

การใช้บอร์ดเกมนักทฤษฎีปฐมวัยเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ สำหรับนักศึกษาสาขาวิชา การศึกษาปฐมวัย

The Use of an Early Childhood Theorist Board Game to Development Critical Thinking Skills in Early Childhood Education

รวินันท์ สัจจาศิลป์¹, อนงค์นารถ ยิ้มช้าง²

Rawinun Sajjasin¹, Anongnat Yimchang²

Corresponding Author E-mail: rawinun.nsr@gmail.com

Received: 2025-08-12; Revised: 2025-09-19; Accepted: 2025-09-20

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการใช้บอร์ดเกมนักทฤษฎีปฐมวัยเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ชั้นปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 60 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจงเครื่องมือที่ใช้ได้แก่แบบทดสอบทักษะการคิดวิเคราะห์ สถิติที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบที ผลการวิจัยพบว่า

1) นักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์มีทักษะการคิดวิเคราะห์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.96 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.64 2) ผลการใช้บอร์ดเกมนักทฤษฎีปฐมวัยเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย ก่อนและหลังการใช้บอร์ดเกมนักทฤษฎีปฐมวัยเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัยมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยคะแนนเฉลี่ยหลังการใช้บอร์ดเกมนักทฤษฎีปฐมวัยสูงกว่าก่อนการใช้บอร์ดเกมนักทฤษฎีปฐมวัย

คำสำคัญ: บอร์ดเกมนักทฤษฎีปฐมวัย, ทักษะการคิดวิเคราะห์, นักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย

¹ อาจารย์, หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต, สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย, คณะครุศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

¹ Professors of the faculty of education, Nakhon Sawan Rajabhat University

² อาจารย์, หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต, สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย, คณะครุศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

² Professors of the faculty of education, Nakhon Sawan Rajabhat University

Abstract

This research aimed to study the use of an early childhood theorist board game to development critical thinking skills in early childhood education. the sample was education faculty in Nakhon Sawan Rajabhat University students major of early childhood education, Year 2 semester of academic year 2568 included 60 people to purposive sampling. The research instruments used were an critical thinking skills test. The research statistics included means, standard deviations and paired t-tests. The results showed that:

1) Students in the early childhood education pat Nakhon Sawan Rajabhat University demonstrate high levels of analytical thinking skills. Overall, the average score was 3.96 and the standard deviation was 0.64. 2) The use of an early childhood theorist board game to development critical thinking skills in early childhood education before and after the use of an early childhood theorist board game was statistically significant difference at the .01 by the average score after the use of an early childhood theorist board game higher than before the use of an early childhood theorist board game.

Keywords: Early childhood theorist board game, Critical thinking skills, Early Childhood Education

บทนำ

การพัฒนาคุณภาพการศึกษาถือเป็นหัวใจสำคัญของการสร้างสรรค์สังคมที่เข้มแข็งและยั่งยืนในบริบทของการศึกษาปฐมวัยซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาศักยภาพมนุษย์ในทุกด้าน การเตรียมความพร้อมของบุคลากรครูให้มีความรู้ความเข้าใจในศาสตร์ของการศึกษาปฐมวัยอย่างลึกซึ้งและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพจึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งความเข้าใจในทฤษฎีพัฒนาการและทฤษฎีการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง กับเด็กปฐมวัยในยุคศตวรรษที่ 21 ทักษะการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking Skills) ได้รับการยอมรับว่าเป็นหนึ่งในทักษะสำคัญที่จำเป็นอย่างยิ่งสำหรับผู้ประกอบวิชาชีพทุกสาขา โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับ นักศึกษาสาขาริชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย ซึ่งในอนาคตจะก้าวไปเป็นครูปฐมวัย การมีทักษะการคิดวิเคราะห์ที่เข้มแข็งจะช่วยให้สามารถวางแผนการจัดการเรียนรู้ ประเมินพัฒนาการของเด็ก และแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ (World Economic Forum. 2020) อย่างไรก็ตาม การเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาบางส่วนยังคงเน้นการเรียนแบบบรรยาย ทำให้ผู้เรียนขาดโอกาสในการฝึกฝนการคิดเชิงวิเคราะห์ การประยุกต์ใช้ความรู้ทางทฤษฎี และการแก้ไขปัญหาในสถานการณ์จำลอง การเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย มักเน้นการถ่ายทอดองค์ความรู้ทางทฤษฎีผ่านการบรรยาย การอ่านตำรา และการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองซึ่งอาจส่งผลให้นักศึกษาเกิดความเข้าใจในเชิงนามธรรม และขาดการเชื่อมโยงความรู้ทางทฤษฎีไปสู่การปฏิบัติจริง ในบริบทของห้องเรียนปฐมวัยได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้รูปแบบการเรียนรู้แบบเดิมอาจไม่สามารถกระตุ้นความสนใจ และความกระตือรือร้นของนักศึกษาได้อย่างเต็มที่ที่ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างต่อเนื่อง และขาดประสิทธิภาพ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงได้แสวงหานวัตกรรม และวิธีการสอน ที่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning และกระตุ้นให้นักศึกษาเกิดการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้อย่างสร้างสรรค์ ได้รับความสนใจและการนำมาประยุกต์ใช้ในการศึกษาอย่างแพร่หลายคือ บอร์ดเกม

บอร์ดเกม (Board Game) เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีลักษณะรูปแบบของการเล่นมีกฎกติกาที่ชัดเจนมีการกำหนดเป้าหมายที่ท้าทาย และส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น ซึ่งคุณลักษณะเหล่านี้สามารถดึงดูดความสนใจสร้างความสนุกสนาน และส่งเสริมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Kato et al. 2020) จากปัญหาดังกล่าว การประยุกต์ใช้สื่อการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงจึงเป็นแนวทางที่น่าสนใจ ซึ่ง บอร์ดเกม (Board Game) ได้รับการพิสูจน์แล้วว่าเป็นสื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะต่าง ๆ (Plass et al. 2021) เพราะมีลักษณะเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิด วางแผน ตัดสินใจ และแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าอย่างเป็นระบบ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและได้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อย่างเต็มที่ (ชนันภรณ์ อารีกุล . 2563) นอกจากนี้ งานวิจัยในบริบทประเทศไทยยังชี้ให้เห็นว่าการใช้บอร์ดเกมช่วยให้นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้

และกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำและมีส่วนร่วมในเงื่อนไขของเกม (ทิพรัตน์ สิริธรงค์ . 2564) ในบริบทของประเทศไทยการประยุกต์ใช้สื่อการสอนที่หลากหลาย และน่าสนใจเป็นสิ่งสำคัญในการจัดการเรียนรู้โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มนักศึกษาวิชาชีพครู ที่ต้องมีทักษะการคิดวิเคราะห์ และประยุกต์ใช้ความรู้ได้อย่างเป็นรูปธรรมบอร์ดเกมจึงเป็นทางเลือกที่ส่งเสริมการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี และพบว่าการใช้บอร์ดเกมช่วยส่งเสริมทักษะการคิดเชิงระบบและทักษะการทำงานร่วมกันของนักศึกษาได้เป็นอย่างดี และยังมีการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่เป็นเกมเพื่อส่งเสริมความรู้ และความเข้าใจในสาขาวิชามากยิ่งขึ้น (ปฐนิกา จันทรผ่อง. 2566)

ในบริบทของการศึกษาปฐมวัยบอร์ดเกมที่ได้รับการออกแบบมาอย่างเหมาะสม สามารถเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ทรงคุณค่า ช่วยให้นักศึกษาได้เรียนรู้ และทำความเข้าใจในทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาที่เรียนความรู้เกี่ยวกับพัฒนาการได้อย่างเป็นรูปธรรม โดยการจำลองสถานการณ์ หรือนำเสนอแนวคิดหลักของแต่ละทฤษฎีผ่านกลไกของบอร์ดเกม นักศึกษาจะสามารถเชื่อมโยงความรู้ทางทฤษฎีเข้ากับบริบทของการปฏิบัติจริง เห็นความสำคัญ และประโยชน์ของทฤษฎีในการจัดการเรียนรู้ และการเลือกใช้ทฤษฎีที่เหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ ในห้องเรียน (Rahmah et al. 2023) การบูรณาการเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพ เช่น ทฤษฎีการเรียนรู้ปฐมวัย (Early Childhood Theories) ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการทำความเข้าใจพัฒนาการของเด็ก เข้ากับรูปแบบของบอร์ดเกม จะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และทำความเข้าใจแนวคิดเชิงทฤษฎีเหล่านั้นได้อย่างสนุกสนานและเป็นรูปธรรม ซึ่งจะนำไปสู่ความสามารถในการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานจริงในอนาคต นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับแนวคิดการพัฒนาบอร์ดเกมที่อ้างอิงทฤษฎีพัฒนาการทางความคิดของเพียเจต์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 (เดชพงษ์ สัมฤทธิ์. 2567) งานวิจัยจำนวนมากได้ชี้ให้เห็นถึงศักยภาพของบอร์ดเกมในการพัฒนาทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เช่นการคิดวิเคราะห์ การคิดเชิงกลยุทธ์ การทำงานร่วมกัน การสื่อสาร และการแก้ปัญหา (Sari, Agustina. 2022) นอกจากนี้บอร์ดเกมยังสามารถเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการถ่ายทอดแนวคิดที่ซับซ้อนให้ถ่ายทอดการเข้าใจ

ด้วยเหตุผลและความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะใช้บอร์ดเกมนักทฤษฎีปฐมวัยเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับนักศึกษาวิชาชีพครูในศตวรรษที่ 21 โดยมุ่งหวังว่าผลการวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการคิดอย่างเป็นระบบ การตัดสินใจภายใต้เงื่อนไข และการประเมินสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งเป็นกระบวนการสำคัญของการคิดวิเคราะห์ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อเป็นแนวทางหนึ่งในการยกระดับคุณภาพการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาผลการใช้บอร์ดเกมนักทฤษฎีปฐมวัยเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย

2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการใช้บอร์ดเกมนักทฤษฎีปฐมวัยเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย

การทบทวนวรรณกรรม

ทักษะการคิดวิเคราะห์หมายถึง การพิจารณาสิ่งต่าง ๆ ในส่วนย่อย ๆ ซึ่งประกอบด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา ด้านความสัมพันธ์ และด้านหลักการจัดการโครงสร้างของการสื่อความหมาย โดยใช้เหตุผล และความละเอียดถี่ถ้วนในการจำแนกแยกแยะองค์ประกอบต่าง ๆ และสอดคล้องกับกระบวนการคิดวิเคราะห์ทางวิทยาศาสตร์ คือ การคิดจำแนก รวบรวมเป็นหมวดหมู่ และจัดประเด็นต่างๆ เชื่อมโยงความสัมพันธ์ และใช้กระบวนการตรรกวิทยาได้อย่างถูกต้อง ทักษะการวิเคราะห์เป็นทักษะในการจำแนก จัดกลุ่ม เชื่อมโยงความสัมพันธ์ในรูปแบบต่าง ๆ รวมถึงการสรุป และการคาดการณ์นั้นเป็นสิ่งที่สามารถพัฒนาให้เกิดขึ้นในตัวบุคคลได้ จากการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์ความสามารถในการวิเคราะห์สามารถพัฒนาได้โดยการพัฒนาความสามารถทางการคิดของบุคคลนั้น ๆ นอกจากนี้มีนักวิชาการกล่าวถึงวิธีการสอนเพื่อให้เกิดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ไว้หลายท่าน ได้แก่ ในปัจจุบันมีวิธีสอนต่าง ๆ หลายวิธี แต่ละวิธีจะมีลักษณะเฉพาะ มีจุดเด่นและจุดด้อยแตกต่างกันไป ได้แก่ การสอนแบบบรรยาย การสอนแบบอภิปราย การสอนแบบสัมมนา

การสอนโดยการแสดงบทบาทสมมติ การสอนโดยใช้การระดมความคิดการสอน แบบค้นพบความรู้ และการสอนแบบแก้ปัญหา (วัชรภรณ์ ประภาสะโนบล. 2564)

ทักษะการคิดวิเคราะห์มีความสำคัญเป็นพิเศษสำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู ต้องสามารถประยุกต์ทฤษฎีกับการพัฒนาการเด็กมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็กแต่ละคนต้องอาศัยการวิเคราะห์พฤติกรรม และพัฒนาการของเด็กอย่างรอบด้านแก้ปัญหาในห้องเรียนเมื่อเกิดสถานการณ์ที่ไม่คาดคิด เช่น เด็กมีพัฒนาการล่าช้า สมารถสิ้น ครูจะต้องวิเคราะห์สาเหตุของพฤติกรรมนั้น และเลือกใช้เทคนิคการจัดการที่เหมาะสมที่สุดโดยใช้หลักการทางจิตวิทยา และทฤษฎีการศึกษาเป็นพื้นฐาน และการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนครูต้องคิดวิเคราะห์เพื่อออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมพัฒนาการในทุกด้านของเด็กไม่ว่าจะเป็นด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม หรือสติปัญญา โดยต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและบริบทที่หลากหลาย (Chong, & Lee. 2021)

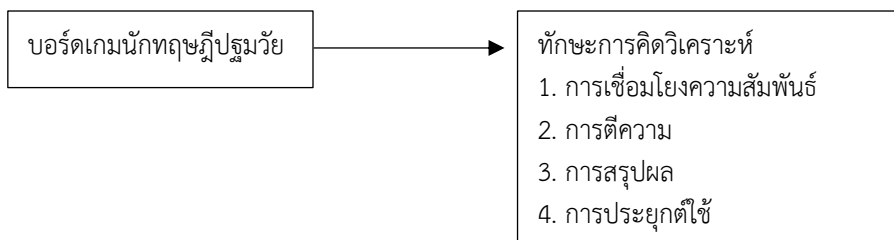
องค์ประกอบสำคัญของทักษะการคิดวิเคราะห์ตามแนวคิดของ Lestari A (2025) ดังนี้

1. การแยกแยะและตีความข้อมูล (Information breakdown and interpretation) สามารถถอดรหัสและทำความเข้าใจความหมายที่แท้จริงของข้อมูล ไม่ว่าจะเป็นตัวเลข กราฟ หรือข้อความ
2. การระบุความสัมพันธ์เชิงเหตุผล (Identifying causal relationships) มองเห็นความเชื่อมโยงระหว่างเหตุการณ์ต่าง ๆ และสามารถอธิบายได้ว่าสิ่งหนึ่งส่งผลต่ออีกสิ่งหนึ่งได้อย่างไร
3. การประเมินและตัดสินใจ (Evaluation and decision-making) สามารถชั่งน้ำหนักข้อดีข้อเสียของแต่ละทางเลือก และใช้เหตุผลประกอบการตัดสินใจที่ดีที่สุด
4. การแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ (Systematic problem-solving) มีกระบวนการคิดที่เป็นขั้นเป็นตอนในการวิเคราะห์ปัญหา ตั้งสมมติฐาน และทดสอบแนวทางแก้ไข

บอร์ดเกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นบนกระดานที่ถูกสร้างขึ้นอย่างมีระบบโดยมีกฎกติกาที่ชัดเจนและมีเป้าหมายที่ผู้เล่นต้องทำให้สำเร็จเพื่อให้ได้มาซึ่งชัยชนะหรือบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ บอร์ดเกมมักประกอบด้วยอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น กระดาน, ตัวเดิน, ลูกเต๋า, หรือการ์ด และมักต้องใช้ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นด้วยกัน ซึ่งแตกต่างจากเกมคอมพิวเตอร์หรือวิดีโอเกมตรงที่ผู้เล่นได้มีปฏิสัมพันธ์กันแบบเห็นหน้ากัน (Face-to-face interaction) ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยส่งเสริมทักษะทางสังคมและอารมณ์ได้ (The Development of Board Games Production Model for Education in Thailand. 2565) บอร์ดเกมส่วนใหญ่มีกฎกติกาที่ผู้เล่นต้องทำความเข้าใจ วางแผนกลยุทธ์ และตัดสินใจภายใต้เงื่อนไขต่าง ๆ ซึ่งช่วยฝึกการคิดอย่างเป็นระบบและแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าอย่างมีประสิทธิภาพ บอร์ดเกมเป็นกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือทำ (Active Learning) บอร์ดเกมถูกนำมาใช้ในฐานะสื่อที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างเต็มที่ไมใช่แค่การเรียนรู้แบบฟังบรรยายเพียงอย่างเดียวยังช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคมอีกด้วย การเล่นเกมเป็นการทำงานร่วมกันกับผู้อื่น ทำให้เกิดการสื่อสาร การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการทำงานร่วมกันช่วยพัฒนาทักษะการคิดเนื่องจากบอร์ดเกมมีกฎกติกา และเป้าหมายที่ชัดเจน ผู้เล่นจึงต้องใช้ทักษะในการวางแผน ตัดสินใจ และแก้ปัญหาเฉพาะหน้าซึ่งเป็นกระบวนการที่ช่วยส่งเสริมการคิดอย่างเป็นระบบช่วยกระตุ้นความสนใจบรรยากาศการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมที่สนุกสนาน และท้าทายช่วยให้นักศึกษามีความสนใจ และมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้มากขึ้น (ทิพรัตน์ สีทิวังค์. 2564) การเล่นเกมผู้เล่นต้องใช้การคิดวิเคราะห์ การให้เหตุผลเชิงกลยุทธ์ และการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 (วรพล ยวงเงิน. 2564)

การทบทวนวรรณกรรมดังกล่าวข้างต้น เป็นการนำแนวคิดทฤษฎี และหลักการในการใช้บอร์ดเกมนักทฤษฎีปฐมวัยเป็นบอร์ดเกมที่ออกแบบมาเพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ทรงคุณค่าในการช่วยให้นักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัยได้เรียนรู้และทำความเข้าใจในทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนา และการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยได้อย่างเป็นรูปธรรมยิ่งขึ้นโดยการจำลองสถานการณ์ หรือนำเสนอแนวคิดหลักของแต่ละทฤษฎีผ่านกลไกของเกม นักศึกษาจะสามารถวิเคราะห์หาปัญหา เหตุผล ตัดสินใจ และเชื่อมโยงความรู้ทางทฤษฎีเข้ากับบริบทของการปฏิบัติจริง นักศึกษาจะมีความรู้ความเข้าใจเห็นความสำคัญ และประโยชน์ของนักทฤษฎีในการจัดการเรียนรู้ และพัฒนาความสามารถในการเลือกใช้ทฤษฎีที่เหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ ในห้องเรียนปฐมวัย กระบวนการเหล่านี้จะทำให้ให้นักศึกษาเกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ผ่านการเล่นเกมกับทฤษฎีปฐมวัยในครั้งนี้

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ ปฐมวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ระดับชั้นปีที่ 1 – 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 รวม 240 คน
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ ปฐมวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ระดับชั้นปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 60 คน โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เนื่องจากในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ผู้วิจัยทำการสอนระดับชั้นปีที่ 2 ทั้ง 2 รายวิชา

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย บอร์ดเกมนักทฤษฎีปฐมวัย และแบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ โดยรายละเอียดของการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

1. บอร์ดเกมนักทฤษฎีปฐมวัย เป็นการจำลองห้องเรียน โดยผู้เล่นจะมีบทบาทเป็นคุณครู บอร์ดเกมนี้จะถูกออกแบบมาโดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อให้ นักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ ปฐมวัย ได้เรียนรู้และทำความเข้าใจเกี่ยวกับทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาศาสตร์ ปฐมวัย รวม 19 ทฤษฎี ดังนี้ เพียเจต์, วิกอตสกี, มอนเตสซอรี, กิเซล, อิริคสัน, พาฟลอฟ, ชิกมันต์, ฟรอยด์, เปสตาลอสซี, แบนดูรา, การ์ดเนอร์, มาลากูซซี, จอห์น ดิวอี้, สกินเนอร์, เพอเบล, ฌอง รูสโซ, โคลเบอร์ก, บรูเนอร์, รูดอล์ฟ สไตเนอร์ และไฮสโคป โดยมีการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

1.1 ศึกษา ทบทวนวรรณกรรม เกี่ยวกับบอร์ดเกมการศึกษา หลักการ แนวคิด ทฤษฎี เกี่ยวกับการออกแบบ บอร์ดเกม (สุธาวัลย์ หาญจรสุข. 2566: 1-12)

1.2 สร้าง และพัฒนาบอร์ดเกมนักทฤษฎีปฐมวัย โดยอาศัยรูปแบบของบอร์ดเกมประเภทสร้างชุดการ์ด (Silverman. 2013) คือเกมที่ผู้เล่นจะมีการ์ด ในมือของตนเอง และจะมีการดองกลาง ผู้เล่นต้องออกแบบวางแผนให้ตนเอง มีคะแนนมากที่สุด ซึ่งการ์ดแต่ละใบก็จะมีคุณสมบัติพิเศษ ส่วนใหญ่เกมประเภทนี้จะจบลงเมื่อการดองกลางหมด

1.3 กำหนดเป้าหมาย การทบทวนในการจัดทำ และพัฒนากิจกรรมทุกขั้นตอนโดยมีรายละเอียด ดังนี้

1) กำหนดบทบาทให้นักศึกษาในการเล่นบอร์ดเกมผู้สอนให้คำแนะนำในการเล่นบอร์ดเกมชี้แนะแนวทาง กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ ประเมินผลของนักศึกษา

2) กำหนดกฎกติกาการเล่น ชี้แจง และทำข้อตกลงในการเล่นบอร์ดเกม

3) กำหนดคู่มือการเล่นบอร์ดเกมแสดงวิธีการเล่น และอุปกรณ์การเล่น

4) กำหนดสถานการณ์ที่ใช้ในบอร์ดเกม คือ จำลองห้องอนุบาลเรียนในฝัน นักศึกษารับบทบาทเป็นคุณครู ประจำชั้น และผู้วิจัยรับบทบาทเป็นผู้ช่วยคุณครูโรงเรียนจะมีหน้าที่คอยตัดสินใจ และควบคุมการเปิดการ์ดนักเรียน สถานการณ์คือคุณครูแต่ละห้องเรียนจะต้องรอผู้ช่วยคุณครูโรงเรียนเปิดการ์ดนักเรียน ภายในการ์ดจะประกอบไปด้วย ชื่อ เพศ จุดเด่น และจุดด้อย คุณครูจะต้องใช้การ์ดนักทฤษฎีที่มีการวิเคราะห์แนวคิดทฤษฎีบอกเหตุผลที่สามารถเชื่อมโยง กับจุดเด่น หรือจุดด้อยของการ์ดนักเรียนได้ เช่น น้องแตงกวาอายุ 4 ปี จุดเด่นคือ ชอบเล่นดนตรีขึ้นชอบการเต้น และจุดด้อย คือมักเล่นคนเดียวขาดการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน การ์ดนักทฤษฎีที่สามารถเก็บน้องแตงกวาไว้ในห้องได้เช่น สกินเนอร์เชื่อว่าการเสริมแรงทางบวกจะสามารถสร้างพฤติกรรมที่พึงประสงค์ได้ดี หรือวิกอตสกีเชื่อว่าการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมจะช่วยให้

เด็กรู้สึกมีคนคอยสนับสนุนให้เติบโตเป็นต้น เป้าหมายเพื่อสะสมเบี้ยนักเรียนในห้องเรียนให้ได้มากที่สุดจนกว่าการด้นนักเรียนจะหมด หากห้องเรียนได้สะสมเบี้ยนักเรียนได้มากที่สุดคือผู้ชนะ

5) จากนั้นนำบอร์ดเกมที่สร้างขึ้นไปหาคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัย และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบบอร์ดเกม พบว่าการหาค่า IOC และได้ค่า IOC ระหว่าง 0.67 - 1.00 สามารถนำบอร์ดเกมนักทฤษฎีปฐมวัยไปทดลองใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้

2. แบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ ดำเนินการสร้างแบบทดสอบและหาค่าความเที่ยงตรง ดังนี้

2.1 ศึกษา ทบทวนวรรณกรรม หลักการ แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ (พัชร นาคผง. 2562)

2.2 สร้างแบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ ดำเนินการสร้างแบบทดสอบโดยยึดหลักการเขียนแบบทดสอบประเภทเลือก 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อประกอบไปด้วย

- 1) ทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ 10 ข้อ
- 2) ทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการตีความ 10 ข้อ
- 3) ทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการสรุปผล 10 ข้อ
- 4) ทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการประยุกต์ใช้ 10 ข้อ

2.3 นำแบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัย โดยขอความเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

2.4 ผลพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ ปรับปรุงตามคำแนะนำที่มีความสอดคล้องกันโดยการหาค่า IOC และได้ค่าดัชนีความสอดคล้องมีค่าอยู่ ระหว่าง 0.67 - 1.00 ทุกรายการ โดยผู้เชี่ยวชาญ มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมดังนี้ ปรับภาษาในคำสั่งบางข้อให้มีความเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน จากนั้นนำไปทดลองใช้กับกลุ่มทดลอง (Try Out)

3. จัดทำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ประกอบด้วย จำนวน 2 ด้านคือ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านองค์ประกอบของบอร์ดเกมนักทฤษฎีปฐมวัย โดยมีเกณฑ์ในการแปลผลค่าคะแนนเฉลี่ย ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2545)

คะแนน 4.51 - 5.00 หมายถึงระดับมากที่สุด

คะแนน 3.51 - 4.50 หมายถึงระดับมาก

คะแนน 2.51 - 3.50 หมายถึงระดับปานกลาง

คะแนน 1.51 - 2.50 หมายถึงระดับน้อย

คะแนน 1.00 - 1.50 หมายถึงระดับน้อยที่สุด

3.1 นำแบบสอบถามความพึงพอใจเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความ สอดคล้องระหว่างข้อคำถามการใช้บอร์ดเกมนักทฤษฎีปฐมวัย ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องมีค่าอยู่ ระหว่าง 0.67 - 1.00 ทุกรายการ

วิธีรวบรวมข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

1. ทดสอบนักศึกษาก่อนการเล่นบอร์ดเกมนักทฤษฎีปฐมวัย (Pretest) ด้วยแบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ จำนวน 40 ข้อ

2. การจัดกระทำ (Treatment) ในการทำกิจกรรมใช้เวลาเรียนจำนวนสัปดาห์ 2 ชั่วโมงจำนวน 8 สัปดาห์ โดยไม่รวมเวลาทดสอบก่อน และหลังเรียน

3. ทดสอบนักศึกษาหลังการเล่นบอร์ดเกมนักทฤษฎีปฐมวัย (Posttest) ด้วยแบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ จำนวน 40 ข้อ

4. ดำเนินการสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการเล่นบอร์ดเกมนักทฤษฎีปฐมวัย โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจ

5. ตรวจให้คะแนนเพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบที่ t - test ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สรุปผลการวิจัย

การใช้บอร์ดเกมนักทฤษฎีปฐมวัยเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ เป็นกิจกรรมที่บูรณาการความรู้ และเนื้อหาทฤษฎีปฐมวัย โดยภายใต้การเล่นบอร์ดเกมจะใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ในการเล่นเป็นหลัก ได้แก่ ทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ ทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการตีความ ทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการสรุปผล และทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการประยุกต์ใช้ เพื่อบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ในการใช้บอร์ดเกม

1. ผลทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ ดั่งตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ โดยภาพรวม

ทักษะการคิดวิเคราะห์	ก่อน		ระดับ	หลัง		ระดับ
	$\bar{x}$	S.D.		$\bar{x}$	S.D.	
ทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการเชื่อมโยงความสัมพันธ์	2.35	0.90	น้อย	3.93	0.74	มาก
ทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการตีความ	2.87	1.01	ปานกลาง	3.97	0.60	มาก
ทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการสรุปผล	2.62	1.01	ปานกลาง	3.94	0.57	มาก
ทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการประยุกต์ใช้	2.82	0.91	ปานกลาง	3.99	0.66	มาก
รวม	2.66	0.96	ปานกลาง	3.96	0.64	มาก

จากตารางที่ 1 ทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ ก่อนการใช้บอร์ดเกมนักทฤษฎีปฐมวัยโดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 2.66 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.96 เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย พบว่า ทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการตีความมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 2.87 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.01 รองลงมาคือ ทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการประยุกต์ใช้ มีค่าเฉลี่ย 2.82 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.91 รองลงมาคือ ทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการสรุปผล มีค่าเฉลี่ย 2.62 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.01 และทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ มีค่าเฉลี่ย 2.35 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.90 ตามลำดับ

ส่วนหลังการใช้บอร์ดเกมนักทฤษฎีปฐมวัยโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.96 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.64 เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย พบว่า ทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการประยุกต์ใช้มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 3.99 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.66 รองลงมาคือทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการตีความ มีค่าเฉลี่ย 3.97 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.60 รองลงมาคือ ทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการสรุปผล มีค่าเฉลี่ย 3.94 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.57 และทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ มีค่าเฉลี่ย 3.93 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.74 ตามลำดับ

2. ผลการเปรียบเทียบก่อน และหลังการใช้บอร์ดเกมนักทฤษฎีปฐมวัย ดั่งตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบก่อน และหลังการใช้บอร์ดเกมนักทฤษฎีปฐมวัยของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาศาสตร์

การใช้บอร์ดเกม	n	$\bar{x}$	S.D.	t	Sig.
ก่อน	60	8.69	2.21	11.291	0.00**
หลัง	60	15.25	1.72		

**นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 2 แสดงผลการเปรียบเทียบก่อน และหลังการใช้บอร์ดเกมนักทฤษฎีปฐมวัยของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ จะเห็นได้ว่า ภายหลังจากการใช้บอร์ดเกมนักทฤษฎีปฐมวัยเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยคะแนนเฉลี่ยภายหลังการใช้บอร์ดเกมนักทฤษฎีปฐมวัยสูงกว่าก่อนการใช้บอร์ดเกมนักทฤษฎีปฐมวัย

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการใช้บอร์ดเกมนักทฤษฎีปฐมวัย ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการใช้บอร์ดเกมนักทฤษฎีปฐมวัย

ด้าน	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1	ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.83	0.21	มากที่สุด
2	ด้านองค์ประกอบของบอร์ดเกมนักทฤษฎีปฐมวัย	4.74	0.22	มากที่สุด
	ค่าเฉลี่ย	4.78	0.19	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 แสดงผลความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการใช้บอร์ดเกมนักทฤษฎีปฐมวัย โดยภาพรวมของความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการใช้บอร์ดเกมนักทฤษฎีปฐมวัยอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.78 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.19 เมื่อพิจารณา แต่ละด้านพบว่าด้านกิจกรรมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.83 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.21 และด้านองค์ประกอบของบอร์ดเกมบอร์ดเกมนักทฤษฎีปฐมวัยมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.74 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.22

อภิปรายผล

1. ทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาศาสตร์บัณฑิตวิทยาลัยหลังการใช้บอร์ดเกมนักทฤษฎีปฐมวัยโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.96 เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย พบว่า ทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการประยุกต์ใช้มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 3.99 รองลงมาคือทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการตีความ มีค่าเฉลี่ย 3.97 รองลงมาคือ ทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการสรุปผล มีค่าเฉลี่ย 3.94 และทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ มีค่าเฉลี่ย 3.93 ซึ่งสอดคล้องกับ อังคณา ฤทธิ์เรือง (2567) พบว่าบอร์ดเกมถูกออกแบบมาเป็นพิเศษเพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะการคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์อย่างเป็นระบบ การที่ผู้เรียนต้องคิดวางแผนและตัดสินใจภายใต้กฎกติกาของเกม ทำให้ได้พัฒนาทักษะเหล่านี้อย่างเป็นธรรมชาติ และยังช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลการวิจัยพบว่าคะแนนเฉลี่ยหลังจากการใช้บอร์ดเกมสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญ แสดงให้เห็นว่าบอร์ดเกมเป็นเครื่องมือที่ช่วยส่งเสริมความเข้าใจในเนื้อหาได้จริง สร้างบรรยากาศที่น่าสนใจและส่งเสริมการมีส่วนร่วม บอร์ดเกมช่วยลดความเบื่อหน่ายในการเรียนแบบเดิม ๆ ทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกและมีแรงจูงใจในการเรียนมากขึ้นซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ที่ยั่งยืนกล่าวโดยสรุปคือบอร์ดเกมไม่ได้เป็นเพียงแค่กิจกรรมเพื่อความบันเทิง แต่เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่มีศักยภาพในการพัฒนาทักษะที่จำเป็นและช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้เป็นอย่างดี และสอดคล้องกับ ทิพรรัตน์ สิทธิวงศ (2564) พบว่าหลังจากใช้บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือในการส่งเสริมการเรียนรู้ แสดงให้เห็นว่าบอร์ดเกมเป็นสื่อการสอนที่สามารถช่วยให้นักศึกษาทำความเข้าใจเนื้อหาเชิงวิชาการได้ดีขึ้น โดยเน้นการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อใช้ในการอบรมนักศึกษาครู โดยจำลองสถานการณ์จริงเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างบ้านกับโรงเรียน เกมเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการเชื่อมโยงแนวคิดเชิงทฤษฎีกับการปฏิบัติจริง และช่วยให้นักศึกษาเตรียมพร้อมสำหรับความท้าทายของครูในอนาคต

2. การใช้บอร์ดเกมนักทฤษฎีปฐมวัยเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาศาสตร์บัณฑิตวิทยาลัยโดยลักษณะเด่นของบอร์ดเกม ส่งเสริมความเข้าใจในแนวคิดที่ซับซ้อน บอร์ดเกมสามารถออกแบบกลไกให้สะท้อนแนวคิดสำคัญของนักทฤษฎีแต่ละคนได้อย่างเป็นรูปธรรม เช่น การ์ดทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของ Piaget หรือการจำลองสถานการณ์ที่ต้องใช้หลักการ Zone of Proximal Development (ZPD) ของ Vygotsky ซึ่งช่วยให้นักศึกษาเข้าใจแก่นของทฤษฎีได้ลึกซึ้งกว่าการอ่านจากตำราเพียงอย่างเดียว พัฒนาทักษะการประยุกต์ใช้ทฤษฎี เกมสามารถสร้างสถานการณ์จำลองที่ท้าทายให้นักศึกษาต้องนำหลักการของนักทฤษฎีมาใช้ในการแก้ปัญหา ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญอย่างยิ่งสำหรับครูปฐมวัยในอนาคต การได้ฝึกฝนการประยุกต์ใช้ทฤษฎีในสถานการณ์ต่างๆ ผ่านเกมช่วยให้นักศึกษามีความพร้อมในการนำไปใช้ในบริบทจริง และยังช่วยให้จดจำเนื้อหาได้ดีขึ้น การเรียนรู้ผ่านการลงมือทำและปฏิสัมพันธ์ (Active Learning) มีประสิทธิภาพมากกว่าการเรียนรู้แบบรับฟัง (Passive Learning) การที่นักศึกษาได้เห็น ได้สัมผัส และได้ใช้แนวคิดต่าง ๆ ซ้ำ ๆ ในเกมช่วยให้ข้อมูลถูกจัดเก็บในหน่วยความจำระยะยาวได้ดีกว่าการท่องจำ เพิ่มการมีส่วนร่วมและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดี การเรียนทฤษฎีทางวิชาการอาจเป็นเรื่องที่น่าเบื่อหน่าย บอร์ดเกมช่วยเปลี่ยนบรรยากาศในห้องเรียนให้สนุกสนาน

และผ่อนคลายทำให้นักศึกษารู้สึกมีส่วนร่วมมากขึ้นแทนที่จะรับฟังการบรรยายเพียงอย่างเดียวการลงมือเล่นช่วยกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นและแรงจูงใจในการเรียนรู้ นักศึกษาจะได้พัฒนาการคิดวิเคราะห์ด้านการเชื่อมโยงความสัมพันธ์จากการวิเคราะห์การค้นพบที่ผู้ศึกษาสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์เพื่อสะสมแก่นักเรียนในห้องเรียนให้ได้เยอะที่สุด ด้านการตีความนักศึกษามีความเข้าใจการค้นพบที่ได้รับและตีความหมายเพื่อเล่นเกม ด้านการสรุปในขั้นตอนการเล่นบอร์ดเกมผลนักศึกษามีความเข้าใจการค้นพบที่ได้รับ และด้านการประยุกต์ใช้ นักศึกษาจะสามารถนำแนวคิดของนักทฤษฎีไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาเด็กปฐมวัยในห้องเรียนในอนาคตต่อไปสอดคล้องกับ Dabbagh, N., & Benson, A. (2023) พบว่าบอร์ดเกมมีส่วนช่วยในการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษา ผลการศึกษาพบว่าการใช้บอร์ดเกมในห้องเรียนระดับอุดมศึกษามีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาทักษะที่ซับซ้อนของนักศึกษา โดยเฉพาะในด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) บอร์ดเกมช่วยให้นักศึกษาได้ฝึกฝนการวิเคราะห์สถานการณ์ การตั้งคำถาม และการประเมินทางเลือกต่าง ๆ การวางแผนเชิงกลยุทธ์ (Strategic Planning) ผู้เล่นต้องคิดและวางแผนล่วงหน้าเพื่อเอาชนะคู่ต่อสู้ ทำให้ได้พัฒนาความสามารถในการคิดอย่างเป็นระบบ การตัดสินใจ (Decision-making) ผู้เล่นต้องตัดสินใจภายใต้ข้อมูลที่จำกัดและสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ซึ่งเป็นการจำลองสถานการณ์จริงที่ต้องใช้ทักษะการตัดสินใจ และยังเน้นย้ำว่าบอร์ดเกมไม่เพียงแต่เป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน แต่ยังเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงลึก และพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับโลกการทำงานในปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มนักศึกษาระดับอุดมศึกษาที่ต้องเผชิญกับปัญหาที่ซับซ้อนและต้องใช้ทักษะการคิดระดับสูงในการแก้ไขปัญหาเหล่านั้น ดังที่ Echeverria, D. (2021) กล่าวว่า บอร์ดเกมไม่ได้เป็นเพียงแค่กิจกรรมสันทนาการ แต่ถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือทางการสอนที่ทรงพลังในระดับอุดมศึกษา การพัฒนาทักษะงานวิจัยสรุปว่าบอร์ดเกมมีส่วนช่วยอย่างมากในการพัฒนาทักษะที่จำเป็นของนักศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งความเข้าใจในเนื้อหาทางวิชาการและแนวคิดเชิงทฤษฎีที่ซับซ้อนทักษะการทำงานร่วมกัน (Collaboration) แนวโน้มการใช้งานชี้ให้เห็นว่ามีการใช้บอร์ดเกมในการเรียนการสอนอย่างแพร่หลายมากขึ้นเรื่อย ๆ เนื่องจากเป็นวิธีการสอนที่ทำให้ นักศึกษามีส่วนร่วมและจดจำเนื้อหาได้ดีกว่าการบรรยายแบบดั้งเดิม และเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงลึกและพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับนักศึกษาในศตวรรษที่ 21

3. ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการใช้บอร์ดเกม นักทฤษฎีปฐมวัยเนื่องจากการใช้บอร์ดเกม นักทฤษฎีปฐมวัยมีความน่าสนใจ เนื้อหาที่กำหนดภายในการใช้บอร์ดเกม นักทฤษฎีปฐมวัยนั้นมีความเหมาะสมชัดเจน มีการใช้ภาพและภาษาช่วยต่อการทำความเข้าใจช่วยให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และนักศึกษาได้พูดคุยทำการปรึกษากันในกลุ่มเพื่อนระหว่างการเล่นเกม รวมถึงนักศึกษาได้พบกับความท้าทายในการเล่นแต่ละครั้ง นักศึกษาจึงเกิดความสนใจไม่รู้สึกเบื่อหน่ายเป็นการสร้างบรรยากาศ การเรียนรู้ที่แปลกใหม่กระตุ้นให้นักศึกษามีความสนุกกับการเรียนช่วยให้นักศึกษาทุกคนมีส่วนร่วมกับการเรียน นักศึกษาจึงมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดสอดคล้องกับงานวิจัยของ อรรถเศรษฐ์ ปรีดาภรณ์ (2557) ได้ทำการศึกษาผลการออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วงศ์ ธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า ผลการศึกษาความพึงพอใจ ของนักเรียนที่มีต่อบอร์ดเกม พบว่า ในภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

จากที่กล่าวมาแสดงให้เห็นว่า การใช้บอร์ดเกม นักทฤษฎีปฐมวัยเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัยเป็นกิจกรรมที่บูรณาการความรู้ และเนื้อหา นักทฤษฎีปฐมวัยโดยภายใต้การเล่นบอร์ดเกมจะใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ในการเล่นเป็นหลัก ได้แก่ ทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ ทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการตีความ ทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการสรุปผล และทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการประยุกต์ใช้ เพื่อบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ในการใช้บอร์ดเกม

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 ใช้ผลการวิจัยเพื่อปรับปรุง และพัฒนาบอร์ดเกมทางการศึกษาศึกษาปฐมวัย ให้หัวข้อการเรียนรู้ด้านการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ สำหรับนักศึกษาศึกษาศึกษาปฐมวัย

1.2 นำบอร์ดเกม นักทฤษฎีปฐมวัยไปใช้กับนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัยมหาวิทยาลัยอื่น ๆ เพื่อเป็นการเพิ่มโอกาสให้นักศึกษาได้รับประโยชน์จากการใช้บอร์ดเกม

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรเพิ่มระยะเวลาการศึกษา และการติดตามผลในระยะยาว เพื่อดูผลกระทบของการใช้บอร์ดเกมนักทฤษฎีปฐมวัยเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัยในระยะยาว

เอกสารอ้างอิง

- ชนันภรณ์ อารีกุล. (2563). การใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนิสิตปริญญาตรี. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*. 22(3): 290-302.
- เดชพงษ์ สัมฤทธิ์. (2567). การพัฒนาบอร์ดเกมการเรียนรู้ตามแนวทางทฤษฎีพัฒนาการทางความคิดของเพียเจต์ เพื่อส่งเสริมทักษะการยืดหยุ่นทางความคิดของนักศึกษาในศตวรรษที่ 21. *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเซาธ์อีสต์บางกอก*. 12(1): 127-140.
- ทิพรัตน์ สิทธิวงศ์. (2564). การศึกษาผลของการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร. *วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยนเรศวร*. 23(3): 324-338.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น*. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- บุญิกา จันทรผ่อง. (2566). การใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงระบบและการทำงานร่วมกันของนักศึกษา คณะครุศาสตร์. *วารสารวิจัยและพัฒนาศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง*. 4(1): 84-95.
- พัชรี นาคผง. (2562). การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิค STAD. *วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (หลักสูตรและการนิเทศ)*. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- รัชนิวรรณ ตั้งภักดี. (2565). การสร้างบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาประเทศไทย. *วารสารศึกษาศาสตร์ มสธ*. 15(2): 117-132.
- วรพล ยวงเงิน. (2564). การนำเกมกระดานเข้าสู่โรงเรียน. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*. 23(4): 448 - 463.
- วัชรภรณ์ ประภาสะโนบล. (2564). การพัฒนาการคิดวิเคราะห์ในการจัดการเรียนรู้ดิจิทัล. *วารสารมหาวิทยาลัยนเรศวร*. 8(6): 33-47.
- สุธาวัลย์ หาญจรสุข (2566). การพัฒนาชุดเกมกระดานเพื่อส่งเสริมการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย. *วารสารมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ*. 12(1): 1-12.
- อรรถเศรษฐ์ ปรีดาภรณ์. (2557). การออกแบบบอร์ดเกมการศึกษาเรื่องวงสี่ธรรมชาตินักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*.
- อังคณา ฤทธิ์เรือง. (2567). การพัฒนาบอร์ดเกมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารวิชาการครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี*. 25(2): 27-38.
- Chong, K. H., & Lee, K. M. (2021). The effects of a critical thinking instruction program for preservice teachers. *Journal of Teacher Education and Training*. 15(10): 11-23.
- Dabbagh, N., & Benson, A. (2023). Board games as an educational tool for enhancing critical thinking skills in higher education. *Journal of Educational Technology & Society*. 23(12): 222-237.
- Echeverria, D., et al. (2021). Board games for learning and instruction: A review of research. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*. 23(4): 1-17.
- Kato, Y., Irie, N., & Kashiwagi, K. (2020). The effect of an educational board game on learning about early childhood development for university students. *Journal of Health Education Research*. 3(4): 129-138.
- Lestari, A., et al. (2025). The Role of Technology in the Development of Critical Thinking: Systematic Literature Review. 10(11): 129-138.
- Plass, J. L., O'Keefe, P. A., & Homer, B. D. (2021). The role of game-based learning in the development of 21st-century skills. In D. M. Ifenthaler, & M. K. Spector. (Eds.), *Game-based learning and gamification in education* Springer.

- Rahmah, R., Susilawati, S., & Sari, N. (2023). Development of Early Childhood Education Theorists Board Game to Improve Cognitive Learning Outcomes. **Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini**. 9(6): 1658-1669.
- Sari, P. A., & Agustina, D. E. (2022). The Use of Board Games to Improve Students' Critical Thinking Skills in Early Childhood Education. **International Journal of Elementary Education**. 7(2): 165-176.
- Silverman, S. (2013). **Instant Raspberry Pi Gaming: Your Guide to Gaming on the Raspberry Pi, From Classic Arcade Games to Modern 3D Adventures**. Journal of Health Education Research: Birmingham Packt Publishing.
- The Development of Board Games Production Model for Education in Thailand. (2565). **Board Games Production Model for Education in Thailand**. 15(2): 1-16.
- World Economic Forum. (2020). **The Future of Jobs Report 2020**. Retrieved August 10, 2025, From www.weforum.org.