



วารสารศึกษาศาสตร์ ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น

<https://www.tci-thaijo.org/index.php/edgkkuj>

ดำเนินการวารสารโดย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

การจัดการเรียนรู้ เรื่อง สินไซผจญภัย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้รูปแบบ สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม

Learning Management Model on “The adventure of Sinsai” of Grade 10 Students by Using Creativity-Based Learning and Educational Board game.

อิสรานูวัฒน์ โขสิต และ ศิริพงษ์ เพียศิริ

Isranuwat Kosit, and Siribhong Bhiasiri

สาขาหลักสูตรและการสอน กลุ่มเฉพาะศิลปะ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Curriculum and Teaching art specific subjects Faculty of Education Khon Kaen University

Received: August 07, 2023 Revised: October 20, 2023 Accepted: December 01, 2023

บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้เรื่อง “สินไซผจญภัย” ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประชารัฐวิทยาเสริม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 25 คน ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการ จำนวน 3 วงจรปฏิบัติการ เครื่องมือในการวิจัยได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง สินไซผจญภัย จำนวน 1 หน่วย 3 แผน จำนวน 8 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ประกอบด้วย 1) แบบประเมินผลการจัดการเรียนรู้ 2) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า

1) ผลการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เรื่อง “สินไซผจญภัย” ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม ควรให้ความสำคัญกับขั้นกระตุ้นความสนใจ เพราะเป็นขั้นแรกที่ทำให้นักเรียนได้เกิดกระบวนการเรียนรู้จากสิ่งที่น่าสนใจ ส่งผลให้การเรียนรู้เกิดขึ้นด้วยตัวนักเรียนเอง ผ่านกระบวนการทำงานกลุ่ม สามารถต่อยอดองค์ความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ และการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้ ช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะการเรียนรู้ สูงขึ้นจากวงจรปฏิบัติการที่ 1, 2 และ 3 ตามลำดับ โดยมีคะแนนการประเมินผลการเรียนรู้ อยู่ในระดับคุณภาพดี ค่าเฉลี่ย 8.38 และนักเรียนมีคะแนนทักษะด้านความรู้และคุณลักษณะอันพึงประสงค์อยู่ในระดับ ผ่านเกณฑ์

2) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.71

คำสำคัญ: การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน บอร์ดเกม สินไซ

Abstract

This research aimed to achieve two main objectives: 1) to enhance the learning management of "Adventure of Sinsai" for 10th-grade students through creative learning methods, combined with board games, and 2) to evaluate the satisfaction of the students regarding the learning management. The study involved 25 10th-grade students from Pracharathwittayasarn School in the second semester of the academic year 2022. The research employed a practical research approach with three experimental cycles and used assessment tools, including an evaluation of learning management and satisfaction surveys analyzed through averages and percentages.

The research findings revealed the following:

1) The development of learning management for "Adventure of Sinsai" among 10th-grade students using creative learning methods, including board games, was found to be effective in stimulating student interest. This initial phase allowed students to engage in self-directed learning, fostering a collaborative learning process and enabling them to apply acquired knowledge in their daily lives. The learning management approach significantly improved students' learning skills throughout the three experimental cycles. The average learning management assessment score was 8.38, indicating a high level of quality. Students also achieved desirable scores in knowledge and preferred characteristics, meeting the established criteria.

2) The study assessed students' satisfaction with the learning management approach and found that the majority of students were highly satisfied, with an average satisfaction score of 4.71.

Keywords: Learning Management Development Creative learning management Board Games Sinsai

■ บทนำ

จากสถานการณ์โลกที่มีการเปลี่ยนแปลง มนุษย์จะต้องพัฒนาตนเองให้ทันไปตามความเจริญที่รวดเร็ว อันสืบเนื่องมาจากการใช้เทคโนโลยีเพื่อความสะดวกในชีวิต ทิศทางการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ที่เกิดขึ้นส่งผลต่อวิถีการดำรงชีวิตของสังคม ครูจึงต้องมีความตื่นตัว และพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนได้มีทักษะในการดำรงชีวิตในทุกด้าน เกิดการเปลี่ยนแปลงจากการเป็นผู้ให้ความรู้ ไปเป็นผู้สนับสนุนให้นักเรียนสามารถเปลี่ยนกิจกรรมต่างๆ เป็นความรู้ และนำความรู้สู่การปฏิบัติ และนำองค์ความรู้นั้นไปใช้ประโยชน์ เป็นการเรียนรู้เพื่อสร้างความรู้ และต้องสร้างวิถีแห่งการสืบค้นให้กลายเป็นวัฒนธรรม (สุทัศน์ สังคะพันธ์, 2557) การจัดการเรียนการสอนในปัจจุบัน จะเน้นให้นักเรียนได้สร้างภูมิความรู้เพื่อใช้ชีวิตในโลกที่แห่งความจริง กระตุ้นและสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนมีทักษะเป็นคนชอบตั้งคำถามและแสวงหาความรู้ ทั้งในและนอกห้องเรียน

การศึกษาในศตวรรษที่ 21 มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติ ให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย คุณธรรม มีจิตสำนึกในการเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ บนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) จากวิสัยทัศน์ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ทำให้เกิดการปฏิรูปการศึกษา มุ่งให้การศึกษาเป็นเครื่องมือสำคัญ ในการพัฒนาคนและสังคม กล่าวคือ คนไทยในอนาคตต้องเป็นคนมองกว้าง มองไกล ใฝ่ดี มีคุณธรรม รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก มีวิจรรณญาณที่ดี มีคุณธรรม ดังนั้นจะเห็นได้ว่าคุณภาพของคนในชาติ จึงเป็นหัวใจที่สำคัญในการพัฒนา เพื่อให้สอดคล้องกับการปฏิรูปการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ที่ว่า “การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนมี

ความสำคัญที่สุด ผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ ” จากเหตุผลดังกล่าว จึงมีความจำเป็นที่ระบบการศึกษาต้องพัฒนาหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมโดยการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ การคิดเชิงวิพากษ์และแก้ปัญหา การสื่อสารและการร่วมมือกันทำงาน ซึ่งเป็นทักษะเพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีความสุขและสร้างสรรค์ (วัชราน เล่าเรียนดี, 2560) ซึ่งพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553 ได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาการคิดในระดับสูง โดยเฉพาะความคิดสร้างสรรค์ เพราะมีความสำคัญต่อการพัฒนาชีวิตและสังคม กระทรวงศึกษาธิการจึงได้นำมาเป็นส่วนหนึ่งของจุดเน้นของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551

แนวความคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 คือแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่ และสิ่งประดิษฐ์ใหม่ โดยใช้กระบวนการทางปัญญา กระบวนการทางสังคม และฝึกให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ มีส่วนร่วมในการเรียน สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ โดยมีแนวความคิดที่ว่า สอนน้อยลงทำให้เรียนรู้ได้มากขึ้น (teach less ,learn more) โดยรูปแบบที่สอดคล้องกับหลักการจัดการศึกษาที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ คือการเรียนรู้โดยตรง (Active learning) ที่มุ่งจัดกระบวนการเรียนรู้ในลักษณะที่ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเรียนรู้ด้วยตนเองมากที่สุดผ่านการศึกษา ค้นคว้า ทดลอง ลงมือปฏิบัติ คิด แก้ปัญหา ริเริ่มสร้างสรรค์ ทำงานเป็นกลุ่ม สรุปเป็นความรู้และสามารถนำเสนอได้อย่างเหมาะสม

วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์ และวรวรรณ นิมิตรพงษ์กุล (2562) ได้กล่าวไว้ว่า หลักการสอนแบบ Active Learning มีรูปแบบและโครงสร้างที่หลากหลายเหมาะกับแต่ละกิจกรรมหรือรายวิชาที่ครูผู้สอนถนัด โดยรูปแบบการสอนที่ช่วยจัดกระบวนการคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างนวัตกรรมได้ คือการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ซึ่งเป็นการพัฒนามาจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) โดยสังเคราะห์เป็นกระบวนการ 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ชี้นำเสนอ 2) ชี้นำตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่ม 3) ชี้นำคิดค้นและคิด 4) ชี้นำนำเสนอ และ 5) ชี้นำประเมินผล การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานนั้นเป็นการพัฒนาผู้เรียนในรูปแบบกระบวนการกลุ่ม และเป็นการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง สร้างทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการสื่อสารและการนำเสนอ ทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรม ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 โดยแนวทางในการจัดกิจกรรมที่เหมาะสม คือ การจัดบรรยากาศในห้องเรียนให้นักเรียนรู้สึกอิสระ ไม่ถูกควบคุม นักเรียน จะสามารถแสดงความคิดเห็นใหม่ ๆ ได้ดีกว่าห้องเรียนธรรมดา การส่งเสริมกระบวนการสร้างสรรค์ โดยใช้สิ่งเร้าหรือสื่อ มีความสำคัญที่ทำให้ให้นักเรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ (สุคนธ์ สินธพานนท์, 2560)

จากการศึกษาบริบทของโรงเรียนประชารัฐวิทยาเสริม และปัญหาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียนพบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนรายวิชาศิลปะ จะต้องเรียนรู้ทั้งด้านทฤษฎี และด้านการปฏิบัติ หากนักเรียนไม่เข้าใจในเนื้อหาจะส่งผลให้เกิดความเบื่อหน่ายในรายวิชา และปฏิบัติกิจกรรมได้ไม่เต็มศักยภาพ ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษารูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน และพบว่าขั้นกระตุ้นความสนใจมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการจัดกิจกรรมเพราะเป็นขั้นเริ่มต้น ที่ทำให้นักเรียนกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมต่อไป และถือได้ว่าเป็นขั้นที่ตั้งประเด็นต่างๆให้นักเรียนเกิดความอยากรู้ อยากรู้เห็น การคัดเลือกกิจกรรมที่น่าสนใจ มีความทันสมัย และเหมาะสมกับเด็กในศตวรรษที่ 21 จึงมีความสำคัญกับกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานอย่างยิ่ง สอดคล้องกับ (สิทธิศักดิ์ ภาวทรโชติ, 2563) ได้ศึกษาเกี่ยวกับปัญหาการไม่สนใจในบทเรียนของนักเรียน พบว่าบทเรียนมีความยากของเนื้อหา จนทำให้เกิดความเบื่อหน่ายในการศึกษาเรียนรู้ ประกอบกับการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้แบบเดิม เช่น Power Point หรือการบรรยาย และจากการสังเกตนักเรียน ใช้เวลาว่างหรือแม้แต่ในชั่วโมงเรียนเองในการเล่นเกมนาน เพราะอุปกรณ์สื่อต่างๆมีการเข้าถึงที่ง่ายขึ้น และจากการสอบถามพบว่าเกมสามารถเข้าถึงและเข้าใจได้ง่ายกว่า มีกิจกรรม ให้ท้าทายให้จบภารกิจ จากความสำคัญดังกล่าวจึงเกิดการหาวิธีการสอนที่สามารถนำเกมเข้ามาช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ นอกจากนี้ (ธีรวิทย์ ศรีมงคล, 2563) ได้กล่าวไว้ว่าการใช้เกมกับการเรียนรู้ หรือการศึกษานั้นจะแตกต่างจากเกมทั่วไปคือเกมทั่วไปจะเน้นให้ความสำคัญกับความสนุกสนานเพียงอย่างเดียว แต่เกมเพื่อการเรียนรู้หรือการศึกษา จะเน้นให้ความสำคัญกับการเปลี่ยนแปลงภายในตัวบุคคล และนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงภายนอก รูปแบบเกมเพื่อการเรียนรู้มีหลายประเภท เช่น เกมกระดาน (บอร์ดเกม) เกมนำเข้าสู่บทเรียน เกมทดสอบ และเกมสนทนากัน เป็นต้น

บอร์ดเกมหรือเกมกระดานมีมาตั้งแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบัน และหลายประเทศนำมาเป็นสื่อการจัดการเรียนรู้ เช่น ฮ่องกง ฮ่องกง แม้กระทั่งประเทศไทยก็นำเกมกระดานมากระดานหมากรุก มาบรรจุไว้ในหลักสูตรการศึกษาเพื่อให้เกิดเกิดการคิด การวางแผน วิเคราะห์ความเป็นไปได้ มีลักษณะเกมที่ถูกนำมาเล่นบนโต๊ะหรือที่ราบโล่งเป็นหลัก แต่ไม่ใช่เกมกีฬาหรือวิดีโอ เกม โดยมีลักษณะเด่น คือ การได้นั่งสัมผัสตัวเกมจริงๆ ไม่ว่าจะเป็นเกมที่มีความเรียบง่าย หรือเกมที่มีอุปกรณ์ประกอบฉาก มี โมเดลต่าง ๆ ที่ช่วยกระตุ้นจินตนาการได้ดี รวมทั้งรูปแบบเกมที่ผู้เล่นได้เล่นกับคนอื่น สามารถอ่านสีหน้า ท่าทาง การถือการ์ด กระดาษข้อมูล ได้มีปฏิสัมพันธ์ จากการสอบถามข้อมูลทีมตรงข้ามหรือปรึกษาหารือกันในเกม ถือได้ว่าบอร์ดเกมเป็นอีกหนึ่ง รูปแบบการละลายพฤติกรรมของนักเรียนในการทำงานเป็นกลุ่มได้ดี (ธีระวุฒิ ศรีมงคล, 2563) ได้ศึกษาการใช้บอร์ดเกมในการจัดการเรียนการสอน พบว่า การสอนผ่านบอร์ดเกมช่วยให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น นักเรียนมีความสนใจ เรียน ตั้งใจเรียนเพิ่มมากขึ้น ในทุก ๆ คาบนักเรียนจะตั้งความคาดหวังว่า " วันนี้ครูจะมีบอร์ดเกมอะไรมาให้เล่น " ซึ่งบอร์ดเกม ทั้งหมดเป็นเนื้อหาวิชาที่ต้องสอน ทำให้นักเรียนเกิดความสุข มีทัศนคติที่ดีต่อรายวิชามากขึ้น ทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ เพิ่มมากขึ้น

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องและเหมาะสมกับหน่วยการเรียนรู้ คือเรื่องที่ครูควรคำนึงถึงและเป็นผู้สละ แสวงหากิจกรรมต่างๆให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้อย่างเต็มศักยภาพ โดยหลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนพระราชรัษฎวิทยา เสริม ได้มีหน่วยการเรียนรู้เรื่องศิลปะท้องถิ่น ในรายวิชาศิลปะ หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ศิลปะนอก ศิลปะในสายใยสัมพันธ์ ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพระราชรัษฎวิทยาเสริม อ.พระยืน จ.ขอนแก่น เป็นการรวมเนื้อหาเกี่ยวกับอิทธิพลของ ศิลปวัฒนธรรมระหว่างประเทศที่มีผลต่องานทัศนศิลป์ รวมถึงการศึกษาแนวคิดวิธีการของศิลปินที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน จากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 มาตราที่ 7 และมาตราที่ 23 ได้กล่าวถึงการนำภูมิปัญญา ศิลปะท้องถิ่นเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตร โดยให้มีการผสมผสานกับศาสตร์ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ ภูมิใจ แลพ ตระหนักถึงคุณค่าของท้องถิ่นตนเอง ขณะเดียวกันก็สามารถนำไปผสมผสานให้สอดคล้องกับความรู้สมัยใหม่ได้ ปัจจุบันคำว่า "ศิลปะท้องถิ่น" ก็เป็นอีกสิ่งหนึ่ง ที่กำลังเลือนหายไปจากสังคมเมื่ออิทธิพลทางเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาแทนที่สังคมเก่าของ ไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่งโลกแห่งการสื่อสารได้ก้าวไปล้ำยุคมาก จนเกิดความแตกต่าง อย่างเห็นได้ชัด นักเรียนเติบโตมา ท่ามกลางศิลปวัฒนธรรมรอบตัว แต่โลกยุคปัจจุบันทำให้นักเรียน มีความคิดทางไกลตัวเองมากขึ้น และอิทธิพลดังกล่าวนี้อาจ ทำให้ศิลปะท้องถิ่นใกล้ตัว ถูกกลืนกินและถูกสืบลื่อนไปตามยุคสมัย ซึ่งงานงานศิลปะที่มีความสำคัญในแถบภาคอีสาน ตอนบนและในจังหวัดขอนแก่น คือ จิตรกรรมฝาผนัง "สุปแต่ม" โดยลักษณะเด่นเป็นภาพเขียนสีจากธรรมชาติ ซึ่งปรากฏบน ผนังทั้งภายนอกและภายในของสิม (โบสถ์) วิหารหอไตรและหอแจก (ศาลาการเปรียญ) แสดงเรื่องราวพุทธประวัติหรือนิทาน พันทน์ เป็นความงามที่ชัดตรง เรียบง่าย เนื้อเรื่องแบ่งเป็นตอนๆ เชื่อมต่อกัน ช่างแต้มจะใช้เส้นแถบ หรือใช้ช่องว่างรอบ องค์ประกอบภาพแทนการคั่นเนื้อเรื่องแต่ละตอน เพื่อไม่ให้เกิดความสับสนในเนื้อหาแต่ละตอนยังมีคำบรรยายภาพกำกับไว้ ด้วย รูปแบบไม่เคร่งครัดไม่มีระเบียบแบบแผนไม่วิจิตรบรรจง สื่อความหมายแบบชัดตรง ภาพที่ออกมาจึงมีลักษณะอิสระ คล้ายภาพการ์ตูนหรือศิลปะเด็ก มีความแปลกตา สร้างความรู้สึกเรียบง่าย สนุกสนาน และมีชีวิตชีวา ช่างแต้มเป็นทั้งฆราวาส และพระภิกษุในสังคมชนบท ซึ่งเชื่อว่าการได้เขียนสุปแต่มถือเป็นบุญกุศล (วีระพงศ์ มีสถาน, 2560) สุปแต่มมักเขียนเป็น เรื่องราวในพุทธศาสนาหรือนิทานพื้นบ้านที่มุ่งเพาะบ่มขัดเกลาลึบใจ เรื่องที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในแถบอีสานตอนล่าง ได้แก่ จ. ขอนแก่น มหาสารคาม และร้อยเอ็ด คือ เรื่องสินไซหรือสังข์ศิลป์ชัย เช่น สุปแต่มที่สิมวัดไชยศรี อ. เมือง จ.ขอนแก่น และสุปแต่มที่สิมวัดสวนวาริพัฒนาราม อ. บ้านไผ่ จ. ขอนแก่น

สินไซ เป็นมรดกทางวรรณกรรมอันล้ำค่าของอาณาจักรล้านช้าง เป็นวรรณกรรมเก่าแก่เดิมเป็นหนังสือเทศน์ แต่งเป็นคำกลอนโดยท้าวปางคำใน พ.ศ. 2192 ต่อมามีการพิมพ์เป็นภาษาไทยและลาวอย่างกว้างขวาง วรรณกรรมเรื่องนี้ นอกจากมีความงดงามทางภาษาแล้วเนื้อหายังมีความสนุกสนานด้วยการผจญภัย "หกย่านน้ำเก็ด่านมหาภัย" ของสินไซ ที่ สอดแทรกเรื่องคุณธรรมจริยธรรมแง่คิดไว้หลายประการ เช่น การทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว และความกตัญญูรู้คุณบิดามารดาอันจะ นำความเจริญรุ่งเรืองมาสู่ตน ซึ่งถือเป็นสิ่งที่ชาวอีสานยึดถือ

และสั่งสอนกันมาตั้งแต่บรรพบุรุษ ในจังหวัดขอนแก่นถือได้ว่าเป็นแหล่งรวมศิลปะ ชูบแต่มีชื่อเสียงและยังคงสภาพเดิมไว้มากที่สุด โดยเฉพาะชูบแต่มีวัดไชยศรีและชูบแต่มีวัดสวนวาริพัฒนาราม ตั้งอยู่ในพื้นที่ชุมชนใกล้เคียง นักเรียนจึงจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ทั้งประวัติความเป็นมา ลักษณะเด่น ขั้นตอนวิธีการทำ รวมถึงประโยชน์ของงานชูบแต่มีต่อชุมชนของตนเอง และสามารถต่อยอดจากศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นเพื่อเพิ่มคุณค่าให้สอดคล้องกับตัวชีวิต ม. 4-6/3 อภิปรายอิทธิพลของวัฒนธรรมระหว่างประเทศที่มีผลต่องานทัศนศิลป์ในสังคม และให้สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

จากเหตุผลและความสำคัญดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สีนโซผงญักย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้รายวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) โดยนำเนื้อหาของวรรณกรรมเรื่องสินโซ และลักษณะเด่นของชูบแต่มี มาสร้างสรรค์บอร์ดเกม ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อให้เกิดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) ที่เหมาะสมและสอดคล้องสัมพันธ์กับทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ก่อให้เกิดการพัฒนานวัตกรรมสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ และผลงานที่สามารถพัฒนาหรือต่อยอดได้

■ จุดประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้เรื่อง “สินโซผงญักย” ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้

■ หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การจัดการเรียนรู้เรื่องสินโซผงญักย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม ในครั้งนี้ จัดทำขึ้นโดยอาศัยแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แบ่งออกเป็นหัวข้อดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity Based Learning : CBL) เราสามารถออกแบบการสอนตามแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานได้ โดยจัดรูปแบบการสอนเป็น 5 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจผู้เรียนมีความจำเป็นมากที่เราจะต้องทำให้ผู้เรียนมีความสนใจใคร่รู้ และอยากหาคำตอบ การกระตุ้นความสนใจจึงเป็นสิ่งที่ควรคำนึงถึงและต้องมีการวางแผนให้รอบคอบในการใช้ เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนแบบ CBL บรรลุตามแผนของกิจกรรม โดยมีวิธีกระตุ้นความสนใจได้ดังนี้

- ใช้สถานการณ์ต่าง ๆ ที่ใกล้ตัวและเกี่ยวข้องกับผู้เรียน หรือสิ่งที่ผู้เรียนสนใจเป็นตัวกระตุ้น
- ใช้สื่อมัลติมีเดีย
- ใช้เกม หรือกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ กระบวนการนี้ เป็นการใช้ปัญหาเป็นตัวหลัก ขั้นการตั้งปัญหาในรูปแบบของการจัดการเรียนการสอนแบบ CBL นั้น ผู้สอนไม่ใช่เป็นผู้กำหนดปัญหา แต่เป็นผู้ที่คอยจัดบรรยากาศให้ผู้เรียนได้ค้นพบปัญหาที่ตนเองสงสัย โดยปัญหาที่เกิดขึ้นนั้น จะเป็นปัญหาที่ผู้เรียนสนใจในบทเรียน เมื่อผู้เรียนค้นพบปัญหาที่ตนเองสงสัยแล้ว จึงทำการแบ่งกลุ่มตามความสนใจ จำนวนของกลุ่มนั้นจะตั้งขึ้นตามจำนวนปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน และสมาชิกของแต่ละกลุ่มนั้น ก็จะเกิดจากความพอใจของผู้เรียนเอง และดำเนินการแก้ไขปัญหาดังกล่าวด้วยตนเอง

ขั้นตอนที่ 3 ค้นคว้าและคิด ผู้สอนจะปล่อยให้ผู้เรียนได้ใช้เวลาในการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ ผู้สอนมีหน้าที่ให้คำปรึกษาตามกลุ่ม เมื่อผู้เรียนมีปัญห ผู้สอนจะต้องหักห้ามใจไม่ให้อ่อน แต่จะเปลี่ยนหน้าที่จากการสอนทั่วไปที่คอยบอก

เนื้อหาคำตอบและตัดสินความถูกต้องของคำตอบ เป็นผู้ให้คำปรึกษา ชี้แนะ และตอบคำถามด้วยคำถาม เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิด

ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอ เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะได้นำเสนอผลงานของนักเรียน ที่ได้ไปศึกษาค้นคว้ามา และผลงานที่นำเสนอ ผู้สอนจะต้องระลึกเสมอว่า คือผลงานที่เกิดจากความตั้งใจของผู้เรียนจริงๆ ดังนั้นเมื่อผู้เรียนออกมาให้นำเสนอหน้าชั้น ผู้สอนจะต้องปล่อยให้ผู้เรียนได้นำเสนอจนจบ และไม่ควรแทรกแซงระหว่างการนำเสนอ แสดงความคิดเห็น หรือซักถาม ผู้ที่มีหน้าที่หลักในการแสดงความคิดเห็น และซักถามนั้นคือผู้เรียนร่วมชั้น

ขั้นตอนที่ 5 การประเมินผล จำเป็นต้องทำให้ครอบคลุมทั้ง 3 ด้าน คือ ความรู้ (Knowledge) ,ทักษะ (Skill) , คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude) เพื่อให้ได้คุณภาพของผู้เรียนที่เป็นมาตรฐาน โดยปกติผู้สอนจะคุ้นเคยกับการประเมินด้านความรู้ โดยการทดสอบ หรือการหาคะแนนจากแบบทดสอบต่าง ๆ ที่แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีความรู้ แต่ในการประเมินด้านทักษะ และการประเมินด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์นั้นมักจะไม่มีคะแนนชัดเจนมากนัก จึงทำให้คะแนนที่เราเห็นจากการเรียนรู้ในรูปแบบปกติ มักจะเป็นคะแนนของความรู้ทั้งสิ้น

2. บอร์ดเกม (Bord game) เป็นเกมประเภทเทเบิลท็อป โดยอาจจะเล่นบอร์ดเกมหรือเกมกระดานหรือไม่ก็ได้ เพราะพื้นที่ที่เล่นเปรียบเสมือนกระดานอยู่แล้วเป็นเกมที่มี ผู้เล่น ตั้งแต่ 1 – 30 คน โดยมีปฏิสัมพันธ์ อย่างเผชิญหน้า มีอุปกรณ์การเล่นที่ออกแบบสวยงาม เป็นรูปแบบเฉพาะสำหรับเกมนั้น บรรจุมาในกล่อง ดังนั้นการประยุกต์ใช้ บอร์ดเกมเพื่อการศึกษา จะสร้างสรรค์รูปแบบการเล่นโดยมีกรอบของบอร์ดเกม และพัฒนารูปแบบการเล่นเพื่อส่งเสริม กระบวนการจัดการเรียนรู้ของนักเรียน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม ผู้ดำเนินเกมจะทำหน้าที่เป็นผู้นำแบบฝึกหัด จึงต้องมีความรู้และเข้าใจบอร์ดเกมเป็นอย่างดี รวมถึงมีความสามารถในการวิเคราะห์ผู้เล่น และมีความเข้าใจเรื่องทักษะการสื่อสารอีกด้วย ในการดำเนินเกม ผู้ดำเนินเกมไม่จำเป็นต้องบอกวัตถุประสงค์ที่แท้จริงของกิจกรรมในวันนั้น แต่ผู้ดำเนินเกมจำเป็นต้องบอกเป้าหมายของเกม เมื่อนำบอร์ดเกมมาใช้เพื่อพัฒนาทักษะใดทักษะหนึ่ง โดยเฉพาะผู้ดำเนินเกมจะต้องแจ้งอย่างชัดเจนตั้งแต่เริ่มเกม ว่าต้องการให้ผู้ผู้เล่นได้ใช้ทักษะนั้นๆ โดยระบุอยู่ในกติกาการเล่นซึ่งอาจเป็นกติกาที่มีอยู่แล้ว หรือเป็นกติกาที่สร้างขึ้นใหม่ก็ได้

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งศึกษา องค์ประกอบของบอร์ดเกม และประเภทของบอร์ดเกม เพื่อนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และปรับประยุกต์ใช้ ในการสร้างเกมเพื่อการศึกษา และนำประเภทของบอร์ดเกม มาใช้ร่วม กับการพัฒนาบอร์ดเกม ให้สอดคล้อง กับเนื้อหาและรูปแบบของกิจกรรมของงานวิจัย

3. ซูบแต้มอีสาน หมายถึง ภาพเขียนระบายสีหรือลายเส้นที่มีลักษณะเฉพาะถิ่น ซึ่งเขียนโดยช่างพื้นบ้าน ที่เรียนรู้โดยการสืบทอดกันมา มีความเรียบง่ายทั้งในด้านวัสดุ อุปกรณ์ที่ใช้ การออกแบบ และกรรมวิธีในการทำ ซึ่งลักษณะดังกล่าวล้วนเป็นคุณลักษณะที่ปรากฏในซูบแต้มพื้นบ้านอีสาน นอกจากซูบแต้มจะให้ความรู้ ให้ความคิด และความเพลิดเพลินแก่คนดูแล้ว ซูบแต้มยังทำให้สัมผัสถึงที่มีขนาดเล็ก มีสีสัน มีลวดลายประดับประดาแต่งแต้มให้สะดุดตา ดึงดูดความสนใจ การวาดซูบแต้มบนผนังสีน้ำตาลนอก จึงแสดงถึงความคิดอิสระของช่างพื้นบ้าน เป็นความคิดสร้างสรรค์และเป็น ภูมิปัญญาของช่างพื้นบ้านในสมัยนั้นโดยแท้ ส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องสั่งสอนศีลธรรม แสดงเรื่องราว ที่เป็นความเชื่อ ความศรัทธาในพระพุทธศาสนา ส่วนเรื่องที่เป็นวิถีชีวิตของคนในท้องถิ่นมักเป็นส่วนเสริมเนื้อหาหลักเรื่องราว เหล่านี้จะบอกเล่าตามแต่ความคิดของช่าง การใช้สีของช่าง ส่วนใหญ่ใช้วัสดุอุปกรณ์ที่ได้จากท้องถิ่น และเรียนรู้วิธีทำอุปกรณ์ต่างๆ ตกทอดกันมา เช่น ทำสีชาจากเปลือกหอย สีแดงจากดินแดง สีบางสีอาจซื้อหามา เช่น สีคราม สีเหลือง พู่กันก็ได้จากวัสดุในท้องถิ่น เช่น รากดอกเกด กาบไผ่ ตามภูมิปัญญา

4. สิมอีสาน (มนัส จอมปรี, 2562) ได้สรุปไว้ว่าอัตลักษณ์ของซูบแต้มอีสาน ที่มักเขียนหรือปรากฏอยู่ด้านนอกสิม อันเนื่องมาจาก

4.1 สิมอีสานมีพื้นที่จำกัด มีมุมมอง และแสงสว่างภายในไม่เพียงพอ ทำให้ดูเรื่องราวได้ลำบากไม่ชัดเจน

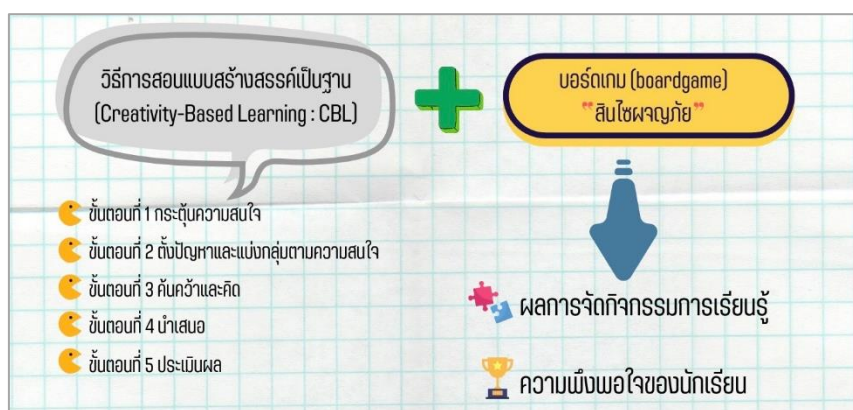
4.2 ในด้านประโยชน์ทางการใช้สอยของสินค้านั้นเพื่อประกอบ พิจารณารวมของพระภิกษุสงฆ์โดยเฉพาะเท่านั้น

4.3 เพื่อให้บุคคลที่ผ่านไปมาหรือชาวราสที่กำลังร่วมพิธีกรรมโดยรอบอยู่ด้านนอกสมีได้มีความรู้ความเข้าใจเรื่องราว และเป็นคติสอนคุณธรรม ฯลฯ

4.4 เพื่อเสริมสร้างบรรยากาศของความศักดิ์สิทธิ์ ให้แก่สถานที่สัมน และความงามทางด้าน สุนทรียภาพ

5. วรรณกรรมเรื่องสินไซ (วรเมธ ชัยมงคล, 2559) ได้กล่าวถึงวรรณกรรมสินไซไว้ว่า “สินไซ ” หรือ ”สังข์สินไซ ” เป็นวรรณกรรมท้องถิ่นอีสานที่มีความยิ่งใหญ่และได้แพร่กระจายอยู่ในภาคอีสานและประเทศลาวเป็นเวลานาน มีเนื้อหา สอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมการปกครองและศาสตร์ต่างๆ และเพื่อให้เผยแพร่ให้แก่ประชาชนทั่วไป ที่แม้จะไม่ได้เรียน หนังสือให้สามารถรับรู้เรื่องราวได้ จึงได้แปรรูปวรรณกรรมออกมาด้วยวิธีการที่หลากหลาย เช่น การร้องหมอลำ เพลงแหล่ หนังประโมทัย (หนังตะลุงอีสาน) ภาพจิตรกรรมและอื่นอื่น โดยเฉพาะการทำให้เป็นรูปปั้น ที่เจตนาแต่งลายภายนอกสีม แสดง ถึงเจตนาของความศรัทธาที่อยากจะให้สัมผัสศรัทธาในพุทธศาสนา ได้เข้าถึงเรื่องราวของวรรณกรรมดังกล่าว

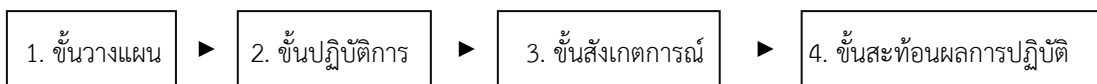
6. กรอบและแนวคิดในงานวิจัย



ภาพที่ 1. แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย

■ วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) โดยการนำหลักการและขั้นตอนของการวิจัยปฏิบัติตามแนวคิดของ Kemmis & McTaggart เป็นแนวทาง ในการดำเนินการวิจัย มี 4 ขั้นตอนดังนี้



ผู้เข้าร่วมการวิจัย

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนประชารัฐวิทยาเสริม
จำนวน 25 คน โดยใช้การเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) ซึ่งพิจารณาจากการตัดสินใจของผู้วิจัยเอง ลักษณะ
ของกลุ่มที่เลือกเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย เนื่องด้วยกลุ่มเป้าหมายกลุ่มนี้มีพื้นฐานทางด้านการเรียนรู้ แล้วแต่มี
กระบวนการคิดสร้างสรรค์ที่ควรต้องพัฒนา

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 1 หน่วย 3 แผน จำนวน 8 ชั่วโมง แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน 5 ขั้นตอน ในการดำเนินกิจกรรมในแต่ละวงจรปฏิบัติการ โดยแผนการจัดการเรียนรู้สิ้นไขผลงายในแต่ละวงจรปฏิบัติการมีดังต่อไปนี้

- 1.1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง นักสืบสืบอีสาน (2 ชั่วโมง)
- 1.2) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง อุปแต้มคืออะไรรู้ไหมเธอจำ (3 ชั่วโมง)
- 1.3) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง สินไชยยอดนักสืบ (3 ชั่วโมง)

2. เครื่องมือที่ใช้การเก็บข้อมูล

- 2.1) แบบบันทึกหลังการจัดการเรียนรู้
- 2.2) แบบประเมินผลการจัดการเรียนรู้ ใช้บันทึกผลการประเมินตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านความรู้ (K) ด้านทักษะ (S) และด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)
- 2.3) แบบสอบถามความพึงพอใจ

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยกำหนดการเก็บรวบรวมข้อมูลจากข้อมูลการปฏิบัติกับกลุ่มตัวอย่าง เป็นวงรอบปฏิบัติการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จำนวน 3 แผน ดำเนินการใน 3 วงรอบ ดังนี้

1) ปฐมนิเทศ โดยดำเนินการก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และไม่รวมเป็นเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการเรียนรู้ดำเนินการเพื่อให้ให้นักเรียนได้เข้าใจแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ความสำคัญของการเรียนรู้ บทบาทนักเรียน บทบาทครู

2) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวงรอบที่ 1 ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมชุดแรก และคอยสังเกตการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผ่านแบบประเมินผลการจัดการเรียนรู้ และแบบประเมินผลงานของนักเรียน แล้วนำข้อมูลจากการเก็บรวบรวมข้อมูลมาทำการวิเคราะห์เพื่อให้ได้ข้อเสนอแนะและแนวทางแก้ไขไปปรับปรุง

3) นำข้อมูลที่ได้จากการเก็บข้อมูลในระหว่างดำเนินการ ด้วยการเครื่องมือต่าง ๆ มาแจกแจงวิเคราะห์การดำเนินการในวงรอบที่ 1 เพื่อให้เห็นสภาพการดำเนินการ และผลการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อนำไปสู่การหาข้อปรับปรุงแนวการจัดการเรียนรู้ในวงรอบที่ 1

4) กำหนดแนวทางในการดำเนินงานในวงรอบที่ 2 ปรับปรุง เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินงาน

5) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวงรอบที่ 2 ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมชุดที่ 2 และคอยสังเกตการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผ่านแบบประเมินผลการจัดการเรียนรู้ และแบบประเมินผลงานของนักเรียน แล้วนำข้อมูลจากการเก็บรวบรวมข้อมูลมา ทำการวิเคราะห์วิจารณ์เพื่อให้ได้ข้อเสนอแนะและแนวทางแก้ไขไปปรับปรุง

6) นำข้อมูลที่ได้จากการเก็บข้อมูลในระหว่างดำเนินการ ด้วยการเครื่องมือต่าง ๆ มาแจกแจงวิเคราะห์การดำเนินการในวงรอบที่ 1-2 เพื่อให้เห็นสภาพการดำเนินการ และผลการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อนำไปสู่การหาข้อปรับปรุงแนวการจัดการเรียนรู้ในวงรอบที่ 1-2

7) กำหนดแนวทางในการดำเนินงานในวงรอบที่ 3 ปรับปรุง เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินงาน

8) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวงรอบที่ 3 ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมชุดที่ 3 และคอยสังเกตการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผ่านแบบประเมินผลการจัดการเรียนรู้ และแบบประเมินผลงานของนักเรียน แล้วนำข้อมูลจากการเก็บรวบรวมข้อมูลมา ทำการวิเคราะห์วิจารณ์เพื่อให้ได้ข้อเสนอแนะและแนวทางแก้ไขไปปรับปรุง

9) ประเมินความพึงพอใจหลังเรียน

10) นำข้อมูลทั้ง 3 วงรอบมาวิเคราะห์ ประเมินผลการดำเนินการ ศึกษาข้อสังเกต ที่ค้นพบ ปัญหาและแนวทาง พัฒนางานวิจัยครั้งต่อไป

11) สรุปผลการวิจัย และรายงานผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทราบกระบวนการปฏิบัติ ตามกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ โดยวิเคราะห์เชิงปริมาณและคุณภาพ ดังนี้

1) การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ วิเคราะห์ข้อมูลจากเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลต่าง ๆ นำมาวิเคราะห์ให้เห็นเป็นข้อมูลเชิงเนื้อหาในกระบวนการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เรื่อง สิ้นชีพผจญภัย โดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม ว่ามีข้อดีหรือปัญหาอย่างไร และหาแนวทางแก้ไข ปรับปรุงให้ดียิ่งขึ้น โดยนำเสนอในรูปแบบของความเรียง

2) การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ใช้การรวบรวมคะแนนจากเครื่องมือวัดที่เป็นปริมาณ ได้แก่ วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินผลงาน แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน นำข้อมูลมาหาค่าเฉลี่ย ร้อยละ และเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 แล้วนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียง

■ ผลการวิจัยและการอภิปรายผล

ผลการวิจัย

1. ผลของการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เรื่อง สิ้นชีพผจญภัย โดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม

1.1. การสะท้อนผลการปฏิบัติงานในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม

ขั้นที่ 1 ขั้นกระตุ้นความสนใจ จากการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวงจรการปฏิบัติการที่ 1 พบว่า รูปแบบของเกม “บิงโกสีม้อสนัน” ที่นำมาจัดกิจกรรมเป็นเกมที่ค่อนข้างไม่น่าสนใจ เพราะนักเรียนเคยเล่นเกมรูปแบบนี้ มาก่อนแล้วจึงคาดการณ์ได้ง่าย และอาจทำให้นักเรียนบางส่วนขาดความสนใจในกิจกรรม ในวงจรปฏิบัติการที่ 2 พบว่า นักเรียนได้เล่นการดัดเกมรูปแบบที่ไม่เคยเล่นมาก่อน โดยเกม “ตามล่าพญายักษ์” เป็นการเล่นการดัดเกมที่ทำให้นักเรียนทุกคน ได้มีส่วนร่วม และมีเนื้อหาเรื่องสิ้นชีพผจญภัยในเกม ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากการเล่น และเชื่อมโยงเข้าสู่เนื้อหาได้ง่าย ในวงจรปฏิบัติการที่ 3 เป็นการนำรูปแบบของเกมกระดานมาผสมกับการดัดเกม พบว่าในวงจรปฏิบัติการนี้ นักเรียนมีความ เข้าใจในเนื้อหามากยิ่งขึ้น มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม และกระบวนการวางแผนการทำงานเป็นทีมที่เห็นได้ชัด ส่งผลให้การ นำเข้าสู่เนื้อหาได้เร็ว

ขั้นที่2 ขั้นตั้งปัญหา ในวงจรปฏิบัติการที่ 1 พบว่าเนื่องจากเนื้อหาทำมีรายละเอียดเยอะ ในการตั้งประเด็นปัญหาจึง ค่อนข้างกว้าง นำมาซึ่งการตั้งประเด็นที่จะศึกษาไม่ตรงกับเนื้อหา ครูจึงควรคอยชี้แนะและให้คำปรึกษาในกระบวนการนี้ ใน วงจรปฏิบัติการที่ 2 และ 3 พบว่านักเรียนสามารถตั้งปัญหาที่ใกล้ตัว จากเรื่องที่ตนศึกษาจริง จึงทำให้ได้ประเด็นที่น่าสนใจ และมีความหลากหลาย

ขั้นที่3 ขั้นค้นคว้าและคิด ในวงจรปฏิบัติการที่ 1 การค้นคว้าข้อมูลของนักเรียน ยังขาดความละเอียดของเนื้อหาใน บางกลุ่ม เนื่องจากแหล่งข้อมูลที่นำมาแตกต่างกัน ในวงจรปฏิบัติที่ 2 จึงให้นักเรียนมีกระบวนการทำงานเริ่มจากรายบุคคล ให้ นักเรียนศึกษาผลงานของตนเองก่อน แล้วจึงนำมารวมเป็นกระบวนการกลุ่ม วิธีนี้ทำให้นักเรียนศึกษาข้อมูลจริงจัง และเห็น คุณค่าของผลงานมากขึ้น นักเรียนมีความตั้งใจในการทำงาน สามารถทำงานในกระบวนการกลุ่มได้ดี ในวงจรปฏิบัติที่ 3

นักเรียนมีการระดมความคิดและเสนอข้อมูล แสดงความคิดเห็นช่วยกัน มีการจัดลำดับข้อมูลที่สำคัญ และคัดเลือกข้อมูลที่ดีที่สุดนำมาใช้ในการทำงาน มีการแบ่งหน้าที่ในการทำงานชัดเจน กล้าคิด กล้าทำ และกล้านำเสนอแนวความคิดมากขึ้น

ขั้นที่4 ขั้นนำเสนอ ในวงจรปฏิบัติการที่ 1 นักเรียนบางกลุ่ม ยังมีแนวความคิดเกี่ยวกับการนำเสนอในรูปแบบเดิม ๆ ที่เป็นการนำเสนองานเพื่อคะแนน ทำให้นักเรียนขาดความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอผลงาน บรรยายภาคในการนำเสนอยังมีความกดดันผู้ฟังยังกังวลกับการนำเสนอของกลุ่มตนเองจนไม่ได้ให้ความสนใจกลุ่มที่กำลังนำเสนออยู่ ในวงจรปฏิบัติการที่ 2 จึงปรับเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอ เป็นการเล่าเรื่องราวจากผลงานต่อกัน ทำให้นักเรียนทุกคนให้ความสนใจกับการนำเสนอผลงาน เพราะจะต้องคิดเรื่องราวต่อเนื่องกัน การนำเสนอรูปแบบนี้ นักเรียนจะได้ทำเสนอทุกคน และจะทำให้ให้นักเรียนมองเห็นความสำคัญของตนเองต่องานส่วนรวม สำหรับวงจรการปฏิบัติที่ 3 นักเรียนมีการวางแผนและสามารถสร้างผลงานได้ตามระยะเวลาที่กำหนด เมื่อรูปแบบการนำเสนอมีความอิสระมากขึ้น นักเรียนจึงมีความคิดสร้างสรรค์ กล้าที่จะพูดและทำในสิ่งที่แตกต่าง ทำให้ผลงานมีความหลากหลายน่าสนใจ

ขั้นที่5 ขั้นประเมินผล ในวงจรปฏิบัติการที่ 1 นักเรียนยังประเมินผลงานไม่ตรงตามสภาพจริง เนื่องจากกลัวเสียคะแนนเก็บและยังให้เหตุผลของการประเมินไม่ได้ ซึ่งในวงจรปฏิบัติการที่ 2 ครูได้ยกตัวอย่างการประเมินผลจากสถานการณ์จริง พร้อมทั้งยกตัวอย่างเหตุผล ทำให้นักเรียนเข้าใจหลักการประเมินตนเอง และสามารถประเมินกระบวนการทำงานของตนเองและกลุ่มได้ ในวงจรปฏิบัติที่ 3 นักเรียนสามารถประเมินตนเองและผู้อื่น โดยใช้หลักการเหตุและผลมาประกอบได้ สามารถวิเคราะห์ปัญหาในการทำงาน และวิธีการแก้ไข เพื่อปรับใช้ในครั้งต่อไปได้

1.2 ผลการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สินไซพญญภัย โดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม หลังจากที่ได้วิจัยจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง สินไซพญญภัย ผู้วิจัยได้อภิปรายผลการประเมินทักษะการปฏิบัติงานจาก กิจกรรมการเรียนรู้ตามหน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่องการสินไซพญญภัย จำนวน 3 แผนการเรียนรู้ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง นักสืบลิมอีสาน, แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ฮูปแต้มคืออะไรรู้ไหมเธอจำ, แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง สินไซยอดนักสืบ โดยมีผลการจัดการเรียนรู้ ที่แบ่งการประเมินออกเป็น 3 ด้านได้แก่ ด้านความรู้ (K) ด้านทักษะกระบวนการ (S) ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) ซึ่งผู้วิจัยขอเสนอผลการศึกษาและอภิปรายผลให้นักเรียนมีคะแนนผลงานเฉลี่ยไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป ดังตารางรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงผลการประเมินการจัดการเรียนรู้ เรื่องสินไซพญญภัยโดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม

ประเด็นการประเมิน	ความคิด สร้างสรรค์	ความ สวยงาม	ความ สะอาด	รวม	ระดับคุณภาพ	จำนวน นักเรียนที่ผ่าน เกณฑ์ 70 %
	4 คะแนน	4 คะแนน	2 คะแนน	10 คะแนน		
แผนการเรียนรู้ที่ 1	2.88	3.12	2	8	ดี	25
แผนการเรียนรู้ที่ 2	3.6	2.24	2	7.84	ผ่านเกณฑ์	25
แผนการเรียนรู้ที่ 3	3.72	3.6	2	9.32	ดีมาก	25
รวม	10.2	8.52	6	25.14	ดี	25
$\bar{X}$	3.4	2.84	2	8.38		25
ร้อยละ	85	71	100	83.8		100

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์จากผลงานนักเรียนด้านทักษะการปฏิบัติงานโดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง สิ้นชีพผจญภัย นักเรียนผ่านเกณฑ์จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ของนักเรียนทั้งหมด มีคะแนนเฉลี่ย 8.38 คิดเป็นร้อยละ 83.8 จากแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-3 คะแนนเต็ม 10 คะแนน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง สิ้นชีพผจญภัย เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้คะแนนสูงสุดโดยมีค่าคะแนนเฉลี่ย 9.32 คิดเป็นร้อยละ 90.32 และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง อุปถัมภ์คืออะไรรู้ไหมเธอจำ ได้คะแนนต่ำสุดโดยมีค่าคะแนนเฉลี่ย 7.84 คิดเป็นร้อยละ 70.84 นักเรียนมีคะแนนทักษะด้านความรู้และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ผ่านเกณฑ์ที่ผู้วิจัยได้ตั้งไว้คือ จำนวนร้อยละของทุกแผนคิดเป็นร้อยละ 100

2. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม โดยใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า) Rating Scale (ที่มีรายการให้ประเมินระดับความคิดเห็น 5 ระดับ โดยมีผลความพึงพอใจดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม

ประเด็นการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
ด้านกระบวนการและขั้นตอนการสอน	4.72	0.36	มากที่สุด
ด้านสิ่งอำนวยความสะดวกและให้บริการการเรียนรู้	4.75	0.27	มากที่สุด
ด้านคุณภาพและเนื้อหาการเรียนการสอน	4.68	0.22	มากที่สุด
รวม	4.71	0.03	มากที่สุด

จากตารางที่ 9 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม เรื่องสิ้นชีพผจญภัย ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนประชารัฐวิทยาเสริมจำนวน 25 คน พบว่า แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน โดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.71, S.D.= 0.0) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยที่สูงที่สุด คือ ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก และให้บริการการเรียนรู้ ($\bar{X}$ = 4.75, S.D.= 0.27) ด้านกระบวนการและขั้นตอนการสอน ($\bar{X}$ = 4.72, S.D.= 0.36) และด้านคุณภาพและเนื้อหาการเรียนการสอน ($\bar{X}$ = 4.68, S.D.= 0.22) ตามลำดับ จึงสรุปได้ว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม เรื่องสิ้นชีพผจญภัย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ทั้งในเรื่องกระบวนการสอน เนื้อหา และสื่อบอร์ดเกม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.71 แปลผลได้ว่าอยู่ในระดับมากที่สุด



ภาพที่ 2. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสินไซผจญภัยโดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม

อภิปรายผล

จากการวิจัยผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง สินไซผจญภัย การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) อภิปรายผลไว้ ดังนี้

1) ผลการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สินไซผจญภัย โดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง สินไซผจญภัย มีผลสัมฤทธิ์จากผลงานนักเรียนด้านทักษะกระบวนการทำงาน (Skill) คิดเป็นร้อยละ 100 อยู่ในระดับผ่านเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือ ให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป ทั้งนี้เนื่องจากจัดการเรียนรู้ เรื่อง สินไซผจญภัย โดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม ได้เน้นให้นักเรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้จากการเล่นบอร์ดเกม ที่เชื่อมโยงไปสู่เนื้อหาที่จะเรียน นักเรียนได้ตั้งประเด็นปัญหา เลือกเนื้อหาที่จะศึกษา และได้ศึกษาค้นคว้าเรียนรู้ด้วยตนเอง แล้วนำองค์ความรู้มาต่อยอดสร้างสรรค์นวัตกรรม เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับรูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยครูเป็นผู้จัดกิจกรรม ดำเนินเกม สร้างบรรยากาศให้ห้องเรียนเป็นพื้นที่ปลอดภัยที่นักเรียนสามารถคิดและทำในสิ่งที่แปลกใหม่ได้ ครูมีหน้าที่เปิดประเด็นคำถาม ให้คำปรึกษาและเป็นผู้คอยอำนวยความสะดวกแก่นักเรียน ส่วนกระบวนการเรียนรู้และทักษะการสร้างสรรค์ชิ้นงานจริงนักเรียนเป็นผู้ปฏิบัติเองจากการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลด้วยตนเอง และกระบวนการทำงานแบบกลุ่ม นักเรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง ในการสร้างสรรค์ชิ้นงาน จากการคิดสร้างสรรค์ออกแบบผลิตภัณฑ์จากอุปสรรค อันจะเป็นทักษะการเรียนรู้ที่คงทน และเกิดทักษะการทำงานอย่างเป็นระบบ เกิดประสบการณ์จากการเรียนรู้ในห้องเรียน เกิดการเรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น เข้าใจความแตกต่างระหว่างบุคคล สามารถปรับประยุกต์องค์ความรู้ไปใช้ได้ในชีวิตจริง และสอดคล้องกับทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 อีกทั้งยังเกิดทักษะความรู้และทักษะอาชีพจากการสร้างสรรค์ชิ้นงานและการนำเสนอผลงาน ซึ่งสอดคล้องกับอัมพร เลิศณรงค์ (2558 : 101) ได้ทำการพัฒนารูปแบบการเรียนภาษาไทยโดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง การเขียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัย พบว่า รูปแบบการเรียนภาษาไทยโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง การเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ E1/E2 เท่ากับ 87.62/81.90 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2) ความสามารถในการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนที่พัฒนาขึ้น สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) ความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนที่พัฒนาขึ้น สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และผลจากการนำบอร์ดเกมเข้ามาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน จะเห็นได้ว่าบอร์ดเกมสามารถสนับสนุนในขั้นกระตุ้นการเรียนรู้ ซึ่งเป็นขั้นแรกของรูปแบบการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์เป็นฐาน

ช่วยส่งเสริมให้บรรยากาศในชั้นเรียนเป็นไปอย่างสนุกสนาน นักเรียนให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับ สกฐ สุธศิริ (2550) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรู้ แบบ Game Based Learning ผลการศึกษาพบว่า 1.กลุ่มทดลองมีความรู้สึกลอยการเรียนรู้เมื่อทราบว่าตนจะได้เรียนโดยมีเกมเป็นสื่อการเรียนรู้ ในขณะที่กลุ่มควบคุมรู้สึกเฉยๆเมื่อทราบว่าตนจะได้เรียนแบบบรรยาย 2. ระดับความรู้ทั้งในส่วนของความจำและความเข้าใจของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม 3. กลุ่มทดลองมีความคิดเห็นว่าคุณมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างมากในขณะที่กลุ่มควบคุมมีความคิดเห็นว่าคุณมีส่วนร่วมในการเรียนรู้น้อย 4. กลุ่มทดลองมีความคิดเห็นว่าคุณทำให้ตนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง 5. กลุ่มทดลองรู้สึกสนุกสนานไปกับการเรียนตลอดเวลาที่เรียน ในขณะที่กลุ่มควบคุมรู้สึกเฉยๆหรือไม่สนุกสนานไปกับการเรียน 6. กลุ่มทดลองมีความคิดเห็นว่าคุณมีบทบาทน้อยในการเรียนรู้ ในขณะที่กลุ่มควบคุมมีความคิดเห็นว่าคุณมีบทบาทมากในการเรียนรู้ อย่างไรก็ตามการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Game Based Learning มาช่วย ต้องอาศัยเวลาและควรต้องออกแบบอย่างระมัดระวัง ควรนำเกมที่คุณออกแบบมาทดลองใช้หลายๆครั้งเพื่อให้แน่ใจว่าเกมนั้นยังคงเนื้อหาที่สำคัญทั้งหมดของกิจกรรม สร้างความสนุกสนานและสร้างความมีส่วนร่วมให้แก่ผู้เรียนได้ สามารถนำเอาเกม Game Based Learning ไปใช้เพื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้อื่นๆได้

2) ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม

ผลการวิจัยพบว่า คะแนนจากการตอบแบบสอบถามเพื่อวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม มีค่าเฉลี่ย 4.71 แสดงให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม อยู่ในระดับมากที่สุด

ด้านการบริหารและขั้นตอนการสอน พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.72$) กล่าวคือ เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้ตามความสนใจ มีรูปแบบกิจกรรม เทคนิควิธีการที่หลากหลาย ที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีอิสระทางการเรียนรู้ มีกิจกรรมที่ฝึกทักษะในด้านต่างๆ เช่น กระบวนการทำงานเป็นทีม การวางแผน ความคิดสร้างสรรค์ และการนำองค์ความรู้ไปต่อยอดสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ๆ ซึ่งสอดคล้องกับ รักชน พุทธรังสี (2560) ได้ศึกษาการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง ผลการวิจัยพบว่า กระบวนการประยุกต์บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง สามารถใช้พัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงได้แก่ 1) ความสามารถในการใช้ภาษา 2) ความพร้อมของอารมณ์และความรู้สึก 3) ความพร้อมของประสาทสัมผัส 4) สมาธิ 5) ความสามารถในการสังเกต 6) ความจำ 7) ความเข้าใจ 8) ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ 9) ความกล้าแสดงออก และ 10) การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า และสอดคล้องกับ David John Cameron, 2004 ได้ทำการศึกษาในหัวข้อเรื่อง Giving Games a Day Job : Developing a Digital Game Based Resource for Journalism Training ผลจากการวิจัยพบว่า Game Based Learning ช่วยให้ผู้เรียน เกิดทักษะของการเป็นนักเขียน ช่วยลดเวลาในการฝึกอบรม ช่วยให้ผู้เรียนตื่นตัวอยู่เสมอ และช่วยให้ผู้เรียนมีการตัดสินใจแก้ไขปัญหาอย่างมีเหตุผล ดังนั้นผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม สามารถส่งผลให้นักเรียนได้พัฒนาศักยภาพรอบด้าน และส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อวิชาที่เรียนด้วย

ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก และให้บริการการเรียนรู้ พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.75$) กล่าวคือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม จำเป็นต้องมีการเตรียมสื่อ และสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆให้นักเรียน เพราะบรรยากาศในการเรียนรู้ เป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้นักเรียนทำกิจกรรมได้อย่างเต็มศักยภาพ ดังนั้นการนำบอร์ดเกม มาเป็นตัวช่วยในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นอกจากจะสร้างบรรยากาศแห่งการเรียนรู้แล้ว ยังเป็นสิ่งที่กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในเนื้อหาที่เรียน ทั้งนี้ครูผู้สอนที่มีหน้าที่จัดกิจกรรมคอยให้บริการทางการเรียนรู้จึงควรมีการเตรียมการที่ดี เตรียมแผนเพื่อรับมือกับปัญหาที่จะเกิดขึ้น เพื่อให้บรรยากาศในการเรียนรู้เป็นไปตามแผนการจัดการเรียนรู้มากที่สุด

ด้านคุณภาพและเนื้อหาการเรียนการสอนพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.68$) กล่าวคือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสร้างสรรคเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม มีการสอดแทรกเนื้อหาในกิจกรรมการเรียนรู้ทุกขั้นตอน

ส่งผลให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจจากกิจกรรมต่างๆ ที่เน้นการบวนการคิด การวางแผน และต่อยอดองค์ความรู้ นักเรียนได้พัฒนาทักษะต่างๆ และสามารถนำความรู้ไปต่อยอดความคิดสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี

เมื่อพิจารณารายด้านจากแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนของนักเรียนจะเห็นว่า ด้านที่นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุดคือด้านสิ่งแวดล้อมความสะดวก และให้บริการการเรียนรู้ รองลงมาคือด้านกระบวนการและขั้นตอนการสอน และด้านคุณภาพและเนื้อหาการเรียนการสอนตามลำดับ กล่าวคือนักเรียนจะพึงพอใจเกี่ยวกับด้านคุณภาพและเนื้อหาการเรียนการสอน เนื่องจากการนำบอร์ดเกมมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นกิจกรรมที่แปลกใหม่ และนักเรียนสามารถเข้าถึงได้ในกิจกรรมสนทนาการทั่วไปที่ไม่เกี่ยวกับการเรียนการสอน เมื่อมีการนำบอร์ดเกมที่มีลักษณะเนื้อหาเกี่ยวกับบทเรียน นักเรียนจึงรู้สึกว่าการเรียนรู้นี้เป็นพื้นที่ที่คุ้นเคย และปลอดภัย จากการที่ครูลดบทบาทการเป็นผู้ตัดสิน เป็นผู้ดำเนินกิจกรรม และคอยให้คำปรึกษา ให้นักเรียนมีอิสระทางความคิด และกล้าลงมือทำ ทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจในวิชามากที่สุด และด้านที่นักเรียนมีความพึงพอใจน้อยที่สุดคือ ด้านคุณภาพและเนื้อหาการเรียนการสอน เมื่อตรวจสอบรายละเอียดในแบบสอบถามด้านนักเรียน พบว่าแหล่งข้อมูลและวิธีการสืบค้นข้อมูลของนักเรียนแต่ละคน มีความแตกต่างกัน อีกทั้งเนื้อหาที่ค่อนข้างกว้าง อาจทำให้นักเรียนบางส่วนสืบค้นข้อมูลได้ไม่ครบถ้วน ส่งผลให้กิจกรรมการเรียนรู้มีความผิดพลาดทางด้านเนื้อหาได้ และการที่จะนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม ไปพัฒนาหรือปรับใช้ในการเรียนการสอนวิชาอื่น ครูผู้สอนจึงควรมีการเตรียมการรอบด้าน ทั้งรูปแบบของเกม รูปแบบการดำเนินกิจกรรม รวมทั้งขอบเขตของเนื้อหาที่ชัดเจน เพื่อให้ให้นักเรียนได้เข้าใจในรูปแบบของกิจกรรม และนักเรียนอาจจะต้องการเตรียมตัวทำความเข้าใจในรูปแบบของกิจกรรม และให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมด้วย

ดังนั้นสรุปได้ว่าในการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม ครูควรมีแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ละเอียดถี่ถ้วน มีการเตรียมการในการออกแบบและสร้างเกมให้สอดคล้องกับเนื้อหา ทดลองใช้ในหลากหลายมิติ เพื่อให้ได้บอร์ดเกมที่มีคุณภาพ สอดคล้องกับ สกส. สุขศิริ (2550) ที่ทำการศึกษาผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรู้แบบ Game Based Learning ได้ให้ข้อเสนอแนะไว้ว่า การออกแบบหลักสูตรลักษณะ Game Based Learning นั้นต้องอาศัยเวลาและควรต้องออกแบบอย่างระมัดระวัง ควรนำเกมที่ออกแบบมาทดลองใช้หลายๆ ครั้งเพื่อให้แน่ใจว่าเกมนั้นยังคงเนื้อหาที่สำคัญทั้งหมดของหลักสูตร สร้างความสนุกสนานและสร้างความมีส่วนร่วมให้แก่ผู้เรียนได้ ขอบเขตของเนื้อหาเป็นสิ่งที่ครูผู้สอนจะต้องศึกษาเพื่อมาสังเคราะห์ให้เป็นเนื้อหาที่เข้าใจง่าย เพราะบทเรียนที่กว้างอาจทำให้นักเรียนได้ข้อมูลหลักไม่ครบถ้วน ซึ่งอาจส่งผลต่อการนำองค์ความรู้เหล่านี้ไปต่อยอด และจากการนำบอร์ดเกมเข้ามาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) เรื่องสีน้ำเงินผจญภัย ทำให้นักเรียนได้เกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวรรณคดีพื้นบ้าน ที่สะท้อนในงานศิลปะท้องถิ่นในรูปแบบของอุปถัมภ์ ได้ตระหนักเห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น และสืบสาน พัฒนาต่อยอดแนวความคิดใหม่ๆ เพื่อให้ศิลปะท้องถิ่นยังคงอยู่ได้ในยุคสมัยใหม่

■ บทสรุปจากการวิจัย

จากการวิจัยผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง สีน้ำเงินผจญภัย การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) อภิปรายผลไว้ ดังนี้

1) ผลจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง สีน้ำเงินผจญภัย พบว่าแนวทางที่เหมาะสมสำหรับโดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ได้แก่ ขั้นที่ 1 ขั้นกระตุ้นความสนใจ ขั้นที่ 2 ขั้นปัญหา ขั้นที่ 3 ค้นคว้าและคิด ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอ และขั้นที่ 5 ขั้นประเมินผล ซึ่งควรให้ความสำคัญกับขั้นกระตุ้นความสนใจ ซึ่งเป็นขั้นตอนแรกของกระบวนการจัดการเรียนรู้ ที่จะเป็นตัวชี้วัดว่านักเรียนสนใจเนื้อหาไม่น้อยเพียงใด โดยการนำบอร์ดเกมเข้ามาช่วยในขั้นที่ 1 ทำให้นักเรียนมีความสนใจในกิจกรรมการเรียนการสอนมากขึ้น พร้อมทั้งยังทำให้บรรยากาศในชั้นเรียนมีความสนุกสนาน นักเรียนได้เกิด

การเรียนรู้จากกิจกรรมการเล่น เกม ได้ศึกษาจากความสนใจของตนเอง และสามารถนำมาพัฒนาปรับปรุงใช้ได้ และการจัดการเรียนรู้การออกแบบทัศนศิลป์ โดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม นี้ช่วยให้นักเรียนมีกระบวนการทำงานอย่างเป็นระบบ เกิดทักษะการทำงานเป็นทีม ทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ และความรับผิดชอบจากวงจรปฏิบัติการที่ 1 วงจรปฏิบัติการที่ 2 และวงจรปฏิบัติการที่ 3 ตามลำดับ โดยมีคะแนนการประเมินทักษะด้านกระบวนการ (Skill) อยู่ในระดับคุณภาพดี ($\bar{X} = 8.38$)

2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีความพึงพอใจต่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม เรื่องสินไซผจญภัย โดยรวมมีค่าเฉลี่ย 4.70 หมายถึงนักเรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด โดยด้านประเมินที่นักเรียนให้คะแนนความพึงพอใจมากที่สุดคือด้านสิ่งอำนวยความสะดวก และให้บริการการเรียนรู้ มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.75 การจัดสิ่งอำนวยความสะดวก และการให้บริการเรียนรู้ต่อผู้เรียน ถือเป็นปัจจัยที่สำคัญต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพราะสื่อการสอนหรือบรรยากาศในชั้นเรียนที่ดี จะทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีด้วย และด้านที่นักเรียนมีความพึงพอใจน้อยที่สุด คือด้านคุณภาพและเนื้อหาการเรียนการสอน มีค่าเฉลี่ย 4.65 ซึ่งเนื้อหาที่นำมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ค่อนข้างกว้าง และมีแหล่งข้อมูลในการสืบค้นน้อย ทำให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่ไม่ครบถ้วน ครูผู้สอนจึงควรมีการรวบรวมเนื้อหาและจัดทำสื่อที่เป็นการให้ข้อมูลที่ละเอียดลงง่ายต่อการศึกษา

■ ข้อจำกัดหรือข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ข้อจำกัด

การวิจัยในครั้งนี้ได้ใช้รูปแบบสร้างสรรค์ร่วมกับบอร์ดเกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งการจะเข้าถึงกิจกรรมการเรียนรู้ได้ครบถ้วน จะต้องอาศัยการจัดสภาพแวดล้อมให้เหมาะสม รวมทั้งการเข้าถึงแหล่งสืบค้นสารสนเทศ แต่เนื่องจากบริบทของสถานศึกษาที่ยังขาดสิ่งอำนวยความสะดวกในการจัดกิจกรรม เช่น จอโปรเจคเตอร์ที่ใช้ในการนำเสนอตัวอย่างผลงาน ระบบอินเทอร์เน็ตที่นักเรียนยังเข้าถึงไม่ครบทุกคน หรือสภาพของห้องเรียนที่อยู่ในช่วงเวลาปรับปรุง จึงเป็นข้อจำกัดที่ครูผู้สอนจะต้องหาวิธีการแก้ปัญหาเพื่อให้กิจกรรมบรรลุตามจุดประสงค์ของการวิจัย

ข้อเสนอแนะ

1) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้ได้ประสิทธิภาพสูงสุด ควรมีเครื่องมือและเทคโนโลยีที่ช่วยในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น จอProjector หรือจอคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ เพื่อช่วยในการยกตัวอย่างผลงาน หรือการนำเสนอผลงานของนักเรียนซึ่งจะได้รูปแบบการนำเสนอผลงานที่หลากหลายมากขึ้น

2) เนื่องจากกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เป็นรูปแบบที่นักเรียนต้องมีการสืบค้นข้อมูล จึงควรมีแหล่งสืบค้นที่นักเรียนทุกคนสามารถเข้าถึงได้ตลอดเวลา

3) การออกแบบและจัดทำบอร์ดเกม ควรมีการศึกษา วางแผนกระบวนการเล่น และนำไปทดลองเพื่อหาข้อบกพร่องของเกม แล้วนำมาปรับแก้ หลายๆครั้งจนได้เกมที่มีข้อบกพร่องน้อยที่สุด จึงจะสามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้ เพราะหากเกิดปัญหาในระหว่างชั้นเรียนจะทำให้กิจกรรมสะดุดและอาจทำให้แผนการเรียนรู้ไม่บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ได้

4) ครูผู้สอนควรมีการวางแผนการจัดการเรียนรู้ในช่วงโม่งเก็บข้อมูลวิจัยให้ชัดเจน เพราะอาจเกิดปัญหามีกิจกรรมของทางโรงเรียนเข้ามาแทรก และทำให้เก็บข้อมูลในการวิจัยไม่ครบ

5) ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบอื่นๆกับกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อศึกษาและนำผลการเปรียบเทียบไปปรับปรุงแผนการจัดกิจกรรมให้มีประสิทธิภาพต่อไป

References

- กฤษณา ทิมสการ. (2562). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้วิธีสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. ค้นเมื่อ 7 พฤษภาคม 2566, จาก <https://www.gotoknow.org>.
- ธีรวิทย์ ศรีมงคล. (2563). บอร์ดเกมกับการสอน. อีสาน. ค้นเมื่อ 7 พฤษภาคม 2566, จาก <https://www.gotoknow.org>.
- มนัส จอมปฐ. (2562). การศึกษาอุปถัมภ์อีสานกลาง เพื่อการสร้างสรรค์กิจกรรมร่วมสมัยอีสาน ชุด พระเวสสันดรชาดก. ค้นเมื่อ 7 พฤษภาคม 2566, จาก <https://ojs.lib.buu.ac.th>.
- มงคล เรืองณรงค์. (2550). การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายวิชา ส 21103 สังคมศึกษา 2. ค้นเมื่อ 7 พฤษภาคม 2566, จาก <http://ednet.kku.ac.th>.
- วัชรวิภา เล่าเรียนดี. (2560). กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อพัฒนาการคิดและยกระดับคุณภาพการศึกษาศตวรรษที่ 21. นครปฐม: เพชรเกษมพรินต์ติ้งกรุ๊ป.
- วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์และกมลรัตน์ ฉิมพาลี. (2559). ห้องเรียนแห่งอนาคต เปลี่ยนครูให้เป็นโค้ช. กรุงเทพฯ: ซีอีโอเคชั่น.
- วีระพงศ์ มีสถาน. (2560). อัตลักษณ์อีสานบ้านเฮา: อุปถัมภ์. ค้นเมื่อ 7 พฤษภาคม 2566, จาก <https://www.isangate.com>.
- วรเมธ ชัยมงคล. (2559). วรรณกรรมพื้นบ้าน “ลิ้นไซ”. ค้นเมื่อ 7 พฤษภาคม 2566, จาก <https://artculture4health.com>.
- สกุล สุขศิริ. (2550). ผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรู้แบบ Game based learning. กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- สิทธิศักดิ์ ภาวตวรโชติ. (2561). เล่นเพื่อรู้ด้วยบอร์ดเกมตะลุยกยุคประวัติศาสตร์. เชียงใหม่: สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 1.
- สุทัศน์ สังคะพันธ์. (2557). อาณาจักรอาเซียน. กรุงเทพฯ: ประกายเพชร.
- สุนทร สันธพานนท์. (2560). ครุยุคใหม่กับการจัดการเรียนรู้สู่การศึกษา 4.0. กรุงเทพฯ: 9119 เทคนิคพรินต์ติ้ง.
- อัมพร เลิศณรงค์. (2558). ศึกษาการพัฒนาแบบการเรียนภาษาไทยโดยใช้ความคิด สร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง การเขียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. พระนครศรีอยุธยา: มหาวิทยาลัยราชภัฏสมเด็จพระเจ้าพระยา.
- David John Cameron, (2004). Giving Games a Day Job : Developing a Digital Game Based Resource for Journalism Training. Retrieved May 7, 2023, from <https://ro.uow.edu.au/theses>.