



วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

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

ดำเนินการวารสารโดย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

การพัฒนาบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในโรงเรียนขนาดเล็กสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา เขต 1

The Development of Board Games to Improve Life skills and Public Mind for Prathomsuksa 4 Students in Small Sized School Under Nakhon Ratchasima Primary Educational Service Area Office 1

ฐิติกาญจน์ บุญรักษา อินทาบัจจ^{1*}, จุฬาพัฒน์ มณีสุวรรณ², ธนาวรรณ นุ่นจันทร์¹, สันต์ รังสรรค์³ และ ณปภัช บรรณาการ⁴

Thitikan Boonraksa Intapaj^{1*}, Churaphat Maneesuwan², Tanawan Nunchan³, San Rangsan³ and Napapach Bannakan⁴

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา^{1*}, สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา เขต 1², สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษาสกลนคร³ และ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงราย⁴

Faculty of Education, Nakhon Ratchasima Rajabhat University, Thailand^{1*}, Nakhon Ratchasima Primary Educational Service
Area Office 1, Thailand², Satun Primary Educational Service Area Office, Thailand³ and Chiang Rai Secondary Educational
Service Area Office, Thailand⁴

Received: March 20, 2025 Revised: June 11, 2025 Accepted: September 30, 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เป็นรูปแบบการวิจัยและพัฒนา มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70 2) เปรียบเทียบทักษะชีวิตและจิตสาธารณะของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังเรียน และ 3) ศึกษาความคิดเห็นของครูผู้สอนและนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนละลมโพธิ์ และโรงเรียนบ้านคนชุม อำเภอนิคมพัฒนา จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 30 คน ได้มาจากการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง จำนวน 5 สัปดาห์ รวมระยะเวลา 10 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) บอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 2) แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้เรื่องทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ 3) แบบประเมินทักษะชีวิต 4 องค์ประกอบ 4) แบบประเมินจิตสาธารณะ และ 5) คำถามสัมภาษณ์นักเรียนและครูที่มีต่อบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การทดสอบค่า t-test dependent และการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนาบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ 81.60/82.40 2) นักเรียนมีค่าเฉลี่ยทักษะชีวิตและจิตสาธารณะหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และ 3) ครูผู้สอนและนักเรียนมีความคิดเห็นทางบวกต่อบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 คือ มีความพึงพอใจมาก นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน ไม่ปฏิเสธการเรียนรู้ และมองเห็นประโยชน์ที่ได้จากการเรียน

คำสำคัญ: บอร์ดเกม; ทักษะชีวิต; จิตสาธารณะ

Abstract

This research is Research and Development that aimed to 1) develop a life skills and public mind board game for 4th students, to have efficiency according to the 80/80 criteria 2) compare life skills and public mind of elementary school students before and after by using a life skills and public mind board game and 3) Study the opinions of teachers and elementary school students towards the Life skills and public mind board game. The sample group was 4th students in the second semester of the academic year 2024 at Lalom Pho School. And Ban Khon Chum School, Mueang District, Nakhon Ratchasima Province, 30 people were selected by purposive sampling. The experiment was conducted in the second semester of the academic year 2024, 2 hour per week, for 5 weeks, for a total of 10 hours. The research instruments consisted of 1) a life skills and public mind board game for 4th grade primary school students. 2) a life skills and public mind learning test, 3) a 4-component life skills assessment, 4) a public mind assessment and 5) interview questions for students and teachers regarding a life skills and public mind board game for 4th students. The statistics used in data analysis were mean ($\bar{X}$), standard deviation (S.D.), t-test dependent, and content analysis. The research results found that: 1) the development of a Life skills and public mind board game for 4th students was effective at 81.60/82.40. 2) the level of life skills and public mind after studying with the Life skills and public mind board game for 4th students was significantly higher than before studying at the statistical level of 0.01 and 3) teachers and students had positive opinions on the Life skills and public mind board game for 4th students, namely, they were very satisfied. Students were enthusiastic about learning, did not refuse to learn, and saw the benefits gained from learning.

Keywords: Board game; Life skills; Public mind

■ บทนำ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานตระหนักถึงความจำเป็นในการพัฒนาและสร้างทักษะชีวิตให้กับผู้เรียนในระบบการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยจัดแนวทางการพัฒนาทักษะชีวิตบูรณาการกับการเรียนการสอนใน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ เพื่อให้ครูสามารถนำไปพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะชีวิตซึ่งเป็นภูมิคุ้มกันแก่เด็กและเยาวชนให้ปลอดภัยจากการครอบงำของสื่อเทคโนโลยี และสามารถตั้งรับการก้าวรุกรอกของสังคมอย่างรู้เท่าทัน (Office of the Basic Education Commission, 2010) ปัจจุบันยอมรับในแวดวงการศึกษาแล้วว่า ทักษะชีวิตเป็นพื้นฐานสำคัญที่ช่วยให้เด็กและเยาวชนเจริญเติบโตอย่างสมดุลและรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นในอนาคต นอกจากการมีทักษะชีวิตแล้วนั้นเด็กและเยาวชนก็พึงได้รับการพัฒนาและปลูกฝังเรื่องจิตสาธารณะด้วยเช่นกัน เพราะเป็นคุณธรรมหนึ่งของพลเมืองที่มีคุณค่าและจิตสำนึกที่จะเป็นปัจจัยหนึ่งทำให้สังคมแข็งแรง มีความเข้มแข็ง การที่บุคคลมีจิตสาธารณะจะส่งผลให้คนในสังคมอยู่ร่วมกันได้อย่างสันติ มีการเอื้อเฟื้อ แบ่งปันซึ่งกันและกัน คำนึงถึงประโยชน์ของส่วนรวมเป็นที่ตั้งมากกว่าตนเอง การปลูกฝังให้เด็กและเยาวชนซึมซับความเป็นจิตอาสาและมีหัวใจที่เป็นจิตสาธารณะนั้น นับเป็นการปลูกฝังคนรุ่นใหม่ ให้มีคุณลักษณะที่ดีในด้านนี้ อันจะนำมาซึ่งการสร้างสรรค์สังคมที่น่าอยู่ต่อไปในอนาคต (Fanchean, 2019)

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาเป็นวิชาหนึ่ง ที่ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้รู้จักคิดเป็น แก้ปัญหาเป็น มีทักษะในการดำเนินชีวิตและจิตสาธารณะ ซึ่งความสำคัญของสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษานี้ช่วยให้ผู้เรียนมีสุขภาพกายและจิตที่เข้มแข็ง เกี่ยวโยงกับทุกมิติของชีวิต อาทิ การเห็นคุณค่าแห่งตน การเห็นคุณค่าในผู้อื่น การสร้างสัมพันธภาพ เป็นต้น โดย

สาระการเรียนรู้นี้มีสมรรถนะเฉพาะหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับทักษะชีวิตโดยตรงคือ การใช้ทักษะในการดำเนินชีวิตและสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่นอย่างมีความสุข อันเป็นการจัดประสบการณ์ให้นักเรียน เห็นคุณค่าแห่งตน จัดการและควบคุมอารมณ์ และการแสดงออกของตนเองให้เหมาะสม และสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น สามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้จากการฝึกฝนให้ผู้เรียนสำรวจตนเอง และบอกความคิดความต้องการ ความรู้สึก ความสามารถ และข้อจำกัดของตนเองในการทำกิจกรรมในชีวิตประจำวันทั้งส่วนตัวและร่วมกับผู้อื่น และปรับปรุงพัฒนาตนเองให้เกิดความมั่นใจและความภาคภูมิใจ รู้จักสังเกตอารมณ์ พฤติกรรม ความรู้สึกของตนเองและบุคคลรอบข้าง แสดงออกด้วยพฤติกรรมที่เหมาะสมตามสถานการณ์อย่างมีเหตุผล หลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่ก่อให้เกิดความขัดแย้ง หรือความไม่สบายใจ ไม่ทำร้ายตนเอง ไม่ทำร้ายผู้อื่น ไม่ทำลายข้าวของ ไม่ตอบโต้ด้วยวิธีการที่รุนแรง มีส่วนร่วมในกิจกรรมของครอบครัวและกลุ่มเพื่อนอย่างมีความสุข และมีสัมพันธภาพที่ดีกับคนอื่นได้ สอดคล้องกับแนวคิดการพัฒนาทักษะชีวิตที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานจึงได้กำหนดแนวทางการเสริมสร้างทักษะชีวิตเพื่อพัฒนาเป็นภูมิคุ้มกันชีวิตให้แก่เด็กและเยาวชนในสภาพสังคมปัจจุบันและเตรียมพร้อมสำหรับอนาคตไว้ 4 องค์ประกอบ ได้แก่ การตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น การคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ การจัดการกับอารมณ์และความเครียด และการสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น

อีกหนึ่งทักษะที่ไม่ควรมองข้ามคือจิตสาธารณะซึ่งเป็นทักษะในการดำเนินชีวิต พัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีคุณภาพ และเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ เนื่องด้วยเป็นคุณลักษณะประการหนึ่งของคนไทยที่พึงประสงค์ทั้งในฐานะพลเมืองในการ การพัฒนาเยาวชนไทยให้มีความรู้คู่คุณธรรมนั้นเป็นสิ่งที่ภาครัฐให้ความสำคัญ ดังปรากฏในคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 นอกจากนี้จิตสาธารณะยังจัดเป็นคุณธรรมที่สำคัญมากจนได้รับการกำหนดให้เป็นวาระแห่งชาติในปี.ศ.2550 ด้วย (Saengarun, 2008) โดยการปลูกฝังจิตสาธารณะให้นักเรียนในสถานศึกษาเพื่อสร้างนิสัยให้มีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบโดยอาศัยการสั่งสอน ฝึกฝน จากบุคคลและสิ่งแวดล้อม หากบุคคลขาดจิตสาธารณะจะทำให้บุคคลนั้นวิกลจริตด้านค่านิยม คุณธรรม จริยธรรม มีพฤติกรรมที่เน่นวัตถุและบริโภคนิยมมากยิ่งขึ้น ให้ความสำคัญกับส่วนตนมากกว่าส่วนรวม และเยาวชนยังเกิดการเลียนแบบและการแสดงออกในทิศทางที่ไม่สร้างสรรค์เช่น ขาดการคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล ขาดความอดทน ขาดความซื่อสัตย์และมีพฤติกรรมที่แสดงออกเกี่ยวกับการเสียสละ สร้างสรรค์งานเพื่อส่วนร่วนน้อยลง (Puenggam, 2007) ดังนั้นการปลูกฝังจิตสาธารณะเป็นนกลไกสำคัญในการขัดเกลาคุณธรรมและ จริยธรรมทางสังคมให้นักเรียนเป็นพลเมืองผู้มีความรับผิดชอบต่อสังคม อันจะเป็นพื้นฐานการเสริมสร้างทักษะชีวิตของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 อย่างสมบูรณ์แบบและเป็นพลเมืองโลกผู้ตระหนักรู้ (Global awareness) ที่มีคุณภาพและเป็นประโยชน์ต่อสังคมได้ต่อไป โดยจิตสาธารณะนี้สามารถพัฒนาร่วมกับทักษะชีวิตได้เนื่องจากมีความเกี่ยวข้องกันโดยตรงเพราะการมีจิตสาธารณะคือการมีส่วนร่วมในสังคม มีความสัมพันธ์ทางสังคมที่ดี เกิดการเชื่อมโยงกับผู้อื่น ช่วยขยายมุมมองที่มีต่อตนเองและผู้อื่นด้วย (Jochum, Davies, Dobbs & Hornung, 2019) จึงควรพัฒนาไปพร้อมกันเพื่อการดำรงชีวิตได้อย่างปกติสุขในสังคมปัจจุบัน

ในการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ที่นักเรียนให้ความสนใจมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง เหมาะสมอย่างยิ่งต่อการฝึกทักษะแก่ผู้เรียนคือการใช้บอร์ดเกมหรือเกมกระดานเพื่อการเรียนรู้มากขึ้นเป็นสื่อการเรียนการสอน นอกจากผู้เรียนจะได้รับความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้จากการเล่นแล้ว ข้อดีหนึ่งของบอร์ดเกมคือมีความท้าทาย เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้ลองผิดลองถูกและมีอำนาจตัดสินใจในการเล่น กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้และเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนด้วย (Intasara, 2019) การใช้บอร์ดเกมประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้ประสิทธิภาพในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดีขึ้น สร้างความรู้สึกที่ดีต่อการเรียนการสอนเพื่อเพิ่มพูนทักษะความสามารถในการคิดหาเหตุผล มีความสัมพันธ์ทางบวกกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ปัจจุบันได้มีการนำบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนในชั้นเรียนเพิ่มมากขึ้นทั้งในและต่างประเทศ เนื่องจากบอร์ดเกมสามารถช่วยพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลาย (Mackay, 2013) โดยในประเทศไทยมีการนำเอาบอร์ดเกมมาใช้เพื่อการพัฒนาการเรียนรู้ เพื่อช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ในประเด็นที่ต้องการผู้เรียนได้เรียนรู้ เพราะได้รับประสบการณ์โดยตรง และกระตุ้นการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ ยังช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ร่วมกันผ่านการมี

ปฏิสัมพันธ์ขณะเล่นเกม ทั้งยังลดอุปสรรคความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตในบางพื้นที่ด้วย (Khammani, 2516) ทั้งนี้กลยุทธ์ที่ดีในการจัดการเรียนรู้ที่จะช่วยให้สร้างกระบวนการเรียนรู้จากประสบการณ์ คือการใช้เทคนิคการตั้งคำถามให้สะท้อนเชื่อมโยง และปรับใช้ ที่กำหนดให้มีการอภิปรายแสดงความรู้สึกนึกคิดและการประยุกต์ความคิดหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละครั้งด้วยคำถามการสะท้อน (Reflect) ถึงความรู้สึกและความคิดที่ได้จากการปฏิบัติกิจกรรมนั้น คำถามเพื่อการเชื่อมโยง (Connect) กับประสบการณ์ในชีวิตที่ผ่านมาหรือที่ใดเรียนรู้ เกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่ขึ้น และ คำถามเพื่อการปรับใช้ (Apply) เพื่อนำมาปรับใช้ในชีวิตประจำวันของตนเอง (Jongnimitsatapohn, & Worranatsudatip, 2013) การตั้งคำถามและสามารถเลือกใช้คำถามที่นำหรือสร้างความสนใจให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดอย่างเหมาะสม เป็นกุญแจสำคัญในการเรียนการสอน ที่จะก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่นำไปสู่การพัฒนาทักษะได้เป็นอย่างดี (Petpradit, 2021)

จากความเป็นมาและรายงานการวิจัยที่ผ่านมาดังกล่าวข้างต้น งานวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาชุดฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้น เพื่อช่วยพัฒนาทักษะชีวิตและจิตสาธารณะให้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นร่วมกับการเรียนวิชาสุขศึกษาหรือพลศึกษาศึกษา ซึ่งเป็นวิชาในหลักสูตรแกนกลาง โดยที่ครูในโรงเรียนนั้นสามารถนำบอร์ดเกมนี้ไปใช้ร่วมในการเรียนการสอนเรื่องการใช้ทักษะในการดำเนินชีวิตและสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่นได้โดยไม่เพิ่มภาระให้ครูโดยเฉพาะครูในโรงเรียนขนาดเล็ก และการนำบอร์ดเกมไปใช้จะช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางด้วยการใช้เทคนิคการตั้งคำถาม แบบ R - C - A เพื่อสอบถามผู้เรียนหลังจากเสร็จสิ้นกระบวนการจัดการเรียนรู้เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่เรียนที่สำคัญที่จะพัฒนาและเสริมสร้างทักษะแก่ผู้เรียนให้ตระหนักรู้และเห็นคุณค่า เกิดการเชื่อมโยงระหว่างการเรียนรู้กับประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน และเห็นความสัมพันธ์กับชีวิตจริงด้วย (Jongnimitsatapohn, & Worranatsudatip, 2013) เป็นไปตามจุดประสงค์หรือตัวชี้วัดการเรียนรู้ของผู้เรียนในแต่ละครั้ง เกิดคุณลักษณะทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ เตรียมพร้อมสำหรับใช้ในสถานการณ์ใหม่ที่อาจเผชิญในอนาคตได้

■ จุดประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่อพัฒนาบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70
- 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะชีวิตและจิตสาธารณะของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จากการใช้บอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ ระหว่างก่อนและหลังเรียน
- 3) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของครูผู้สอนและนักเรียน ที่มีต่อบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

■ หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. ทักษะชีวิตตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

กำหนดทักษะชีวิตเป็นสมรรถนะสำคัญที่ผู้เรียนทุกคนต้องได้รับการพัฒนา เพื่อการสร้างสัมพันธ์กับบุคคลอื่นในสังคม ลึกเลียดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น สามารถจัดการปัญหาต่าง ๆ ในชีวิตได้อย่างเหมาะสม สามารถปรับตัวได้ดีกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม และจัดการกับชีวิตอย่างมีประสิทธิภาพ Office of the Basic Education Commission, 2010) ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ โดยมีพฤติกรรมทักษะชีวิตที่คาดหวังให้เกิดขึ้นในผู้เรียนตามช่วงวัยในระดับประถมศึกษา ดังนี้

องค์ประกอบที่ 1 การตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น หมายถึง การรู้จักความถนัดความสามารถ จุดเด่นและจุดด้อยของตนเอง เข้าใจความแตกต่างระหว่างบุคคล ยอมรับและเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น และมีความ

รับผิดชอบต่อสังคม พฤติกรรมทักษะชีวิตที่คาดหวัง คือ ค้นพบความชอบ ความถนัดและความสามารถของตนเอง, ยอมรับความแตกต่างระหว่างตนเองกับผู้อื่น, เคารพสิทธิของตนเองและผู้อื่น, รักและเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น มีความเชื่อมั่นในตนเองและผู้อื่น และค้นพบจุดเด่น จุดด้อยของตนเอง

องค์ประกอบที่ 2 การคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจและแก้ปัญหา อย่างสร้างสรรค์ หมายถึง การแยกแยะข้อมูลข่าวสาร รู้จักประเมินสถานการณ์รอบตัวด้วยเหตุผล หาทางเลือกและตัดสินใจแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ พฤติกรรมทักษะชีวิตที่คาดหวัง คือ รู้จักสังเกต ตั้งคำถามและแสวงหาคำตอบ, วิเคราะห์ความน่าเชื่อถือของข้อมูลข่าวสารได้สมเหตุสมผล, ประเมินสถานการณ์และนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้, มีจินตนาการและมีความสามารถในการคิดเชื่อมโยง, รู้จากวิพากษ์วิจารณ์บนพื้นฐานของข้อมูลสารสนเทศที่ถูกต้อง และรู้จักวิธีการและขั้นตอนการตัดสินใจและแก้ไขปัญหาที่ถูกต้อง

องค์ประกอบที่ 3 การจัดการกับอารมณ์ และความเครียด หมายถึง เข้าใจและรู้ทันภาวะอารมณ์ของตนเองและผู้อื่น รู้สาเหตุของความเครียด รู้จักวิธีการผ่อนคลายความเครียด ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมที่ก่อให้เกิดอารมณ์ทางลบได้ พฤติกรรมทักษะชีวิตที่คาดหวัง คือ เท่าทันอารมณ์ของตนเอง, ควบคุมอารมณ์ของตนเองได้, จัดการกับอารมณ์ตนเองได้อย่างเหมาะสม, มีวิธีผ่อนคลายอารมณ์และความเครียดให้กับตนเอง, ยุติข้อขัดแย้งในกลุ่มเพื่อนด้วยสันติวิธี และรู้จักสร้างความสุขให้กับตนเอง

องค์ประกอบที่ 4 การสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น หมายถึง การเข้าใจมุมมอง อารมณ์ ความรู้สึกของผู้อื่น สื่อสารและวางตัวอย่างเหมาะสม ใช้การสื่อสารในการสร้างสัมพันธภาพที่ดี ร่วมมือทำงานกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข พฤติกรรมทักษะชีวิตที่คาดหวัง คือ เป็นผู้ฟังที่ดี, ใช้ภาษาและกิริยาที่เหมาะสมในการสื่อสาร, รู้จักเอาใจเขามาใส่ใจเรา, รู้จักแสดงความคิดเห็น, รู้จักความรู้สึกชื่นชมและการกระทำที่ดีงามให้ผู้อื่นรับรู้, รู้จักปฏิเสธต่อรองและร้องขอความช่วยเหลือในสถานการณ์เสี่ยง, ให้ความร่วมมือและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์ และปฏิบัติตามกฎกติกาและระเบียบของสังคม

2.จิตสาธารณะตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้ที่มีสาธารณะคือ ผู้ที่มีลักษณะเป็นผู้ให้และช่วยเหลือผู้อื่นแบ่งปันความสุขส่วนตนเพื่อทำประโยชน์แก่ส่วนรวมเข้าใจ เห็นใจผู้ที่มีความเดือดร้อนอาสาช่วยเหลือสังคมอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมด้วยแรงกายสติปัญญาลงมือปฏิบัติเพื่อแก้ปัญหาหรือร่วมสร้างสรรค์สิ่งที่ดีงามให้เกิดในชุมชนโดยไม่หวังสิ่งตอบแทน มีตัวชี้วัด ดังนี้

1) ช่วยเหลือผู้อื่นด้วยความเต็มใจ โดยไม่หวังผลตอบแทน พฤติกรรมบ่งชี้ คือช่วยพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูทำงานด้วยความเต็มใจ, อาสาทำงานให้ผู้อื่นด้วยกำลังกายกำลังใจและกำลังสติปัญญาโดย หรือไม่หวังผลตอบแทน และแบ่งปันสิ่งของทรัพย์สินและอื่นๆ และช่วยแก้ปัญหาหรือสร้างความสุขให้กับผู้อื่น

2) เข้าร่วมกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อโรงเรียน ชุมชน และสังคม พฤติกรรมบ่งชี้ คือดูแลรักษาสาธารณะ สมบัติและสิ่งแวดล้อมด้วยความเต็มใจ, เข้าร่วมกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อโรงเรียนชุมชนและสังคม และเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อแก้ปัญหาหรือร่วมสร้างสิ่งที่ดีงามของส่วนรวมตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นด้วยความกระตือรือร้น

3. แนวคิดเกี่ยวกับบอร์ดเกม (Board Game)

3.1 ความหมาย คำว่าบอร์ดเกมภาษาไทยเรียกว่าเกมกระดาน โดยมีนักวิชาการหลายท่านได้ให้คำนิยามไว้ดังนี้

Mullarky & Hevner (2017) บอร์ดเกมหมายถึง เกมที่ไม่ใช่เกมที่มีรูปแบบเป็นดิจิทัล โดยเกมเหล่านี้ต้องเล่นบนกระดานเท่านั้น มีอุปกรณ์ในการเล่น โดยผู้เล่นจะต้องนั่งล้อมวงกัน ส่วนใหญ่จะต้องใช้ความคิด หรือช่วยกันวางแผนระหว่างผู้เล่น ในการเล่นเกมบอร์ดเกมนั้นผู้เล่นจะได้ฝึกทักษะการคิดวางแผน

Supraaumpunwong (2018) บอร์ดเกม หมายถึง เกมประเภทหนึ่งที่ล้อมวงกันเล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป โดยแต่ละเกมจะมีเอกลักษณ์เฉพาะที่แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของเกมนั้น

Khumsri, Klin-eam, & Poonpaiboonpipat (2022) กล่าวว่าบอร์ดเกมเป็นเกมการศึกษาในรูปแบบหนึ่งโดยมีลักษณะเป็นการใช้สถานการณ์จำลอง ที่ประกอบด้วย กฎ กติกา วิธีการเล่น และมีจำนวนผู้เล่นทั้งแบบคนเดียวและแบบกลุ่มตามแต่วัตถุประสงค์ของเกม

สรุปได้ว่า บอร์ดเกมหรือเกมกระดานคือเกมประเภทหนึ่ง ที่ต้องเล่นด้วยกันตั้งแต่ 2-10 คน ขึ้นอยู่กับลักษณะเฉพาะของเกมนั้น โดยแต่ละเกมจะมีวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน ระหว่างการเล่นมีอุปกรณ์ต่าง ๆ ประกอบ ซึ่งผู้เล่นได้ฝึกทักษะและเกิดกระบวนการเรียนรู้ใหม่ ๆ ระหว่างการเล่นด้วย

3.2 ความสำคัญและประโยชน์ของบอร์ดเกม นักวิชาการหลายท่าน กล่าวถึงความสำคัญและประโยชน์ของบอร์ดเกมไว้ในประเด็นต่าง ๆ อย่างคล้ายคลึงกัน ดังนี้

Orbe, Roji, Garmendia, & Cuadrado (2018) กล่าวถึงความสำคัญและประโยชน์ของบอร์ดเกมว่าบอร์ดเกมเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถบรรลุเป้าหมายทางการศึกษาได้ มีความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียน ช่วยกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ในการเรียนด้วยบอร์ดเกมผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทั้งทางปัญหาและทักษะทางสังคม ด้วยการเล่นบอร์ดเกมนั้นจะต้องเล่นด้วยกันกับผู้อื่น อาศัยความร่วมมือกัน การยอมรับซึ่งกันและกัน จึงสามารถกระตุ้นการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกว่าการสอนแบบดั้งเดิมที่ต่างคนต่างเรียนรู้

Whittam & Chow (2017) กล่าวว่า การสร้างบอร์ดเกมการศึกษามีส่วนช่วยให้ผู้เรียนได้รับความรู้ผ่านกิจกรรมการแข่งขันหรือกติกาที่กำหนด ขณะเดียวกันผู้เรียนก็สามารถแสดงความคิดเห็นที่หลากหลายได้อย่างอิสระ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้ไปพร้อมกับความเพลิดเพลิน

Smith & Golding (2018) กล่าวถึงความสำคัญ และประโยชน์ของบอร์ดเกมว่าเป็นเกมที่ผู้สอนสามารถเล่นกับผู้เรียนได้ ช่วยสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกันได้ดี รวมถึงเป็นการสร้างทักษะการเรียนรู้ ฝึกสมอง เพิ่มทักษะการเข้าสังคม และฝึกทักษะต่าง ๆ นอกจากนี้ผู้เรียนจะเกิดความเพลิดเพลินผ่อนคลาย และความสนุกสนานในการเรียนรู้

Buranasinvattanukul (2019) กล่าวว่า การนำบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้ในการศึกษาเพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กับความสนุก อันช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการเรียนรู้จนประสบความสำเร็จหรือบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ได้

สรุปได้ว่าความสำคัญและประโยชน์ของบอร์ดเกมเป็นวิธีการที่ช่วยกระตุ้น สร้างแรงจูงใจที่ดีให้ผู้เรียนด้วยความสนุก และเพลิดเพลินในการเรียนรู้ สามารถเรียนรู้ทั้งทักษะทางปัญญา รวมทั้งทักษะด้านอื่น ๆ ได้ด้วย

3.3 องค์ประกอบของการสร้างบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาในประเทศไทย Tangpakdee (2022) สรุปได้ 6 องค์ประกอบ ดังนี้ องค์ประกอบที่ 1 วัตถุประสงค์ในการสร้างบอร์ดเกม ควรเพิ่มขั้นตอนการประเมินความต้องการก่อนกำหนดวัตถุประสงค์เพื่อระบุปัญหาหรือความต้องการให้ชัดเจน องค์ประกอบที่ 2 ผู้เล่นบอร์ดเกม ควรระบุช่วงอายุให้ชัดเจน องค์ประกอบที่ 3 เนื้อหาที่จะนำมาสร้างบอร์ดเกม คือการเพิ่มรายละเอียดการออกแบบบอร์ดเกม องค์ประกอบที่ 4 ระยะเวลาในการใช้บอร์ดเกม คือการกำหนดการใช้เวลาในการเล่นแต่ละครั้ง องค์ประกอบที่ 5 สถานที่ที่จะใช้เล่นบอร์ดเกม เนื่องจากการเขียนแผนการใช้เกม โดยเฉพาะกรณีบอร์ดเกมที่จะใช้ในโรงเรียน จะต้องมีข้อมูลสภาพห้องเรียน จำนวนนักเรียน พื้นที่ที่สามารถเล่นได้ เพื่อจะนำมาออกแบบลักษณะให้เหมาะสมกับบริบท และองค์ประกอบที่ 6 งบประมาณในการสร้างบอร์ดเกม

บอร์ดเกมกับการเรียนรู้ Daul (2014) ได้กล่าวว่า การนำเกมประเภทต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้กับการศึกษาจะทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้ และทักษะต่าง ๆ ได้แก่ 1) ความรู้ในเชิงประจักษ์ (Declarative Knowledge) คือ ผู้เรียนจะได้รับความรู้ที่เกี่ยวกับข้อเท็จจริงทั้งการให้นิยามความหมาย กฎ หรือข้อปฏิบัติต่าง ๆ 2) ความรู้ในเชิงมโนทัศน์ (Conceptual Knowledge) คือ ผู้เรียนจะได้รับความรู้ที่เกี่ยวกับหลักการ แนวคิด ทฤษฎี เพื่อนำไปสู่การจัดประเภท หมวดหมู่ หรือเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างส่วนย่อยของสิ่งต่าง ๆ ได้ 3) ความรู้ในเชิงวิธีการ (Procedural Knowledge) คือ ผู้เรียนจะได้รับความรู้ที่เกี่ยวกับวิธีการหรือการดำเนินงานตามขั้นตอนอย่างใดอย่างหนึ่ง 4) ทักษะการตัดสินใจ (Decision Making) คือ ผู้เรียนจะได้รับทักษะกระบวนการรวบรวมข้อมูล และนำข้อมูลเหล่านั้นมาวิเคราะห์เพื่อเลือก หรือตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่งอย่างมีเหตุผล และ 5) ทักษะการสื่อสารและทักษะทางอารมณ์ (Communication and Soft Skills) คือ ผู้เรียนจะได้รับทักษะการในการพูด การสื่อสาร การเจรจาต่อรอง เพื่อให้เกิดความถูกต้อง และ

สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ สอดคล้อง Surapolchai, Silawan, & Noisopa (2023) ที่กล่าวว่าการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นการเรียนรู้ที่ใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning: GBL) ด้วยการจัดกิจกรรมด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงในการเรียนรู้ในระดับของพฤติกรรมได้แก่ การคิดขั้นสูง (Higher Order Thinking) ได้แก่ การวิเคราะห์ การประเมิน และการสร้างสรรค์ เช่นเดียวกับ Damrongpanich (2023) กล่าวว่า บอร์ดเกมเป็นเกมการศึกษาในรูปแบบหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความสุขในการเรียน และสร้างแรงจูงใจแก่ผู้เรียน มีการจำลองสถานการณ์ ที่มีกฎ กติกา วิธีการเล่น การนำบอร์ดเกมมาใช้ในการเรียนการสอนอย่างเหมาะสม จะสามารถช่วยส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้ได้

สรุปได้ว่า บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือหนึ่งในการจัดการเรียนรู้แก่ผู้เรียน นอกจากการเรียนรู้เนื้อหาแล้ว บอร์ดเกมยังช่วยฝึกทักษะต่าง ๆ ให้แก่ผู้เรียนให้เกิดขึ้นได้ระหว่างการเล่นเกม และผู้เรียนจะเกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านพฤติกรรมขึ้นจากการจำลองสถานการณ์ในบอร์ดเกม ให้ผู้เรียนสามารถนำไปใช้จริงในชีวิตได้

3.4 ประเภทของบอร์ดเกม Silverman (2013) จำแนกเป็น 6 ประเภท ได้แก่ 1) เกมครอบครัว หรือบอร์ดเกมแบบดั้งเดิม (Family Games and Classic Board Games) เป็นบอร์ดเกมที่สร้างขึ้นในช่วงเริ่มต้น มีลักษณะคือการมีกติกาการเล่นไม่ซับซ้อน ไม่เน้นการคิดวางแผน มักเริ่มต้นเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังจุดสิ้นสุด 2) เกมแบบยุโรป (Euro-style Games) มีลักษณะคือใช้เวลาเล่นไม่เกิน 1 ชั่วโมง กฎและกติกาไม่ยุ่งยากซับซ้อน ไม่มีอุปกรณ์ในการเล่นมาก เน้นการมีปฏิสัมพันธ์กัน ซึ่งไม่มีแข่งขัน และการกำจัดผู้เล่นออกจากเกม เป็นเกมสำหรับแก้ปัญหา โดยเก็บคะแนนในการเล่นแต่ละรอบ 3) เกมสร้างชุดไพ่ (Deck-Building Games) มีลักษณะคือการเล่นในลักษณะเกมไพ่ (Card game) โดยผู้เล่นแต่ละคนจะมีไพ่ของตนเองจำนวนหนึ่ง และจะมีไพกองกลางทั้งหมด ซึ่งผู้เล่นแต่ละคนจะต้องออกแบบวางแผนในสร้างไพ่ของตัวเองให้มีคะแนนมากที่สุด 4) เกมวางแผนเชิงนามธรรม (Abstract Strategy Games) มีลักษณะคือการเล่นเป็นฝ่าย โดยแต่ละฝ่ายต้องระดมความคิดในการวางแผน หรือกลยุทธ์ที่จะเอาชนะอีกฝ่าย เกมนี้จะสิ้นสุดลงเมื่อมีฝ่ายแพ้-ชนะ 5) เกมวางแผน (Strategy Games) มีลักษณะคืออาศัยความร่วมมือของผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป โดยบางเกมสามารถเล่นได้ถึง 10 คน ต้องแข่งขันกัน หรือหาแนวทางร่วมกันในเกม โดยส่วนใหญ่เป็นเกมที่ใช้เวลาค่อนข้างนาน และ 6) เกมวางแผนที่ใช้ไพ่ (Card-Based Strategy Games) มีลักษณะคือเกมที่ต่ออาศัยการวางแผนอีกประเภทหนึ่งที่ใช้ไพ่ในการวางแผน ซึ่งมีการสุ่มไพ่นำมาซึ่งโอกาสต่าง ๆ และความสามารถที่เพิ่มขึ้น

4. การตั้งคำถามแบบ R-C-A (Reflect-Connect-Apply)

4.1 ความหมายและความสำคัญ คำถามแบบ R-C-A หมายถึงเทคนิคการตั้งคำถามที่สนับสนุนการจัดการเรียนรู้แบบมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นคำถามที่กระตุ้นให้ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้รับไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเป็นรูปธรรม ด้วยการตั้งคำถามที่สะท้อนประสบการณ์หลังจากเล่นหรือทำกิจกรรมในแต่ละครั้ง มองเห็นความสัมพันธ์ของเหตุการณ์ที่อาจเกิดขึ้นจริงในชีวิตและทบทวนในการแก้ปัญหา รวมทั้งได้แนวคิดใหม่ ๆ ด้วย มีรายละเอียดดังนี้

1) คำถามเพื่อให้ผู้เรียนสะท้อนความรู้สึกหรือมุมมองของตน (R : Reflect) เป็นการถามสิ่งที่ผู้เรียน สังเกต สัมผัส หรือ ถามความรู้สึกของผู้เรียนที่เกิดขึ้น ในขณะที่ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ในชั่วโมงนั้น ๆ

2) คำถามเพื่อให้ผู้เรียนได้คิดเชื่อมโยง (C : Connect) เพื่อให้เกิดการเชื่อมโยง ความสัมพันธ์ระหว่าง ประสบการณ์เดิมกับความคิดที่เกิดจากการเรียนรู้ใหม่ในชั่วโมงนั้น

3) คำถามเพื่อการปรับใช้ (A : Apply) เป็นการนำคำถามถึงสิ่งที่เรียนรู้ใหม่ เพื่อนำไป ปรับใช้ในการเผชิญสถานการณ์ต่าง ๆ ในอนาคต

โดยการใช้เทคนิคของการใช้คำถาม R-C-A นั้นควรจะทำหลังสิ้นสุดกิจกรรมแต่ละครั้ง เริ่มจาก R (Reflect) เพื่อทราบถึงความรู้สึกหรือมุมมองและได้สะท้อนถึงสิ่งที่ได้ จากนั้นคือ C (Connect) เพื่อหาการคิดเชื่อมโยง และจบด้วย A (Apply) เพื่อให้อภิปรายเพื่อการปรับใช้สิ่งที่ได้ประสบมาสำหรับใช้ในสถานการณ์ใหม่ที่อาจเผชิญในอนาคตทั้งระยะสั้นและอนาคตระยะยาว (Jongnimitsatapohn, & Worransudatip, 2013)

4.2 แนวความคิดการพัฒนาทักษะชีวิตและการบูรณาการการสอดแทรกทักษะชีวิตในการเรียนการสอนในรายวิชาที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาทักษะชีวิต เพราะทำให้ผู้เรียนเกิดความเชื่อมโยงระหว่างการเรียนรู้กับประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน มองเห็นความสัมพันธ์ของเหตุการณ์ที่อาจเกิดขึ้นจริงในชีวิตและท้าทายในการแก้ปัญหา ได้ร่วมแบ่งปันความคิดเห็นและประสบการณ์ร่วมกันเพื่อนร่วมชั้นอย่างต่อเนื่อง เป็นการคิดอย่างมีวิจารณญาณนำไปสู่ความเข้าใจที่ลึกซึ้ง และยังเป็นการส่งเสริมการคิดขั้นสูงด้วย ผู้สอนสามารถประยุกต์คำถาม R-C-A ให้เหมาะสมตามจุดมุ่งหมายเป็นตามบริบทของนักเรียนในชั้นเรียน โดยยึดองค์ประกอบของทักษะชีวิต ทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ การตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น การคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจและแก้ไขอย่างสร้างสรรค์ การจัดการกับอารมณ์และความเครียด และการสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีกับผู้อื่น สำหรับการบูรณาการในการเรียนการสอนผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ และการสนทนาอภิปรายในสาระการเรียนรู้ต่างๆ สำหรับระดับชั้นประถมศึกษา (Serbram, Suwanjinda, & Visavateeranon, 2021)

จากหลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องส่งผลให้เกิดกรอบแนวคิดในการวิจัยแสดงดังภาพที่ 1

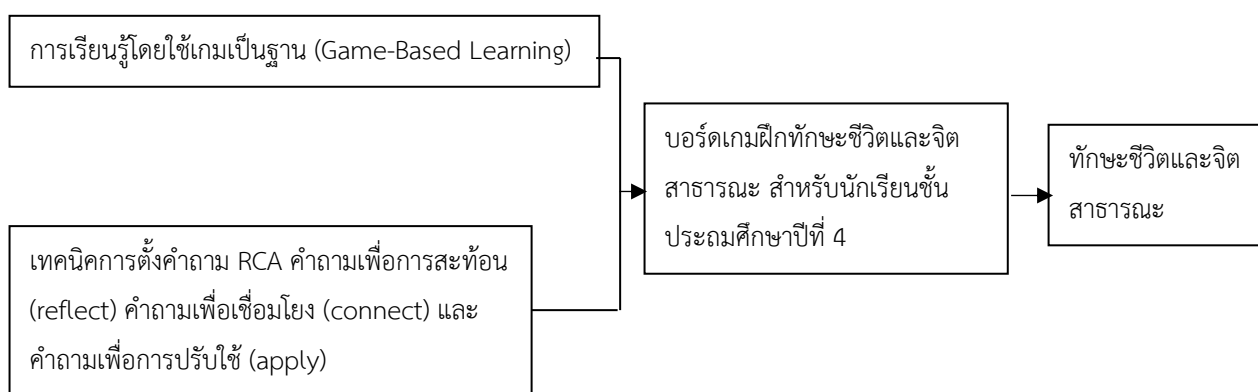


Figure 1. Conceptual Framework

■ วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นรูปแบบการวิจัยเชิงพัฒนา (Developmental Research) ซึ่งมีขั้นตอนการพัฒนาชุดฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนหลัก ได้แก่

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐานและวิเคราะห์ความต้องการ ดำเนินการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สรรพปัจจุบันและความต้องการจาก ครูผู้สอนพลศึกษาหรือสุขศึกษา และนักเรียนในโรงเรียนขนาดเล็ก เกี่ยวกับการพัฒนาบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 วิเคราะห์หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กับตัวชี้วัดและพฤติกรรมที่คาดหวังของทักษะชีวิตและจิตสาธารณะเพื่อกำหนดขอบเขตเนื้อหา

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาและหาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 รวมถึงการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้บอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เริ่มด้วยการทดลองนำร่องด้วยการทดลองแบบกลุ่มเล็ก (Small Group Tryout) และการทดลองแบบกลุ่มใหญ่ (Field Tryout) เพื่อตรวจสอบความเป็นไปได้ ปรับปรุง แล้วนำไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย ใช้แบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อน-หลังเรียน วิเคราะห์ประสิทธิภาพ E1/E2 ดัชนีประสิทธิผล และเปรียบเทียบระดับทักษะชีวิตและจิตสาธารณะก่อน-หลังเรียน

รวมทั้งศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนและครูผู้สอนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ขั้นตอนที่ 4 การประเมิน วิเคราะห์ผลการทดลองใช้ ปรับปรุงรูปแบบ นำเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่านเพื่อประเมิน และรับรอง และจัดทำคู่มือการใช้รูปแบบฉบับสมบูรณ์

ผู้เข้าร่วมการวิจัย

การวิจัยนี้มีผู้เข้าร่วมแบ่งเป็น 4 กลุ่มตามขั้นตอนการวิจัยและพัฒนา ดังนี้

1. กลุ่มให้ข้อมูลพื้นฐานประกอบด้วยครูผู้สอนพลศึกษาหรือสุขศึกษา จำนวน 5 คน และนักเรียนระดับประถมศึกษาในโรงเรียนขนาดเล็ก จำนวน 10 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง
2. กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหา (2 คน) ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการเรียนรู้ (2 คน) และผู้เชี่ยวชาญทางการวัดประเมินผล (1 คน) ทุกท่านมีวุฒิการศึกษาระดับปริญญาเอกและประสบการณ์ในสาขาที่เกี่ยวข้อง
3. กลุ่มทดลองใช้บอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนละมไพลีและโรงเรียนบ้านคนชุม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 30 คน และครูผู้สอนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 3 คน ได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)
4. กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิรับรองบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 5 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหา (2 คน) ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการเรียนรู้ (2 คน) และผู้เชี่ยวชาญทางการวัดประเมินผล (1 คน)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. บอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ประกอบด้วย คำชี้แจงสำหรับครู และคำชี้แจงสำหรับนักเรียนซึ่งอธิบายวัตถุประสงค์ วิธีการเล่นและกติกา และอุปกรณ์สำหรับบอร์ดเกม ได้แก่ บอร์ดเกม บัตรท้าทาย 20 บัตร บัตรเสียงโชค 20 บัตร ลูกเต๋า หมากเดิน และแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ก่อนและหลังเรียน แบบประเมินทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ
2. แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้เรื่องทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ ในรายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นแบบทดสอบประเภทปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ซึ่งทุกข้อมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.60-1.00 โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์ แอลฟาครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ได้ค่าความเชื่อมั่น ทั้งฉบับ .81
3. แบบประเมินทักษะชีวิต 4 องค์ประกอบได้แก่ องค์ประกอบที่ 1 การตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น องค์ประกอบที่ 2 การคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจและแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ องค์ประกอบที่ 3 การจัดการกับอารมณ์ และความเครียด และองค์ประกอบที่ 4 การสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีกับผู้อื่น เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ จำนวน 20 ข้อ (2 หมายถึง จริง 1 หมายถึง จริงบางครั้ง และ 0 หมายถึง ไม่จริง) โดยมีในการแปลความหมาย ดังนี้ 30-40 คะแนน มีทักษะชีวิตในระดับดีเยี่ยม, 20-29 คะแนน มีทักษะชีวิตในระดับดี, 15-19 คะแนน มีทักษะชีวิตในระดับปานกลาง และ 0-14 คะแนน มีทักษะชีวิตในระดับน้อย ซึ่งทุกข้อมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.60-1.00 โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์ แอลฟาครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ได้ค่าความเชื่อมั่น ทั้งฉบับ .90
4. แบบประเมินจิตสาธารณะ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 4 ระดับ จำนวน 10 ข้อ (0 คะแนน ไม่มีจิตสาธารณะ , 1 คะแนน มีจิตสาธารณะขั้นรับรู้, 2 คะแนน มีจิตสาธารณะขั้นตอบสนอง, 3 คะแนน มีจิตสาธารณะขั้นเห็นคุณค่า) โดยมีใน

การแปลความหมาย ดังนี้ 38 คะแนนขึ้นไป มีระดับจิตอาสาอยู่ในระดับมากที่สุด, 31-37 คะแนน มีระดับจิตอาสาอยู่ในระดับมาก, 24-30 คะแนน มีระดับจิตอาสาอยู่ในระดับพอใช้, 17-23 คะแนน มีระดับจิตอาสาอยู่ในระดับน้อยและ 0-16 คะแนน มีระดับจิตอาสาอยู่ในระดับต้องปรับปรุง ซึ่งทุกข้อมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.60-1.00 โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์ แอลฟาครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ได้ค่าความเชื่อมั่น ทั้งฉบับ .85 โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนคือ 0 คะแนน ไม่มีจิตสาธารณะ, 1 คะแนน มีจิตสาธารณะขั้นรับรู้, 2 คะแนน มีจิตสาธารณะขั้นตอบสนอง, 3 คะแนน มีจิตสาธารณะขั้นเห็นคุณค่า

5. คำถามสัมภาษณ์นักเรียนและครูที่มีต่อบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ประกอบด้วย 3 ด้าน ดังนี้ ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยกำหนดเวลาในการใช้ชุดฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 เป็นกิจกรรมเสริมประสบการณ์ ในคาบเรียนวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา ใช้ระยะเวลาในการทดลองสัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง จำนวน 5 สัปดาห์ รวมระยะเวลา 10 ชั่วโมง ในขั้นตอนของการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ขั้นศึกษาข้อมูลพื้นฐานมีการเก็บข้อมูลจากครูผู้สอนพลศึกษาหรือสุขศึกษา ($n=5$) โดยใช้แบบสอบถามสภาพปัจจุบันและความต้องการ ผู้วิจัยแจกและรับคืนด้วยตนเองจากนั้นเก็บข้อมูลจากนักเรียน ($n=10$) โดยใช้แบบสอบถามสภาพปัจจุบัน ประสานงานผ่านครูประจำชั้น

2. วิเคราะห์ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา สำหรับประถมศึกษาปีที่ 4 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 พฤติกรรมทักษะชีวิตที่คาดหวังตามองค์ประกอบทักษะชีวิต และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ

3. การพัฒนาและหาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยขอหนังสือจากคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมาถึงผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหา ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการเรียนรู้ และผู้เชี่ยวชาญทางด้านการวัดประเมินผล เพื่อขอความอนุเคราะห์ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของเครื่องมือวิจัย แล้วปรับปรุงแก้ไขครั้งที่ 1

4. ทดลองแบบกลุ่มเล็ก (Small Group Tryout) เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของเนื้อหา ภาษา และความยากง่ายของแบบประเมินทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ นำผลที่ได้มาคำนวณหาประสิทธิภาพ E1/E2 ได้ค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 72.44/76.66 (เกณฑ์ที่ตั้งไว้ 70/70) แล้วปรับปรุงแก้ไขครั้งที่ 1

5. ทดลองแบบกลุ่มใหญ่หรือภาคสนาม (Field Tryout) เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของเนื้อหา ภาษา และความยากง่ายของแบบประเมินทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 นำผลที่ได้มาคำนวณหาประสิทธิภาพ E1/E2 ได้ค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 81.50/85.42 (เกณฑ์ที่ตั้งไว้ 70/70) แล้วปรับปรุงแก้ไขครั้งที่ 2

4. ทดลองใช้จริง นำผลที่ได้มาคำนวณหาประสิทธิภาพ E1/E2 ได้ค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 81.60/82.40 (เกณฑ์ที่ตั้งไว้ 70/70) เปรียบเทียบทักษะชีวิตและจิตสาธารณะจากแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้และประเมินทักษะชีวิตและจิตสาธารณะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และสอบถามความคิดเห็นของครูและนักเรียนหลังการใช้ชุดฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะในรูปแบบบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 แล้วปรับปรุงแก้ไขครั้งที่ 3

5. ขั้นประเมินและรับรองบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จัดทำเอกสารสรุปผลและรูปแบบที่ปรับปรุงพร้อมแบบประเมิน ส่งให้ผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อปรับปรุงรูปแบบให้สมบูรณ์

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพโดยจำแนกตามระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การศึกษาสภาพปัจจุบัน ความต้องการ และแนวทางในการพัฒนาบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดย 1) วิเคราะห์สภาพปัจจุบันและความต้องการ โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 2) วิเคราะห์แนวทางในการพัฒนาบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ระยะที่ 2 การพัฒนาและหาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 รวมถึงการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย โดยวิเคราะห์ความเหมาะสมของบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) มีการวิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือได้แก่ ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบและแบบวัดต่าง ๆ โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มีค่าอยู่ระหว่าง 0.80-1.00 และค่าความเชื่อมั่นโดยวิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach)

ระยะที่ 3 การทดลองใช้บอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดย 1) วิเคราะห์ประสิทธิภาพของบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้สูตร E_1/E_2 ตามเกณฑ์ 70/70 และเปรียบเทียบระดับทักษะชีวิตและจิตสาธารณะก่อน-หลังเรียน โดยใช้ค่าสถิติค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การเปรียบเทียบก่อนและหลังใช้ชุดฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ วิเคราะห์ความแตกต่างโดยใช้การทดสอบค่าที (t-test for dependent samples) และวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนและครูผู้สอนที่มีต่อบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ระยะที่ 4 การประเมินและรับรองบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดย 1) วิเคราะห์ผลการประเมินและรับรองรูปแบบโดยผู้ทรงคุณวุฒิ ใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 2) วิเคราะห์ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมของผู้ทรงคุณวุฒิโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

■ ผลการวิจัยและการอภิปรายผล

ผลการวิจัย

การพัฒนาบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในโรงเรียนขนาดเล็กสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา เขต 1 สามารถสรุปผลการวิจัย ได้ดังนี้

1. พัฒนาบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนละลมโพธิ์และโรงเรียนบ้านคนชุม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 30 คน เพื่อนำมาหาค่าประสิทธิภาพ E_1/E_2 ได้ค่าประสิทธิภาพ เท่ากับ 81.60/82.40 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 70/70 สามารถสรุปผลการหาค่าประสิทธิภาพของบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ



Figure 2. A life skills and public mind board game for 4th students

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะชีวิตและจิตสาธารณะของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 ในโรงเรียนขนาดเล็กสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา เขต 1 ผู้วิจัยได้นำบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนละลมโพธิ์และโรงเรียนบ้านคนชุม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 30 คน มีขั้นตอนในการใช้บอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ ได้แก่ 1) ชี้แจงทำความเข้าใจกับครูและนักเรียนเกี่ยวกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ชี้แจงและวิธีการของบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะและชี้แจงนักเรียนเกี่ยวกับขั้นตอนและวิธีใช้บอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 2) นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ ประเมินทักษะชีวิตและจิตสาธารณะก่อนเรียนเป็นรายบุคคล 3) จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นกิจกรรมเสริมประสบการณ์ในคาบเรียนวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง จำนวน 5 สัปดาห์ รวมระยะเวลา 10 ชั่วโมง 4) นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ ประเมินทักษะชีวิตและจิตสาธารณะหลังเรียนเป็นรายบุคคล มีคะแนนของทักษะชีวิตและจิตสาธารณะก่อนและหลังเรียนด้วยบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ดังตารางที่ 1

Table. 1

Table 1. The average scores of life skills and public mind of fourth-grade elementary students.

ตัวแปร	ก่อนเรียน		แปล	หลังเรียน		แปล	t	Sig
	$\bar{X}$	SD		$\bar{X}$	SD			
ค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะชีวิต	18	1.30	ปานกลาง	33	1.09	ดีเยี่ยม	-15.36	.000*
ค่าเฉลี่ยคะแนนจิตสาธารณะ	25	0.29	พอใช้	37	0.19	มาก	-12.76	.000*

* $p < 0.01$

จากตารางที่ 1 การเปรียบเทียบทักษะชีวิตและจิตสาธารณะก่อนและหลังเรียนด้วยบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 30 คน พบว่า นักเรียนมีค่าเฉลี่ยทักษะชีวิตก่อนเรียนด้วยบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 18$, $SD = 1.30$) และหลังการเรียนด้วยบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีค่าเฉลี่ยทักษะชีวิตระดับดีเยี่ยม ($\bar{X} = 33$, $SD = 1.09$) และนักเรียนมีค่าเฉลี่ยจิตสาธารณะก่อนเรียนด้วยบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 อยู่ในระดับพอใช้ ($\bar{X} = 25$, $SD = 0.29$) และหลังการเรียนด้วยบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิต

และจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีค่าเฉลี่ยจิตสาธารณะระดับมาก ($\bar{X} = 37$, $SD = 0.19$) ซึ่งแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

3. ผลการศึกษาความคิดเห็นของครูผู้สอนและนักเรียน ที่มีต่อบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ความคิดเห็นของครูผู้สอนจำนวน 3 คน และนักเรียนจำนวน 30 คน หลังจากการใช้บอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ทั้ง 3 ดังนี้

3.1 ด้านเนื้อหา พบว่ามีการแบ่งหัวข้อของเนื้อหาอย่างชัดเจน เนื้อหาของทักษะชีวิตและจิตสาธารณะมีความน่าสนใจ ไม่ยากจนเกินไป เพราะเนื้อหามีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ดังข้อความต่อไปนี้

“เนื้อหาในบอร์ดเกม เข้าใจได้ง่ายนะคะ คำถามที่ใช้ก็ไม่ยากเกินวัยนักเรียน ไม่ไกลตัว เขานึกภาพตามได้นะตอนที่หนูสอน” ครูหนึ่ง

“พี่ว่าเนื้อหาที่จัดขึ้น สอดคล้องกับที่ต้องสอนในวิชาเรียนนะ ซึ่งดีนะ ไม่ต้องสอนซ้ำซ้อนอีก” ครูสอง

“เนื้อหาที่ใช้ในบอร์ดเกมไม่ยากไปนะ นักเรียนป.3 ยังเรียนได้เลย” ครูสาม

“ไม่ยากไปค่ะ เข้าใจที่ครูถามคำถามอยู่” ด.ญ.บี

“ชอบคำถามแต่ละข้อครับ สนุกดี ผมได้คิดภาพตามว่าเป็นผมจะทำยังไง” ด.ช. ดี

“เข้าใจง่ายดีค่ะ หนูชอบตอนครูสรุปที่หลังด้วย” ด.ญ.เค

3.2 ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่าเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความน่าสนใจ กิจกรรมเป็นไปตามลำดับขั้นตอน และนักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเองได้ ดังข้อความต่อไปนี้

“มีขั้นตอนที่เข้าใจได้เลย ครูก็เข้าใจว่าจะสอนยังไง ใช้อย่างไร นักเรียนเองก็เข้าใจง่ายด้วย” ครูหนึ่ง

“ตอนที่พี่พาเขาเล่น เขาไม่มีคำถามสงสัยอะไรเลยนะ มันก็สะท้อนได้เหมือนกันนะว่าลำดับขั้นตอนไม่ได้ยากอะไรนะ” ครูสอง

“ผมว่านะ คำถามที่ออกแบบมา ค่อย ๆ ไล่ระดับความซับซ้อนขึ้น ซึ่งดีนะ นักเรียนค่อย ๆ คิดตามไปที่ละนิด ไม่่งตั้งแต่แรกเลย” ครูสาม

“น่าสนใจค่ะ ไม่น่าเบื่อเหมือนทุกที เพราะเวลาหนูฟังครูสอนบนกระดานแล้วหนูง่วง” ด.ญ.เอ

“ตอนครูสอนเสร็จแล้ว ผมยังเอาออกมาเล่นเองอยู่เลยกับเพื่อน แล้วผมสวมบทเป็นครู” ด.ช. ซี

“ผมก็เล่นกับซีแหละ อยากรู้ว่าจะเล่นเองได้มั๊ย อย่าไปบอกครูนะ” ด.ช.เอฟ

3.3 ด้านประโยชน์ที่ได้รับ พบว่า บอร์ดเกมช่วยพัฒนาทักษะชีวิตและจิตสาธารณะของนักเรียนให้เพิ่มมากขึ้นได้ การเรียนด้วยบอร์ดเกมเพื่อฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะทำให้สนุกสนาน เพลิดเพลิน และสามารถนำไปทบทวนได้หลายครั้ง นักเรียนมีความพอใจในกิจกรรมการเรียนรู้ ดังข้อความต่อไปนี้

“รู้เลยว่าตอนทีสอนด้วยบอร์ดเกมอันนี้ นักเรียนเขาได้คอนเซ็ปต์จริง ๆ เมื่อก่อนหนูสอนอีกแบบ เขาตอบไม่ได้ทันทีแบบนี้” ครูหนึ่ง

“นอกจากที่เห็นเขาสอนตอนเรียนแล้วนะ พี่ว่าเขาได้ทักษะชีวิตคือรู้ว่าเจอแบบนี้ต้องทำยังไงถึงจะดี คือไม่ได้รู้แบบท่องจำนะ น้องเข้าใจมั๊ย” ครูสอง

“นักเรียนมาขอให้ผมทำบอร์ดเกมใช้สอนวิชาอื่นด้วยได้มั๊ย เขาสนุก อยากรู้แบบนี้นะ” ครูสาม

“สนุกดีค่ะ แป๊บเดียวหมดเวลาแล้ว เล่นอีกได้มั๊ย” ด.ญ. อี

“ให้เล่นอีก ผมก็เล่นได้ ไม่น่าเบื่ออะไรครับ” ด.ช. เจ

“ใช่ ๆ เรียนซ้ำเรื่องเดิมยังได้เลย” ด.ช. เอฟ

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่องการพัฒนาบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยอภิปรายผลการวิจัยให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การวิจัย ดังนี้

จุดประสงค์ที่ 1 เพื่อพัฒนาบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70 จากการพัฒนาบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 81.60/82.40 แสดงถึงบอร์ดเกมที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเพียงพอที่จะนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ ทั้งนี้เป็นเพราะการพัฒนาบอร์ดเกมครั้งนี้มีกระบวนการและขั้นตอนการพัฒนาอย่างเป็นระบบและถูกต้อง ที่คำนึงถึงองค์ประกอบของการสร้างบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา โดยเริ่มจากการประเมินความต้องการก่อนกำหนดวัตถุประสงค์ในการสร้างบอร์ดเกมกับครูผู้สอนนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4 รวมถึงการกำหนดว่าเป็นบอร์ดเกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวนผู้เล่นต่อบอร์ดเกมที่ไม่มากจนเกินไป เนื้อหาที่นำมาใช้มีการศึกษาข้อมูลพื้นฐานจากเอกสาร แนวคิด หลักการ และวิเคราะห์หลักสูตร เนื้อหา ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางต้องรู้และควรรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาสำหรับประถมศึกษา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดรูปแบบกิจกรรม กำหนดองค์ประกอบทักษะชีวิตและจิตสาธารณะที่คาดหวังให้เกิดขึ้นในผู้เรียนตามช่วงวัยในระดับประถมศึกษา ที่สอดคล้องกับตัวชี้วัดมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ในระดับชั้นประถมศึกษา อีกทั้งผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ มีการปรับปรุงแก้ไข จนส่งผลให้เครื่องมือมีคุณภาพ และคำนึงถึงระยะเวลาในการเล่นบอร์ดเกมให้เหมาะสมกับความสนใจของช่วงวัย ไม่นานจนเกินไป สถานที่ที่จะใช้เล่นบอร์ดเกมซึ่งคือห้องเรียน จึงมีข้อมูลสภาพห้องเรียน จำนวนนักเรียน พื้นที่ที่สามารถเล่นได้ เพื่อจะนำมาออกแบบลักษณะให้เหมาะสมกับบริบทด้วย สอดคล้องกับ Tangpakdee (2022) ที่กล่าวถึงองค์ประกอบที่เป็นส่วนสำคัญของการสร้างบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาในประเทศไทยและสามารถใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เมื่อสร้างจากกระบวนการที่ต้องเป็นลำดับ โดยกำหนดขอบเขตเนื้อหาตามหลัก ผ่านการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญทั้งเนื้อหาและคุณภาพ และนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไขให้มีความเหมาะสมและสมบูรณ์มากที่สุด ก่อนที่จะนำไปทดสอบจริงนั้น ทำให้ประสิทธิภาพของเครื่องมือสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดได้

จุดประสงค์ที่ 2 เพื่อเปรียบเทียบทักษะชีวิตและจิตสาธารณะของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จากการใช้บอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ ระหว่างก่อนและหลังเรียน จากผลการวิจัยพบว่า คะแนนทักษะชีวิตและจิตสาธารณะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ 0.01 ทั้งนี้บอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่พัฒนาขึ้น มีลักษณะเป็นเกมแนววางแผนหรือเกมยุทธศาสตร์ (Strategy Games) ที่ส่งเสริมให้มีความร่วมมือของผู้เล่น หาแนวทางร่วมกันในเกม ผู้เล่นได้พัฒนาสมอง การคิดเปิดโอกาสให้ผู้เล่นลองผิดลองถูก และการตัดสินใจด้วยตัวเอง ได้ฝึกทักษะจริงตามวัตถุประสงค์ของบอร์ดเกม ซึ่งอาจเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญของการพัฒนาทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ ดังที่ Sukkumnoed (2018) ที่กล่าวว่า การใช้บอร์ดเกมจึงเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับการสร้างทักษะอื่น ๆ มุ่งทั้งความรู้ เจตคติและการฝึกทักษะในเรื่องใด ๆ ให้สูงขึ้นได้ แสดงว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้บอร์ดเกมจะเน้นความเข้าใจ กระตุ้นให้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้ คิดวิเคราะห์ด้วยตัวเอง เกิดการเรียนรู้ทักษะต่าง ๆ ไปพร้อมกันภายในกลุ่ม ขณะเดียวกันผู้เรียนก็สามารถแสดงความคิดเห็นที่หลากหลายได้อย่างอิสระ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้ไปพร้อมกับความเพลิดเพลินด้วย (Whittam, & Chow, 2017) เช่นเดียวกับ Khumsri, Klin-eam, & Poonpaiboonpipat (2022) ที่ระบุว่าผู้เล่นได้ฝึกทักษะและเกิดกระบวนการเรียนรู้ใหม่ ๆ ระหว่างการเล่นด้วย ซึ่งผู้เล่นต้องแก้ปัญหาในเกมที่เป็นสถานการณ์จำลอง ผู้เล่นจะต้องปรับตัวอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ ซึ่งการเกิดทักษะ เช่น ทักษะการคิด ที่ช่วยให้ผู้เล่นมีวิจรรย์ระหว่างเล่นเกม ทักษะการแก้ปัญหา ซึ่งผู้เล่นต้องแก้ปัญหาในเกมที่เป็นสถานการณ์จำลอง หรือทักษะทางสังคม เป็นกระบวนการเรียนรู้ฝึกฝนด้วยตนเองจากประสบการณ์ตรงที่สามารถฝังความรู้ในตัวผู้เรียนได้ดีกว่า (Play Academy Thailand, 2017) เช่นเดียวกับ Damrongpanich (2023) ที่ระบุว่าเกิดเป็นความรู้ฝังลึกที่ผู้เรียนสามารถดึง

ออกมาใช้ประโยชน์ได้เมื่อต้องการ ซึ่งการเกิดความรู้เช่นนี้ต้องเกิดจากการมีประสบการณ์ตรงในเรื่องนั้น ๆ คือการลงมือทำกิจกรรมด้วยบอร์ดเกม เมื่อเป็นความรู้ที่ฝังในตัวคนแล้วจะไม่เลือนหายไปง่าย ๆ อีกทั้งเป็นลักษณะของคำถามในบอร์ดเกมนี้ที่กำหนดให้ผู้เรียนได้อภิปรายแสดงความรู้สึกรู้สึกคิดและการประยุกต์ความคิดอย่างมีประสิทธิภาพหลังสิ้นสุดการเรียนรู้ในแต่ละครั้ง โดยวิธีการสะท้อนความรู้สึกรู้สึกและความคิด (Reflect) ที่ได้รับการปฏิบัติกิจกรรม มีการเชื่อมโยง (Connect) กับประสบการณ์ในชีวิตที่ผ่านมาหรือที่ตนเองได้เรียนรู้มาแล้ว เป็นองค์ความรู้ใหม่แล้วนำมาปรับใช้ในชีวิตจริงของนักเรียน (Apply) ซึ่งการใช้คำถามเช่นนี้ ผู้เรียนได้เรียนรู้บทเรียนที่สำคัญสำหรับการเสริมสร้างและพัฒนาและตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่นด้วย สอดคล้องกับ Serbram (2021) ที่กล่าวว่าการที่ผู้เรียนได้มีโอกาสอภิปรายเพื่อตอบคำถาม มีความสำคัญต่อการพัฒนาทักษะชีวิตอย่างมาก เพราะการสนทนาสอบถามและตอบคำถามแบบเชื่อมโยงจะทำให้ผู้เรียนมองเห็นความเชื่อมต่อกันระหว่างการเรียนรู้และพฤติกรรมการเรียนรู้กับประสบการณ์ในชีวิตประจำวันของผู้เรียน ได้ร่วมกันแบ่งปันความคิดเห็น นำไปสู่ความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ซึ่งผลการวิจัยสอดคล้องกับการศึกษาของ Petpradit (2020) ที่พบว่าเทคนิคคำถามแบบ R-C-A ที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนพลศึกษา สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทั้งด้านทฤษฎีและการพัฒนาทักษะเฉพาะขั้นได้และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้นด้วย

จุดประสงค์ที่ 3 เพื่อศึกษาความคิดเห็นของครูผู้สอนและนักเรียน ที่มีต่อบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จากผลการวิจัยพบว่าความคิดเห็นของครูผู้สอนและนักเรียนที่มีต่อบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีการแบ่งหัวข้อของเนื้อหาอย่างชัดเจน เนื้อหาของทักษะชีวิตและจิตสาธารณะมีความน่าสนใจ ไม่ยากจนเกินไป และเนื้อหาเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน เนื่องจากเนื้อหาที่นำมาใช้ในการสร้างนั้นได้ผ่านการตรวจพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิที่เป็นผู้เชี่ยวชาญและมีประสบการณ์ตรงหลากหลายด้าน ทั้งผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหา ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการเรียนรู้ และผู้เชี่ยวชาญทางด้านการวัดประเมินผล รวมทั้งได้ศึกษาจากเอกสาร แนวคิด และหลักการที่เกี่ยวข้องทั้งหมดของทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ จึงมีความเชื่อมั่นในคุณภาพและประสิทธิภาพของบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ดังที่ Khuvasanond, & Sothayapetch (2023) ที่ระบุว่าการจัดการศึกษาต้องยึดหลักผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด ดังนั้นการจัดเนื้อหาสาระควรมีความยากง่ายพอเหมาะกับชั้นและวัยของผู้เรียน ทั้งนี้กิจกรรมการเรียนรู้จากบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความน่าสนใจ เป็นไปตามลำดับขั้นตอน โดยครูผู้สอนพึงพอใจกับบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ นักเรียนสนุกสนานและกระตือรือร้นต่อการเรียนรู้ ได้เรียนรู้จริงด้วยการลงมือทำจากการตอบข้อคำถามและการเฉลยแต่ละข้อ ร่วมกับการสนทนากันระหว่างครูและนักเรียนถึงประเด็นที่เกี่ยวข้องจากคำถามด้วย สอดคล้องกับ Hatthasak, & Worranatsudatip (2022) ที่ระบุว่าการจัดการสอนแบบร่วมมือในห้องเรียนเป็นเชิงรุก ปรับรูปแบบการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับความสนใจของแต่ละวัย นอกเหนือจากการเรียนรู้รูปแบบเดิม มีการส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ เข้าใจมากกว่าการสื่อสารทางเดียวจากครู เช่นเดียวกับ Songsai (2020) ที่กล่าวว่าการจัดการศึกษาในยุคปัจจุบันไม่ว่าจะเป็นช่วงชั้นใด มีการนำบอร์ดเกมมาใช้ในการจัดการศึกษามากขึ้น เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี ส่งเสริมการมีส่วนร่วมทั้งนักเรียนและครูที่สูงกว่าการสอนแบบบรรยาย ทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ และครูสามารถให้ข้อมูลป้อนกลับแก่ผู้เรียนได้ทันที ทั้งยังทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง เป็นไปตาม Chinchaoen (2021) ที่สรุปว่าบอร์ดเกมนั้นมีความเหมาะสมชัดเจน มีการใช้ภาพ และภาษาง่าย ต่อการทำความเข้าใจช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และนักเรียนได้พูดคุยทำการปรึกษา กันในกลุ่มเพื่อนระหว่างการเรียนรู้จากการเล่นเกมด้วย และ การเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมเพื่อฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะทำให้นักเรียนสนุกสนาน เพลิดเพลิน และสามารถนำไปทบทวนได้หลายครั้ง นักเรียนมีความพอใจในกิจกรรมการเรียนรู้ จากความคิดเห็นของนักเรียนที่รู้สึกสนุก เพลิดเพลินกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม สนใจอยากรู้ว่าถูกต้องคืออย่างไร ไม่ปฏิเสธการเรียนรู้ มองเห็นประโยชน์ที่ได้จากการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เนื่องจากเป็นเครื่องมือในการเชื่อมโยงความรู้ให้กับผู้เรียนเมื่อร่วมกันเล่น ทำให้ไม่เกิดความรู้สึกแปลกแยกจากการเรียนหรือรู้สึกว่ายากเกินไป เป็นไปตาม Smith & Golding (2018) ที่พบว่าการฝึกด้วยบอร์ดเกมนั้นช่วยให้

ผู้เรียนเกิดความคิดเชิงวิพากษ์ เสริมสร้างทักษะการสื่อสารและความสัมพันธ์ให้กับผู้เรียน ช่วยส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ร่วมกันภายในห้องเรียน ทั้งยังกระตุ้นและสร้างความสนใจให้กับผู้เรียน ทำให้เกิดความสนุกสนาน ไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียนรู้ และการที่นักเรียนรู้สึกสนุก กระตือรือร้น เกิดความสนใจและไม่ปฏิเสธการเรียนรู้ที่เกิดจากการได้เรียนในรูปแบบใหม่ที่ไม่เคยเรียนด้วยบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะมาก่อน มีความสุขในการเรียนรู้ สอดคล้องกับ Bunsu, Suthasarn & Tanthunphong (1997) ที่ได้กล่าวถึงความสุขในการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้นั้น ต้องมีองค์ประกอบต่าง ๆ โดยองค์ประกอบหนึ่งคือ การมีบทเรียนสนุก แปลกใหม่ จูงใจให้ติดตาม การที่ได้ได้เรียนบทเรียนที่สนุก แปลกใหม่ และสร้างความสนใจ อยากรู้ต่อ ทำให้เกิดความภาคภูมิใจในข้อค้นพบใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้น ไม่เกิดความเครียดในการเรียน อยากเรียนรู้ ทั้งนี้บอร์ดเกมช่วยพัฒนาทักษะชีวิตและจิตสาธารณะของนักเรียนให้เพิ่มมากขึ้นได้ ซึ่งสอดคล้องกับ Rattanapun, Rattanapun, & Sridadech (2022) ที่กล่าวว่าการเล่นบอร์ดเกมทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ทั้งสนุกสนานและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ต่างจากการเรียนรู้แบบอื่น เพราะบอร์ดเกมเปิดโอกาสให้ผู้เล่นเกม สามารถรับรู้ประสบการณ์จำลองด้วยตัวเองทำให้ผู้เล่นเกมสามารถเรียนรู้ผ่านการลงมือทำจริง กล่าวที่จะเรียนรู้จากความผิดพลาด เกมที่ผ่านการ ออกแบบเพื่อให้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้มาอย่างดีและถูกหลักการสามารถนำไปใช้ในการเปิดมุมมองของผู้เรียนได้ทั้งจิตอาสา จิตสาธารณะ สามารถเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน

■ บทสรุปจากการวิจัย

ผู้วิจัยพัฒนาบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 การวิจัยนี้ใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research & Development) ด้วยการตั้งคำถามแบบ R-C-A (Reflect-Connect-Apply) โดยผู้วิจัย กำหนดจุดประสงค์ ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนาให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะชีวิตและจิตสาธารณะของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จากการใช้บอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ ระหว่างก่อนและหลังเรียน และ 3) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของครูผู้สอนและนักเรียน ที่มีต่อบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 81.60/82.40 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ เมื่อเปรียบเทียบทักษะชีวิตและจิตสาธารณะก่อนและหลังเรียนด้วยบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีค่าเฉลี่ยทักษะชีวิตระดับดีเยี่ยม ($\bar{X}$ = 33, SD = 1.09) ค่าเฉลี่ยจิตสาธารณะระดับมาก ($\bar{X}$ = 37, SD = 0.19) ซึ่งแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และความคิดเห็นของครูผู้สอนและนักเรียน ที่มีต่อบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังจากการใช้บอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ พบว่า ครูผู้สอนพึงพอใจกับการฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะแก่นักเรียนด้วยการใช้บอร์ดเกม ให้นักเรียนได้เล่นเกม สนุก สนใจและกระตือรือร้นอยากเรียนรู้ ซึ่งได้เรียนรู้จริงด้วยการกระทำที่ถูกต้องจากการตอบข้อคำถามและการเฉลยแต่ละข้อ ร่วมกับการสนทนากันระหว่างครูและนักเรียนถึงประเด็นที่เกี่ยวข้องจากคำถามด้วย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า นักเรียนรู้สึกสนุก เพลิดเพลินกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม สนใจอยากรู้ว่าการถูกต้องคืออะไร ไม่ปฏิเสธการเรียนรู้ มองเห็นประโยชน์ที่ได้ และต้องการให้ใช้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยการจัดกิจกรรมทุกรายวิชา

จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สามารถช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ทั้งนักเรียนกลุ่มเก่ง กลุ่มกลาง และกลุ่มอ่อนได้ อีกทั้งครูและนักเรียนมีความคิดเห็นเชิงบวกต่อบอร์ดเกมในการจัดการศึกษา

■ ข้อจำกัดหรือข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ข้อจำกัด

การวิจัยครั้งนี้มีข้อจำกัด ดังนี้

1. ข้อจำกัดด้านการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งอาจไม่ได้มาจากการสุ่มอย่างแท้จริง แต่เป็นการเลือกแบบเจาะจงหรือตามความสะดวก ทำให้กลุ่มตัวอย่างอาจไม่เป็นตัวแทนที่ดีของประชากรทั้งหมด ส่งผลต่อการนำผลการวิจัยไปอ้างอิงหรือขยายผลในวงกว้างกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เนื่องจากการวิจัยเพื่อปฏิบัติจริงในบริบทเฉพาะคือ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในโรงเรียนขนาดเล็กสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 1 แต่สามารถนำเอาประเด็นข้อคิดเป็นข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้ในสถานการณ์อื่นที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันได้

2. ข้อจำกัดด้านระยะเวลาการวิจัยดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ของปีการศึกษา 2567 ซึ่งมีระยะเวลาจำกัด การติดตามผลในระยะยาวเพื่อประเมินความคงทนของทักษะชีวิตและจิตสาธารณะจึงไม่สามารถทำได้ในการวิจัยครั้งนี้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

จากผลการวิจัยพบว่าบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพและสามารถส่งเสริมทักษะชีวิตและจิตสาธารณะได้ครูผู้สอนควรศึกษาและทำความเข้าใจจุดประสงค์ คำชี้แจงวิธีการใช้ และกติกา เพื่ออธิบายวิธีการแต่ละขั้นให้นักเรียนทราบ โดยผู้สอนจำเป็นต้องเตรียมความพร้อมทั้งสถานที่ ระยะเวลา และอุปกรณ์ให้พร้อมและเหมาะสมกับจำนวนผู้เรียน และเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนอย่างทั่วถึง และกระตุ้นส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าคิด กล้าแสดงออก สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ในห้องเรียนด้วยบรรยากาศที่ผ่อนคลายเป็นกันเอง ให้อิสระแก่ผู้เรียนอย่างเต็มที่

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับบอร์ดเกม ในกลุ่มสาระวิชาอื่น หรือรูปแบบอื่น เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้แก่ผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2.2 ควรมีการวิจัยเพื่อพัฒนาบอร์ดเกมด้านอื่นให้แก่ผู้เรียน เช่น ทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21

2.3 ควรมีการวิจัยเพื่อพัฒนาบอร์ดเกมฝึกทักษะชีวิตและจิตสาธารณะแก่นักเรียนช่วงชั้นอื่น

■ กิตติกรรมประกาศ

โครงการวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากทุนอุดหนุนการวิจัยมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ปีงบประมาณ 2567

■ References

- Bunsur, D., Suthasarn, P., Chuangsuwanit, S, & Tanthunphong, W. (1997). Learning happily. *Journal of Education Studies*, 1(26), 15-16. <https://doi.org/10.58837/CHULA.EDUCU.26.1.2>. [in Thai]
- Buranasinvattanukul, K. (2019). *The development of instruction media in board game to enhance the capability in the Development of Thai Textbook and the happiness in learning for undergraduate students*. (Doctoral dissertation, Srinakharinwirot University). [in Thai]

- Chincharoen, P. (2021). Development of Board Game-based Learning Activity for Eco literacy Promotion in Grad 10th Students Master's thesis, Naresuan University). [in Thai]
- Damrongpanich, K. (2023). The Development of Brain-Based Learning Activities with Board Game-Style Reading Training Packages to Promote the Ability to Read Thai and Analytical Thinking of Prathomsuksa 1 Students. *Journal of Educational Technology & Communications*, 6(19), 52-63. [in Thai]
- Daul, S. (2014). *Game Design for Learning (TD at Work)*. Retrieved from <http://www.amazon.com>
- Fanchean, N. (2019). What is Problem-Based Learning? (Problem-based Learning: (PBL). Retrieved from <https://www.trueplookpanya.com/blog/> [in Thai]
- Hatthasak, M., & Wetworanan, R. (2022). The Development of a Board Game to Enhance the Classroom Management Learning of Students in the Faculty of Education, Kasetsart University. *Manutsayarat Wichakam*, 29(2), 106-126. [in Thai]
- Intasara, W. (2019). *Game based learning the latest trend education 2019*. Bangkok: Suan Dusit University. [in Thai]
- Jochum. V., Davies. J., Dobbs. J., & Hornung. L., (2019). *Time Well Spent: A National Survey on The Volunteer Experience*. Retrieve from <https://www.ncvo.org.uk/news-and-insights/news-index/time-well-spent-national-survey-volunteer-experience/volunteer-impacts/>
- Jongnimitsatapohn, P., & Worranatsudatip, N. (2013). The R-C-A Technical questions and Development of Life Skills, *Journal of Education Khon Kaen University*, 36(2), 1-5. [in Thai]
- Khumsri, C., Klin-eam, C., & Poonpaiboonpipat, W. (2022). The Action Research for Developing Learning Activities with Board Games to Enhance Mathematical Concept on Integer of Seventh Grade Students. *Journal of Roi Kaensarn Academi*. 7(10), 297-312. [in Thai]
- Khaemani, T. (2016). *Pedagogy: Knowledge for organizing effective learning processes*. (20th ed.). Bangkok: Chulalongkorn University Printing House. [in Thai]
- Khuvasanond, & Sothayapetch (2023). Enhancement of Learner-Centered Aspects to Improve Learner's Competency. *Journal of Education, Silpakorn University*. 21(1), 11-20. [in Thai]
- Limpremwattana, V., & Thamwattann, K. (2017). Behavior of Playing Board Games and Component of Effective Factors for Playing games of Teenagers in the Bangkok. *Journal of Social Research and Review*, 40(2), 107-132. [in Thai]
- Mackay, H. A. (2013). Developing syntactic repertoires: Syntheses of stimulus classes, sequences, and contextual control. *European Journal of Behavior Analysis*, 14, 69-85. <https://doi.org/10.1080/15021149.2013.11434446>
- Mullarky, T. & Hevner, A. (2017). An elaborated action design research process model. *European Journal of Information Systems*, 28(19), 1-15. <https://doi.org/10.1080/0960085X.2018.1451811>
- National Foundation for Educational Research. (2023). *New NFER Classroom guide offers practical, evidence-based, tutoring tips for schools*. Retrieved from <https://www.fenews.co.uk/resources/new-nfer-classroom-guide-offers-practical-evidence-based-tutoring-tips-for-schools/>
- Nichol, B., Wilson, R., Rodrigues, A. & Haighton, C. (2024). Exploring the Effects of Volunteering on the Social, Mental, and Physical Health and Well-being of

- Volunteers, *An Umbrella Review, An Umbrella Review*, 4, 1-32. <https://doi.org/10.1007/s11266-023-00573-z>
- Office of the Basic Education Commission. (2553). *National Education and amendments (3rd ed.)*. Bangkok: Office of the Prime Minister. [in Thai]
- Petpradit., W. (2021). *Effects of Learning Management Using R-C-A Question Technique on Achievement and Applicative Thinking of Lower Secondary School Students* (Master's thesis, Chulalongkorn University). [in Thai]
- Puengngam, K. (2007). *Thai local government*. Bangkok: winyuchon Publications. [in Thai]
- Saengarun, K. (2008). Guidelines for the development of Thai youth public consciousness: a case study of groups and networks of youth for public consciousness (Master's thesis, Chulalongkorn University). [in Thai]
- Serbram, T., Suwanjinda, D., & Visavateeranon, S. (2021). The Effects of Using Phenomenon-based Instruction Together with the R-C-A Question Technique on Science Learning Achievement and Scientific Problem-Solving Ability of Grade 5 Students at Chumchon Maitri Uthit Schoolin Nonthaburi Province. *Research and Development Journal Suan Sunandha Rajabhat University*, 13(1), 82-97. <https://doi.org/10.53848/irdssru.v13i1.249136>. [in Thai]
- Silverman, D. (2013). *Doing Qualitative Research: A Practical Handbook*. Sage Publications.
- Songsai, N., & Sitiwong, T. (2020). The Study of The Result in Using Board Games as The Teaching Materials in Science Subject; “Eosystem” for Encuuraging the Critical Thinking Skills of the 3 Grard Students in Risamrongchanupathum School. *E-Journal of Media Innovation and Creative*, 3(2), 1-11. [in Thai]
- Surapolchai, P., Silawan, T., & Noisopa, C. (2023). Board Game Development to Enhance an Awareness in Traffic Road Safety Learning in Adolescents. *Journal of Social Research*, 45(2), 1-33. [in Thai]
- Supraaumpunwong, M. (2018). *Board game design to promote wildlife conservation*. (Bachelor's thesis, Siam University). [in Thai]
- Petpradit, W. (2020). *Effects of Learning Management Using R-C-A Question Technique on Achievement and Applicative Thinking of Lower Secondary School Students* (Master's thesis, Chulalongkorn University). [in Thai]
- Smith, E., & Golding, L. (2018). Use of Board Games in Higher Education Literature Review. *MSOR*, 16, 24-29. <https://doi.org/10.21100/msor.v16i2.624>
- Sukkmnoed, D. (2018). Seminar documents on “Developing People with Games” Bangkok: Chulalongkorn University. [in Thai].
- Tangpakdee, R. (2020). The Development of Board Games Production Model for Education in Thailand. *STOU Education Journal*, 15(2), 117-132. [in Thai]
- UNICEF (2004). The State of World's Children. Retrieved from http://www.unicef.org/sowc_04/files/SOWC_O4_eng.pdf
- Whittam, A. M., Chow, W. (2017). An educational board game for learning and teaching burn care: A preliminary evaluation. *Scars, Burns & Healing*, 1(3), 1-5. <https://doi.org/10.1177/2059513117690012>.