

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนของนักศึกษาในรายวิชาทักษะชีวิต

Management of Learning Using Game as a Basis That Has an Effect on
the Academic Achievement of Students in the Life Skills Subject

นงคราญ สุขเวชชวรกิจ

Nongkran Sukavejworakit

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

Faculty of Education Suan Dusit University, Thailand

Email: nong_uka@hotmail.com

Received: May 8, 2024

Revised: June 26, 2024

Accepted: June 29, 2024

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทักษะชีวิตก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ใช้แบบสอบถาม การเรียนรายวิชาทักษะชีวิตก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ประกอบด้วย แผนการสอน 1 แผน ประกอบด้วย กระบวนการสอน กิจกรรม สื่อ การทวนสอบ มีการตรวจสอบคุณภาพโดยการให้คณะอาจารย์ผู้สอนในรายวิชาทักษะชีวิตดำเนินการพิจารณาและปรับแก้ไข และข้อสอบนักวิจัยได้จัดทำ Test Blue Print และออกข้อสอบปรนัย จำนวน 30 ข้อ เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักศึกษาโปรแกรมการศึกษาปฐมวัย(ในมหาวิทยาลัย) จำนวน 28 คน สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และ t-test dependent

ผลการวิจัย พบว่า การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของการเรียนรายวิชาทักษะชีวิตก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเป็นหลัก แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างที่มีนัยสำคัญทางสถิติในทักษะชีวิตระหว่างก่อนและหลังการใช้เกมเป็นฐานในการเรียนรู้ มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 โดยมีค่าเฉลี่ยทักษะชีวิตก่อนการเรียนเท่ากับ 18.11 และหลังการเรียนเท่ากับ 20.36 และได้นำเสนอแผนการสอนที่ชัดเจน ซึ่งประกอบไปด้วยกระบวนการสอนที่ช่วยให้นักศึกษาพัฒนาทักษะชีวิตอย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการใช้เกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ และการสอบที่ช่วยให้นักศึกษาปรับปรุงและฝึกฝนทักษะในระหว่างการเรียนรู้ เพื่อให้การวิจัยเป็นประโยชน์มากยิ่งขึ้น

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้, การใช้เกมเป็นฐาน, ผลสัมฤทธิ์, ทักษะชีวิต



Abstract

This research has the objective to compare academic achievement in the life skills subject before and after organizing learning using games as a base. Take the test Studying the life skills course before and after organizing learning using games as a basis, consisting of 1 lesson plan, consisting of teaching process, activities, media, and verification. Quality is checked by having the teaching staff in the life skills course consider and adjust. Edit and Examination The researchers created a Test Blue Print and issued a multiple-choice examination with 30 questions as a tool for collecting data from 30 students in the early childhood education program (at the university). Statistics for data analysis included mean and t-test. dependent

The results of the research found that comparing the achievement of learning life skills subjects before and after organizing learning using games as the basis. It shows a statistically significant difference in life skills between before and after using games as a basis for learning. There was a significant difference at the 0.05 level, with a mean life skill before study equal to 18.11 and after study equal to 20.36, and a clear teaching plan was presented that included a teaching process that helped students develop life skills. efficiently Including learning activities that focus on using games to promote learning, and exams that help students improve and practice their skills during their learning. To make research more useful

Keywords: Learning management, Game-based use, Achievement, Life skills

บทนำ

ในปัจจุบันนี้ โลกได้มีการปรับเปลี่ยนอย่างรวดเร็ว และผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้จากสื่อสารสนเทศ เช่น อินเทอร์เน็ตได้อย่างรวดเร็ว ทำให้การจัดการเรียนรู้จำเป็นต้องปรับจากการให้ความรู้เป็นการฝึกทักษะในศตวรรษที่ 21 ซึ่งทักษะชีวิตเป็นหนึ่งในทักษะในศตวรรษที่ 21 ซึ่งมีผลต่อการใช้ชีวิต เช่น การปรับตัว การสามารถอยู่ในสังคมร่วมกับผู้อื่น เป็นสิ่งที่เป็นตัวช่วยในการรับรู้และตอบสนองต่อสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้ จะช่วยให้มนุษย์ปรับตัวและใช้ชีวิตได้อย่างเป็นสุข สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2554) ได้ให้ความหมายของทักษะชีวิตไว้ว่า “เป็นความสามารถของบุคคล ที่จะจัดการกับปัญหาต่าง ๆ รอบตัวที่เกิดขึ้นในสภาพสังคมปัจจุบันและเตรียมพร้อมสำหรับการปรับตัวในอนาคต จะเห็นว่า ทักษะชีวิตเป็นสิ่งสำคัญอย่างมากที่จะทำให้ก้าวพ้นอุปสรรคและปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ” ในรายวิชาทักษะชีวิต เป็นรายวิชาที่จัดการเรียนการสอนสำหรับนักศึกษาเพื่อเตรียมการเป็นครูในระดับปฐมวัย ซึ่งการจัดการศึกษาในระดับปฐมวัย เป็นการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาเด็กตั้งแต่แรกเกิดถึง 5 ปี ให้ไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ที่สามารถดำรงชีวิตได้อย่างมีคุณภาพและมีความสุข โดยครูผู้สอน ครอบครัว ได้อาศัยการอบรมเลี้ยงดูและการส่งเสริม



กระบวนการเรียนรู้ที่สนองต่อความต้องการและความเหมาะสมต่อการพัฒนาการของเด็กเป็นรายบุคคล ภายใต้บริบทสังคม วัฒนธรรมที่เด็กอาศัยอยู่ด้วยความรัก ความเอื้ออาทรและความเข้าใจ เพื่อสร้างรากฐานคุณภาพชีวิตให้เด็กพัฒนาไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์เกิดคุณค่าต่อตนเองและสังคม

วิสัยทัศน์ของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2560 ได้อธิบายว่า “หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยมุ่งพัฒนาเด็กทุกคนให้ได้รับการพัฒนาด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา อย่างมีคุณภาพและต่อเนื่อง ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างมีความสุขและเหมาะสมตามวัย มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เป็นคนดี มีวินัย และสำนึกความเป็นไทย โดยความร่วมมือระหว่างสถานศึกษา พ่อแม่ ครอบครัว ชุมชนและทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็ก” (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2560) นั่นเป็นการชี้ให้เห็นความสำคัญของการจัดประสบการณ์ของสถานศึกษา หรืออีกนัยยะหนึ่งคือครูปฐมวัย และเป็นความร่วมมือของทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง

ทั้งนี้ตามหลักการของ เพียเจต์ได้กล่าวว่า นักจิตวิทยาได้ตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนรู้ผ่านการเล่น ที่จะช่วยส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ทางวิชาการ (Piaget, 1962) การใช้วัตกรรมการศึกษาแบบ Games-Based Learning (GBL) ซึ่งหมายถึง การเรียนรู้ผ่านเกม ซึ่งออกแบบให้เรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน และได้รับความรู้ผ่านเกม ทั้งนี้สามารถใช้เกมได้หลายประเภท เช่น การใช้บอร์ดเกม หรือเกมที่ไม่มีการแข่งขัน เป็นอีกรูปแบบหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของผู้เรียนเอง บนพื้นฐานแนวคิดที่จะทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องที่สนุกสนาน การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นวิธีการสอนหนึ่งที่น่าสนใจซึ่งมีความสอดคล้องกับธรรมชาติในการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผสมผสานการใช้สื่อในรูปแบบของเกม เข้ากับการจัดการเรียนรู้ และสื่อการเรียนรู้ก็มีความสำคัญเป็นอย่างมาก ทิศนา ขัมมณี (2560) ได้กล่าวว่า เกมเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง และนอกจากนี้ พุซซาด (Lowenstein, A. J., Bradshaw, M. J. and Fuszard, B. 2001) ยังกล่าวว่า เกมนำเสนอถึงโครงสร้างที่มีเอกลักษณ์เฉพาะที่จะเสริมกลยุทธ์การสอนแบบดั้งเดิมเข้ากับการสอนที่เต็มไปด้วยชีวิตชีวา จุดประกายความคิด และขยายทิศทางในวิธีการจัดการเรียนรู้ เกมทำให้การเรียนรู้เกี่ยวกับแนวคิดสำคัญเข้าใจได้ง่ายขึ้นสำหรับผู้เรียน และกระตุ้นการคิดของผู้เรียนให้เกิดการคิดวิเคราะห์ และสร้างสรรค์มากขึ้น ดังจะเห็นได้ว่า วิธีการสอนโดยใช้เกมสามารถพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ โดยสามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้เกมยังมีหน้าที่ในฐานะที่เป็นสื่อที่ดีในการกระตุ้นและพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนในหลายด้านโดยเฉพาะในด้านของการมีปฏิสัมพันธ์และการใช้ความคิดวิเคราะห์ (Tekinbas & Zimmerman, 2004) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นวัช ปานสุวรรณ (2564) ซึ่งกล่าวว่า ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียน ก่อนและหลังเรียนด้วยเกมคอมพิวเตอร์แบบเล่นตามบทบาทและการสอน พบว่าคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .01 ดังนั้นแล้ว ทั้งการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและเกมที่เป็นสื่อจึงมีความสำคัญอย่างมากในการพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์และเพิ่มทักษะชีวิต เช่น เกมการ์ดจับคู่และเกมการ์ดหมาป่าที่ต้องอาศัยการใช้ความคิดวิเคราะห์ในการแยกแยะรายละเอียดต่าง ๆ เพื่อประเมินสถานการณ์ที่เกิดขึ้นภายในเกม



โดยแยกแยะข้อเท็จจริงออกจากข้อลงหรือวิเคราะห์เชื่อมโยงความสัมพันธ์ต่าง ๆ เกมกระดานเอนเดเวอ (ENDEAVOR) โดยเกมนี้ ผู้เล่นจะรับบทเป็นจักรวรรดิในทวีปยุโรปในช่วงล่าอาณานิคม มีเป้าหมายหลัก คือยึดเมืองสร้างเครือข่าย และรับสินค้าจากนานาประเทศเพื่อสร้างความเจริญ รุ่งเรือง ซึ่งต้องอาศัยความสามารถในการคิดวิเคราะห์ร่วมกับความรู้เชิงประวัติศาสตร์เพื่อวิเคราะห์และวางแผนการจัดการทรัพยากรและพัฒนาเมืองของตน โดยในแต่ละรอบ ผู้เล่นจะพัฒนาอุตสาหกรรมเพื่อสร้างสิ่งก่อสร้างที่ทรงพลัง สัมผัสวัฒนธรรม เพื่อเพิ่มดึงดูดคนให้เข้ามาตั้งถิ่นฐาน กระตุ้นเศรษฐกิจให้เกิงานมากขึ้น และใช้การเมืองเพื่อติดต่อเจรจากับประเทศในอาณานิคม (สกุลบุตร เอกวิธานิพนธ์, 2560) หรือเกมไฟคาร์ตอะ อันเป็นเกมเก่าแก่ของประเทศญี่ปุ่นที่ต้องอาศัยทักษะความจำ และการคิดวิเคราะห์บทกลอน เพื่อแย่งชิงไฟที่สอดคล้องกับบทกลอนมาเป็นของตน ซึ่งเกมดังกล่าวสามารถนำมาพัฒนาต่อยอดให้เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการเรียนการสอนได้อย่างดี นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมยังสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนและทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจได้ โดยอ้างอิงงานวิจัยของประไพ สุวรรณสารคุณ (2553) ซึ่งทำการศึกษาวิจัย เรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำยากของนักเรียน หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เท่ากับร้อยละ 76.58 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70.00 และ ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมพบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นโดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมากในทุกด้าน โดยอรรถ ทอมนั่ง (2562) ได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้เกม โดยผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ก่อนและหลังมีผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.012) นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมก่อนและหลังเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนหลังได้รับการสอนโดยใช้เกมสูงกว่าก่อนได้รับการสอนใช้เกม

ปัจจุบันสังคมมีความเปลี่ยนแปลงในทุก ๆ ด้านอย่างรวดเร็ว ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี การรับรู้ข้อมูลข่าวสารอย่างรวดเร็วในการสื่อสาร การดำเนินชีวิตในสังคมที่เปลี่ยนแปลง จำเป็นต้องตั้งรับการมีวิถีชีวิตในยุคใหม่อย่างมีทักษะชีวิต การดำเนินชีวิตในสังคม ทักษะชีวิต (Life Skills) เป็นเป้าหมายประการหนึ่งในการพัฒนาคุณภาพคน ทักษะชีวิตเป็นความสามารถเฉพาะบุคคลที่ช่วยให้สามารถเผชิญปัญหาต่าง ๆ ได้ทักษะชีวิตจะเกิดขึ้นได้จากประสบการณ์ และการมีแบบอย่างที่ดี และเกิดจากการเรียนรู้ผ่านการเรียนการสอน ผ่านกิจกรรม ได้ลงมือปฏิบัติ ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นประสบการณ์ซึ่งกันและกัน การพัฒนาทักษะชีวิตจึงเกิดจากการพัฒนาความรู้ ความสามารถภายในตัวของผู้เรียนเองและต้องใช้เวลาในการพัฒนาฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นรายวิชาทักษะชีวิต จึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งในการสร้างภูมิคุ้มกันที่ดีแก่นักเรียนศึกษา

ผู้วิจัย ซึ่งได้ดำเนินการสอนมาเป็นระยะเวลาหนึ่ง พบปัญหาจากการจัดการเรียนการสอนคือ นักศึกษามีความเบื่อหน่ายในการเรียนในส่วนของเนื้อหาที่เป็นรูปแบบความรู้ความจำ ส่งผลให้การเรียนการสอนไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร และนักศึกษาบางส่วนไม่สามารถโยงองค์ความรู้จากในรายวิชาไปใช้



แบบบูรณาการกับรายวิชาอื่นได้ จึงได้ทำการวิจัย โดยใช้ Game Based Learning เพื่อวัดผลการเรียนรู้ในรายวิชาทักษะชีวิตจากการใช้นวัตกรรมนี้ และพัฒนาการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทักษะชีวิตก่อนและหลังการจัดการเรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน

การทบทวนวรรณกรรม

แนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องนำไปสู่แนวทางในการสร้างและพัฒนา รูปแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้ และนำไปสู่การกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย ได้นำเสนอข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

การใช้เกมเป็นฐานในรายวิชาทักษะชีวิต

ความหมายของเกม

คำว่า “เกม” มีผู้ให้ความหมายไว้อย่างหลากหลายด้วยกัน ดังต่อไปนี้

จิราภรณ์ อุดลุดมนศิริ (2536) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเรียนที่จัดอยู่ในรูปของการเล่น หรือการแข่งขันอย่างมีกฎเกณฑ์ และมีจุดประสงค์เฉพาะ

ดังนั้น สรุปได้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีกฎเกณฑ์ กติกากำกับ เพื่อใช้อย่างมีจุดประสงค์เฉพาะ

องค์ประกอบของเกม

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2545) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมีองค์ประกอบสำคัญ ดังนี้ 1. ตัวเกมและกติกาการเล่นที่ชัดเจน 2. การเล่นเกมตามกติกาที่กำหนดไว้ 3. การอธิบายผลหลังจากการเล่น เพื่อสรุปผลการเรียนรู้

ทิตินา แคมมณี (2560) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบสำคัญของศาสตร์การสอน โดยใช้เกมนี้นี้

1. มีผู้สอนและผู้เรียน 2. มีเกมและกติกาการเล่น 3. มีการเล่นเกมตามกติกา 4. มีการอธิบายผลการเล่น วิธีการเล่น และพฤติกรรมการเล่นของผู้เล่น 5. หลังการเล่นมีผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

จากการองค์ประกอบสำคัญของการสอนโดยใช้เกมนี้นั้น สรุปได้ว่าการสอนโดยใช้เกมจะต้องประกอบด้วย ผู้สอน ผู้เรียน โดยมีกติกา และการอธิบายอย่างมีขั้นตอน มีการเล่นตามกติกาและสรุปองค์ความรู้ของผู้เรียน

ประเภทของเกม

ดวงเดือน อ่อนน้อม และคณะ (2537) ได้มีการสรุปประเภทของเกมไว้ ดังนี้

1. Nonacademic game เป็นเกมเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น
2. Academic game เป็นเกมที่สร้างขึ้นเพื่อการศึกษา แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

2.1) Simulation game เป็นเกมที่จำลองจากชีวิตจริง คล้ายคลึงกับชีวิตจริง จำลองเพื่อการศึกษา



2.2) None simulation game เป็นเกมที่จัดเพื่อให้ผู้เล่นได้แก้ไขปัญหาที่ยังไม่ค่อยเข้าใจ เป็นเกมที่มีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้เล่นเข้าใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2545) แบ่งประเภทของเกมตามวิธีการเล่น รูปแบบการเล่น ดังนี้

1) เกมเบ็ดเตล็ด เป็นเกมที่มีลักษณะเป็นเกมง่าย ๆ เพื่อไปสู่จุดมุ่งหมายในเวลาอันสั้น เป็นเกมประเภทสนุกสนาน เกมมีจุดหมาย เพื่อฝึกความว่องไวและฝึกสมอง เป็นต้น 2) เกมเล่นเป็นนิยายเป็นลักษณะของกิจกรรมการแสดงออก ของท่าทางต่าง ๆ รวมทั้งบทบาทสมมติ 3) เกมประเภทสร้างสรรค์ลักษณะของกิจกรรมการเล่นที่เน้นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การแสดงออก การคิด การเล่นที่สนุก 4) เกมประเภทชิงที่หมายไล่จับ 5) เกมประเภทรายบุคคล 6) เกมแบบหมู่หรือผลัด เป็นเกมประเภทที่มีการแข่งขันกันระหว่างกลุ่ม 7) เกมพื้นบ้าน เป็นเกมที่เล่นต่อ ๆ กันมาในท้องถิ่น 8) เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่ เป็นเกมที่ใช้ทักษะสูง นำไปสู่การเล่นกีฬาใหญ่ๆ 9) เกมละลายพฤติกรรม เป็นเกมที่เป็นการทำควมรู้จักระหว่างผู้เรียนที่ยังไม่เคยรู้จักกัน เพื่อให้เปิดใจ กล้าแสดงออก เกิดความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้เรียน 10) เกมสนทนาการ เป็นเกมการเล่นที่มีจุดหมายเพื่อความสนุกสนานคลายเล่นได้ทุกวัย 11) เกมเพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ เป็นเกมที่ใช้ประกอบการเรียนรู้โดยมีกำหนดวัตถุประสงค์ ขั้นตอนการดำเนินการที่ชัดเจน เชื่อมโยงกับบทเรียน สามารถนำไปสรุปโยงสู่บทเรียนได้

สรุปได้ว่า ประเภทของเกมในการจัดการเรียนการสอนมีหลากหลายวิธี ซึ่งขึ้นอยู่กับบริบทในการนำไปใช้ และจุดประสงค์ในการเล่น

แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และความหมายของการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

Game-Based Learning หรือ GBL คือการเรียนรู้ ผ่านเกม ซึ่งเป็นนวัตกรรมสื่อ การเรียนรู้ที่ออกแบบโดยสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ ด้วยตนเอง โดยในขณะที่ลงมือเล่นผู้เรียนจะได้รับทักษะ และความรู้จากเนื้อหาบทเรียนไปด้วย ทำให้ผู้เรียนได้รับทั้งความรู้และความเพลิดเพลินไปพร้อม ๆ กัน และชักจูงให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้จนกระทั่งเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง นอกจากนี้ยังพบว่า สื่อเกมคอมพิวเตอร์จะให้ผลดีต่อการเรียนรู้ และส่งเสริมให้เกิดการจดจำเนื้อหาดีกว่า การเรียนรู้ที่เกิดจากแรงจูงใจภายนอก (ฉัตรกมล ประจวบลาภ, 2559)

Game Based Learning (GBL) คือ สื่อในการเรียนรู้อีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมด การเรียนนั้น ๆ เอาไว้ในเกมให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกม (วรรัตน์ อินทสระ, 2562)

สรุปได้ว่า การใช้เกมเป็นฐาน หมายถึง การจัดการเรียนรู้ผ่านเกม โดยแทรกเนื้อหาในรายวิชาบทเรียน โดยให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตัวเอง และส่งผลให้ผู้เรียนได้รับทักษะและการจดจำเนื้อหาในการเรียนอย่างสนุกและผ่อนคลาย



หลักการสำคัญของการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

หัวใจของการเรียนรู้ผ่านเกมนั้น การออกแบบเกมเป็นตัวย่อสำคัญ เพราะเป็นตัวอย่างประกอบหลักในการสร้างความรู้ให้กับผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม และสอดคล้องกับการเรียนรู้ของผู้เรียนนั้น ต้องคำนึงถึงเรื่องดังต่อไปนี้

1. Practice หมายถึง การออกแบบเกมนั้นจะต้องแฝงแบบฝึกหัด หรือกิจกรรม เพื่อให้ผู้เรียนได้ทดลองทำ
2. Learning by Doing จะต้องเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง
3. Learning from Mistakes เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเรียนรู้จากความผิดพลาดของตนเอง
4. Goal-Oriented Learning ต้องมีเป้าหมายที่ชัดเจนในเกมว่าต้องการให้ผู้เรียนได้รับการเรียนรู้อะไรบ้าง เพื่อให้ผู้เรียนพยายามที่จะทำให้บรรลุเป้าหมาย
5. Learning Point ต้องแฝงไปด้วยข้อมูลหรือประเด็นหลักสำคัญในการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำเอาความรู้นั้นไปใช้งานได้จริง (ทฤษฎี ปัญหา, 2563)

ทั้งนี้หลักการสำคัญของการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเป็นกิจกรรมที่สนุก และผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาที่กำหนดไว้ด้วยตัวเองผ่านเกม

การสอนตามแนวการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

บทบาทของผู้สอนในการสอนแบบ GBL จะเปลี่ยนบทบาทตลอดการสอนหลายบทบาท ดังนี้

- 1) Motivator ผู้สอนเป็นคนที่คอยกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ทดลอง ได้ทำการฝึกฝน และใช้การชมเชยเมื่อผู้เรียนทำได้ถูกต้อง
 - 2) Content Structurer ต้องเป็นผู้ควบคุมให้กิจกรรม เกมในการเรียนนั้นได้เนื้อหาตามที่วางหัวข้อเอาไว้ และไปถึงจุดประสงค์ของการเรียนรู้
 - 3) Debriefed ต้องเป็นผู้สรุปองค์ความรู้ ให้ความรู้ที่สำคัญและถ่ายทอดให้แก่ผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจมากขึ้น
 - 4) Facilitator เปลี่ยนบทบาทจากผู้สอน ผู้ให้ความรู้เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตัวเอง (วรวิทย์ อินทสระ, 2562)
- สรุปได้ว่า ผู้สอนจะเปลี่ยนบทบาทจากผู้ให้ความรู้เป็นผู้อำนวยความสะดวก และแนะนำ ซึ่งเป็นการสอนแบบ Active Learning

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

มีนักการศึกษาได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ไว้ดังนี้

ไพโรจน์ คะเชนทร์ (2556) ได้ให้คำจำกัดความผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า คุณลักษณะ รวมถึงความรู้ความสามารถของบุคคลอันเป็นผลมาจากการเรียนการสอน หรือมวลประสบการณ์ทั้งปวงที่บุคคลได้รับจากการเรียนการสอน ทำให้บุคคลเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในด้านต่าง ๆ ของสมรรถภาพทางสมอง ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อเป็นการตรวจสอบระดับความสามารถของบุคคลว่าเรียนแล้วรู้อะไรบ้าง และมีความสามารถด้านใดมากน้อยเท่าไร ตลอดจนผลที่เกิดขึ้นจากการเรียนการฝึกฝนหรือประสบการณ์ต่าง ๆ ทั้งในโรงเรียน ที่บ้าน และสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ รวมทั้งความรู้สึก ค่านิยม จริยธรรมต่าง ๆ ก็เป็นผลมาจากการฝึกฝนด้วย





พิสนุ พองศรี (2551) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ไว้ว่า แบบทดสอบ (Test) เป็นชุดของข้อคำถามที่ชักนำให้ผู้รับการสอบแสดงพฤติกรรมตอบสนอง ซึ่งส่วนใหญ่เป็นความรู้ด้านสมอง (Cognitive) แบบทดสอบจะใช้มากในโครงการฝึกอบรม หรือ ประเมินผลการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย ซึ่งจะใช้คะแนนจากการสอบเป็นตัวสะท้อนถึงการสอนหรือ กิจกรรมที่จัดให้ผู้เรียน

สรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลการประเมินความรู้ตามเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้รายวิชานั้น ๆ โดยใช้การวัดและประเมินผลอย่างชัดเจน และมีคุณภาพ

แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

พิชิต จำรูญฤทธิ์ (2550) ได้แบ่งประเภทของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Achievement test) เป็นแบบทดสอบที่มุ่งวัดสมรรถภาพด้านสมองแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

1. แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้น (Teacher – made test) หมายถึงแบบทดสอบที่มุ่งวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนเฉพาะกลุ่มที่ผู้สอนเป็นผู้สร้างแบบทดสอบที่ โดยทั่วไปนิยมใช้ข้อสอบที่มีลักษณะเป็นแบบทดสอบข้อเขียน (Paper and pencil test) ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ชนิด คือ 1) แบบทดสอบอัตนัย (Subjective or essay test) เป็นแบบทดสอบที่กำหนดคำถามหรือปัญหาให้แล้วให้ผู้ตอบเขียนตอบได้อย่างเต็มที่ ทั้งด้านแนวคิด เจตคติ 2) แบบทดสอบปรนัยหรือแบบให้ตอบสั้น ๆ (Objective test or short answer) เป็นแบบทดสอบที่ผู้สอนจำกัดให้ผู้เขียนตอบสั้น ๆ หรือมีคำตอบให้เลือกตอบแบบกำหนดไว้แล้ว (Restricted response type) ผู้ตอบไม่มีโอกาสแสดงความรู้ความคิด แบบทดสอบชนิดนี้แบ่งเป็น 4 แบบ คือแบบทดสอบถูก-ผิด แบบทดสอบเติมคำ แบบทดสอบจับคู่และแบบทดสอบเลือกตอบ

2. แบบทดสอบมาตรฐาน (Standardized test) เป็นข้อสอบที่มุ่งเน้นผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน มีการพัฒนาด้วยการพัฒนาด้วยการวิเคราะห์ทางสถิติมาแล้วหลายครั้ง จนมีคุณภาพสมบูรณ์อีกทั้งยังมีเกณฑ์บรรทัดฐาน (norm) ที่ใช้สำหรับเปรียบเทียบคุณภาพต่าง ๆ ของนักเรียนต่างกลุ่มกันได้อีกด้วย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ ที่เน้นการใช้ข้อมูลตัวเลขเป็นหลักฐานยืนยันความถูกต้องของข้อค้นพบ และข้อสรุปต่าง ๆ ของเรื่องที่ทำการศึกษาและวิจัย ข้อค้นพบที่ได้สามารถนำไปใช้ได้อย่างกว้างขวาง (สุชาติประสิทธิ์รัฐสินธุ์, 2555) ประชากรเป็นนักศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย รหัส 59 ที่ลงทะเบียนในรายวิชาทักษะชีวิต กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน เป็นการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง

เครื่องมือในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการวิจัยเชิงปริมาณ คือ ข้อสอบที่ใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล ซึ่งประกอบด้วยมาตรวัดตัวแปรประจักษ์ทุกตัว ตามกรอบแนวคิดและผ่านการทดสอบความถูกต้องในเนื้อหา (Content Validity) ความเชื่อถือได้ (Reliability) รวมถึงความใช้ได้在实际ปฏิบัติ (Practicality) ดังนั้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบสอบถามโดยมีขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาเอกสาร แนวคิด และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับทักษะชีวิต การจัดการศึกษาแบบการใช้เกมเป็นฐาน และศึกษาบทสรุป ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ



2. สร้างแผนการสอน ประกอบด้วย แผนการสอน 1 แผน ประกอบด้วย กระบวนการสอน กิจกรรม สื่อ การทวนสอบ มีการตรวจสอบคุณภาพโดยการให้คณะอาจารย์ผู้สอนในรายวิชาทักษะชีวิตดำเนินการพิจารณาและปรับแก้ไข

3. ข้อสอบ ผู้วิจัยได้จัดทำ Test Blue Print และออกข้อสอบปรนัย จำนวน 30 ข้อ ทั้งนี้เพื่อให้ข้อสอบมีคุณภาพจึงได้จัดทำข้อสอบให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของรายวิชาทักษะชีวิต ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านเป็นผู้พิจารณาความตรงกับจุดประสงค์รายวิชา คัดเลือกข้อสอบที่มีค่าความสอดคล้องเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา

4. นำข้อสอบที่ได้มาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำให้เหมาะสมมากยิ่งขึ้น แล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบอีกครั้งหนึ่งก่อนใช้จริง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ ดังต่อไปนี้

1. ดำเนินการศึกษาวิจัยเอกสาร โดยการศึกษาค้นคว้าจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศ เพื่อให้ครอบคลุมถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับทักษะชีวิต การใช้เกมฐาน

2. สร้างแผนการสอน และ นำข้อมูลมาสร้างข้อสอบนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบค่าความเชื่อมั่น แล้วนำมาปรับปรุงหาความเชื่อมั่นของเครื่องมือ

3. ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างโดยการทำการสอบก่อนและหลังจากการเรียนรู้ในรายวิชาทักษะชีวิต

4. นำข้อมูลที่ได้มาตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ แล้วบันทึกข้อมูลลงในช่องบันทึกที่เตรียมไว้ แล้วนำข้อมูลที่ได้ดังกล่าวไปดำเนินการวิเคราะห์และสรุปผลต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเชิงปริมาณ ผู้วิจัยนำข้อสอบมาตรวจสอบความสมบูรณ์ ความถูกต้องของข้อมูล และลงรหัสข้อมูล เพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมประมวลผลข้อมูลสำเร็จรูป ใช้สถิติ t-test dependent

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ประชากรเป้าหมายของการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ นักศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ภาคเรียนที่ 1/2562 รหัส 59 จำนวน 28 คน พบว่า

จากการทดสอบครั้งแรกก่อนการเรียนรู้ด้วยการใช้เกมเป็นฐานและหลังเรียนด้วยการใช้เกมเป็นฐาน ได้นำผลการทดสอบมาวิเคราะห์ โดยการวิเคราะห์ผลการสอบจากเครื่องมือในการสอบครั้งแรกและครั้งหลัง เพื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ย ได้ผลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังตารางที่ 1



$$t = \frac{\frac{\sqrt{5292-39.0}}{27}}{7.00} = 9.00$$

ค่า t จากตารางแจกแจง t เท่ากับ 1.70

การตัดสินใจทางสถิติ 9.00 มากกว่า 1.70

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนนัักศึกษาก่อนการเรียนและหลังจากเรียนทักษะชีวิตด้วยการใช้เกมเป็นฐานก่อนเรียน-หลังเรียน

การทดสอบ	n	คะแนน เต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t - test
ก่อนเรียน	28	30	18.11	1.70	9.00
หลังเรียน	28	30	20.36	1.08	

จากตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนนัักศึกษาก่อนการเรียนและหลังจากเรียนทักษะชีวิตด้วยการใช้เกมเป็นฐานก่อนเรียน-หลังเรียน มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 โดยนัักศึกษา มีผลทักษะชีวิตด้วยการใช้เกมเป็นฐานก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 18.11, SD=1.70$) และทักษะชีวิตด้วยการใช้เกมเป็นฐานหลังเรียน เท่ากับ ($\bar{X} = 20.36, SD=1.08$)

อภิปรายผล

ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนนัักศึกษาก่อนการเรียนและหลังจากเรียนทักษะชีวิตด้วยการใช้เกมเป็นฐานก่อนเรียน-หลังเรียน มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 โดยนัักศึกษามีผลทักษะชีวิตด้วยการใช้เกมเป็นฐานก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 18.11 และ ทักษะชีวิตด้วยการใช้เกมเป็นฐานหลังเรียน เท่ากับ 20.36 ที่เป็นเช่นนี้อาจจะเนื่องจาก นัักศึกษาได้รับการพัฒนาทักษะชีวิตโดยใช้เกมเป็นฐาน จึงส่งผลทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่มีประสิทธิภาพเพิ่มสูงขึ้น สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ยุตพงศ์ คงช่วย (2564) ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการสอนโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (kahoot) วิชาการตลาดเบื้องต้นของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชล บริหารธุรกิจ พบว่า จากการทดสอบทางการเรียนการสอนโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (kahoot) ของนัักศึกษาระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 ห้อง 6 สาขาการตลาด จำนวน 53 คน ที่เรียนวิชาการตลาดเบื้องต้น ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 ผลที่ได้คือนักศึกษามีผลคะแนน ในครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 แตกต่างกัน โดยครั้งที่สองผลคะแนนเพิ่มขึ้นมากกว่าครั้งแรก ซึ่งแสดงให้เห็นว่า นัักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่า



ก่อนการเรียนการสอน และผลการวิจัยของอธิป อนันต์กิตติกุล (2564) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เรื่องพัฒนาการความร่วมมือและความขัดแย้งในประวัติศาสตร์สากลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการคิดวิเคราะห์เรื่อง พัฒนาการ ความร่วมมือและ ความขัดแย้งในประวัติศาสตร์สากล ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกม สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม และความสามารถในการคิดวิเคราะห์หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการใช้การจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และ 2) ความคิดเห็นของนักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม พบว่าภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด และกรณีการ จอมแบ่ง (2565) ได้ทำวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อทักษะการคิดเชิงคำนวณและแรงจูงใจในการเรียนวิชาวิทยาการคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการศึกษาพบว่า ทักษะการคิดเชิงคำนวณของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีร้อยละพัฒนาการเท่ากับ 67.80 จัดว่ามีพัฒนาการในระดับสูง และแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน มีค่าเฉลี่ยโดยภาพรวมเท่ากับ 4.63 อยู่ในระดับมากที่สุด

องค์ความรู้ใหม่

การสร้างแผนการสอนที่ชัดเจนเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตโดยใช้เกมเป็นเครื่องมือหลักสามารถแบ่งออกเป็นขั้นตอน ดังนี้

1. วิเคราะห์และกำหนดเป้าหมาย

วิเคราะห์ทักษะชีวิตที่ต้องการพัฒนา เช่น การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ, การแก้ปัญหา, การทำงานร่วมกับผู้อื่น, การเรียนรู้เร็ว, และอื่น ๆ ตามที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายของนักเรียน

2. ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ โดยสร้างกิจกรรมที่เน้นการใช้เกมเพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตที่ต้องการพัฒนา เช่น

2.1) Simulation Games: เล่นเกมที่จำลองสถานการณ์ชีวิตจริง เพื่อฝึกการตัดสินใจและการแก้ไขปัญหา

2.2) Collaborative Games: เล่นเกมที่ต้องร่วมมือกับผู้เล่นอื่น เพื่อฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่น

2.3) Educational Quests: ใช้เกมเพื่อสืบค้นความรู้และเรียนรู้เพิ่มเติมจากสารสนเทศ

3. วางแผนการสอน

3.1) กำหนดลำดับการเรียนรู้ที่ชัดเจน โดยการรวมกิจกรรมเกมเข้าไว้ในหลักสูตรการสอน

3.2) จัดเตรียมเนื้อหาการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับเกมและทักษะชีวิตที่ต้องการพัฒนา

4. การสอบและการประเมิน

4.1) สร้างการทดสอบที่ใช้เกมหรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้องเป็นส่วนหนึ่งของการประเมินทักษะชีวิต

4.2) ใช้กิจกรรมปรับปรุงทักษะชีวิตที่จะช่วยให้นักเรียนได้ฝึกฝนและพัฒนาทักษะต่าง ๆ ตลอด

ระหว่างการเรียนรู้

5. วิเคราะห์ผลและปรับปรุง





5.1) วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ของการเรียนรู้ด้วยเกมที่ทำไว้เป็นหลัก

5.2) ปรับแก้แผนการสอนต่อไปเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะชีวิตของนักเรียน

ดังนั้น แผนการสอนนี้จะช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะชีวิตอย่างมีประสิทธิภาพผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้เกมเป็นเครื่องมือหลัก และช่วยให้มีการพัฒนาทักษะที่น่าสัมผัสและมีประสิทธิภาพทางสติปัญญาที่มีนัยสำคัญตามที่ต้องการด้วยความน่าเชื่อถือ

ข้อเสนอแนะ

1. ผู้สอนควรใช้เกมที่หลากหลาย และผู้สอนควรมีการกำหนดข้อตกลงและกติกาการเล่นเกมที่ชัดเจนตั้งแต่ต้น เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจวิธีการเล่นและเป้าหมายของเกม ข้อตกลงที่ชัดเจนจะช่วยลดความขัดแย้งและความไม่เข้าใจระหว่างการเล่นเกม และทำให้เกมดำเนินไปได้อย่างราบรื่น

2. ผู้สอนควรกำหนดระยะเวลาในการเล่นเกมที่ชัดเจน โดยการกำหนดระยะเวลาในการเล่นเกมที่ช่วยให้การจัดการเวลาในห้องเรียนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เรียนจะรู้ว่ามีความจำกัดในการเล่นและต้องทำกิจกรรมให้เสร็จภายในเวลาที่กำหนด ซึ่งจะส่งเสริมทักษะการบริหารจัดการเวลา

3. การประเมินผลผู้เรียนควรใช้วิธีการที่หลากหลายเช่น การสังเกตผู้เรียนขณะทำกิจกรรมการสัมภาษณ์ โดยการสัมภาษณ์ผู้เรียนเป็นอีกวิธีหนึ่งที่ช่วยให้ผู้สอนได้รับข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจ และทัศนคติของผู้เรียน การสัมภาษณ์สามารถใช้คำถามที่เจาะจงเพื่อตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน หรือสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนเกี่ยวกับกิจกรรมที่ทำ

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษารูปแบบการสอนด้วยเกมว่าสามารถพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ ของผู้เรียนได้อีกหรือไม่ เช่น คิดสร้างสรรค์ คิดแก้ปัญหาคิดสังเคราะห์ การทำงานกลุ่ม ทักษะการใช้ชีวิต เป็นต้น

2. ควรศึกษารูปแบบการสอนด้วยเกม โดยการเปรียบเทียบผลที่ได้ 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่เรียนรู้รูปแบบการสอนด้วยเกม และรูปแบบปกติ ว่ามีความแตกต่างกันหรือไม่

เอกสารอ้างอิง

กรรณิการ์ จอมแปง. (2565). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อทักษะการคิดเชิงคำนวณ และแรงจูงใจในการเรียนวิชาวิทยาการคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

จิราภรณ์ อุดลวัฒน์ศิริ. (2536). ผลของการใช้เกมการเล่นพื้นบ้านไทยแบบประยุกต์ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ฉัตรกมล ประจวบลาภ. (2559). Game-Based Learning กับพัฒนาการเรียนการสอนทางการพยาบาล. วารสารกองการพยาบาล, 43(2), 127-136.

ดวงเดือน อ่อนน่วม และคณะ. (2537). เรื่องน่ารู้สำหรับครูคณิตศาสตร์. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.



- ทฤษฎี ปลุณปัญญา. (2563). *Plook Knowledge คลังความรู้ออนไลน์*. ค้นเมื่อ 25 เมษายน 2567, จาก <https://www.trueplookpanya.com/teacher/education/teacher/greatteacher>
- ทิตินา แหมมณี. (2560). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นวัช ปานสุวรรณ. (2555). ผลการเรียนรู้ด้วยเกมคอมพิวเตอร์แบบเล่นตามบทบาทและการสอนแบบสตอรี่ไลน์ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการคิดวิเคราะห์. *E-Journal*, 5(2), 538.
- ประไพ สุวรรณสารคุณ. (2554). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำยาก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม*. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย, 2(2), 211.
- ไพโรจน์ คะเชนทร์. (2556). *การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน*. ค้นเมื่อ 25 เมษายน 2567, จาก <https://kruoiysmarteng.blogspot.com/2016/08/achievement.html>
- พิสนุ พองศรี. (2551). *เทคนิควิธีประเมินโครงการ*. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: พรอพเพอร์ตี้พริ้นท์.
- พิชิต ฤทธิ์จำรูญ. (2550). *หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: แฮาส์ ออฟ เคอร์รี่มัสท์.
- วรรตต์ อินทสระ. (2562). *Game Based Learning The Latest Trend Education 2019: เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น*. ค้นเมื่อ 25 เมษายน 2567, จาก <https://www.dusit.ac.th/home/2019/633133.html>
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2545). 21 วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2560). *หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย*. ค้นเมื่อ 25 เมษายน 2567, จาก http://academic.obec.go.th/images/document/1590998426_d_1.pdf
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2554). *การพัฒนาทักษะชีวิตในระบบการศึกษาขั้นพื้นฐาน*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- ยุดาพงศ์ คงช่วย. (2564). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการสอนโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (kahoot) วิชาการตลาดเบื้องต้นของนักเรียน ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีเมืองชล บริหารธุรกิจ (วิทยานิพนธ์บริหารการศึกษามหาบัณฑิต)*. มหาวิทยาลัยบูรพา.
- อรทัย ทองมั่ง. (2549). *ผลการใช้เกมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต)*. มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.
- อชิป อนันต์กิตติกุล. (2564). *การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเรื่องพัฒนาการความร่วมมือและความขัดแย้งในประวัติศาสตร์สากลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต)*. มหาวิทยาลัยศิลปากร.



- Lowenstein, A. J., Bradshaw, M. J. and Fuszard, B. (2001). *Fuszard's innovative teaching strategies in nursing*. 3rd. Gaithersburg, MD: Aspen Publishers
- Piaget, J. (1962). The Stages of the Intellectual Development of the Child. *Bulletin of The Meninger Clinic*, 26(3), 120-128
- Tekinbas Katie Salen & Zimmerman Eric. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals* (1ed.): MIT press. Retrieved April 20, 2024, from http://files.onearmedman.com/fordham/salen_zimmerman2004.pdf

