สอนในระดับประถมศึกษาในประเทศไทยทั้ง 4 ภูมิภาค จำนวน 283,855 คน ได้แก่ 1) ภาคเหนือ จำนวน 55,064 คน 2) ภาคกลาง จำนวน 66,148 คน 3) ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จำนวน 116,421 คน 4) ภาคใต้ จำนวน 46,222 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง การกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่าง ใช้ตารางสำเร็จรูปของ เครจซีและมอร์แกน (Krejcie & Morgan, 1970) เมื่อประชากรมีขนาดใหญ่ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ได้ขนาดของกลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 384 คน กลุ่มตัวอย่าง คือ ครูผู้สอนในระดับประถมศึกษาในแต่ละภูมิภาค การได้มาของกลุ่ม ตัวอย่างในครั้งนี้ คือการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-stage Sampling) โดย

ขั้นที่ 1 การสุ่มแบบแบ่งชั้น สุ่มจังหวัดในประเทศไทยมาจากชั้นที่เป็นภาคภูมิศาสตร์ ได้แก่ ภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคใต้ จึงแบ่งชั้นเพื่อให้กลุ่มตัวอย่างเป็นตัวแทนจากทุกภาค

ขั้นที่ 2 การสุ่มตัวอย่างง่าย การสุ่มของระดับภูมิภาคไปสู่จังหวัด โดยจับสลากเพื่อคัดเลือกจังหวัด จะได้จังหวัดที่เป็นตัวแทนของกลุ่มตัวอย่างในแต่ละภาค ดังนี้

ภาคเหนือ	จังหวัดเชียงใหม่
ภาคกลาง	จังหวัดนครปฐม
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	จังหวัดนครราชสีมา
ภาคใต้	จังหวัดชุมพร

ขั้นที่ 3 การสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม หลังจากได้จังหวัดแล้ว จะทำการสุ่มเขตพื้นที่การศึกษาโดยจับสลากเขตพื้นที่การศึกษาที่มีอยู่ในจังหวัดนั้น ๆ ที่จับสลากได้ เพื่อเป็นเขตพื้นที่การศึกษากลุ่มตัวอย่างของครูในการเก็บข้อมูลต่อไป ดังนี้

จังหวัดเชียงใหม่	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 1
จังหวัดนครปฐม	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครปฐม เขต 1
จังหวัดนครราชสีมา	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา เขต 2
จังหวัดชุมพร	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชุมพร เขต 2



2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสอบถามความคิดเห็นเรื่อง ปัจจัยในการเลือกใช้ออร์บเกมในการจัดการเรียนการสอนของครูระดับประถมศึกษา โดยใช้แนวคิดของ ลิเคิร์ต (Likert)

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษาสูงสุด ประสบการณ์ในการสอน และระดับชั้นที่สอน

ส่วนที่ 2 สอบถามข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยในการเลือกใช้ออร์บเกมในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบสอบถามปลายปิด แบบคำถามมีรายการให้เลือก

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะในการเลือกใช้ออร์บเกมในการจัดการเรียนรู้ และข้อเสนอแนะอื่น ๆ

3. วิธีการสร้างและหาประสิทธิภาพเครื่องมือ

3.1 ศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นในประเด็นต่างๆ ได้แก่ ข้อมูลทั่วไป ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยในการเลือกใช้ออร์บเกม

3.2 นำข้อมูลจากการศึกษาเอกสารทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาสร้างข้อคำถามในแบบสอบถาม

3.3 นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อปรับปรุงแก้ไข

3.4 นำแบบสอบถามมาปรับปรุงแก้ไขและนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านเพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา

3.5 ปรับปรุงแก้ไขตามผู้เชี่ยวชาญและนำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับกลุ่มทดลองที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการเก็บข้อมูลจริง

3.6 ทำการปรับปรุงและนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาก่อนจะนำ แบบสอบถามไปใช้จริง

4. วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามหลังจากที่ได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม

เรียบร้อยแล้วนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูลด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติเพื่อการวิจัยทางสังคมศาสตร์ ดังนี้ สถิติพรรณนา 1) ใช้สถิติจำนวน และร้อยละ อธิบายปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม วิเคราะห์โดยการ นำเสนอเป็นตารางประกอบการบรรยายผล 2) ใช้สถิติวิเคราะห์โดยการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน อธิบายข้อมูลนำเสนอในรูปตารางประกอบคำบรรยาย

5. ตัวแปรที่ศึกษา

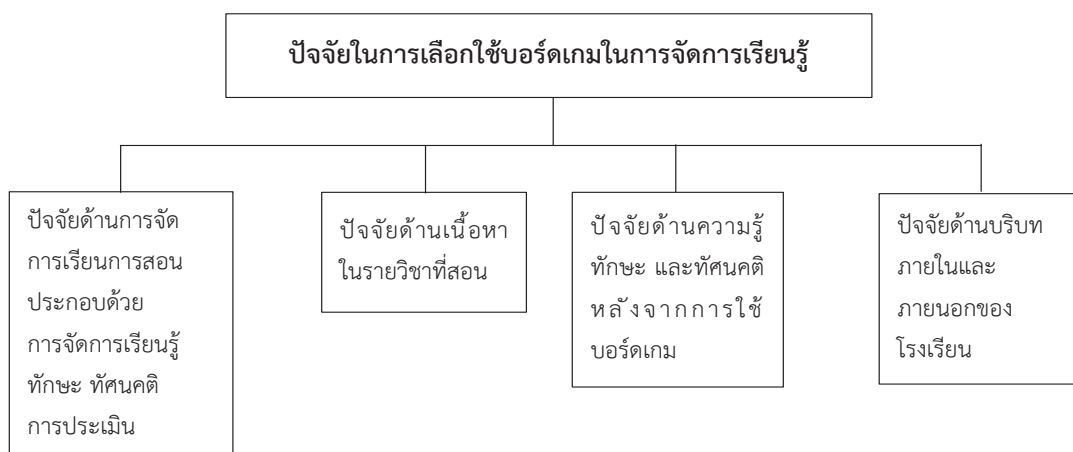
ปัจจัยในการเลือกใช้ออร์บเกมในการจัดการเรียนรู้ ทั้ง 4 ด้านได้แก่

- 1) ปัจจัยด้านการจัดการเรียนการสอน
- 2) ปัจจัยด้านเนื้อหาในรายวิชาที่สอน
- 3) ปัจจัยด้านความรู้ ทักษะ และทัศนคติ หลังจากการใช้ออร์บเกม
- 4) ปัจจัยด้านบริบทภายในและภายนอกของโรงเรียน



กรอบแนวคิดในการวิจัย

การศึกษาปัจจัยในการเลือกใช้บอร์ดเกมสำหรับการจัดการเรียนการสอนของครูระดับประถมศึกษา จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง คณะผู้วิจัยนำมากำหนดเป็นกรอบแนวคิดการวิจัยประกอบด้วย



ผลการวิจัย

ผลการสำรวจความคิดเห็น เรื่อง ปัจจัยในการเลือกใช้บอร์ดเกมสำหรับการจัดการเรียนการสอนของครูระดับประถมศึกษา มีดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงผลสำรวจความคิดเห็นด้านการจัดการเรียนการสอน

ข้อ	ข้อความ	ระดับ		ความหมาย
		ความคิดเห็น		
		$\bar{x}$	S.D.	
ด้านการจัดการเรียนการสอน				
1	การใช้บอร์ดเกมสร้างทักษะทางสังคม	4.04	0.80	มากที่สุด
2	การใช้บอร์ดเกมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	4.25	0.76	มากที่สุด
3	การใช้บอร์ดเกมส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนรู้	4.33	0.70	มากที่สุด
4	การใช้บอร์ดเกมส่งเสริมให้เกิดทักษะการคิดวิเคราะห์	4.29	0.70	มากที่สุด
5	การใช้บอร์ดเกมส่งเสริมทักษะการตัดสินใจของนักเรียน	4.27	0.70	มากที่สุด
6	การใช้บอร์ดเกมเป็นสิ่งจำเป็นในการจัดการเรียนการสอน	4.04	0.74	มากที่สุด
7	การใช้บอร์ดเกมเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ	4.21	0.73	มากที่สุด
8	การใช้บอร์ดเกมใช้เวลาในการจัดการเรียนการสอนมากเกินไป	3.79	0.85	มาก



จากตารางที่ 2 ผลการสำรวจความคิดเห็นปัจจัยในการเลือกใช้ออร์ดเกมสำหรับการจัดการเรียนการสอนของครูระดับประถมศึกษา ด้านการจัดการเรียนการสอน พบว่า ครูผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นว่าการใช้ออร์ดเกมส่งเสริม0มแรงงุใจในการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.70) รองลงมา คือ การใช้ออร์ดเกมส่งเสริมให้เกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ ($\bar{X} = 4.29$, S.D.=0.70) และ การใช้ออร์ดเกมส่งเสริมทักษะการตัดสินใจของนักเรียน ($\bar{X} = 4.27$, S.D.= 0.70) ตามลำดับ โดยมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุดทั้ง 3 ลำดับ ส่วน ข้อคำถามที่มีการให้ความคิดเห็นที่แตกต่างออกไปคือ การใช้ออร์ดเกมใช้เวลาในการจัดการเรียนการสอนมากเกินไป ($\bar{X} = 3.79$, S.D.= 0.85)

ตารางที่ 3 แสดงผลสำรวจความคิดเห็นด้านเนื้อหาในรายวิชาที่สอน

ข้อ	ข้อคำถาม	ระดับ		ความหมาย
		ความคิดเห็น		
		$\bar{X}$	S.D.	
ด้านเนื้อหาในรายวิชาที่สอน				
9	บอร์ดเกมสามารถใช้ได้ในบางรายวิชา	3.82	0.86	มาก
10	บอร์ดเกมสามารถใช้ได้กับเนื้อหาทุกระดับชั้นของนักเรียนที่สอน	4.13	0.70	มากที่สุด
11	บอร์ดเกมสามารถใช้บูรณาการการสอนได้กับทุก ๆ วิชา	4.20	0.74	มากที่สุด
12	บอร์ดเกมสามารถใช้ได้กับการเรียนการสอนวิชาด้านภาษา	4.14	0.77	มากที่สุด
13	บอร์ดเกมสามารถใช้ได้กับการเรียนการสอนวิชาด้านสังคม	4.05	0.75	มากที่สุด
14	บอร์ดเกมสามารถใช้ได้กับการเรียนการสอนวิชาด้านศิลปะ	4.03	0.80	มากที่สุด
15	บอร์ดเกมสามารถใช้ได้กับการเรียนการสอนวิชาด้านการคำนวณ	4.19	0.73	มากที่สุด
16	บอร์ดเกมสามารถใช้ได้กับการเรียนการสอนวิชาด้านวิทยาศาสตร์	4.16	0.75	มากที่สุด
17	บอร์ดเกมสามารถใช้ได้กับการเรียนการสอนที่มีการเคลื่อนไหวร่างกาย	3.97	0.87	มาก

จากตารางที่ 3 ผลการสำรวจความคิดเห็นปัจจัยในการเลือกใช้ออร์ดเกมสำหรับการจัดการเรียนการสอนของครูระดับประถมศึกษา ด้านเนื้อหาในรายวิชาที่สอน พบว่า ครูผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นว่ บอร์ดเกมสามารถใช้บูรณาการการสอนได้กับทุก ๆ วิชา ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.74) รองลงมา คือ บอร์ดเกมสามารถใช้ได้กับการเรียนการสอนวิชาด้านการคำนวณ ($\bar{X} = 4.19$, S.D.= 0.73) และ บอร์ดเกมสามารถใช้ได้กับการเรียนการสอนวิชาด้านวิทยาศาสตร์ ($\bar{X} = 4.16$, S.D.=



0.75) ตามลำดับ โดยมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุดทั้ง 3 ลำดับ ส่วน ข้อคำถามที่มีการให้ความคิดเห็นที่แตกต่างออกไปคือ บอร์ดเกมสามารถใช้ได้ในบางรายวิชา ($\bar{X} = 3.82$, S.D.= 0.86)

ตารางที่ 4 แสดงผลสำรวจความคิดเห็นด้านความรู้ ทักษะ และทัศนคติ หลังจากการใช้บอร์ดเกม

ข้อ	ข้อคำถาม	ระดับ		ความหมาย
		ความคิดเห็น		
		$\bar{X}$	S.D.	
ด้านความรู้ ทักษะ และทัศนคติ หลังจากการใช้บอร์ดเกม				
18	บอร์ดเกมช่วยให้นักเรียนมีความรู้และเข้าใจบทเรียนได้รวดเร็วขึ้น	4.11	0.79	มากที่สุด
19	บอร์ดเกมทำให้ผู้สอนรู้สึกพึงพอใจกับผลการเรียนรู้ของนักเรียนที่ดีขึ้น	4.13	0.73	มากที่สุด
20	บอร์ดเกมทำให้นักเรียนมีประสบการณ์การเรียนรู้อย่างเป็นรูปธรรม	4.17	0.74	มากที่สุด
21	บอร์ดเกมสามารถกระตุ้นให้นักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์	4.22	0.75	มากที่สุด
22	บอร์ดเกมสามารถกระตุ้นให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์	4.28	0.75	มากที่สุด
23	บอร์ดเกมทำให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน	4.21	0.77	มากที่สุด
24	บอร์ดเกมทำให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับครูผู้สอน	4.21	0.77	มากที่สุด
25	บอร์ดเกมทำให้นักเรียนรู้สึกสนุกกับการเรียนรู้	4.33	0.69	มากที่สุด
26	บอร์ดเกมมีโอกาสนำให้นักเรียนเกิดความขัดแย้งกัน	3.74	0.96	มาก
27	บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือที่นักเรียนสามารถเรียนรู้และทบทวนบทเรียนได้ด้วยตนเอง	4.15	0.75	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 ผลการสำรวจความคิดเห็นปัจจัยในการเลือกใช้บอร์ดเกมสำหรับการจัดการเรียนการสอนของครูระดับประถมศึกษา ด้านความรู้ ทักษะ และทัศนคติ หลังจากการใช้บอร์ดเกมพบว่า ครูผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นว่า บอร์ดเกมทำให้นักเรียนรู้สึกสนุกกับการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.69) รองลงมา คือ บอร์ดเกมสามารถกระตุ้นให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ ($\bar{X} = 4.28$, S.D. = 0.75) และ บอร์ดเกมสามารถกระตุ้นให้นักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ ($\bar{X} = 4.22$, S.D.= 0.75) ตามลำดับ โดยมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุดทั้ง 3 ลำดับ ส่วน ข้อคำถามที่มีการให้ความคิดเห็นที่แตกต่างออกไปคือ บอร์ดเกมมีโอกาสนำให้นักเรียนเกิดความขัดแย้งกัน ($\bar{X} = 3.74$, S.D.= 0.96)



ตารางที่ 5 แสดงผลสำรวจความคิดเห็นด้านบริบทภายในและภายนอกของโรงเรียน

ข้อ	ข้อความ	ระดับ		ความหมาย
		ความคิดเห็น		
		$\bar{X}$	S.D.	
ด้านบริบทภายในและภายนอกของโรงเรียน				
28	การใช้บอร์ดเกมของครูมีการสนับสนุนจากนโยบายของโรงเรียน	3.96	0.80	มาก
29	การใช้บอร์ดเกมของครูมีการสนับสนุนจากผู้บริหารหรือฝ่ายวิชาการ	4.02	0.81	มากที่สุด
30	การเลือกใช้บอร์ดเกมมีความเหมาะสมกับสภาพแวดล้อมของโรงเรียน	3.98	0.77	มาก
31	การใช้บอร์ดเกมสำหรับนักเรียนสามารถจัดให้เหมาะสมกับพื้นที่ในห้องเรียน	4.02	0.77	มากที่สุด
32	การใช้บอร์ดเกมสามารถใช้ได้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน	4.15	0.76	มากที่สุด
33	การใช้บอร์ดเกมสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัว	4.02	0.89	มากที่สุด
34	ผู้ปกครองควรส่งเสริมให้นักเรียนเล่นบอร์ดเกมที่บ้าน	3.95	0.83	มาก
35	ผู้ปกครองควรส่งเสริมให้นักเรียนเล่นบอร์ดเกมในโรงเรียน	4.01	0.83	มากที่สุด
36	ผู้ปกครองจะสนับสนุนทันทีหากนักเรียนอยากได้บอร์ดเกม	3.74	0.90	มาก
37	ผู้ปกครองไม่ส่งเสริมให้นักเรียนเล่นบอร์ดเกม	3.54	1.45	มาก

จากตารางที่ 5 ผลการสำรวจความคิดเห็นปัจจัยในการเลือกใช้บอร์ดเกมสำหรับการจัดการเรียนการสอนของครูระดับประถมศึกษา ด้านบริบทภายในและภายนอกของโรงเรียน พบว่า ครูผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นว่า การใช้บอร์ดเกมสามารถใช้ได้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ($\bar{X}$ = 4.15, S.D. = 0.76) รองลงมา คือ การใช้บอร์ดเกมสำหรับนักเรียนสามารถจัดให้เหมาะสมกับพื้นที่ในห้องเรียน ($\bar{X}$ = 4.02, S.D.= 0.77) และ การใช้บอร์ดเกมสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัว ($\bar{X}$ = 4.02, S.D.= 0.89) ตามลำดับ โดยมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุดทั้ง 3 ลำดับ ส่วนข้อความที่มีการให้ความคิดเห็นที่แตกต่างออกไปคือ ผู้ปกครองไม่ส่งเสริมให้นักเรียนเล่นบอร์ดเกม ($\bar{X}$ = 3.54, S.D.= 1.45)



อภิปรายผลการวิจัย

ผลจากการวิจัยเรื่อง การศึกษาปัจจัยในการเลือกใช้ออร์ดเกมสำหรับการจัดการเรียนการสอน ของครูระดับประถมศึกษา อภิปรายผลได้ดังนี้

ปัจจัยในการเลือกใช้ออร์ดเกมสำหรับการจัดการเรียนการสอนของครูระดับประถมศึกษา มีปัจจัยที่ทำให้ครูผู้สอนน่าจะใช้ออร์ดเกมคือ การใช้ออร์ดเกมส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนรู้ โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.70) จากค่าเฉลี่ยสามารถบอกได้ว่าบอร์ดเกมเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้เรียนเข้าถึงความรู้ได้ง่าย บอร์ดเกมถูกแปลรูปจากเนื้อหา องค์ความรู้มาเป็นกิจกรรมที่ถูกสอนโดยผ่านเกม ทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุก เข้าถึงง่ายและเกิดแรงจูงใจในการที่จะเรียนรู้โดยผ่านทางบอร์ดเกม ซึ่งมีผลการวิจัยในต่างประเทศที่แสดงให้เห็นถึงการเล่นบอร์ดเกมสามารถสร้างบรรยากาศการเรียนให้มีความสนุกสนานยิ่งขึ้น สร้างแรงจูงใจให้กับผู้เล่น ทำให้ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลาย ลดความเครียด อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมพัฒนาการทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา (Intasara, 2019) แต่จากผลการวิจัยครั้งนี้พบประเด็นทางการศึกษาเพิ่มขึ้นซึ่งแตกต่างจากงานวิจัยดังกล่าวคือ ในส่วนของผู้ปกครองควรส่งเสริมให้นักเรียนเล่นบอร์ดเกมในโรงเรียน ($\bar{X} = 4.01$, S.D. = 0.83) เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดีและส่งผลให้เกิดปฏิสัมพันธ์ที่ดีภายในครอบครัว ($\bar{X} = 4.02$, S.D. = 0.89) ซึ่งจะเห็นได้ว่าบอร์ดเกมเป็นสิ่งที่คอยเชื่อมโยงระหว่างนักเรียนและผู้ปกครองได้เป็นอย่างดี ส่งเสริมให้สถาบันครอบครัวแข็งแรงขึ้นอีกด้วย ซึ่งปัจจัยในการเลือกใช้ออร์ดเกมสำหรับการจัดการเรียนการสอนของครูระดับประถมศึกษา มีปัจจัยที่ทำให้ครูผู้สอนน่าจะใช้ออร์ดเกมอีกประเด็น คือ มีทักษะในการคิดวิเคราะห์ โดย Schrand (2008) ที่สนับสนุนว่า บอร์ดเกมที่ใช้ทักษะการคิดลำดับที่สูงขึ้นกำลังได้รับความนิยมมากขึ้น เป็นสิ่งจำเป็นในการสอนเพื่อมุ่งสู่การวัดประสิทธิภาพโดยรวมของการเรียนรู้ ผู้เรียนจะสนุกกับบอร์ดเกมมากกว่าการโต้ตอบในห้องเรียนปกติ ทั้งนี้ในงานวิจัยนี้ยังพบอีกว่าบอร์ดเกมสามารถกระตุ้นให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูม โดยผู้เรียนต้องได้ฝึกการคิดวิเคราะห์และพัฒนาไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ เพราะฉะนั้นการใช้ออร์ดเกมจึงมีความสำคัญต่อการฝึกทักษะในด้านต่าง ๆ และส่งผลทำให้เกิดพัฒนาการที่ดีต่อนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

การจัดทำวิจัยในครั้งนี้ คณะผู้วิจัยได้ทำการศึกษาถึงปัจจัยในการเลือกใช้ออร์ดเกมสำหรับการจัดการเรียนการสอนของครูในระดับประถมศึกษา โดยผู้ที่สนใจสามารถนำผลการวิจัยที่ได้นำไปใช้เป็นแนวทางในการเลือกใช้ออร์ดเกมในการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับบริบทในด้านต่าง ๆ ของครูในแต่ละรายวิชา หรือเป็นแนวทางในการจัดทำบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา โดยคำนึงถึงปัจจัยต่าง ๆ ที่ได้จากการวิจัย



ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

การวิจัยครั้งนี้เก็บข้อมูลจากแบบสอบถามเพียงอย่างเดียว ทั้งนี้เพื่อให้ได้ข้อมูลในเชิงลึกและประเด็นใหม่ ๆ มากขึ้น เกี่ยวกับการศึกษาปัจจัยในการเลือกใช้ออร์บเกมสำหรับการจัดการเรียนการสอนของครูระดับประถมศึกษา จึงควรมีการเก็บข้อมูลในวิธีอื่น ๆ ร่วมด้วย เช่น การสัมภาษณ์ เป็นต้น

บรรณานุกรม

- จินทนา วงศทิพากร. (2548). การพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์เพื่อเตรียมความพร้อมด้านคณิตศาสตร์ด้วยเกมการศึกษา ชั้นอนุบาลปีที่ 2. ปรินญาณพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ฐปนันท์ สุวรรณกนิษฐ์. (2560). การออกแบบเกมการ์ด เพื่อสร้างความเข้าใจในการเรียนหลักสูตรออกแบบสื่อสาร. การประชุมวิชาการระดับชาติ นเรศวรวิจัย ครั้งที่ 13 วิจัยและนวัตกรรม ขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคม, มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- พัชรีย์ พิชัยยุทธ์. (2546). สภาพและปัญหาการผลิตและการใช้สื่อการเรียนการสอนของครูโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานการศึกษา อำเภอบางขัน จังหวัด นครศรีธรรมราช [วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สถาบันราชภัฏนครศรีธรรมราช]. DSpace at Nakhon Si Thammarat Rajabhat University. <http://dspace.nstru.ac.th:8080/dspace/handle/123456789/573>
- มณฑาทิพย์ อัดตปัญญา. (2542). การใช้เกมพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์วิทยาเขตกำแพงแสน จังหวัด นครปฐม. การค้นคว้าแบบอิสระ ศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- รัตนพร หลวงแก้ว. (2560). พัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กประถมศึกษา. เอกสารประกอบการสอน. มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). องค์แห่งการเรียนรู้และการจัดการความรู้. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ :ตลาดาพับลิเคชั่น.
- วรัดต์ อินทสระ. (2562). Game Based Learning - The Latest Trend Education 2019 - เปลี่ยน ห้องเรียนเป็นห้องเล่น. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.
- สฤณี อาชวานันทกุล. (2564). Board Game (บอร์ดเกม) กิจกรรมสุดอินเทรนด์ เปิดโลกการเรียนรู้. Pptvhd36. <https://www.pptvhd36.com/news/%E0%B8%AA%E0%B8%B1%E0%B8%87%E0%B8%84%E0%B8%A1/143363>



- Fernandes, S.C., Arriaga, P. and Esteves, F. (2014). Providing preoperative information for children undergoing surgery: A randomized study testing different types of educational material to reduce children's preoperative worries. *Health Educ Res.* 29(1), 1058–76.
- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). **Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning.** *Computers in Human Behavior*, 54, 170-179.
- Health Fitness Revolution. (2020, October 27). Top 10 Health Benefits of Board Games. <https://www.healthfitnessrevolution.com/top-10-health-benefits-board-games/>
- Intasara, W. (2019). **Game based learning the latest trend education 2019.** Bangkok: Suan Dusit University. [in Thai]
- Jessica Trybus. (2014). **Game-Based Learning: What it is, Why it Works, and Where it's Going.** Search on January 2022, <http://www.newmedia.org/categories/nmiwhite-papers.html>
- Krejcie, R.V., & Morgan. (1970). Determining Sample Size for Research Activities. *Educational and Psychological Measurement.* 30(3): 607 – 610.
- Kim, S., Song, K., Lockee, B., et al. (2018). **Gamification in learning and education – enjoy learning like gaming.** Cham: Springer International Publishing.
- Koehler, M. J., Greenhalgh, S. P., & Boltz, L. O. (2016). Here we are, now entertain us! a comparison of educational and non-educational board games. In G. Chamblee & L. Langub (Eds.), **Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference** (pp. 567-572). Savannah, GA, United States: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Likert, Rensis. (1967). **The Method of Constructing and Attitude Scale.** In Reading in Fishbein, M (Ed.), *Attitude Theory and Measurement* (pp. 90-95).
- Lunar Gravity. (2019). **6 กลุ่มผู้เล่นบอร์ดเกมในไทย.** <https://wizardsoflearning.com/6-thai-board-gamers-2019/>
- Papastergiou, M. (2009). **Digital game-based learning in high school computer science education: Impact on educational effectiveness and student motivation.** *Computers and Education*, 52(1), 1-12.



Partnership for 21st Century Skills. (2011). **21st Century Skills**. <http://www.p21.org>

Iuliana, Marchis & Juhász, Anna. (2020). **BOARD-GAMES IN THE PRIMARY**

CLASSROOM: TEACHERS' PRACTICE AND OPINION. 7573-7582.

10.21125/inted.2020.2041.

Your Therapy Source. (2021). **Benefits of Board Games**. <https://www.yourtherapysource.com/blog1/2021/09/03/benefits-of-board-games/>

Yusuf, S. M. (2016). A Study on the Effectiveness of a Board Game as a Training Tool for Project Management. **Journal of Telecommunication, Electronic and Computer Engineering**, 8(8): 171-176.