



รายงานการวิจัย

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา
เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้
ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและ
ความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

โดย
อาจารย์ ดร.กึ่งกาญจน์ บุรณสินวัฒนกุล

งานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนงานวิจัย งบประมาณรายได้มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
(เงินรายได้คณะมนุษยศาสตร์ ปีงบประมาณ 2562) สัญญาเลขที่ 226/2562

รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์

เรื่อง

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถ
การเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและ
ความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

อาจารย์ ดร.กิงกาญจน์ บุรณสินวัฒนกุล
หลักสูตรการศึกษาระดับบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย
คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ทุนอุดหนุนงานวิจัย งบประมาณรายได้มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(เงินรายได้คณะมนุษยศาสตร์ ปีงบประมาณ 2562)

สัญญาเลขที่ 226/2562

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



Kingkarn Buranasinvattanakul, Ph.D.
Bachelor of Education Program in Thai
Faculty of Humanities, Srinakharinwirot University

Research grant, Srinakharinwirot University income budget
(Income from Faculty of Humanities, Fiscal Year 2019)

Contract No. 226/2562

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกม การศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบความสามารถด้านการเรียนรู้ ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรี ก่อนและหลังเรียนรู้ด้วย สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา 3) ศึกษาระดับความสุขในการเรียนรู้รายวิชาพัฒนาการแบบเรียน ภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ใน การวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นิสิตระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3 หลักสูตรการศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 27 คน เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้รูปแบบ การวิจัยและพัฒนา สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (M) และค่า เบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) สถิติที่แบบไม่อิสระ (t-test dependent) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกม การศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุข ในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรีที่นำไปทดลองนี้มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.81/83.83 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2) คะแนนเฉลี่ยความสามารถด้านการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการ แบบเรียนภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรี หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05 3) นิสิตมีค่าเฉลี่ยความสุขในการเรียนรู้ที่มีต่อรายวิชาพัฒนาการแบบเรียน ภาษาไทยโดยใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด 4) ผลการวิเคราะห์ เนื้อหาจากแบบบันทึกสะท้อนผลการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างแสดงให้เห็นว่า สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกม การศึกษาที่พัฒนาขึ้นช่วยเสริมสร้างความสามารถการเรียนรู้ และความสุขในการเรียนรายวิชา พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยให้กับนิสิตได้

คำสำคัญ : บอร์ดเกม, บอร์ดเกมการศึกษา, สื่อการเรียนรู้, ความสุขในการเรียนรู้

Abstract

The purposes of this research were to: 1) develop and determine the efficiency of instruction media in board game to enhance the capability in the Development of Thai Textbook and the happiness in learning for undergraduate students in order to efficiency the criteria of 80/80, 2) compare the undergraduate student's learning capability in the Development of Thai Textbook before and after learning instruction media in board game and 3) to study the level of happiness in learning the Development of Thai Textbook for undergraduate students towards learning instruction media in board game. The sample group in this research consisted of 27 third year-undergraduate students, majoring in Thai, Faculty of Humanities, Srinakharinwirot University. The data was collected by research and development. The data was analyzed by using mean, standard deviation, t-test dependent and content analysis. The findings of this study were as follows: (1) The efficiency of the instruction media in board game was 84.81/83.83 which was higher than the specified criteria. (2) The average of students' learning capability in the Development of Thai Textbook after learning the instruction media in board game was higher than before using instruction media in board game. (3) The undergraduate students had the highest mean level showing their pleasure in learning the Development of Thai Textbook towards learning instruction media in board game and effective for content analysis regarding to the undergraduate students' learning logs from Reflective Journal, it was found that this instruction media in board game enhanced the capability in the Development of Thai Textbook and the happiness in learning abilities.

Keyword : Board game, Board game education, Instruction media, Happiness in learning

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี ครั้งนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากเงินรายได้มหาวิทยาลัย (รายได้คณะมนุษยศาสตร์ ประจำปีงบประมาณ 2562) ผู้วิจัยขอขอบพระคุณคณะมนุษยศาสตร์ ที่ให้การสนับสนุนทุนการวิจัยในครั้งนี้

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์ข้อมูลอันเป็นประโยชน์ และส่งผ่านกำลังใจในการทำงานวิจัยครั้งนี้แก่ผู้วิจัย จนงานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี ได้แก่ รองศาสตราจารย์ผกาศรี เย็นบุตร รองศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒนา รองศาสตราจารย์ ดร.ศิวนิต อรรถวุฒิ รองศาสตราจารย์ ดร.สุรพล บุญลือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ บัญญัติ เรืองศรี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กมล โพธิเย็น ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติพงษ์ วงทิพย์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กมลพัทธ์ โพธิ์ทอง ผู้ช่วยศาสตราจารย์วิริยา วิริยารัมภะ อาจารย์ ดร.พิณพนธ์ คงวิจิตต์ อาจารย์ ดร.พรพิมล รอดเคราะห์ อาจารย์ ดร.สิระ สมนาม อาจารย์ ดร.อาทิตย์ ดร.นัยธร อาจารย์ ดร.ศุภฤกษ์ รักชาติ อาจารย์ชูชาติ คุ่มขำ อาจารย์เกศวรงค์ นิลवास ในความคิดเห็น และข้อเสนอแนะต่าง ๆ ที่ช่วยทำให้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา และงานวิจัยนี้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

กราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุษบา บัวสมบูรณ์ ครูผู้เป็นต้นแบบที่คอยให้กำลังใจศิษย์เสมอ อาจารย์ ดร.เดชรัตน์ สุขกำเนิด น้องแดนไท สุขกำเนิด และทีม Deschooling Game by เลื่อนเกม สำหรับการช่วยจุดประกายความคิดต่อยอดการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ และขอขอบคุณอาจารย์มัญชรี เกาสายพันธุ์ ที่ช่วยตรวจสอบและแก้ไขบทความย่อภาษาอังกฤษ อาจารย์กิตติพงษ์ แบลิว ที่คอยให้กำลังใจและข้อคิดเห็นเป็นทั้งน้องและเพื่อนที่ดีเสมอ และคุณจุฑามาศ คุชุต ที่ช่วยควบคุมและดูแลการผลิตสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาครั้งนี้

ขอปณิธานหลักสูตรการศึกษาระดับบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย ชั้นปีที่ 5 ปีที่ 4 และปีที่ 3 ที่ให้ความร่วมมือในการทำวิจัยครั้งนี้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะ กล้อง ฝ้าย แก๊บ โอ๊ต เดียร์ น้ำแข็ง เตย หยก และน้องเพลง ที่ช่วยเติมเต็มงานของครูจนเป็นรูปร่างในวันนี้

ขอปณิธานสถาบันการศึกษาต่าง ๆ ที่ให้ข้อมูล และให้ความร่วมมือในการเก็บข้อมูลวิจัยเป็นอย่างดี

คุณค่า และประโยชน์อันพึงมีจากการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยขอขอบเป็นเครื่องบูชาคุณแต่บิดามารดา คณาจารย์ ผู้รู้ทุกท่าน ที่ทำให้วิจัยเล่มนี้สำเร็จได้ด้วยดี

กิ่งกาญจน์ บุณสินวัฒนกุล

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ง
กิตติกรรมประกาศ	จ
สารบัญ	ฉ
สารบัญตาราง	ญ
สารบัญภาพ	ท
บทที่ 1	1
บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
คำถามการวิจัย	3
วัตถุประสงค์การวิจัย	4
สมมติฐานของการวิจัย	4
กรอบแนวคิดในการวิจัย	4
ขอบเขตการวิจัย	7
นิยามศัพท์เฉพาะ	7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	8
บทที่ 2	9
เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	9
1. หลักสูตรการศึกษาระดับบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย (5 ปี) (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560) คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	11
1.1 คำอธิบายรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย	11
2. สื่อการเรียนรู้	11
2.1 ความหมายของสื่อการเรียนรู้	11
2.2 คุณค่าและความสำคัญของสื่อการเรียนรู้	12
2.3 ประเภทสื่อการเรียนรู้	14

	หน้า
2.4 หลักการเลือกสื่อการเรียนรู้	18
2.5 หลักการใช้สื่อการเรียนรู้	21
2.6 ขั้นตอนการผลิตสื่อการเรียนรู้	23
2.7 การวัดและประเมินผลสื่อการเรียนรู้	26
3. บอร์ดเกมการศึกษา	33
3.1 ความหมายของเกมการศึกษา	33
3.2 ลักษณะและองค์ประกอบของเกมการศึกษา	34
3.3 ประเภทของเกมการศึกษา	36
3.4 หลักในการใช้เกมการศึกษา	37
3.5 หลักจิตวิทยาและหลักการพัฒนาเกมการศึกษา	39
3.6 ประโยชน์ของเกมการศึกษา	42
3.7 ความเป็นมา และความหมายของบอร์ดเกม	42
3.8 ประเภทของบอร์ดเกม	44
3.9 ความสำคัญ และประโยชน์ของบอร์ดเกม	46
4. ความสุขในการเรียนรู้	47
4.1 ความหมายของความสุขในการเรียนรู้	47
4.2 ความสำคัญของความสุขในการเรียนรู้	48
4.3 องค์ประกอบของความสุขในการเรียนรู้	48
4.4 ลักษณะของผู้เรียนที่มีความสุขในการเรียนรู้	59
4.5 การวัดความสุขในการเรียนรู้	60
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	61
5.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม	61
5.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสุขในการเรียนรู้	63
บทที่ 3	66
วิธีดำเนินการวิจัย	66

<p>ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research: R₁) ศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis : A) เกี่ยวกับสภาพการจัดการเรียนรู้ พฤติกรรมของผู้เรียน ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และศึกษาแนวคิดสื่อการเรียนรู้อัตนศึกษาเพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้อัตนศึกษา เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี</p>	68
<p>ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development: D₁) ออกแบบและพัฒนา (Design and Development : D & D) สื่อการเรียนรู้อัตนศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี</p>	75
<p>ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research: R₂) ทดลองใช้ (Implementation : I) สื่อการเรียนรู้อัตนศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี</p>	90
<p>ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development: D₂) ประเมินประสิทธิภาพ (Evaluation) สื่อการเรียนรู้อัตนศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี</p>	94
<p>บทที่ 4</p>	103
<p>ผลการวิเคราะห์ข้อมูล</p>	103
<p>ตอนที่ 1 ผลการวิจัย (Research: R₁) ศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis : A) เกี่ยวกับสภาพการจัดการเรียนรู้ พฤติกรรมของผู้เรียน ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และศึกษาแนวคิดสื่อการเรียนรู้อัตนศึกษาเพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้อัตนศึกษา เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี</p>	104
<p>ตอนที่ 2 ผลการพัฒนา (Development: D₁) ออกแบบและพัฒนา (Design and Development : D & D) สื่อการเรียนรู้อัตนศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี</p>	109

ตอนที่ 3 ผลการวิจัย (Research: R ₂) ทดลองใช้ (Implementation : I) สื่อการ เรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ใน รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้ สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี	135
ตอนที่ 4 ผลการพัฒนา (Development: D ₂) ประเมินประสิทธิภาพ (Evaluation) สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริม ความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และมีความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี	143
บทที่ 5	154
สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	154
สรุปผลการวิจัย	155
อภิปรายผล	156
ข้อเสนอแนะ	165
รายการอ้างอิง	167
ภาคผนวก	174
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญที่ให้ข้อมูล และตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย	175
ภาคผนวก ข ผลการตรวจสอบความสอดคล้องเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	181
ภาคผนวก ค เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	214
ภาคผนวก ง ภาพตัวอย่างระหว่างการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา	222
ภาคผนวก จ ภาพตัวอย่างระหว่างการพัฒนาผลสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา ...	225
ประวัติผู้วิจัย	227

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1	ประเด็นและเกณฑ์การพิจารณาสื่อการเรียนรู้ 31
2	การสังเคราะห์องค์ประกอบของความสุขในการเรียนรู้ 57
3	การแสดงผลการตรวจสอบคุณภาพของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา : แม่มณี เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียน ภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี 117
4	การแสดงผลการตรวจสอบคุณภาพของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา : จอมโจรพันหน้า เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการ แบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี 120
5	การแสดงผลการตรวจสอบคุณภาพของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา : ต่อปากต่อกลอน เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการ แบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี 123
6	การแสดงผลการตรวจสอบคุณภาพของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา : ไขปริศนาตามหาแบบเรียน เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชา พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับ ปริญญาตรี 126
7	การแสดงผลการตรวจสอบคุณภาพของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา จำนวน 4 บอร์ดเกม ที่ใช้ส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียน ภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี 129
8	การแสดงผลการตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ 130
9	ผลรวมการตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 6 แผน เพื่อส่งเสริม ความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขใน การเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรีโดยใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา 132
10	ผลการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถทางการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการ แบบเรียนภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรี ก่อนและหลังเรียนรู้ด้วยสื่อการ เรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา 135
11	ผลการวิเคราะห์ระดับความสุขในการเรียนรู้รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย ของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา 136

12	ผลการวิเคราะห์ระดับความสุขในการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา : องค์ประกอบด้านผู้เรียน	137
13	ผลการวิเคราะห์ระดับความสุขในการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา : องค์ประกอบด้านผู้สอน	138
14	ผลการวิเคราะห์ระดับความสุขในการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา : องค์ประกอบด้านมนุษยสัมพันธ์	139
15	ผลการวิเคราะห์ระดับความสุขในการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา : องค์ประกอบด้านการจัดการเรียนรู้	141
16	ผลการวิเคราะห์ระดับความสุขในการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา : องค์ประกอบด้านสภาพแวดล้อม	142
17	ผลการหาประสิทธิภาพสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี	144
18	ผลการศึกษาความคงทนในการเรียนรู้รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรีหลังเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา	145
19	ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้	151
20	ผลการตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถามแบบมีโครงสร้างสำหรับอาจารย์ผู้สอนในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย	183
21	ผลการตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถามแบบมีโครงสร้างสำหรับนิสิตที่ผ่านการเรียนรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย	185
22	ผลการตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี	187
23	ผลการตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี	189

24	ผลการตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกม การศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียน ภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี	191
25	ผลการตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกม การศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียน ภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี	193
26	ผลการตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกม การศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียน ภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี	195
27	ผลการตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกม การศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียน ภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี	197
28	ผลการตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียน ภาษาไทย จำนวน 6 แผน	199
29	ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบทดสอบวัดความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชา พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย	201
30	ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบทดสอบวัดความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชา พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยรายข้อ	202
31	ผลการตรวจสอบคุณภาพเกณฑ์การตรวจให้คะแนนในรายวิชาพัฒนาการ แบบเรียนภาษาไทย	203
32	ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบประเมินความสุขในการเรียนรู้ของนิสิตระดับ ปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถ การเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย	207
33	ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบสะท้อนผลการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มี ต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ใน รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย	209
34	ผลการตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถามแบบมีโครงสร้างสำหรับอาจารย์ผู้สอน เกี่ยวกับการใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถ การเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับ นิสิตระดับปริญญาตรี	211

35	ผลการตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถามความพึงพอใจของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้	213
36	โครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย	219



สารบัญภาพ

แผนภาพที่		หน้า
1	กรอบแนวคิดในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้ สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี	6
2	กรวยประสบการณ์ของ Edgar Dale	15
3	กรอบการดำเนินงานวิจัย	67
4	สรุปขั้นตอนการวิจัย (Research: R ₁) ศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis : A) เกี่ยวกับสภาพการจัดการเรียนรู้ พฤติกรรมของผู้เรียน ในรายวิชา พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และศึกษาแนวคิดสื่อการเรียนรู้ บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี	74
5	สรุปขั้นตอนการพัฒนา (Development: D ₁) ออกแบบและพัฒนา (Design and Development : D & D) สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี	89
6	การออกแบบงานวิจัยเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรี ก่อนและหลังเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา	91
7	สรุปขั้นตอนการวิจัย (Research: R ₂) ทดลองใช้ (Implementation : I) สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี	93
8	การออกแบบงานวิจัยเพื่อศึกษาความคงทนการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรี หลังเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา	95

9	สรุปรูปการพัฒนา (Development: D ₂) ประเมินประสิทธิภาพ (Evaluation) สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ใน รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิต ระดับปริญญาตรี	102
10	การสังเคราะห์กรอบแนวคิดในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุข ในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี	111



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการศึกษาโดยใช้สื่อการเรียนรู้จัดเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ สื่อการเรียนรู้ให้มีความสอดคล้องกับการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมในปัจจุบันเป็นสิ่งจำเป็นที่ผู้สอนจะต้องมีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงสื่อการเรียนรู้ให้เป็นสื่อการเรียนรู้ใหม่แตกต่าง และน่าสนใจกว่าสื่อการเรียนรู้เดิมที่มีอยู่ เพื่อกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็น และความสนใจให้กับผู้เรียน

บอร์ดเกมหรือเกมกระดานเป็นสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ที่น่าสนใจรูปแบบหนึ่งที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ เนื่องจากบอร์ดเกมเป็นสื่อที่มีหลายประเภทหลายรูปแบบ เป็นเกมที่ใช้การ์ด หรือใช้ชิ้นส่วน หรือตัวหมากวางไว้บนพื้นที่เล่น เคลื่อนที่บนพื้นที่เล่น มีทั้งแบบที่มีกติกาตาย ๆ จนถึงเกมที่มีกติกาซับซ้อน ต้องใช้แผนการหรือยุทธวิธีเข้าช่วยจึงจะบรรลุจุดประสงค์ของการเล่นนั้น (ศิวินิต อรรถวุฒิกุล, 2555) ฉะนั้นบอร์ดเกมจึงหมายถึง เกมประเภทหนึ่งที่ใช้ตัวหมาก การ์ด หรือโมเดลต่าง ๆ นำมาเล่นบนกระดานซึ่งจะมีผิวหน้าหรือรูปภาพเฉพาะที่ออกแบบมาเพื่อเล่นเกมนั้น ๆ ทั้งนี้ในการเล่นบอร์ดเกมนอกจากผู้เล่นจะได้รับความสนุกสนานและความบันเทิงแล้ว ผู้เล่นยังได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การวางแผน การตัดสินใจ

ปัจจุบันได้มีการนำบอร์ดเกมมาใช้ในระบบการศึกษามากขึ้น ด้วยการนำแนวคิดของบอร์ดเกมแต่ละเกมมาบูรณาการหรือประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาต่าง ๆ ทั้งในและต่างประเทศ เช่น ประเทศอังกฤษ ฝรั่งเศส อาร์เจนตินา หรือญี่ปุ่น ได้นำแนวคิดของเกมเศรษฐี (Monopoly) เข้ามาใช้ในการจัดบูรณาการการเรียนรู้ในรายวิชาต่าง ๆ มากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นคณิตศาสตร์ ภูมิศาสตร์ หรือสังคมศาสตร์ ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดมโนทัศน์ในหลายวิชา ดังกล่าว (Hinebaugh, 2009) ดังที่ Crews (2011) ได้กล่าวว่า หากผู้สอนนำแนวคิดของบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้เข้ากับเนื้อหาวิชา จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์การเรียนรู้แนวคิดของรายวิชานั้น ผ่านการเล่นด้วยความสนุกสนานอันช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในแต่ละครั้งได้เป็นอย่างดี

ดังนั้นการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมจึงเป็นวิธีการที่เกิดขึ้นใหม่เพื่อช่วยทั้งผู้เรียน และผู้สอนให้ได้บรรลุเป้าหมายทางการศึกษาร่วมกันด้วยวิธีที่สนุกสนาน อีกทั้งเป็นการกระตุ้น และสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ทั้งทักษะทางปัญญา และทักษะทางสังคมให้กับผู้เรียน เนื่องจากลักษณะของบอร์ดเกมมีการจำลองสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้ตอบ และมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน จึงสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนได้รับความรู้มากกว่าวิธีการสอนแบบดั้งเดิม เช่นเดียวกับ Treher (2011) ที่พบว่า บอร์ดเกม

เป็นเกมรูปแบบหนึ่งที่สามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะและการเรียนรู้สำหรับทุกช่วงวัย เพราะบอร์ดเกมจะช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เล่นรู้สึกสนใจ เกิดความผ่อนคลายและสนุกสนาน อีกทั้งบรรยากาศของการแข่งขันยังทำให้ผู้เล่นรู้สึกกระตือรือร้นซึ่งสามารถนำมาประยุกต์เข้ากับการเรียนรู้ได้

เนื่องจากบอร์ดเกมเหล่านี้จะเป็นเครื่องมือในการเชื่อมโยงความรู้ใหม่ และความรู้เดิมให้กับผู้เรียนเมื่อผู้เรียนร่วมกันเล่น ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกรู้สึกไม่แปลกแยกจากการเรียนรู้หรือรู้สึกว่าการเรียนไม่ทันเพื่อน เพราะปัญหาที่เกิดขึ้นในเกมที่ผู้เรียนต้องเผชิญและค้นหาทางแก้ไข อันช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและความคงทนในการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมนั้น จนกล่าวได้ว่าบอร์ดเกมช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น นอกจากนี้บอร์ดเกมยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดความคิดเชิงวิพากษ์ และเสริมสร้างทักษะการสื่อสารและความสัมพันธ์ให้กับผู้เรียน เนื่องจากผู้เรียนจะต้องเผชิญหน้าในการตอบคำถามหรือแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น อันช่วยส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ร่วมกันภายในห้องเรียนได้เป็นอย่างดี (Treher, 2011; Smith and Golding, 2018)

การใช้บอร์ดเกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จึงจัดเป็นสื่อและนวัตกรรมหนึ่งที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สร้างประสบการณ์ตรง และมีส่วนร่วมในการเรียนมากที่สุดชนิดหนึ่ง ดังเช่น Dale (1969: 42) ฐาปนีย์ ธรรมเมธา (2557: 47 – 48) กิดานันท์ มลิทอง (2548: 108 – 109) และอัมพร อังศรีพวง (2545: 4) ที่กล่าวว่าสื่อการเรียนรู้และนวัตกรรมมีส่วนช่วยจัดและเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างหลากหลาย และน่าสนใจ ทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ได้ฝึกทักษะ และการปฏิบัติอันส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างถูกต้อง รวดเร็ว และบรรลุจุดมุ่งหมายที่ผู้สอนตั้งไว้ อีกทั้งการใช้สื่อการเรียนรู้ช่วยในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลาย และสร้างสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับผู้สอน เนื่องจากสื่อการเรียนรู้ช่วยทำให้บทบาทของผู้สอนเปลี่ยนไปจากการเป็นผู้บอกความรู้ มาเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนและผู้สอนมีส่วนร่วมในกิจกรรมร่วมกัน และช่วยให้บรรยากาศการเรียนรู้เต็มไปด้วยความสนุกสนาน และไม่น่าเบื่อ อันส่งผลให้ผู้เรียนพัฒนาการเรียนรู้ด้านต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรม และนามธรรม

แนวคิดดังกล่าวจึงสอดคล้องกับการเรียนรู้ในปัจจุบันที่มุ่งหวังให้ผู้เรียนเรียนรู้อย่างมีความสุข ดังจะเห็นได้จากประเทศไทยได้หันมาให้ความสำคัญกับการขับเคลื่อนให้ผู้เรียนมีความสุขโดยถือเป็นเป้าหมายในการพัฒนาประเทศอย่างต่อเนื่อง อันเห็นได้จากแผนพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ.2560 – พ.ศ.2564) ที่เน้นการให้สังคมอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข และการมีภูมิคุ้มกันต่อการเปลี่ยนแปลง จะเห็นได้ว่าความสุขเป็นปัจจัยที่สำคัญในการเรียนรู้ กล่าวคือ ความสุขทำให้การเรียนรู้มีความยั่งยืน และสามารถพัฒนาผู้เรียนให้เป็นการกำลังสำคัญในสังคมได้ (UNESCO, 2008: 1 – 5) ดังเช่นศันสนีย์ ฉัตรคุปต์และคณะ (2544: 31) และพิชิต ฤทธิจรูญ (2552: 148 – 150) ได้กล่าวถึง

ความสำคัญของความสุขในการเรียนรู้ไว้ว่า ความสุขในการเรียนรู้ คือ ความรู้สึกที่แสดงออกถึงความพึงพอใจต่อการเรียน และมีการตอบสนองการเรียนในทางบวกอันเป็นผลมาจากคุณลักษณะภายในของตนเอง และได้รับประสบการณ์ต่าง ๆ ในการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น ผู้เรียนที่มีความสุขในการเรียนรู้จะทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ที่จะดำรงชีวิตอย่างมีความสุข ดำรงชีวิตอย่างคนที่มีความประสิทธิภาพ ดำรงชีวิตอย่างคนที่คิดถึงประโยชน์ของสังคม และประเทศชาติมากกว่าประโยชน์ส่วนตัว เป็นคนที่มีความสุขในการช่วยเหลือผู้อื่น เป็นคนที่มีความสุขในการเรียนรู้สิ่ง ๆ ใหม่ มีมานะอดทน และมีความคิดสร้างสรรค์ อันนำไปสู่การเชื่อมโยง และพัฒนาสิ่งต่าง ๆ รอบตัวได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเกิดประสิทธิผล

รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย เป็นการศึกษาวิวัฒนาการของแบบเรียนภาษาไทย ตั้งแต่สมัยอยุธยาจนถึงปัจจุบัน โดยมีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อให้นิสิตมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของแบบเรียนภาษาไทย (2) เพื่อให้นิสิตวิเคราะห์แบบเรียนภาษาไทยในสมัยต่าง ๆ ได้ (3) เพื่อให้นิสิตมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการสร้างแบบเรียนภาษาไทย และสามารถนำไปพัฒนาให้สอดคล้องกับหลักสูตร และการเรียนรู้ทางภาษาไทยในยุคปัจจุบันได้ หากแต่รายวิชาดังกล่าวผู้เรียนมักขาดการเชื่อมโยงแบบเรียนภาษาไทยในแต่ละยุคสมัยทั้งด้านเนื้อหา และวิธีการเรียบเรียงว่ามีความสัมพันธ์กันอย่างไร เนื่องจากเนื้อหาในแต่ละสมัยมีค่อนข้างมาก และใช้ภาษาโบราณ ยากต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน หากผู้สอนใช้วิธีการสอนบรรยายเพียงอย่างเดียว อาจทำให้ผู้เรียนเบื่อหน่ายได้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย ควบคู่กับความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี เพื่อนำไปพัฒนาในวิชาชีพของตนเองต่อไปในอนาคต

คำถามการวิจัย

1. สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยสำหรับนิสิตระดับปริญญาตรีมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 หรือไม่ อย่างไร
2. ความสามารถด้านการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรี ก่อนและหลังเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาแตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร
3. สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเสริมสร้างความสุขในการเรียนรู้รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรีอยู่ในระดับใด เพราะอะไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาและประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรี ก่อนและหลังเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา
3. เพื่อศึกษาระดับความสุขในการเรียนรู้รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา

สมมติฐานการวิจัย

1. สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. ความสามารถด้านการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรี ก่อนและหลังเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาแตกต่างกัน
3. พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความสุขในการเรียนรู้รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรีหลังเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาอยู่ในระดับมาก โดยพิจารณาจากแบบวัดความสุขในการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องพบว่า สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเป็นกลวิธีหนึ่งที่จะช่วยส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และสร้างเสริมความสุขในการเรียนรู้ให้กับนิสิต ดังนั้นผู้วิจัยจึงกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้

1. **แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบและการพัฒนาเกมการศึกษา** การเลือกใช้เกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้สอนจำเป็นต้องคำนึงถึงองค์ประกอบ (ศิวนิต อรรถวุฒิกุล, 2555: 96 – 97; ศยามน อินสะอาด, 2557: 4; ทิศนา แคมมณี, 2557: 365) ดังต่อไปนี้ (1) ผู้สอนและผู้เรียน (2) เกม และกฎ กติกาการเล่น (3) วิธีการเล่นเกม (4) การอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่น วิธีการเล่น และพฤติกรรมการเล่นของผู้เล่นหลังการเล่น และ (5) ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ดังนั้นการประยุกต์ใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้นอกจากต้องคำนึงถึงองค์ประกอบดังกล่าวแล้วควรคำนึงถึงหลักในการออกแบบเกมการศึกษา (เยาวพา เดชะคุปต์, 2546; อัจฉรา ชิวพันธ์, 2545) ดังต่อไปนี้ (1) จุดมุ่งหมายในการเล่น ผู้สอนต้องกำหนดจุดมุ่งหมายของเกมให้สอดคล้องกับ

จุดมุ่งหมายของรายวิชาที่ผู้สอนกำหนด และพัฒนาเกมให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่ผู้สอนตั้งไว้ ตลอดจนควรให้ผู้เรียนได้แสดงออกซึ่งความสามารถของตนเองให้มากที่สุด (2) พัฒนาเกมให้สอดคล้องกับหลักจิตวิทยาและพัฒนาการของผู้เรียน ทั้งอายุ ร่างกาย ความสนใจ และความสามารถของผู้เรียน (3) กติกาการเล่น ต้องไม่ยุ่งยากและซับซ้อน ใช้เทคนิคสูง หรือใช้เวลาในการเล่นนานจนเกินไป และควรมีรายละเอียดในการชี้แจงเกมการศึกษาก่อนเล่น (4) กำหนดวัสดุ อุปกรณ์ สถานที่ จำนวนคนในการเล่น เกม กล่าวคือ วัสดุ อุปกรณ์ สถานที่ต้องมีความปลอดภัยและไม่เป็นอันตรายต่อผู้เรียน และควรเลือกเกมที่ทุกคนสามารถเข้าร่วมเกมได้มากที่สุด (5) เกมการศึกษาต้องมีความถูกต้อง ผู้สอนต้องพิจารณาให้รอบคอบ ทดลองเล่นด้วยตนเองก่อนแล้วแก้ไขปรับปรุง (6) ให้ผู้เรียนเล่นเกมการศึกษา แต่ละครึ่งตามความเหมาะสมกับเวลา และความสนใจ (7) ควรมีเกมการศึกษาหลายรูปแบบ เพื่อให้เกิดความรู้อย่างกว้างขวางและส่งเสริมทักษะ การคิดสร้างสรรค์ อีกทั้งผู้สอนจะต้องคำนึงถึงลักษณะของเกมการศึกษาที่ดี (สารจรรย์ โคสิริรักษ์, 2546: 104; ทิศนา แคมมณี, 2557: 368) กล่าวคือ การออกแบบเกมผู้สอนจะต้องออกแบบเกมโดยสร้างสถานการณ์ขึ้นมาให้ผู้เรียนได้เข้าไปอยู่ในสถานการณ์ ด้วยการมีส่วนร่วมในกิจกรรมนั้น อันเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน มีความสัมพันธ์อันดีต่อกัน ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

2. แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบระบบพัฒนาเกมการศึกษาโดยใช้หลัก ADDIE Model ตามแนวคิดของ Kruse ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำหลักการออกแบบเชิงระบบของ ADDIE Model มาใช้ในการออกแบบระบบสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา (Kruse, 2014; ศยามน อินสะอาด, 2557: 82 - 83) ดังต่อไปนี้ (1) การวิเคราะห์ (Analysis) ผู้พัฒนาสื่อเกมจะต้องวิเคราะห์หลักสูตร เนื้อหารายวิชา กลุ่มเป้าหมาย หรือความจำเป็นในการสร้างเกมและสถานการณ์จำลอง หรือการนำเกมและสถานการณ์จำลองไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน (2) การออกแบบ (Design) ขั้นตอนการออกแบบเป็นการใช้ผลลัพธ์จากขั้นตอนการวิเคราะห์ เพื่อวางแผนกลยุทธ์สำหรับพัฒนาสื่อเกมและสถานการณ์จำลองเพื่อการสอน (3) การพัฒนา (Development) ขั้นตอนการพัฒนาเป็นการต่อยอดมาจากขั้นตอนการออกแบบ โดยเริ่มจากการเขียน Script หรือ Storyboard ซึ่งเปรียบเสมือนการร่างพิมพ์เขียวของสื่อเกมและ/หรือสถานการณ์จำลอง เพื่อเป็นต้นแบบให้ฝ่ายผลิตทำการผลิตสื่อ (4) การนำไปใช้ (Implement) ขั้นตอนการนำไปใช้เป็นการนำสื่อเกมและ/หรือสถานการณ์จำลองไปใช้งานจริง (5) การประเมินผล (Evaluation) ขั้นตอนการประเมินผล เป็นการวัดประสิทธิภาพและประสิทธิผลของสื่อการเรียนการสอน โดยพิจารณาจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนและความคิดเห็นที่มีต่อการเรียน เพื่อนำผลที่ได้มาทำการปรับปรุงแก้ไขสื่อให้มีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น

จากการนำเสนอแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยสามารถสรุปกรอบแนวคิดในการวิจัยได้ ดังที่ปรากฏในแผนภาพที่ 1

แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้ สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี



ขอบเขตการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นิสิตหลักสูตรการศึกษาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 130 คน ซึ่งกำลังศึกษาภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นิสิตหลักสูตรการศึกษาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา ทกศ 313 พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 27 คน

ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่ สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา
2. ตัวแปรตาม ได้แก่
 - 2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรี
 - 2.2 ความสุขในการเรียนรู้รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรี

เนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ เนื้อหาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย

ระยะเวลาในการทดลอง

ดำเนินการทดลอง ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 ใช้เวลาในการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้ 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง ทดสอบก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และเมื่อเสร็จสิ้นการทดลอง 2 สัปดาห์ อีก 6 ชั่วโมง รวม 30 ชั่วโมง

นิยามศัพท์เฉพาะ

บอร์ดเกมการศึกษา หมายถึง เกมประเภทหนึ่งที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น โดยต้องเล่นกันบนพื้นผิวเรียบ เช่น โต๊ะ หรือพื้น โดยเกมจะบรรจุอยู่ในกล่องซึ่งภายในกล่องประกอบด้วยอุปกรณ์การเล่น หนังสือคู่มือ กฎ กติกา และวิธีการเล่นอันเป็นลำดับขั้นตอนไว้อย่างชัดเจน โดยมีรูปแบบการเล่นที่แตกต่างกัน ทั้งนี้เพื่อให้นิสิตบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ตามที่ผู้สอนตั้งไว้

สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา หมายถึง นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยที่ผู้วิจัยออกแบบและ พัฒนาขึ้นโดยใช้แนวคิดหลักการในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และบอร์ดเกมการศึกษา เพื่อให้ผู้เรียน เกิดความสามารถในการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย

ความสามารถด้านการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย หมายถึง คะแนน พัฒนาการของผู้เรียนที่ได้จากการทดสอบเพื่อวัดความสามารถด้านการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการ แบบเรียนภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรี

ความสุขในการเรียนรู้ หมายถึง ความรู้สึกที่ดีของผู้เรียนที่เกิดจากการเรียนรู้ในรายวิชา พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และมีการตอบสนองต่อการเรียนในทางบวกอันเป็นผลมาจากการใช้ สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชา พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี
2. เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยให้มี ประสิทธิภาพ
3. เพื่อเสริมสร้างความสุขในการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรีในรายวิชาพัฒนาการ แบบเรียนภาษาไทย

บทที่ 2

เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ “การพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกม การศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุข ในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี” ผู้วิจัยขอแนะนำเสนอผลการศึกษาค้นคว้า ดังนี้

1. หลักสูตรการศึกษาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย (5 ปี) (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560) คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

1.1 คำอธิบายรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย

2. สื่อการเรียนรู้

2.1 ความหมายของสื่อการเรียนรู้

2.2 คุณค่าและความสำคัญของสื่อการเรียนรู้

2.3 ประเภทสื่อการเรียนรู้

2.4 หลักการเลือกสื่อการเรียนรู้

2.5 หลักการใช้สื่อการเรียนรู้

2.6 ขั้นตอนการผลิตสื่อการเรียนรู้

2.7 การวัดและประเมินผลสื่อการเรียนรู้

3. บอร์ดเกมการศึกษา

3.1 ความหมายของเกมการศึกษา

3.2 ลักษณะและองค์ประกอบของเกมการศึกษา

3.3 ประเภทของเกมการศึกษา

3.4 หลักในการใช้เกมการศึกษา

3.5 หลักจิตวิทยาและหลักการพัฒนาเกมการศึกษา

3.6 ประโยชน์ของเกมการศึกษา

3.7 ความเป็นมา และความหมายของบอร์ดเกม

3.8 ประเภทของบอร์ดเกม

3.9 ความสำคัญ และประโยชน์ของบอร์ดเกม

4. ความสุขในการเรียนรู้
 - 4.1 ความหมายของความสุขในการเรียนรู้
 - 4.2 ความสำคัญของความสุขในการเรียนรู้
 - 4.3 องค์ประกอบของความสุขในการเรียนรู้
 - 4.4 ลักษณะของผู้เรียนที่มีความสุขในการเรียนรู้
 - 4.5 การวัดความสุขในการเรียนรู้
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 5.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม
 - 5.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสุขในการเรียนรู้



1. หลักสูตรการศึกษาระดับบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย (5 ปี) (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560)

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

หลักสูตรการศึกษาระดับบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย (5 ปี) ที่นำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา เป็นหลักสูตรที่มีระยะเวลาเรียน 5 ปี ซึ่งเป็นหลักสูตรปรับปรุง พุทธศักราช 2560 ในที่นี้จะกล่าวถึงเฉพาะหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย โดยมีประเด็นดังต่อไปนี้

1.1 คำอธิบายรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย

ทกศ 314 พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย

3(3-0-6)

THE 314 Development of Thai Textbooks

ศึกษาวิวัฒนาการของแบบเรียนภาษาไทยตั้งแต่สมัยอยุธยาจนถึงปัจจุบัน ด้านวัตถุประสงค์ เนื้อหา วิธีการเรียบเรียงที่สะท้อนการสืบสานภูมิปัญญาเรื่องการเรียนรู้การสอนภาษาของชาติ

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้เนื้อหาในคำอธิบายรายวิชาของหลักสูตรดังกล่าว โดยนำหัวข้อเรื่อง “วิวัฒนาการของแบบเรียนภาษาไทยตั้งแต่สมัยอยุธยาจนถึงปัจจุบัน” มาเป็นเนื้อหาในการวิจัย เพื่อมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในแบบเรียนภาษาไทยตั้งแต่สมัยอยุธยาจนถึงปัจจุบันมากขึ้น

2. สื่อการเรียนรู้

การจัดการศึกษาในปัจจุบันได้มีการพัฒนา และเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ด้วยสื่อเทคโนโลยี และสารสนเทศ ส่งผลให้บทบาทของครูผู้สอนเปลี่ยนไปจากผู้ให้ความรู้ มาเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) หรือเป็นผู้เตรียมประสบการณ์เพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ผู้สอนกำหนด สื่อการเรียนรู้จึงเป็นกุญแจสำคัญในการเชื่อมโยงกระบวนการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนเข้าด้วยกัน ดังนั้นก่อนที่จะนำสื่อไปใช้ ผู้สอนจำเป็นต้องคำนึงถึงลักษณะ และคุณสมบัติของสื่อให้เหมาะสม ตลอดจนความถูกต้องของเนื้อหา เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.1 ความหมายของสื่อการเรียนรู้

นักการศึกษาได้บัญญัติคำว่า “Instructional Media” ในภาษาไทย คือ สื่อการเรียนการสอน สื่อการสอน สื่อการเรียนรู้ สื่อการศึกษา ซึ่งในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้คำว่า “สื่อการเรียนรู้”

คำว่า “สื่อ” (Media) เป็นคำที่มาจากภาษาละตินว่า “medium” แปลว่า “ระหว่าง” หมายถึง สิ่งใดก็ตามที่บรรจุข้อมูลเพื่อให้ผู้ส่งและผู้รับสามารถสื่อสารกันได้ตรงตามวัตถุประสงค์ เมื่อมีการนำสื่อมาใช้ในการบวนการเรียนรู้นั้นก็จะเรียกสื่อชิ้นนั้นว่า “สื่อการเรียนรู้” (Instruction Media)

(กิตานันท์ มลิทอง, 2543: 79) โดยสื่อการเรียนรู้นั้น จะเป็นตัวกลางที่ช่วยนำ และถ่ายทอดความรู้ จากผู้สอน หรือแหล่งความรู้ไปยังผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และบรรลุตามวัตถุประสงค์ การเรียนรู้ที่ผู้สอนกำหนดไว้ได้ (ซูเกียรติ โพธิ์มัน, 2540: 72; ฐาปนีย์ ธรรมเมธา, 2541: 43; ชม ภูมิภาค, 2544: 25) ดังนั้นสื่อการเรียนรู้จึงเป็นกุญแจสำคัญในการวางแผน และการสอนเชิงระบบ อันประกอบด้วยวัสดุอุปกรณ์ เครื่องมือ เทคนิควิธีการ และกิจกรรมต่าง ๆ ที่ช่วยอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ทักษะ เจตคติต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Gerlach and Ely, 1971: 282; สุกัญญา นิมานันท์, 2545: 11; วัชรพล วิบูลยศรีน, 2556: 14 – 15) โดยเฉพาะในปัจจุบันสื่อการเรียนรู้ได้มีการพัฒนา และเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว เนื่องจากความก้าวหน้าทาง วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี จึงทำให้การจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนมีความแตกต่างไปจากเดิม เนื่องจากผู้สอนสามารถเลือกใช้ หรือออกแบบ และพัฒนาสื่อการเรียนรู้รูปแบบต่าง ๆ เพื่อเพิ่ม ประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสมกับวัย และประสบการณ์ของผู้เรียนได้อย่างมี ประสิทธิภาพ

2.2 คุณค่าและความสำคัญของสื่อการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้แต่ละครั้งผู้สอนมีจุดมุ่งหมายเพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมผู้เรียนให้ เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ สื่อการเรียนรู้จัดเป็นเครื่องมือหนึ่งที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ง่าย และดีขึ้น ทั้งนี้ได้มีนักวิชาการศึกษาและกล่าวถึงคุณค่าและความสำคัญของสื่อการเรียนรู้ที่มีต่อผู้เรียน ในลักษณะต่าง ๆ (Dale, 1969; Heinich, Molenda and Russell, 1992) ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว และมีประสิทธิผลในการเรียนรู้มากขึ้น
2. ช่วยให้ผู้เรียนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือบรรลุวัตถุประสงค์ตามที่ผู้สอนตั้งไว้ได้ ทั้งนี้ เพราะสื่อการเรียนรู้เป็นเครื่องมือที่ช่วยอำนวยความสะดวกแก่ผู้สอน และให้ผู้เรียนค้นพบ กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง จากการฝึกปฏิบัติผ่านประสบการณ์ทางตรงและประสบการณ์ทางอ้อม
3. ช่วยให้ผู้เรียนเห็นความสัมพันธ์ของเนื้อหาวิชาที่เรียน ด้วยการเชื่อมโยงสิ่งที่เป็นรูปธรรม ไปสู่นามธรรม เกิดเป็นความคิดรวบยอดเรื่องที่คุณสอนต้องการจะสื่อได้อย่างชัดเจน ส่งผลให้ผู้เรียน มีแรงจูงใจในการเรียนรู้อยิ่งขึ้น
4. ช่วยให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ ทำให้ผู้เรียนจดจำเนื้อหาได้เร็ว และแม่นยำยิ่งขึ้นโดยไม่ต้องอาศัยคำอธิบาย ตลอดจนสามารถนำไปบูรณาการและเชื่อมโยงกับ ความรู้เดิมเกิดเป็นความรู้ใหม่ได้
5. ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและเกิดความหมายในการเรียนรู้นั้น ๆ เนื่องจากเป็นการส่งเสริมให้ ผู้เรียนที่มีระดับสติปัญญาแตกต่างกันเข้าใจเนื้อหาที่เรียนเช่นเดียวกัน

ทั้งนี้สื่อการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญในการเรียนรู้เนื่องจากเป็นตัวกลางในการถ่ายทอดเนื้อหาจากผู้สอนไปยังผู้เรียน หรือเป็นสื่อที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ดังนั้นสื่อการเรียนรู้จึงมีคุณค่าและความสำคัญต่อผู้สอนและผู้เรียน (กิตานันท์ มลิทอง, 2548: 108 – 109; ศิวินิต อรรถวุฒิกุล, 2555: 28 – 30; ฐาปณีย์ ธรรมเมธา, 2557: 47 – 48) ดังนี้

1. คุณค่าและความสำคัญของสื่อการเรียนรู้ที่มีต่อผู้สอน

1.1 ช่วยแบ่งเบาภาระของผู้สอนในด้านการเตรียมการสอน หรือเนื้อหาการสอน โดยจัดให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาจากสื่อการเรียนรู้ เช่น การใช้บทเรียนโปรแกรม ชุดการสอน

1.2 ช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ที่น่าสนใจ แทนที่จะฟังผู้สอนบรรยายอย่างเดียว ผู้เรียนจะได้เห็นผู้สอนใช้สื่อการเรียนรู้ประกอบการบรรยายทำให้เนื้อหาน่าสนใจมากขึ้น

1.3 ช่วยสร้างความมั่นใจการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้สอนมากขึ้น เช่น กรณีผู้สอนจำเนื้อหา หรือลำดับการจัดการเรียนรู้ไม่ได้ ผู้สอนอาจดูได้จากสื่อที่เตรียมมา หรือในกรณีที่ผู้สอนพูดไม่เก่ง หรือเพิ่งเริ่มต้นการเป็นผู้สอน สื่อการเรียนรู้จะช่วยสร้างความเชื่อมั่นให้กับผู้สอน

1.4 ช่วยกระตุ้นให้ผู้สอนตื่นตัวอยู่เสมอในการเตรียมการผลิต เลือกลง หรือจัดหาสื่อการเรียนรู้ ตลอดจนหาเทคนิคใหม่ ๆ มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ของตนเอง

1.5 ช่วยให้ผู้สอนมีเวลามากขึ้น เพราะสื่อการเรียนรู้ช่วยลดภาระในการเรียนรู้ได้หลายรูปแบบ ผู้สอนสามารถใช้เวลาที่เหลือในการเตรียมสอน ค้นคว้าวิจัยในชั้นเรียน และพัฒนาศักยภาพของผู้สอนได้อย่างเต็มที่

2. คุณค่าและความสำคัญของสื่อการเรียนรู้ที่มีต่อผู้เรียน

2.1 ช่วยกระตุ้น และเร้าความสนใจให้กับผู้เรียน ทำให้เกิดความสนุกสนาน และไม่น่าเบื่อหน่ายต่อการเรียน

2.2 ช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาบทเรียนที่ย่างยากกลับซับซ้อน ให้ง่ายและรวดเร็วขึ้น ตลอดจนช่วยสร้างความคิดรวบยอดในเรื่องนั้นอย่างรวดเร็ว และถูกต้อง

2.3 ช่วยแก้ปัญหาเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล ในแง่ความสนใจ ระดับสติปัญญา และศักยภาพแห่งความคิดสร้างสรรค์

2.4 ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียน เกิดความพึงพอใจ และมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนมากยิ่งขึ้น ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์และความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้เรียนและผู้สอน

2.5 ช่วยดึงประสบการณ์นอกห้องเรียนที่อยู่ไกล มีข้อจำกัดเรื่องเวลา ระยะเวลา และสถานที่มาสู่ห้องเรียนได้

2.6 ช่วยสร้างเสริมลักษณะที่ดีในการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์จากการใช้สื่อเหล่านั้น

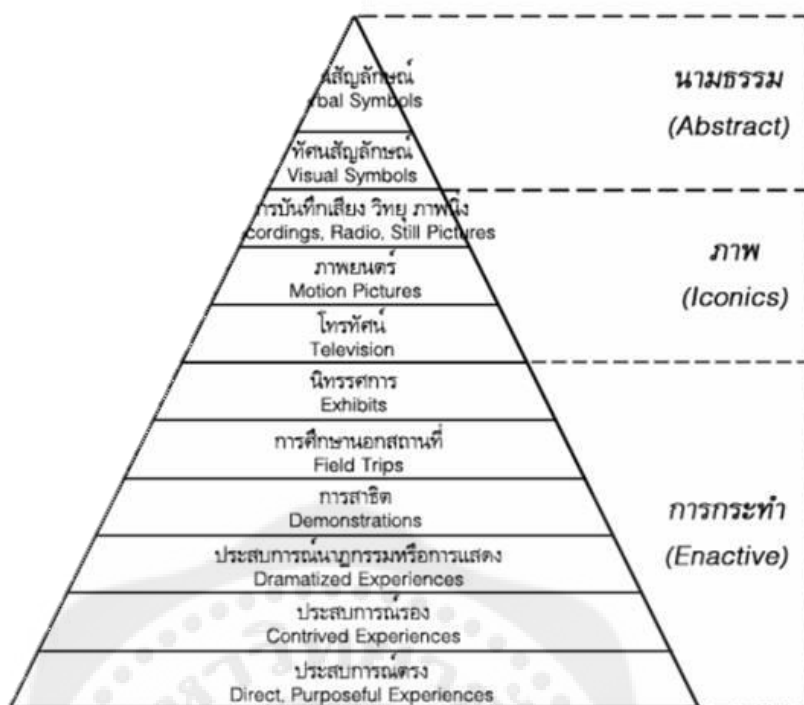
2.7 ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความทรงจำอย่างถาวร เนื่องจากได้เรียนรู้จากสื่อการเรียนรู้ที่ตอบสนองประสบการณ์หลายมิติ มิใช่เพียงฟังคำบอกเล่าหรืออ่านจากตำรา

จะเห็นได้ว่า สื่อการเรียนรู้ช่วยจัด และเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างหลากหลาย และน่าสนใจ ทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ได้ฝึกทักษะและการปฏิบัติอันส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างถูกต้อง รวดเร็ว และบรรลุจุดมุ่งหมายที่ผู้สอนตั้งไว้ อีกทั้งสื่อการเรียนรู้ยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลาย และสร้างสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับผู้สอน เนื่องจากสื่อการเรียนรู้ช่วยทำให้บทบาทของผู้สอนเปลี่ยนไปจากการเป็นผู้บอกความรู้ มาเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนและผู้สอนมีส่วนร่วมในกิจกรรมร่วมกัน จึงทำให้บรรยากาศการเรียนรู้เต็มไปด้วยความสนุกสนาน และไม่น่าเบื่อ อันส่งผลให้ผู้เรียนมีพัฒนาการเรียนรู้ด้านต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรม และนามธรรม

2.3 ประเภทสื่อการเรียนรู้

ด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ทำให้สื่อการเรียนรู้ในปัจจุบันมีความหลากหลาย และมีประสิทธิภาพมากขึ้น ดังนั้นผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาประเภท หรือชนิดของสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ ให้เข้าใจอย่างถ่องแท้ เพื่อที่ผู้สอนจะได้เลือกใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ได้มีผู้ศึกษารายละเอียดประเภทของสื่อการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ ดังนี้

Dale (1969: 107) ได้แบ่งสื่อการเรียนรู้เป็นประเภทต่าง ๆ ตามประสบการณ์การเรียนรู้และการใช้แต่ละประเภทในกระบวนการเรียนรู้ โดยพัฒนาความคิดของนักจิตวิทยา Bruner นำมาสร้างเป็น “กรวยประสบการณ์” (Cone of Experiences) ดังนี้



แผนภาพที่ 2 : กรวยประสบการณ์ของ Edgar Dale

ที่มา : Dale (1969)

ขั้นที่ 1 ประสบการณ์ตรงและมีความมุ่งหมาย (Direct Purposeful Experience) เป็นประสบการณ์ ที่เป็นรากฐานของประสบการณ์ทั้งปวง เพราะได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ได้เห็น ได้ยินเสียง ได้สัมผัสด้วยตนเอง เช่น การเรียนจากของจริง (Real object) ได้ร่วมกิจกรรม การเรียนด้วยการลงมือกระทำ เป็นต้น

ขั้นที่ 2 ประสบการณ์เรื่อง (Contrived Simulation Experience) จากข้อจำกัดที่ไม่สามารถ จัดการเรียนการสอนจากประสบการณ์จริงให้แก่ผู้เรียนได้ เช่น ของจริงมีขนาดใหญ่หรือเล็กเกินไป มีความซับซ้อน มีอันตราย จึงใช้ประสบการณ์จำลองแทน เช่น การใช้หุ่นจำลอง (Model) ของตัวอย่าง (Specimen) เป็นต้น

ขั้นที่ 3 ประสบการณ์นาฏกรรมหรือการแสดง (Dramatized Experience) เป็นประสบการณ์ ที่จัดขึ้นแทนประสบการณ์จริงที่เป็นอดีตไปแล้ว หรือเป็นนามธรรมที่ยากเกินกว่าจะเข้าใจ และไม่สามารถใช้ประสบการณ์จำลองได้ เช่น การละเล่นพื้นเมือง ประเพณีต่าง ๆ เป็นต้น

ขั้นที่ 4 การสาธิต (Demonstration) คือการอธิบายข้อเท็จจริง ความจริงและกระบวนการ ที่สำคัญ ด้วยการแสดงให้เห็นเป็นลำดับขั้น การสาธิตอาจทำได้โดยผู้สอนเป็นผู้สาธิต นอกจากนี้ อาจใช้ภาพยนตร์ สไลด์ และฟิล์มสตริป แสดงการสาธิตในเนื้อหาที่ต้องการสาธิตได้

ขั้นที่ 5 การศึกษาออกสถานที่ (Field Trip) คือการพาผู้เรียนไปศึกษาแหล่งความรู้ นอกห้องเรียน เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนรู้ได้หลายด้าน ได้แก่ การศึกษาความรู้จากสถานที่สำคัญ เช่น การศึกษาโบราณสถาน ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ และวรรณคดี เป็นต้น

ขั้นที่ 6 นิทรรศการ (Exhibition) คือการจัดแสดงสิ่งต่าง ๆ รวมทั้งมีการสาธิต และการฉายภาพยนตร์ประกอบเพื่อให้ประสบการณ์ในการเรียนรู้แก่ผู้เรียนหลายด้าน ได้แก่ การจัดป้ายนิทรรศการ การจัดแสดงผลงานผู้เรียน

ขั้นที่ 7 โทรทัศน์ โดยใช้ทั้งโทรทัศน์การศึกษาและโทรทัศน์การสอนเพื่อให้ข้อมูลความรู้แก่ผู้เรียนหรือผู้ชมที่อยู่ในห้องเรียนหรืออยู่ทางบ้าน

ขั้นที่ 8 ภาพยนตร์ เป็นภาพที่บันทึกเรื่องราวลงบนฟิล์มเพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ทั้งภาพและเสียงโดยใช้ประสาทตาและหู

ขั้นที่ 9 การบันทึกเสียง วิทยุ และภาพนิ่ง (Recording, Radio and Picture) ได้แก่ เทปบันทึกเสียง แผ่นเสียงวิทยุ ซึ่งต้องอาศัยเรื่องการขยายเสียง ส่วนภาพนิ่ง ได้แก่ รูปภาพ ทั้งชนิดโปรเจกต์ที่ใช้กับเครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ (Overhead projector) สไลด์ (Slide) ภาพนิ่งจากคอมพิวเตอร์ และภาพบันทึกเสียงที่ใช้กับเครื่องฉายภาพทึบแสง (Overhead projector)

ขั้นที่ 10 ทศสัญลักษณ์ (Visual Symbol) มีความเป็นนามธรรมสูงจำเป็นที่จะต้องคำนึงถึงประสบการณ์ของผู้เรียนเป็นพื้นฐานในการเลือกนำไปใช้ สื่อเหล่านี้คือ แผนภูมิ แผนสถิติ ภาพโฆษณา การ์ตูน แผนที่ และสัญลักษณ์ต่าง ๆ เป็นต้น

ขั้นที่ 11 วจนสัญลักษณ์ (Verbal Symbol) เป็นประสบการณ์ขั้นสุดท้ายซึ่งเป็นนามธรรมที่สุด ไม่มีความคล้ายคลึงกันระหว่างวจนสัญลักษณ์กับของจริง ได้แก่ การใช้ตัวหนังสือแทนคำพูด

การใช้กรวยประสบการณ์ของ Dale จะเริ่มต้นด้วยการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอยู่ในเหตุการณ์หรือการกระทำจริงเพื่อให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ตรงเกิดขึ้นก่อนแล้วจึงเรียนรู้โดยการเฝ้าสังเกตในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นซึ่งเป็นขั้นต่อไปของการได้รับประสบการณ์รอง ต่อจากนั้นจึงเป็นการเรียนรู้ด้วยการรับประสบการณ์โดยผ่านสื่อต่าง ๆ และท้ายที่สุดเป็นการให้ผู้เรียนเรียนจากสัญลักษณ์ซึ่งเป็นเสมือนตัวแทนของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

นอกจากนี้ กิดานันท์ มลิทอง (2548: 79) ได้แบ่งประเภทของสื่อการเรียนรู้เป็น 5 ประเภท ดังนี้

1. คน (People) ในทางการศึกษาโดยตรงนั้น หมายถึง บุคลากรที่อยู่ในระบบของโรงเรียน ได้แก่ ผู้สอน ผู้บริหาร ผู้แนะแนวการศึกษา ผู้ช่วยสอน หรือผู้ที่อำนวยความสะดวกต่าง ๆ ในการเรียนรู้ ส่วนคนตามความหมายของการประยุกต์ใช้นั้น ได้แก่ คนที่ทำงานหรือมีความชำนาญงานในแต่ละสาขาซึ่งมีอยู่ในสังคมโดยทั่วไป ซึ่งคนเหล่านี้นับเป็นผู้เชี่ยวชาญถึงแม้จะไม่ใช่นักการศึกษาแต่ก็สามารถช่วยอำนวยความสะดวกหรือมาเป็นวิทยากรเพื่อเสริมการเรียนรู้ได้ในการให้ความรู้แต่ละด้าน เช่น ศิลปิน นักการเมือง เป็นต้น

2. วัสดุ (Materials) วัสดุในการศึกษาโดยตรงจะเป็นประเภทที่บรรจุเนื้อหา บทเรียนโดยรูปแบบของวัสดุไม่ใช่สิ่งสำคัญที่จะต้องคำนึงถึง เช่น หนังสือ สไลด์ ฟิล์มสตริป แผนที่ เป็นต้น

หรือสิ่งต่าง ๆ ที่ใช้ร่วมกันซึ่งเป็นทรัพยากรทางการเรียน และได้รับการออกแบบ เพื่อช่วยอำนวยความสะดวกในการเรียน ส่วนสำคัญที่นำมาประยุกต์ในการเรียนการสอนนั้น จะมีลักษณะเช่นเดียวกับวัสดุที่ใช้ในการศึกษาดังกล่าวข้างต้น เพียงแต่เนื้อหาที่บรรจุอยู่ในวัสดุนั้น ส่วนมากจะอยู่ในรูปของการให้ความบันเทิง เช่น การจัดนิทรรศการภาพเขียน ภาพยนตร์สารคดีชีวิตสัตว์ เป็นต้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้ถูกมองในรูปของความบันเทิง แต่ก็สามารถให้ความรู้ทางการศึกษาได้เช่นกัน

3. อาคารสถานที่ (Setting) ตัวตึก สิ่งแวดล้อม ซึ่งมีผลเกี่ยวกับทรัพยากรอื่น ๆ ที่กล่าวมาแล้ว และกับผู้เรียนด้วย ซึ่งสถานที่สำคัญในการศึกษา ได้แก่ ตึกเรียนและสถานที่อื่น ๆ ที่ออกแบบมาเพื่อการเรียนการสอนโดยส่วนรวม เช่น ห้องสมุด หอประชุม สนามเด็กเล่น เป็นต้น

4. เครื่องและอุปกรณ์ (Tool Equipment) เป็นทรัพยากรการเรียนรู้เพื่อช่วยในการผลิตหรือใช้ร่วมกับทรัพยากรอื่น ส่วนมากเป็นเครื่องทางด้านโสตทัศนอุปกรณ์ หรือเครื่องใช้ต่าง ๆ เช่น เครื่องฉายเอกสาร เครื่องคอมพิวเตอร์ หรือแม้แต่ตะปู ไขควง เป็นต้น

5. กิจกรรม (Activities) โดยกิจกรรมที่กล่าวถึงนี้ มักเป็นการดำเนินงานที่จัดขึ้นเพื่อกระทำร่วมกับทรัพยากรอื่น ๆ หรือเป็นเทคนิควิธีการพิเศษเพื่อการเรียนการสอน เช่น การสอนแบบโปรแกรม เกมและสถานการณ์จำลองหรือการจัดทัศนศึกษา กิจกรรมเหล่านี้ มักมีวัตถุประสงค์เฉพาะที่ตั้งขึ้น มีการใช้วัสดุเฉพาะการเรียนวิชาหรือมีวิธีการพิเศษในการเรียนการสอน

ด้านกรวมวิชาการ (2545: 47 – 48) ได้จำแนกประเภทสื่อการเรียนรู้ตามลักษณะทรัพยากรการเรียนรู้ (Learning Resources) เป็น 3 ประเภท คือ

1. สื่อสิ่งพิมพ์ หมายถึง หนังสือและเอกสารสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ที่แสดงหรือเรียบเรียงสาระความรู้ต่าง ๆ โดยใช้ตัวหนังสือที่เป็นตัวเขียน หรือตัวพิมพ์เป็นสื่อในการแสดงความหมาย สื่อสิ่งพิมพ์มีหลายชนิด ได้แก่ เอกสาร หนังสือเรียน หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร บันทึกลง ฯลฯ

2. สื่อเทคโนโลยี หมายถึง สื่อการเรียนรู้ที่ผลิตขึ้นใช้ควบคู่กับเครื่องมือโสตทัศนวัสดุหรือเครื่องมือที่เป็นเทคโนโลยีใหม่ ๆ เช่น แถบบันทึกภาพพร้อมเสียง หรือวีดิทัศน์ แถบบันทึกเสียง ภาพนิ่ง สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน นอกจากนี้สื่อเทคโนโลยียังหมายรวมถึงกระบวนการต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการเรียนรู้ เช่น การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้การศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม เป็นต้น

3. สื่ออื่น ๆ นอกเหนือจากสื่อสิ่งพิมพ์ และสื่อเทคโนโลยีแล้ว ยังมีสื่อที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนอีก 4 ประเภท ที่มีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าสื่อทั้งสองประเภทที่ได้กล่าวไปแล้วนั้น เนื่องจากเป็นสื่อที่สามารถอำนวยความสะดวกให้แก่ท้องถิ่นที่ขาดแคลนสื่อสิ่งพิมพ์ และสื่อเทคโนโลยีได้ ดังนี้

3.1 สื่อบุคคล หมายถึง บุคคลที่มีความรู้ความสามารถความเชี่ยวชาญในสาขาต่าง ๆ ซึ่งสามารถถ่ายทอดสาระความรู้แนวคิดและประสบการณ์ไปสู่บุคคลอื่น เช่น บุคลากรในท้องถิ่น แพทย์ ตำรวจ นักธุรกิจ เป็นต้น

3.2 สื่อธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม หมายถึง สิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ และสภาพแวดล้อมที่อยู่รอบตัวผู้เรียน เช่น พืช ผัก ผลไม้ สัตว์ชนิดต่าง ๆ ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ สภาพดินฟ้าอากาศ ห้องเรียน ห้องปฏิบัติการ แหล่งวิทยบริการ หรือแหล่งการเรียนรู้ ห้องสมุด เป็นต้น สิ่งเหล่านี้เป็นสื่อที่มีความสำคัญต่อการส่งเสริมการเรียนรู้ซึ่งผู้สอนสามารถหาได้ไม่ยาก

3.3 สื่อกิจกรรม หรือกระบวนการ หมายถึง กิจกรรม หรือกระบวนการที่ผู้สอนและผู้เรียนกำหนดขึ้นเพื่อสร้างเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ ใช้ในการฝึกทักษะซึ่งต้องใช้กระบวนการคิด การปฏิบัติ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้ของผู้เรียน เช่น การแสดงละครบทบาทสมมติ การสาธิต สถานการณ์จำลอง การจัดนิทรรศการ การไปทัศนศึกษาออกสถานที่ การทำโครงการ เกม เพลง การปฏิบัติตามใบงาน เป็นต้น

3.4 สื่อวัสดุ เครื่องมือ และอุปกรณ์ หมายถึง วัสดุที่ประดิษฐ์ขึ้นเพื่อประกอบการเรียนรู้ เช่น หุ่นจำลอง แผนภูมิ แผนที่ การ์ดต่าง ๆ นอกจากนี้ยังรวมถึงสื่อประเภทเครื่องมือ และอุปกรณ์ที่จำเป็นต้องใช้ในการปฏิบัติงานต่าง ๆ เช่น อุปกรณ์ทดลองทางวิทยาศาสตร์ เครื่องมือวิชาช่าง เป็นต้น

จะเห็นได้ว่า สื่อการเรียนรู้มีหลากหลายรูปแบบ และหลากหลายประเภทดังที่กล่าวมาแล้ว ในข้างต้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในปัจจุบันได้มีการเพิ่มชนิด หรือประเภทของสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ มากขึ้นโดยเฉพาะสื่อออนไลน์ และสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ ดังนั้นการเลือกสื่อการเรียนรู้จึงเป็นหน้าที่ของผู้สอนที่ต้องพิจารณาจัดหาสื่อการเรียนรู้ และนำสื่อการเรียนรู้นั้นไปใช้ประโยชน์ได้ตรงตามวัตถุประสงค์ หรือการจัดระบบการเรียนรู้นั้น ๆ เช่น การใช้สื่อการเรียนรู้เพื่อสร้างบรรยากาศในชั้นเรียน การใช้สื่อการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิด และความเข้าใจของผู้เรียน การใช้สื่อการเรียนรู้เพื่อนำเข้าสู่บทเรียน ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ สรุปบทเรียน หรือการวัดประเมินผลการเรียนรู้นั้น ๆ ดังนั้นผู้สอนจึงต้องทำความเข้าใจลักษณะ หรือประเภทของสื่อการเรียนรู้แต่ละชนิดให้ดีเสียก่อนจึงจะทำให้การจัดการเรียนรู้นั้นดำเนินการไปได้อย่างราบรื่น และมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2.4 หลักการเลือกสื่อการเรียนรู้

กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่จะบังเกิดทั้งประสิทธิผล และมีประสิทธิภาพสูงสุดนั้น ผู้สอนจะต้องมีความสามารถในการเลือกสื่อการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของการสอน และลักษณะเฉพาะของผู้เรียนที่มีความแตกต่างกันไปในหลากหลายคุณลักษณะ อย่างไรก็ตามในการเลือกใช้สื่อการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพนั้น ผู้สอนจะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบสำคัญ 4 ประการ ได้แก่ 1) เกณฑ์ในการเลือกสื่อการเรียนรู้ 2) คุณลักษณะของสื่อ 3) วัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ 4) เงื่อนไข

สภาพการณ์ และกิจกรรมทางการเรียนรู้ (ฐาปนีย์ ธรรมเมธา, 2557: 90) โดยองค์ประกอบดังกล่าว มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. เกณฑ์ในการเลือกสื่อการเรียนรู้

แนวคิดการเลือกสื่อการเรียนรู้ตามเกณฑ์การเลือกสื่อการเรียนการสอน ควรมีลักษณะ (Brown, Lewis, Harclerod: 1977) ดังนี้

1.1 ความเหมาะสม (Appropriateness) ในการเลือกใช้สื่อการเรียนรู้ นั้น ผู้สอน ต้องคำนึงถึงว่า สื่อการเรียนรู้จะสนับสนุนจุดมุ่งหมายทั่วไปและจุดมุ่งหมายเฉพาะ รวมทั้งเหมาะสม กับระดับชั้นเรียนหรือไม่เพียงไร

1.2 ความเชื่อถือได้ (Authenticity) ต้องคำนึงถึงว่าสื่อการเรียนรู้ นั้น มีเนื้อหาถูกต้อง เทียงตรง ทันต่อเหตุการณ์หรือไม่ ผู้ผลิตมีคุณภาพหรือไม่

1.3 ความน่าสนใจ (Interest) ต้องคำนึงถึงว่าสื่อการเรียนรู้ นั้นดึงดูดความสนใจของผู้ใช้หรือไม่ สร้างแรงกระตุ้นและแรงจูงใจ รวมทั้งส่งเสริมผู้เรียนให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ หรือไม่อย่างไร

1.4 การรวบรวมและความสมดุล (Organization and Balance) ผู้สอนต้องพิจารณา ว่าสื่อการเรียนรู้ นั้นมีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนหรือไม่ ง่ายต่อการสร้างความรู้ความเข้าใจหรือไม่

1.5 คุณภาพด้านเทคนิค (Technical Quality) คำนึงถึงคุณภาพของสื่อการเรียนรู้ ทั้งในด้านเทคนิคว่าน่าพอใจหรือไม่ ภาพที่ประกอบชัดเจนหรือไม่ สีที่ใช้เหมาะสมหรือไม่ เสียงประกอบชัดเจนหรือไม่

1.6 ราคา (Cost) สื่อการเรียนรู้ต้องราคาไม่แพงจนเกินไป เป็นสื่อที่มีราคาคุ้มค่าต่อ ประโยชน์ที่จะได้รับ รวมทั้งเวลาที่ใช้ในการผลิต

2. คุณลักษณะของสื่อ แนวคิดการเลือกสื่อตามคุณลักษณะของสื่อการเรียนรู้ Kemp and Smellie (1993) เสนอว่า นอกจากเนื้อหาการเรียนรู้หรือสถานการณ์การเรียนรู้ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่กำหนดถึงสื่อที่จะเลือกใช้แล้ว สิ่งสำคัญประการต่อมาในการพิจารณาเลือกใช้สื่อการเรียนรู้คือ คุณลักษณะของสื่อ ซึ่งผู้สอนควรศึกษาคุณลักษณะของสื่อแต่ละชนิดประกอบการเลือกสื่อ การเรียนรู้ในแต่ละครั้งด้วย นอกจากนี้ Kemp และ Smellie ยังให้ข้อเสนอแนะว่า ในการเลือกสื่อ การเรียนรู้ ผู้สอนอาจเริ่มต้นจากการตอบคำถาม 3 ข้อดังต่อไปนี้

2.1 วิธีการสอนแบบใดจึงจะเหมาะสมที่สุดกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้และลักษณะของผู้เรียน เช่น ควรใช้การนำเสนอการเรียนรู้ด้วยตนเองตามจังหวะการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ละคน หรือการเรียนแบบกลุ่มย่อย เป็นต้น

2.2 ประสบการณ์การเรียนรู้แบบใดเหมาะสมที่สุดกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เช่น ประสบการณ์ตรง ฟังคำบรรยาย อ่านเอกสาร หรือตำรา

2.3 ถ้ามีการเลือกให้ผู้เรียนมีประสบการณ์การเรียนรู้โดยผ่านการรับรู้หรือการรับสัมผัส ต้องใช้สื่อที่มีคุณลักษณะอย่างไรจึงจะเหมาะสมกับการรับรู้หรือการรับสัมผัสนั้น ๆ มากที่สุด

3. วัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ แนวคิดการเลือกสื่อการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้นั้น ผลการศึกษาวิจัยทางการศึกษาที่ผ่านมาชี้ให้เห็นว่า การเลือกใช้สื่อการเรียนรู้เป็นความสำคัญพื้นฐานที่จะนำไปสู่ความสำเร็จในกระบวนการจัดการเรียนรู้อย่างหนึ่ง ถ้าหากผู้สอนสามารถเลือกใช้สื่อการเรียนรู้ได้ตรงจุดมุ่งหมาย หรือตรงตามวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ก็จะทำให้ประสบความสำเร็จในการสอน

4. เงื่อนไข สภาพการณ์ และกิจกรรมทางการเรียนรู้ นอกจากการเลือกสื่อการเรียนรู้ โดยคำนึงถึงเกณฑ์การเลือกสื่อให้ตรงกับวัตถุประสงค์ทางการเรียนรู้แล้ว ยังมีอีกองค์ประกอบหนึ่งที่มีความสำคัญ และส่งผลต่อประสิทธิภาพในการใช้สื่อประกอบการจัดการเรียนรู้ของผู้สอน กล่าวคือ การเลือกใช้สื่อการเรียนรู้ของผู้สอนให้เกิดประสิทธิภาพนั้น จะต้องคำนึงถึงสภาพการณ์ และกิจกรรมทางการเรียนซึ่งจะต้องอยู่ภายใต้เงื่อนไขอย่างใดอย่างหนึ่ง (Under Certain Conditions) ทั้งนี้ เนื่องจากว่าสื่อการเรียนรู้แต่ละประเภทนั้นจะมีคุณสมบัติและมีศักยภาพต่อการใช้ที่แตกต่างกันออกไปตามสภาพการณ์ หรือกิจกรรมในการเรียนรู้แต่ละครั้งซึ่งการเลือกใช้สื่อการเรียนรู้ต้องให้สอดคล้องกับเงื่อนไขที่เกี่ยวกับสภาพการณ์และกิจกรรมทางการเรียนรู้นั้น

จากแนวคิดองค์ประกอบการเลือกสื่อการเรียนรู้ข้างต้นสามารถสรุปเป็นหลักการในการเลือกสื่อการเรียนรู้ได้ ดังนี้

1. เลือกสื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ผู้สอนควรตั้งจุดประสงค์การสอนแต่ละครั้งว่า ต้องการให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมอย่างไร เช่น บทเรียนเรื่องรากพืชใบเลี้ยงเดี่ยว และใบเลี้ยงคู่ ผู้สอนมีวัตถุประสงค์ให้ผู้เรียนบอกความแตกต่างของรากพืชทั้งสองชนิดได้ ดังนั้นผู้สอนต้องพิจารณาว่าจะนำสื่ออะไรมาใช้ เช่น ใช้ต้นพืชของจริงแสดงลำต้นและรากพืชทั้งสองชนิดให้ผู้เรียนเห็นและเปรียบเทียบกัน จากนั้นใช้แผนภูมิเพื่อสรุปความแตกต่าง

2. เลือกสื่อตรงกับเนื้อหา โดยพิจารณาที่ตัวสื่อว่ามุ่งให้ข้อมูลด้านใด ให้นี้อาสาครครอบคลุมตามเนื้อหาที่จะสอน หรือให้ข้อเท็จจริงถูกต้องมีรายละเอียดเพียงพอหรือไม่ เลือกสื่อให้เหมาะสมกับผู้เรียนต้องพิจารณาเลือกสื่อให้เหมาะสมกับวัย ระดับชั้น สติปัญญา ความสามารถ ความต้องการ และประสบการณ์เดิมของผู้เรียน เช่น สื่อการเรียนรู้ของผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาควรเป็นภาพการ์ตูนที่มีสีสัน แต่สื่อการเรียนรู้ของผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาควรเป็นภาพเหมือนจริง

3. เลือกสื่อการเรียนรู้ให้สัมพันธ์กับขนาดของกลุ่มผู้เรียน และกิจกรรมการเรียน ผู้สอนต้องพิจารณากลุ่มผู้เรียนว่ามีจำนวนเท่าใดเพื่อจะสามารถจัดการเรียนรู้ และเลือกสื่อการเรียนรู้ได้ถูกต้องเหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียน เช่น กลุ่มใหญ่มักใช้การสอนแบบบรรยายหรืออธิบาย ดังนั้นสื่อการเรียนรู้ที่ใช้จึงเป็นพวกเครื่องฉายต่าง ๆ หากเป็นการศึกษารายบุคคลซึ่งเป็นการเรียนค้นคว้ารายบุคคล

สื่อการเรียนรู้ที่ใช้จึงควรเป็นบทเรียนแบบโปรแกรม บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน จะเห็นได้ว่ากลุ่ม และขนาดของกลุ่มผู้เรียนจะเป็นตัวกำหนดสื่อการเรียนรู้ได้วิธีหนึ่ง

4. เลือกสื่อให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมผู้สอนต้องสำรวจสภาพแวดล้อม หรือสถานที่ ก่อนการใช้สื่อการเรียนรู้ ผู้สอนควรเลือกสื่อให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อม

5. เลือกสื่อการเรียนรู้ที่น่าสนใจโดยพิจารณาจากขนาด รูปทรง สี สัน รูปแบบ และขนาด ตัวอักษร ความประณีต สิ่งเหล่านี้จะช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ช่วยส่งเสริมการถ่ายทอดความรู้ ให้ดำเนินไปด้วยบรรยากาศที่สนุกสนานและมีความพึงพอใจ

6. เลือกสื่อการเรียนรู้ที่สะดวกต่อการใช้ และง่ายต่อการเก็บรักษา สามารถใช้งานได้ อย่างมีประสิทธิภาพ

2.5 หลักการใช้สื่อการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบัน บทบาทของผู้สอนได้เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม คือ จากครูผู้สอน กลายมาเป็นผู้อำนวยความสะดวก หรือผู้จัดแหล่งประสบการณ์ต่าง ๆ ให้แก่ผู้เรียน สื่อการเรียนรู้เป็น องค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญในการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ตามที่กำหนดไว้ หากแต่สื่อ แต่ละชนิดมีลักษณะเฉพาะตัวที่จำเป็นจะต้องใช้ให้เหมาะสมกับกระบวนการจัดการเรียนรู้นั้น ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ดังนั้นผู้สอนควรต้องศึกษาและเข้าใจหลักการใช้สื่อการเรียนรู้ในประเด็น ต่าง ๆ ดังนี้

ซูเกียรติ โปธิ์มัน (2540: 72 - 73) ได้กล่าวถึงหลักหกประการในด้านการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับ การเลือกใช้สื่อการเรียนรู้ ดังนี้

1. ผู้เรียนแต่ละคนมีลักษณะเฉพาะตัว หลักการในข้อนี้ชี้ให้เห็นว่า ผู้เรียนแต่ละคนจะมี สมรรถภาพของการรับรู้และการตอบสนองของตนเองแตกต่างกัน ดังนั้นการจัดการเรียนการสอน โดยใช้ระบบสื่อ จึงควรพิจารณาในเรื่องต่อไปนี้ด้วย

1.1 ความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน รวมทั้งลักษณะการจัดกลุ่ม หรือกิจกรรมการเรียน

1.2 สภาพการจัดการเรียนการสอนควรยืดหยุ่นได้

1.3 ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ

2. การรับรู้ เป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ ผู้เรียนมีความพอใจในสิ่งที่รับรู้ผ่านเข้ามาทาง ประสาทสัมผัสย่อมจะทำให้เรียนรู้ความคิดรวบยอดและหลักการต่าง ๆ ในเรื่องนั้น ๆ ได้ง่ายกว่า ไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้ในสภาพการณ์ใด ๆ ก็ตาม

3. ผู้เรียนต้องลงมือปฏิบัติ หรือมีส่วนร่วมในการเรียน ผู้เรียนจะประสบผลสำเร็จใน การเรียนรู้สูง ถ้าผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งที่ศึกษาโดยตรง

4. ประสบการณ์การเรียนรู้ต้องเหมาะสมกับผู้เรียน ดังนั้นการจัดสื่อในกิจกรรมการเรียนการสอนจึงควรจัดให้เหมาะสมกับตัวผู้เรียน

5. เทคนิคการสอนและการนำเสนอสื่อต้องเหมาะสม หมายถึง การจัดสื่อและระบบการเรียนการสอนให้สัมพันธ์กับยุทธศาสตร์ เทคนิค และวิธีสอนด้วย

6. ความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน คือ จุดมุ่งหมายของการเรียนการสอน ในกระบวนการเรียนการสอนนั้นไม่ได้มุ่งหวังเพียงให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในสิ่งที่เรียนเท่านั้น แต่ยังต้องการให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ขึ้นในตัวผู้เรียนด้วย

ฉะนั้นสิ่งที่ผู้สอนต้องคำนึงถึงคือ การเลือกใช้สื่อการเรียนรู้ให้เหมาะสม ซึ่งควรมีหลักการดังนี้

1. เลือกให้สนองกับวัตถุประสงค์การสอน สามารถเลือกสื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

2. เลือกให้เหมาะสมกับลักษณะของผู้เรียน เพราะผู้เรียนแต่ละคนมีลักษณะที่แตกต่างกัน

3. เลือกสื่อโดยพิจารณาคุณภาพของสื่อ อาศัยความรู้ความเข้าใจในองค์ประกอบของสื่อ แต่ละชนิดว่ามีลักษณะเช่นไร มีคุณสมบัติอย่างไร

4. เลือกตามความเหมาะสม โดยจะต้องเข้าใจว่าจะสอนอะไร ผู้เรียนจะเรียนรู้อะไร ทำกิจกรรมอะไร เพียงพอกับผู้ใช้หรือไม่ สะดวกในการใช้หรือไม่

5. ความถูกต้องเที่ยงตรง ต้องเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อนเกินไป ทันสมัย ลักษณะเนื้อหาของสื่อถูกต้อง เที่ยงตรง

6. หลักเกี่ยวกับคุณภาพ ต้องใช้สื่อที่มีคุณภาพดี เทคนิคการทำดี ระบบดี มีความประณีตชัดเจน

7. เลือกให้เหมาะสมกับราคาค่าใช้จ่ายและความพยายาม ต้องเปรียบเทียบคุณค่าของสื่อ กับประโยชน์ที่ได้ว่าคุ้มค่ากับราคา คุ้มกับการลงทุนและความพยายามหรือไม่

8. เลือกใช้สื่อประสม สื่อบางอย่างถ้าใช้ตามลำพัง อาจจะทำให้บทเรียนนั้นน่าเบื่อหน่าย แต่ถ้าประยุกต์ใช้โดยการนำเอาสื่อหลาย ๆ อย่างมาใช้ร่วมกันก็จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจ หรือฝึกทักษะได้ดีขึ้น

9. ประยุกต์หลักการใช้สื่อมาใช้ในการเลือกสื่อ ต้องพิจารณาว่าจะใช้สื่อนั้นกับการสอนจริงได้อย่างไร สื่อนั้นเป็นตัวอย่างไร มีเนื้อหาที่สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดความคิดรวบยอดได้หรือไม่

10. หลักการเลือกสื่อตามความสามารถของผู้สอน และเจ้าหน้าที่บริหารสื่อ ผู้สอนต้องมีความรู้ ความเข้าใจระบบการเลือกสื่อ การใช้เครื่องมือช่วยในการเลือกสื่อ

นอกจากนี้ ไชยยศ เรืองสุวรรณ (2546: 160 – 162) ได้กล่าวถึง การใช้สื่อประกอบการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนควรมีแนวปฏิบัติ ดังนี้

1. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม เช่น การซักถามอภิปราย

2. ตอบ และอธิบายข้อซักถามของผู้เรียน ชี้แนะสาระสำคัญ ขั้นตอน และข้อเท็จจริงต่าง ๆ ที่ผู้เรียนได้จากสื่ออื่น ๆ ตลอดจนแนะนำวิธีการเรียนรู้จากสื่อ
3. พยายามสำรวจตัวเองอยู่เสมอว่าในระหว่างการใช้สื่อการเรียนรู้ ไม่ว่าจะเป็นสื่อนำทาง ในขณะจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นมิตรกับผู้เรียนหรือไม่
4. ใช้สื่อการเรียนรู้อย่างมีขั้นตอน สอดคล้องกับจังหวะ เวลา และเนื้อหาตามที่ได้เตรียม และวางแผนการใช้สื่อการเรียนรู้นั้น ๆ ไว้

จากแนวคิดดังกล่าว จะเห็นได้ว่าการเลือกใช้สื่อการเรียนรู้ในแต่ละครั้ง ผู้สอนจะต้องจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการจะสอนและสัมพันธ์กับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนจึงจะทำให้การจัดการเรียนรู้นั้นมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2.6 ขั้นตอนการผลิตสื่อการเรียนรู้

ปัจจุบันการศึกษาได้มีการเปลี่ยนแปลงไปมาก สื่อที่มีอยู่ หรือสื่อบางชนิด อาจไม่เหมาะสมหรือสอดคล้องกับผู้เรียน ผู้สอนจึงจำเป็นต้องผลิตสื่อที่ขึ้นมาใหม่ ทั้งนี้ในการผลิตสื่อการเรียนรู้จำเป็นต้องใช้ความคิดและการวางแผนอย่างมีระบบ เนื่องจากสื่อการเรียนรู้เป็นสิ่งที่ช่วยในการนำเสนอเนื้อหาจากผู้สอนไปยังผู้เรียนหรือกลุ่มเป้าหมายมีประสิทธิภาพ กล่าวคือ ช่วยทำให้การเรียนรู้ของผู้เรียนมีคุณภาพ เกิดการเรียนรู้ตรงตามวัตถุประสงค์ ลดเวลาการเรียนรู้ สามารถนำเสนอต่อผู้เรียนจำนวนมากขึ้นแต่คุณภาพเท่าเดิมหรือดีกว่า และลดค่าใช้จ่ายในการผลิตและการใช้การผลิตสื่อการเรียนรู้จำเป็นต้องอาศัยผู้ที่มีความรู้ความสามารถ ถ้าเป็นผู้สอนก็ต้องมีความรู้เรื่องจัดการเรียนรู้ เนื้อหาสาระของเรื่องที่จะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และมีความรู้เกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้ที่ต้องการ จึงจะสามารถออกแบบสื่อการสอนได้ตรงตามเนื้อหา สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้และเหมาะสมกับผู้เรียน ดังนั้นผู้สอนจำเป็นต้องคำนึงถึงหลักในการผลิต (สุนันทา สุนทรประเสริฐ, 2550: 6; อรรถชัย ฤ ตะกั่วทุ่ง, 2559: 5-42 – 5-43) ดังนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาเกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดสื่อที่ควรจัดทำ การศึกษาสภาพปัจจุบันอาจทำได้หลายแนวทาง ดังนี้

1.1 ศึกษาเป้าหมายการเรียนรู้ ก่อนที่ผู้ผลิตสื่อการเรียนรู้จะกำหนดประเภทและลักษณะสื่อการสอน ผู้ผลิตสื่อจะต้องกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ ตามแผนการจัดการเรียนรู้ก่อน เช่น หากกำหนดว่า เพื่อให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์แนวทางปฏิบัติสำหรับการเขียนรายงานวิพากษ์เชิงสร้างสรรค์ได้ ผู้ผลิตสื่อต้องพิจารณาแล้วว่าความสามารถในการวิเคราะห์จะเกิดขึ้นได้อย่างไร ควรใช้สื่ออะไรจึงจะสร้างความสามารถดังกล่าวได้ ดังนั้นแล้วก็จะทำให้สื่อการเรียนรู้ที่ผลิตสอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้

1.2 ศึกษาเนื้อหาสาระ สื่อการเรียนรู้ที่ดีต้องสอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่จะใช้เรียน ดังนั้นผู้ผลิตจึงต้องนำเนื้อหาสาระในรายวิชาหรือในหัวข้อเรื่องที่ต้องการผลิตสื่อการเรียนรู้มาวิเคราะห์

เพื่อกำหนดการนำเสนอเนื้อหา เช่น เนื้อหาใดจะออกแบบเป็นตัวอักษรสำหรับการอ่าน หรือเนื้อหาใดจะนำมาออกแบบเป็นภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว หรือออกแบบเป็นเสียงบรรยาย เสียงประกอบ เป็นต้น

1.3 ศึกษาวิธีการหรือเทคนิคที่จะใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ถ้าผู้สอนกำหนดว่าจะใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย สื่อการเรียนรู้จะต้องผลิตให้เหมาะสมกับวิธีการจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย โดยทั่วไปวิธีการหรือเทคนิคการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบ่งได้เป็น 3 ประเภท ได้แก่ วิธีการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มใหญ่ วิธีการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มเล็ก และวิธีการจัดการเรียนรู้แบบรายบุคคล ดังนั้นสื่อการเรียนรู้ก็ต้องผลิตให้เหมาะสมกับวิธีการนั้น ๆ

1.4 ศึกษาลักษณะของผู้เรียน ผู้ผลิตสื่อการเรียนรู้ต้องทำการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียน เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ เช่น อายุ เพศ ความรู้พื้นฐาน ระดับความสนใจ ความสามารถในการรับรู้ตัวอักษรและภาพ ระดับแรงจูงใจในการเรียน หรือแบบการคิด เป็นต้น

1.5 ศึกษาสภาพแวดล้อมของการใช้สื่อการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ควรเหมาะสมกับสภาพแวดล้อมของการใช้สื่ออื่น เช่น ถ้าจัดการเรียนรู้ในห้องบรรยายขนาดใหญ่ให้กับผู้เรียนจำนวนมาก ก็ต้องผลิตสื่อที่เมื่อฉายไปยังจอภาพแล้ว ตัวอักษรหรือภาพมีขนาดใหญ่พอที่ทุกคน ทุกแถวที่นั่งสามารถมองเห็นได้ชัดเจน เป็นต้น

ขั้นที่ 2 วิเคราะห์ข้อมูลโดยพิจารณาทั้งเนื้อหา จุดประสงค์ ผู้เรียนและสื่อด้วยวิธีต่อไปนี้

2.1 วิเคราะห์เนื้อหาหรือจุดประสงค์ ถ้าในขั้นที่ 1 กำหนดเนื้อหาที่จะจัดทำสื่อไว้ให้น่าเนื้อหานั้นมาพิจารณาว่าสัมพันธ์กับจุดประสงค์ใดบ้าง ในทำนองเดียวกันถ้าในขั้นที่ 1 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ที่เป็นเป้าหมายในการจัดทำสื่อไว้ ก็ต้องพิจารณาว่าจุดประสงค์นั้นสัมพันธ์กับเนื้อหาใดบ้าง

2.2 วิเคราะห์ผู้เรียนโดยศึกษาพัฒนาการของผู้เรียนและจิตวิทยาการเรียนรู้ ตลอดจนสังเกตพฤติกรรมเพื่อจะได้ทราบสิ่งที่ผู้เรียนสนใจ

2.3 วิเคราะห์ทฤษฎีทางการสอนและจิตวิทยาการเรียนรู้เพื่อจะได้นำแนวคิดมาใช้ในการผลิตสื่อการเรียนรู้

2.4 วิเคราะห์สื่อการเรียนรู้ เพื่อคัดเลือกกว่าสื่อประเภทใดเหมาะสมกับเนื้อหาและจุดประสงค์ของการเรียนรู้ ซึ่งรวมถึงวัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิควิธีการต่าง ๆ ที่จะใช้ในการถ่ายทอดเนื้อหาไปยังผู้เรียน เมื่อวิเคราะห์เนื้อหา วิเคราะห์ผู้เรียน และวิเคราะห์สื่อการเรียนรู้แล้ว ในขั้นนี้ผู้ผลิตสามารถกำหนดประเภทของสื่อที่จะจัดทำให้สอดคล้องกับเนื้อหาและเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน

ขั้นที่ 3 การวางแผนการผลิตสื่อการเรียนรู้ ได้แก่ การกำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม กิจกรรมรายคาบเรียน สื่อที่จะใช้ในแต่ละกิจกรรม ออกแบบสื่อ จัดหาวัสดุอุปกรณ์ คิดวิธีการผลิตสื่อ กำหนดระยะเวลาในการผลิตและเวลาในการใช้สื่อ ตลอดจนงบประมาณที่ใช้ในการผลิตสื่อ

ขั้นที่ 4 ผลิตและทดลองใช้สื่อการเรียนรู้ มีแนวทางดังนี้

4.1 ผลิตสื่อตามที่วางแผนไว้ในขั้นตอนที่ 3 โดยแสดงภาพประกอบด้วย

4.2 ทดลองใช้สื่อ โดยทดลองใช้กับผู้เรียนเป็นรายบุคคล ผู้เรียนกลุ่มเล็ก และผู้เรียนทั้งชั้น พร้อมทั้งบันทึกผลการทดลองแต่ละครั้งไว้ แล้วนำผลการทดลองมาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสื่อให้มีคุณภาพตามต้องการ

4.3 จัดทำคู่มือการผลิตและการใช้สื่อ หลังจากปรับปรุงให้มีคุณภาพจนเป็นที่น่าพอใจแล้ว ควรจัดทำคู่มือการผลิตและการใช้สื่อตามขั้นตอนอย่างละเอียดเพื่อเผยแพร่ความคิดและวิธีการให้ผู้อื่นนำไปใช้ได้ถูกต้อง หรือสามารถผลิตสื่อเพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้เอง

ขั้นที่ 5 นำสื่อการเรียนรู้ไปใช้ ก่อนนำไปใช้ควรเตรียมการ ดังนี้

5.1 เตรียมตัวผู้สอน ได้แก่ การเตรียมเนื้อหา ทบทวนลำดับการจัดกิจกรรมและทดลองใช้สื่อ เพื่อให้เกิดความคล่องตัวขณะใช้สื่อ

5.2 เตรียมตัวผู้เรียน ได้แก่ การเตรียมให้ผู้เรียนทราบว่าต้องทำกิจกรรมอะไรบ้าง สื่อที่ดี ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้จับต้องลงทำ

5.3 เตรียมสถานที่หรือห้องเรียนที่จะใช้สื่อ เมื่อทดลองใช้สื่อจนได้ผลเป็นที่น่าพอใจแล้ว จึงนำไปใช้และเผยแพร่ต่อไป

ขั้นที่ 6 ประเมินผลการใช้สื่อการเรียนรู้ หลังจากนำไปใช้แล้วควรมีการติดตามประเมินผล การใช้สื่อด้วย เพื่อจะได้ปรับปรุงหรือพัฒนาสื่อให้มีคุณภาพมากขึ้น การประเมินผลการใช้สื่อ กระทำได้ 2 วิธีคือ

6.1 ประเมินกระบวนการ เป็นการประเมินความสนใจและความสะดวกในการใช้สื่อของครู และผู้เรียน โดยทดสอบ สัมภาษณ์ หรือสังเกตพฤติกรรมของครูและผู้เรียนที่ใช้สื่อนั้น

6.2 ประเมินผลที่ได้จากการใช้สื่อ เป็นการประเมินผลการเปลี่ยนแปลงด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติของผู้เรียนภายหลังการใช้สื่อนั้น อาจใช้วิธีการศึกษาเปรียบเทียบกับผู้เรียนสองกลุ่ม กลุ่มที่หนึ่งสอนโดยใช้สื่อที่ผลิตขึ้นมาใหม่ กับอีกกลุ่มหนึ่งสอนตามแผนการสอนปกติ แล้วเปรียบเทียบ ความก้าวหน้าทางการเรียนของผู้เรียนทั้งสองกลุ่มระหว่างการประเมินผลก่อนและหลังเรียน

จะเห็นได้ว่ากระบวนการผลิตสื่อการเรียนรู้มีขั้นตอนประกอบด้วย การศึกษาสภาพปัจจุบัน และปัญหาเกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้ การวิเคราะห์ข้อมูล การกำหนดวัตถุประสงค์ การวางแผนการผลิต สื่อการเรียนรู้ การผลิตและทดลองใช้ก่อนนำไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การนำสื่อการเรียนรู้ไปใช้ และขั้นตอนสุดท้ายที่สำคัญของกระบวนการผลิตสื่อการเรียนรู้คือ การประเมินผลเพื่อปรับปรุง สื่อการเรียนรู้

2.7 การวัดและประเมินผลสื่อการเรียนรู้

ในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ไม่ว่าจะเป็นการเลือกหรือการผลิตสื่อ ผู้สอนจำเป็นจะต้องวิเคราะห์การใช้สื่อการเรียนรู้นั้นว่าได้บรรลุวัตถุประสงค์ตามการเรียนรู้ที่กำหนดไว้หรือไม่ หรือเหมาะสมกับผู้เรียนหรือไม่ อย่างไร โดยการวัดและประเมินผลสื่อการเรียนรู้ได้มีนักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงการวัด และประเมินผลสื่อการเรียนรู้ในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

ไชยยศ เรืองสุวรรณ (2533: 128) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการวัด และประเมินผลสื่อการเรียนรู้ ดังนี้

1. การประเมินโดยผู้สอน ผู้สอนที่ควรจะได้รับคัดเลือกให้เป็นผู้ประเมินสื่อ ควรเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ในการสอน เคยรับการฝึกอบรมจนมีความรู้ความชำนาญเกี่ยวกับการผลิตและการใช้สื่อ และมีประสบการณ์ในการใช้สื่อการเรียนรู้มาเป็นอย่างดี ผู้สอนที่มีความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับสื่อและวิธีสอนอาจจัดเป็นผู้ชำนาญได้

2. การประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ ผู้เชี่ยวชาญ คือ ผู้ชำนาญด้านสื่อการเรียนรู้ และมีประสบการณ์ด้านการประเมิน ดังนั้นผู้เชี่ยวชาญอาจเป็นผู้สอน เป็นอาจารย์ในมหาวิทยาลัยที่สอนในสาขาวิชาสื่อและเทคโนโลยีการศึกษา รวมทั้งอาจารย์ด้านการวัดผลและการประเมินผลที่มีความรู้ความสามารถด้านสื่อการเรียนรู้ เป็นต้น

3. การประเมินโดยคณะกรรมการเฉพาะกิจ คณะกรรมการเฉพาะกิจเพื่อประเมินสื่อการเรียนรู้เป็นกลุ่มบุคคลที่หน่วยงานแต่งตั้งขึ้นมาประเมินสื่อ จะประเมินคุณลักษณะประสิทธิภาพการใช้ และคุณลักษณะด้านอื่น ๆ ของสื่อการเรียนรู้

4. การประเมินโดยผู้เรียน ผู้เรียนเป็นผู้รับรู้และเรียนรู้จากสื่อ การให้ผู้เรียนได้มีโอกาสประเมินสื่อ จะช่วยให้ได้ข้อคิดในการปรับปรุงสื่ออย่างเหมาะสมกับผู้เรียน การประเมินสื่อโดยผู้เรียนควรจัดทำขึ้นทันทีเมื่อใช้สื่อแล้วและให้ประเมินเฉพาะตัวสื่อ ไม่ให้เอาวิธีสอนของผู้สอนเข้ามาเกี่ยวข้อง อย่างไรก็ตามการประเมินโดยผู้เรียนอาจมีปัญหาอยู่บ้าง เนื่องจากผู้เรียนมีประสบการณ์น้อย ผู้สอนควรชี้แจงเกณฑ์หรือหัวข้อการประเมินให้ผู้เรียนเข้าใจก่อนที่จะให้ประเมิน

5. การประเมินประสิทธิภาพของสื่อ สื่อที่จะต้องได้รับการประเมินประสิทธิภาพส่วนใหญ่จะเป็นสื่อที่ผลิตขึ้นมาตามหลักการของการสอนแบบโปรแกรม เช่น บทเรียนโปรแกรม โมดูลและสไลด์ทัศนูปกรณ์ เป็นต้น การประเมินสื่อโดยวิธีนี้จะคำนึงถึงจุดมุ่งหมายของสื่อการเรียนรู้ และวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ภายหลังจากการเรียนรู้จากสื่อชิ้นนั้นแล้ว โดยวิธีการประเมินประสิทธิภาพสื่อ ทำได้ 2 วิธี คือ

- 5.1 ประเมินโดยอาศัยเกณฑ์ เช่น การประเมินประสิทธิภาพของบทเรียนโปรแกรม จะอาศัยเกณฑ์มาตรฐาน 90/90 (90/90 Standard) โดย 90 ตัวแรก หมายถึง คะแนนรวมของผลการสอบของผู้เรียนทั้งหมดที่ตอบถูก โดยนำมารวมกันเข้าและคิดเป็นร้อยละได้ไม่ต่ำกว่า

ร้อยละ 90 และ 90 ด้านหลัง หมายถึง ข้อสอบแต่ละข้อมีผู้เรียนทำถูก ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 90 ถ้าข้อใดมีผู้เรียนทำได้ต่ำกว่าร้อยละ 90 ต้องปรับปรุงแก้ไขบทเรียนโปรแกรมนั้นแล้วทำการทดลองซ้ำอีกจนกว่าจะได้คะแนนถึงเกณฑ์มาตรฐาน 90/90

5.2 ประเมินโดยไม่ได้ตั้งเกณฑ์ไว้ล่วงหน้า เป็นการประเมินประสิทธิภาพของสื่อด้วยการเปรียบเทียบผลการสอบของผู้เรียนภายหลังจากที่เรียนจากสื่อชิ้นนั้นแล้ว (Post - test) ว่าสูงกว่าผลสอบก่อนเรียน (Pre - Test) อย่างมีนัยสำคัญหรือไม่ หากผลการเปรียบเทียบพบว่าผู้เรียนได้คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ก็แสดงว่าสื่อชิ้นนั้นมีประสิทธิภาพ จากเอกสารดังกล่าวสรุปได้ว่า ในการประเมินสื่อการเรียนรู้มี 5 วิธี คือ การประเมินโดยผู้สอน การประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ การประเมินโดยคณะกรรมการเฉพาะกิจ การประเมินโดยผู้เรียน และการประเมินประสิทธิภาพของสื่อ

นอกจากนี้ สมถวิล วิจิตรวรรณ (2552: 7 - 27) ได้กล่าวถึงประเภทของการประเมินสื่อการเรียนรู้ อาจแบ่งได้หลายประเภท ดังนี้

1. การประเมินความจำเป็นของการจัดหาสื่อ การประเมินลักษณะนี้เกิดขึ้นเฉพาะกรณีที่เป็นสื่อการศึกษาที่ต้องลงทุนสูง เป็นการวิเคราะห์ว่ามีความจำเป็นต้องใช้สื่อดังกล่าวหรือไม่ คำนวณต้นทุนหรือไม่ ตอบสนองเนื้อหาสาระและกลุ่มผู้เรียนมากขึ้นกว่าสื่อที่มีอยู่เพียงใด

2. การประเมินคุณภาพภายในสื่อ เป็นการตรวจสอบสิ่งที่ปรากฏในสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ ควรประเมินก่อนการนำไปใช้เพื่อการเลือกใช้ หรือเพื่อเป็นข้อมูลปรับปรุงสื่อ การประเมินมี 2 ส่วนคือ

2.1 การตรวจสอบลักษณะสื่อใน 4 ลักษณะสำคัญ คือ ลักษณะเฉพาะของสื่อ มาตรฐานเทคนิควิธี มาตรฐานการออกแบบ และความงาม เป็นการตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญสื่อการเรียนรู้

2.1.1 ด้านลักษณะเฉพาะของสื่อ เช่น การใช้เส้น และสีลาของสื่อ แสง เสียง ความเร็ว หน่วยความจำของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ และการนำเสนอด้วยรูปแบบกราฟิก

2.1.2 ด้านมาตรฐานเทคนิควิธี เทคนิคการสอน และการนำเสนอ สอดคล้องกับสื่ออื่นหรือไม่

2.1.3 ด้านมาตรฐานการออกแบบ เช่น การออกแบบหน้าจอบทเรียน ชัดเจน เรียงลำดับไม่สับสน ภาพ สี สัน ลายเส้นสร้างความสนใจ รายการที่ให้เลือกเมนู มีลักษณะง่าย นำเสนอสาระสำคัญได้ครบถ้วน กระชับ น่าสนใจ ใช้สอยได้สะดวก มีขนาด และรูปเล่มเหมาะกับกลุ่มผู้เรียน

2.1.4 ด้านความงามของสื่อ เช่น มีความประณีต เรียบร้อย น่าจับต้อง มีความงามตามวัฒนธรรม จัดสิ่งไม่เรียบร้อยและสิ่งรบกวนออก

2.2 การตรวจสอบเนื้อหาสาระ เป็นการตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญเนื้อหา ได้แก่ ตอบสนองวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาชัดเจน เข้าใจง่าย ทันสมัย ลำดับขั้นตอนถูกต้อง ไม่วกวน ภาษาเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน กิจกรรม ตัวอย่าง และภาพประกอบ ทำให้เข้าใจกระจ่างขึ้น

3. การตรวจสอบประสิทธิภาพของสื่อ เป็นการตรวจสอบประสิทธิภาพของสื่อที่สร้างเสร็จแล้ว โดยทดลองใช้กับผู้เรียน มีขั้นตอนดังนี้

3.1 การทดสอบหนึ่งต่อหนึ่ง เป็นการนำสื่อที่ผลิตเสร็จแล้วไปใช้กับผู้เรียน 3 คน เพื่อสำรวจการสื่อความหมาย ให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นและสังเกตปฏิกิริยาและตรวจสอบด้านกายภาพของสื่อ

3.2 การทดสอบกลุ่มย่อย เป็นการนำสื่อที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองกับผู้เรียนประมาณ 6 - 10 คน เพื่อตรวจสอบความต่อเนื่องของกระบวนการใช้สื่อ และศึกษาความผิดพลาดจากการใช้สื่อนั้น อาจสอบถาม พูดคุยกับผู้เรียน เพื่อนำข้อมูลมาปรับปรุงสื่อ

3.3 การทดสอบภาคสนาม เป็นการนำสื่อไปทดลองใช้กับผู้เรียน 1 ห้องเรียน หรือหลายห้องเรียน เพื่อตรวจสอบประสิทธิภาพของสื่อในภาพรวมทั้งกระบวนการในสถานการณ์จริง

4. การติดตามการใช้หรือผลิตสื่อ เป็นการติดตามการนำสื่อไปใช้ในการเรียน เพื่อตรวจสอบว่าใช้/ผลิตสื่อตามแผนหรือไม่ มีปัญหาหรืออุปสรรคอย่างไร ผู้เรียนมีความพึงพอใจและมีผลสัมฤทธิ์เพิ่มขึ้นหรือไม่ ผลการติดตามนี้ใช้ในการเร่งรัดการใช้สื่อให้เป็นประโยชน์สูงสุด หรือผลิตให้เสร็จภายในเวลาที่กำหนด และมีบทบาทสำคัญต่อการตัดสินใจเกี่ยวกับการดำเนินงานด้านปัจจัยและด้านกิจกรรมอื่นที่เกี่ยวข้อง

5. การประเมินผลการใช้ เป็นการประเมินผลที่เกิดขึ้นกับผู้ใช้สื่อโดยตรง เมื่อใช้สื่อแล้วบรรลุผลตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่ ด้วยการสอบถามความคิดเห็นของผู้ใช้สื่อนั้น แล้วนำผลการสรุปมาใช้ปรับปรุงพัฒนาสื่อ ตลอดจนรวบรวมข้อมูลการสังเกตการณ์ใช้สื่อจากสถานการณ์จริง

พิสนุ พงศ์ศรี (2554: 53 - 60) ได้กล่าวถึงการประเมินสื่อการเรียนรู้อัตโนมัติที่แตกต่างกับการประเมินสิ่งอื่น ๆ ในการประเมินจะประเมิน 2 ลักษณะสำคัญ ๆ ดังนี้

1. กรณีผลิต สร้าง หรือพัฒนาสื่อการเรียนรู้

1.1 แนวคิดการประเมินตั้งแต่เริ่มสร้าง ดังนี้

1.1.1 การศึกษาเอกสารงานวิจัยและแหล่งความรู้ที่เกี่ยวข้อง หลังจากตัดสินใจว่าควรทำสื่ออะไร เพื่อความมั่นใจผู้สร้าง ผลิต หรือพัฒนาสื่อ ควรศึกษากรอบทฤษฎี และผลการวิจัยหรือแหล่งความรู้จากบุคคลอย่างเพียงพอที่จะเป็นแนวทางในการผลิต สร้าง หรือพัฒนาสื่อที่ต้องการ

1.1.2 การวางแผนผลิต สร้าง หรือพัฒนาสื่อ จุดสำคัญของการวางแผนคือ การกำหนดวัตถุประสงค์เฉพาะของสื่อ ถ้าเป็นไปได้ควรที่จะเขียนวัตถุประสงค์ของการสร้างหรือพัฒนาในรูปแบบของวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม กำหนดวิธี ตลอดจนทรัพยากรที่ต้องการ ทั้งในด้านกำลังคน งบประมาณ วัสดุ ครุภัณฑ์ และระยะเวลา

1.1.3 การทำสื่อต้นแบบ เป็นการเตรียมวัสดุที่ใช้ในการเรียนการสอน คู่มือการใช้ และแบบประเมิน เตรียมพร้อมเพื่อนำสื่อไปทดลองใช้ ซึ่งในขั้นนี้อาจให้ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับสื่อและ

เนื้อหาที่ใช้ประเมินเบื้องต้นในลักษณะความสอดคล้อง ซึ่งถือได้ว่าการประเมินเริ่มเข้ามาในขั้นตอนนี้ อย่างเป็นรูปธรรมมากกว่าขั้นตอนอื่น ผลการประเมินอาจมีข้อเสนอแนะให้ปรับปรุงในประเด็นต่าง ๆ ก่อนจะทดลองใช้กับกลุ่มเล็กในขั้นตอนต่อไป

1.1.4 การทดลองใช้กับกลุ่มเล็ก เป็นการทดลองเบื้องต้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ รวบรวมผลประเมินเชิงคุณภาพเบื้องต้นของสื่อ มักนิยมทดลองใช้สื่อในสถานศึกษา ประมาณ 1 - 3 แห่ง กับผู้เรียน 6 - 12 คน เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสังเกต สัมภาษณ์ และสอบถาม

1.1.5 การปรับปรุงสื่อ ในขั้นตอนนี้เป็นการทบทวนปรับปรุงจากผลการทดลองใช้ ในกลุ่มเล็ก ในขั้นตอนที่ 4 ตามผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับรวบรวมมาในข้อ 1.1.4 เพื่อเตรียมพร้อมที่จะนำไปทดลองใช้กับกลุ่มใหญ่ต่อไป

1.1.6 การทดลองใช้กับกลุ่มใหญ่ เป็นการนำสื่อไปทดลองใช้ในสถานศึกษา 5 - 15 แห่ง ผู้เรียน 30 - 100 คน โดยมีการทดสอบก่อนและหลังการใช้สื่อ ผลที่ได้จากการประเมินการ เปรียบเทียบก่อนและหลังเรียนตามวัตถุประสงค์หรือกลุ่มควบคุมที่เหมาะสม วัตถุประสงค์หลักของ การทดลองใช้สื่อ คือ ต้องการทดสอบว่าสื่อที่สร้างหรือพัฒนาขึ้นเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่เขียนอย่าง ชัดแจ้งในรูปของวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมหรือไม่

1.1.7 การปรับปรุง ในขั้นตอนนี้เป็นการปรับปรุงจากผลการประเมินจากการ ทดลองใช้กับกลุ่มใหญ่คล้ายกับขั้นตอนในข้อ 1.1.5

1.1.8 การทดลองความพร้อมนำไปใช้ หลังจากปรับปรุงจนมีความมั่นใจใน ด้านคุณภาพ จึงนำสื่อไปทดลองใช้เพื่อตรวจสอบความพร้อมสู่การปฏิบัติ โดยนำไปใช้ในสถานศึกษา หลายแห่ง ผู้เรียน 40 - 200 คน รวบรวมข้อมูลโดยสอบถาม สัมภาษณ์ และสังเกต เพื่อตรวจสอบ ว่าสื่อทางการศึกษาที่สร้างหรือพัฒนาขึ้น มีความพร้อมที่จะนำไปใช้จริงได้หรือไม่เพียงใด

1.1.9 การปรับปรุงเกี่ยวกับองค์ประกอบต่าง ๆ สื่อที่ผลิต สร้าง หรือพัฒนาขึ้น ส่วนใหญ่จะมีวัสดุอุปกรณ์ เครื่องมือประกอบการเรียน ซึ่งต้องมีการปรับปรุงเพิ่มเติมตามผลการ ทดลองใช้ในข้อ 1.1.8 เช่น คู่มือในการใช้ชัดเจนหรือไม่เพียงใด เป็นต้น

1.1.10 การนำสื่อไปใช้และจัดระบบเผยแพร่สื่อ ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนสุดท้าย หลังจากผ่านขั้นตอนต่าง ๆ จนเป็นที่พอใจแล้ว ก็จะนำสื่อไปใช้จริง พร้อมทั้งเผยแพร่ไปสู่ผู้เกี่ยวข้อง

1.2 แนวคิดการประเมินเมื่อสร้างสื่อต้นแบบแล้ว มีกระบวนการประเมินสื่อการเรียนรู้อัน 2 ขั้นตอนใหญ่ ๆ คือ

1.2.1 การตรวจสอบโครงสร้างภายในสื่อ แบ่งเป็น 2 องค์ประกอบย่อย คือ

1.2.1.1 ลักษณะสื่อ

- ลักษณะเฉพาะตามประเภทสื่อ
- มาตรฐานการออกแบบ

- มาตรฐานทางเทคนิควิธี
- มาตรฐานด้านความสุนทรีย์ภาพของสื่อ

1.2.1.2 เนื้อหาสาระ โดยอาศัยผู้เชี่ยวชาญอย่างน้อย 3 ท่าน เป็นผู้ตรวจสอบเนื้อหาสาระที่ปรากฏในสื่อ โดยแสดงความเห็นเพื่อการปรับปรุงในส่วนที่ควรปรับปรุง หรือให้ความเห็นชอบเพื่อใช้ในการสร้างสื่อต่อไป

1.2.2 การตรวจสอบคุณภาพสื่อ โดยปกติดำเนินการโดยทดลองใช้สื่อกับตัวแทน กลุ่มเป้าหมายในสภาพการณ์จริง ซึ่งแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน คือ การทดสอบหนึ่งต่อหนึ่ง การทดสอบ กลุ่มเล็ก และการทดสอบกลุ่มใหญ่ ทั้งนี้ผลการทดลองใช้สื่อจะเปรียบเทียบกับเกณฑ์มาตรฐาน กล่าวคือ สื่อการเรียนรู้ที่ประเมินมีคุณภาพมาตรฐานในระดับ E1/E2 ในที่นี้ E1 ตัวแรก หมายถึง ค่าร้อยละของคะแนนรวมเฉลี่ยที่เกิดจากการทำกิจกรรมระหว่างเรียน E2 ตัวหลัง หมายถึง ค่าร้อยละที่เกิดจากการทำแบบทดสอบของผู้เรียนในการวัดความสามารถเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์แต่ละข้อของ สื่อการเรียนรู้

2. กรณีเป็นผู้ใช้สื่อการเรียนรู้

การเป็นผู้ใช้สื่อการเรียนรู้ ควรพิจารณาถึงความเหมาะสมของสื่อ ซึ่งมีคุณลักษณะที่จะ ใช้พิจารณาไว้หลายแนวทาง ดังนี้

2.1 การพิจารณาคูณสมบัติและข้อมูลอื่น ๆ

2.1.1 คุณสมบัติสื่อการเรียนรู้ควรพิจารณาว่า

2.1.1.1 สามารถนำมาแก้ปัญหาหรือพัฒนาการเรียนการสอน ได้ตรงตาม ประเด็น หรือจุดพัฒนาที่ครูผู้สอนกำหนดไว้ ใช้ง่าย ผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องพัฒนาทักษะหรือความรู้ใหม่ เพื่อที่จะใช้สื่อ นั้น ๆ

2.1.1.2 ประหยัด ราคาไม่แพง ดูแลรักษาง่าย

2.1.1.3 ไม่ขัดกับสภาพสังคม ค่านิยม ประเพณี วัฒนธรรมที่เป็นอยู่ใน ขณะนั้น

2.1.1.4 ก่อให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียนในทางบวก ในขณะเดียวกัน สามารถแบ่งเบาภาระของผู้สอนได้ และทำให้เกิดพัฒนาการในตัวผู้เรียน

2.1.1.5 สามารถทดลองหรือทดสอบว่าสื่อนั้นต้องไม่ยุ่งยาก หรือซับซ้อน และไม่ใช้เวลามาก อีกทั้งควรส่งผลต่อการพัฒนาการเรียนรู้อของผู้เรียนมากกว่าวิธีการหรือสิ่งทีผู้สอน ใช้อยู่เดิม

2.1.2 พิจารณาข้อมูลอื่น ๆ ก่อนที่ตัดสินใจนำสื่อการเรียนรู้มาใช้ ดังนี้

2.1.2.1 พิจารณาลักษณะผลที่จะได้รับ และวิธีใช้สื่อนั้น ๆ

2.1.2.2 สามารถจัดการสื่อนั้น ๆ ได้ทั้งกระบวนการ เวลา และบุคคล

2.1.2.3 ผลของการใช้สื่อนั้นต้องมีประโยชน์คุ้มค่า

2.1.2.4 มีผู้ร่วมมือในการใช้สื่อดังกล่าว

2.1.2.5 หน่วยงานให้การสนับสนุนและไม่ขัดแย้งกับโครงสร้างงานที่ทำ

อยู่

2.1.2.6 สำนวณความเป็นไปได้หรือเปรียบเทียบกับสื่ออื่นก่อนนำไปใช้

2.2 การพิจารณาสื่อการเรียนรู้ในประเด็นต่าง ๆ ตามเกณฑ์ที่กำหนด ดังแสดงได้จาก

ตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ประเด็นและเกณฑ์การพิจารณาสื่อการเรียนรู้

ระดับ/ประเด็น	ผ่าน	ดี	ดีมาก
เนื้อหา	ถูกต้อง	ถูกต้อง ลึกซึ้ง และครบถ้วน	ถูกต้อง ลึกซึ้ง ครบถ้วน และอ้างอิงได้ เนื้อหาค่า บรรยายแสดงถึงการค้นคว้า ที่ลึกซึ้ง และสมบูรณ์ ชัดเจน สื่อความหมายของเนื้อหาได้
การนำเสนอการใช้ ภาพและเสียง	ชัดเจน สื่อความหมาย ถูกต้อง	ชัดเจน สื่อความหมาย ถูกต้องและ เหมาะสม	ถูกต้องและเหมาะสม ใช้ภาพ และเสียง ซึ่งแสดงการจัดสรร อย่างประณีต และแสดง ความคิดริเริ่ม ทำให้มีคุณภาพ และคุณค่าใช้เป็นต้นแบบได้
การเรียงลำดับเนื้อหา	มีความต่อเนื่อง และสัมพันธ์กัน	มีความต่อเนื่อง และสัมพันธ์กัน อย่างเหมาะสม	มีความต่อเนื่องและสัมพันธ์กัน มีกิจกรรมหลายรูปแบบที่ เหมาะสม ทำให้เกิดความเร้าใจ และกระตุ้นชวนให้ติดตาม
ความยาวของสื่อ	มีความเหมาะสม กับเนื้อหา	มีความเหมาะสม กับเนื้อหาอย่าง ต่อเนื่อง	มีความเหมาะสมกับเนื้อหา อย่างต่อเนื่องและกระชับ

ตารางที่ 1 ประเด็นและเกณฑ์การพิจารณาสื่อการเรียนรู้ (ต่อ)

ระดับ/ประเด็น	ผ่าน	ดี	ดีมาก
คู่มือ/เอกสาร	มีคู่มือและเอกสารประกอบการใช้สื่อเพียงพอ	มีคู่มือและเอกสารประกอบการใช้สื่อเพียงพอและเหมาะสม	มีคู่มือและเอกสารประกอบเนื้อหาการใช้สื่อเพียงพอและเหมาะสมเอื้อต่อการใช้สื่อได้อย่างเต็มสมรรถนะ

นอกจากนี้ Payne (2003: 548 - 550) ได้กล่าวถึงเกณฑ์การพิจารณาสื่อการเรียนรู้ โดยสรุปได้ ดังนี้

1. ด้านเนื้อหา มีองค์ประกอบย่อย ๆ 3 องค์ประกอบ คือ
 - 1.1. ความถูกต้อง พิจารณาจากองค์ประกอบต่อไปนี้
 - 1.1.1 ความคลาดเคลื่อนของข้อมูล
 - 1.1.2 ความทันสมัย
 - 1.1.3 ความสมดุลระหว่างจุดประสงค์และการนำเสนอ
 - 1.1.4 ไม่มีความลำเอียง
 - 1.1.5 ความถูกต้องของไวยากรณ์
 - 1.2. ความเหมาะสม พิจารณาจากองค์ประกอบต่อไปนี้
 - 1.2.1 ภาษาเหมาะกับผู้เรียน
 - 1.2.2 สอดคล้องกับหลักสูตร
 - 1.2.3 เหมาะสมกับความสามารถผู้เรียน
 - 1.3. ขอบเขต พิจารณาจากประเด็นต่อไปนี้
 - 1.3.1 มีรายละเอียดเพียงพอตามประเด็นที่สอน
 - 1.3.2 การจัดลำดับเชื่อมโยงเนื้อหาเหมาะสม
2. ด้านเทคนิค มีองค์ประกอบย่อย 2 องค์ประกอบ คือ
 - 2.1 การนำเสนอราบรื่น ชัดเจน มีการออกแบบที่กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจอยากเรียน
 - 2.2 คุณภาพ หากเป็นสื่อที่ต้องมีภาพและเสียง ควรมีแสง เสียง ชัดเจน
3. ส่วนประกอบอื่น ๆ มีองค์ประกอบที่ต้องพิจารณา ดังนี้
 - 3.1 วิธีใช้ พิจารณาถึง
 - 3.1.1 มีรายละเอียดเพียงพอ กรณีเป็นสื่อเทคโนโลยีต้องบอกวิธีการติดตั้งและการใช้

- 3.1.2 มีช่องการติดต่อ เพื่อขอคำแนะนำ
- 3.2 คู่มือสำหรับครู พิจารณาถึง
 - 3.2.1 รายละเอียดของกลุ่มเป้าหมาย
 - 3.2.2 การสรุปเนื้อหา
 - 3.2.3 จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม และแนวทางการจัดการเรียนรู้
 - 3.2.4 การแนะนำวิธีใช้ การวางแผนการสอนและกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง
 - 3.2.5 วัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้

จากความเห็นของนักการศึกษาดังกล่าวสรุปได้ว่า แนวทางการประเมินสื่อการเรียนรู้ ได้แก่ การประเมินความจำเป็นของการจัดหาสื่อ นั้น การประเมินคุณภาพภายในสื่อ การตรวจสอบประสิทธิภาพของสื่อ การประเมินในฐานะผู้ผลิตสื่อ การประเมินในฐานะผู้ใช้สื่อ การประเมินการติดตามการใช้ และการประเมินผลการใช้สื่อการเรียนรู้

3. บอร์ดเกมการศึกษา

บอร์ดเกมการศึกษาเป็นกิจกรรมหนึ่งซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน ได้รับความสนใจให้เกิดความอยากรู้ อยากรู เห็น เข้าใจบทเรียนได้ง่าย จดจำได้รวดเร็วแม่นยำ และคงทน ทั้งเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน และพัฒนากระบวนการคิดและไหวพริบของผู้เรียนให้ดีขึ้น ดังนั้นผู้สอนที่จะพัฒนาสื่อจำเป็นจะต้องศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับเกมการศึกษาและบอร์ดเกมการศึกษาในประเด็นต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

3.1 ความหมายของเกมการศึกษา

เกมเป็นกิจกรรมการเล่นที่มีกฎ กติกา และวิธีเล่นที่แน่นอน สามารถเล่นได้คนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่ม มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดความสนุกสนานและฝึกทักษะให้ผู้เล่นรู้จักการแก้ปัญหา รู้จักการเป็นผู้แพ้ ผู้ชนะ (Boocock and Schild, 1968: 50; ศยามน อินสะอาด, 2557: 1) และเมื่อนำมาใช้ในวงการการศึกษา นักการศึกษาจึงเรียกว่า “เกมการศึกษา” หรือ “เกมเพื่อการศึกษา” (Educational Games) ซึ่งมีผู้ให้คำนิยามไปในทิศทางเดียวกันว่า เกมการศึกษา หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีกติกา ระเบียบกฎเกณฑ์หรือข้อตกลงร่วมกัน เป็นกิจกรรมที่มีการแข่งขัน อาจจะเป็นการแข่งขันระหว่างสองฝ่ายโดยแต่ละฝ่ายอาจจะมีคนเดียว หรือหลายคน หรือเป็นการแข่งขันระหว่างหลาย ๆ ฝ่าย หรือเล่นคนเดียวก็ได้ ซึ่งจะมีการตัดสินแพ้ชนะหรือไม่ก็ได้ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดความสนุกสนาน และผ่อนคลายไปพร้อม ๆ กับการเรียนรู้ โดยรูปแบบของเกมนั้นมีตั้งแต่ระดับพื้นฐานจากง่ายไปจนถึงระดับที่ซับซ้อนขึ้นอยู่กับผู้สอนว่าจะออกแบบเกมนั้นสำหรับการศึกษา ระดับใด หรือวัยใด ดังนั้นเกมการศึกษาจึงมีความแตกต่างจากเกมทั่วไปคือ มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้ใน

การจัดการเรียนรู้โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ที่หลากหลาย ทั้งความรู้ ทักษะ และเจตคติ ในการเกิดความคิดรวบยอดที่ผู้สอนตั้งจุดประสงค์การเรียนรู้ในแต่ละครั้งไว้ ซึ่งเกมทุกประเภท สามารถนำไปใช้ในการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ได้ ฉะนั้นเกมการศึกษาจึงเป็นสื่อการเรียนรู้ ประเภทหนึ่งที่คุณสอนนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเชื่อว่า เกมสามารถขยายแนวความคิด ความรู้ที่เสริมสร้างความเข้าใจในเนื้อหา เรื่องราว เหตุการณ์ต่าง ๆ ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Grambs and others, 1979: 244; Ellington and other, 1982; กิดานันท์ มลิทอง, 2543: 132; ดนู จีระเดชากุล, 2544: 75; ทิศนา แคมมณี, 2557: 365; ศยามน อินสะอาด, 2557: 2 – 3) ดังนั้น เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมการเล่นที่เน้นความสนุกสนาน เป็นการเล่นที่พัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน หรือผู้เล่นในทุก ๆ ด้าน ขึ้นอยู่ว่าต้องการให้ผู้เล่นเกิดพัฒนาการในด้านใด ทั้งนี้ได้มีผู้เสนอแนวคิด เกี่ยวกับจุดมุ่งหมายของการจัดเกมการศึกษาไว้ ดังนี้

ศิวินิต อรรถวุฒิกุล (2555: 105) ได้กล่าวว่า เกมการศึกษา มีจุดมุ่งหมายเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึกทักษะและพัฒนาการต่าง ๆ การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ มีโอกาสแลกเปลี่ยนประสบการณ์ การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น เช่นเดียวกับศยามน อินสะอาด (2557: 34) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการนำ เกมมาใช้เพื่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ว่า การเล่นเกมช่วยพัฒนาสติปัญญา ช่วยให้ผู้เรียนรู้จักการ สังเกต คิดหาเหตุผล และเกิดความคิดรวบยอดในเรื่องนั้น ๆ ได้ดี ขณะที่ทิศนา แคมมณี (2557: 365) ได้กล่าวว่า เกมการศึกษามีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ อย่างสนุกสนาน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในการเล่นเองจึงได้รับประสบการณ์ตรงทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ ดีขึ้น

สรุปได้ว่า เกมการศึกษา มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ พัฒนาการด้านอารมณ์ สังคม สติปัญญา ด้วยการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ การเรียนรู้ด้านต่าง ๆ ได้ดีขึ้น

3.2 ลักษณะและองค์ประกอบของเกมการศึกษา

การนำเกมมาใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้นั้นกำหนดแน่นอนลงไปไม่ได้ว่าควรใช้กับผู้เรียน ในระดับชั้นใดและวัยใด ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสนใจและลักษณะของผู้เรียน ตลอดจนเนื้อหาวิชาที่จะนำ กิจกรรมการเล่นมาใช้ ดังนั้นถือเป็นหน้าที่ของครูผู้สอนที่จะต้องหาวิธีการหรือกิจกรรมที่เหมาะสมกับ สิ่งที่ต้องการฝึกฝนให้แก่ผู้เรียนมากที่สุด ทั้งนี้ได้มีนักวิชาการกล่าวถึงลักษณะของเกมการศึกษาไว้ (สารโรจน์ โคภีรักษ์, 2546: 104; ศิวินิต อรรถวุฒิกุล, 2555: 104 – 105; ทิศนา แคมมณี, 2557: 368) ดังนี้ เกมการศึกษาที่ดีควรมีลักษณะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม หรือมีส่วนร่วมใน การเรียนสูง ผู้สอนต้องสร้างสถานการณ์ขึ้นมาให้ผู้เรียนได้เข้าไปอยู่ในสถานการณ์ เกิดบรรยากาศ การเรียนรู้ที่ตื่นเต้น สนุกสนาน และช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้นั้น โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วย

ตนเอง ทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมาย จดจำสิ่งที่เรียนได้นาน ผ่านกฎ กติกาการเล่นเกมนั้น อย่างชัดเจน

ทั้งนี้เกมในปัจจุบันมีหลากหลายประเภท ดังนั้นการศึกษาและคำนึงถึงความสัมพันธ์ของ องค์ประกอบเกมการศึกษาต่าง ๆ จะช่วยให้ผู้สอนสร้างสรรค์ ออกแบบ และพัฒนาเกมการศึกษา ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ได้มีนักการศึกษาได้กล่าวถึงองค์ประกอบของเกมการศึกษาในลักษณะ ต่าง ๆ ดังนี้

คิวินิต อรรถวุฒิกุล (2555: 96 – 97) และศยามน อินสะอาด (2557: 4) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบของเกมการศึกษาไว้ในลักษณะเดียวกัน ดังนี้

1. กฎ กติกา (Rules) ซึ่งเป็นกระบวนการที่จะช่วยให้ผู้เล่นสามารถดำเนินการเล่นให้บรรลุ จุดประสงค์หรือเป้าหมายของเกม ซึ่งอาจมีเป้าหมายเดียว หรือหลายเป้าหมาย
2. วิธีการเล่น (Rituals) หมายถึง พฤติกรรมบางอย่างของผู้เล่นที่จะมีผลต่อวิธีการและ บรรยากาศในการเล่น ซึ่งจะช่วยในการเล่นเกมนั้นบรรลุจุดมุ่งหมายตามแนวทางของเกม ทั้งนี้ อารมณ์ การแสดงออก และการใช้ความคิดในเกมเป็นพฤติกรรมและความรู้สึกที่สมาชิกที่เล่นเกมได้ แสดงออก และรับรู้ซึ่งกันและกัน
3. ผู้เล่น (Player) มีจำนวนตามที่เกมนั้น ๆ กำหนด บางเกมหากผู้เล่นไม่ครบตามจำนวน อาจไม่สามารถเล่นเกมได้
4. อุปกรณ์การเล่น (Game Tools) ได้แก่ เครื่องมือ เครื่องใช้ เครื่องช่วย เครื่อง ประกอบที่ออกแบบมาเพื่อใช้ในการเล่นเกม ยิ่งอุปกรณ์ซับซ้อนมากขึ้นเพียงใด เกมก็ยิ่งเล่นยากขึ้น เพียงนั้น

ในขณะที่ ทิศนา แคมมณี (2557: 365) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญของการใช้เกม การศึกษาว่าควรประกอบด้วยองค์ประกอบ ต่อไปนี้ 1) ผู้สอนและผู้เรียน 2) เกม และกติกาการเล่น 3) การเล่นเกมตามกติกา 4) การอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่น วิธีการเล่น และพฤติกรรมการเล่นของ ผู้เล่นหลังการเล่น และ 5) ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

ดังนั้นองค์ประกอบของเกมการศึกษา ควรประกอบด้วย (1) ผู้สอนและผู้เรียน (2) เกม และกฎ กติกาในการเล่น (3) วิธีการเล่นเกม (4) การอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่น วิธีการเล่น และพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนหลังการเล่น และ (5) ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน เนื่องจาก เกมการศึกษาเป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์มุ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ผู้สอนตั้งไว้ จึงมิใช่ การเล่นเพียงเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น หากแต่ผู้สอนสามารถนำเกมที่เล่นกันเพื่อความบันเทิง มาใช้ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ โดยผู้สอนอาจเพิ่มขึ้นขั้นตอนสำคัญคือ การวิเคราะห์ และอภิปรายสิ่งที่ ได้จากเกมนั้นเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ย่อมได้

3.3 ประเภทของเกมการศึกษา

การนำเกมการศึกษามาใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ต้องพิจารณาทำความเข้าใจ ประเภทของเกมที่จะนำมาใช้ก่อน เพื่อจะนำมาใช้ได้อย่างเหมาะสม ได้มีผู้กล่าวถึงประเภทของเกม การศึกษาไว้หลายท่าน ดังต่อไปนี้

ทิสนา แชนมณี (2557: 366 - 367) ได้กล่าวถึงเกมที่ได้รับการออกแบบให้เป็นเกมการศึกษา โดยตรงมี 3 ประเภท ได้แก่

1. เกมแบบไม่มีการแข่งขัน เช่น เกมการสื่อสาร เกมการตอบคำถาม เป็นต้น
2. เกมแบบแข่งขัน มีผู้แพ้ ผู้ชนะ เกมส่วนใหญ่จะเป็นเกมแบบนี้ เพราะการแข่งขันช่วยให้ การเล่นเพิ่มความสนุกสนานมากขึ้น
3. เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Game) เป็นเกมที่จำลองความเป็นจริง สถานการณ์จริง ซึ่งผู้เล่นจะต้องคิดตัดสินใจจากข้อมูลที่มี และได้รับผลของการตัดสินใจ เหมือนกับที่ ควรจะได้รับในความเป็นจริง เกมแบบนี้มีอยู่ 2 ลักษณะคือ

3.1 การจำลองความเป็นจริง ลงมาเล่นในกระดานหรือบอร์ด เรียกว่าบอร์ดเกม (Board Game) เช่น เกมเศรษฐี เกมมลภาวะเป็นพิษ (Pollution) เกมแก้ปัญหาความขัดแย้ง (Conflict Resolution)

3.2 เกมสถานการณ์ที่จำลองสถานการณ์และบทบาทขึ้นให้เหมือนความเป็นจริง และผู้เล่นจะต้องลงไปเล่นจริง ๆ โดยสวมบทบาทเป็นคนใดคนหนึ่ง สถานการณ์นั้น เกมแบบนี้อาจ ใช้เวลาเล่นเพียง 2 - 3 ชั่วโมง หรือใช้เวลาเป็นวันหรือหลาย ๆ วันติดต่อกัน หรือแม้กระทั่งเล่นกัน ตลอดภาคเรียน เป็นการเรียนรู้ทั้งรายวิชาเลยก็มี ในยุคปัจจุบันที่เทคโนโลยีขั้นสูงได้พัฒนาก้าวหน้าไป มาก จึงเกิดเกมจำลองสถานการณ์ในรูปแบบใหม่ ๆ ขึ้นคือ คอมพิวเตอร์เกม (Computer Game) ซึ่งเป็นเกมจำลองสถานการณ์ที่ผู้เล่นสามารถควบคุมการเล่นผ่านทางจอคอมพิวเตอร์ได้ ปัจจุบันเกม แบบนี้ได้รับความนิยมสูงมาก

การเลือกเกมเพื่อนำมาใช้สอนทำได้หลายวิธี ผู้สอนอาจเป็นผู้สร้างเกมขึ้นให้เหมาะกับ วัตถุประสงค์ของการสอนของตนก็ได้ หรืออาจนำเกมที่มีผู้สร้างขึ้นแล้ว มาปรับดัดแปลงให้เหมาะสม กับวัตถุประสงค์ตรงกับความต้องการของตน หากผู้สอนต้องการสร้างเกมขึ้นใช้เอง ผู้สอนจำเป็นต้องมี ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีสร้างและจะต้องทดลองใช้เกมที่สร้างหลาย ๆ ครั้ง จนกระทั่งแน่ใจว่า สามารถใช้ได้ผลดีตามวัตถุประสงค์ หากเป็นการดัดแปลง ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจก่อน แล้วจึงดัดแปลงและทดลองใช้ก่อนเช่นกัน สำหรับการนำเกมการศึกษามาใช้เช่นนั้น ผู้สอนจำเป็นต้อง ศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจและลองเล่นเกมก่อน เพื่อจะให้เห็นประเด็นและข้อขัดข้องต่าง ๆ อันจะช่วย ให้ผู้สอนมีการเตรียมการป้องกันหรือแก้ไขไว้ล่วงหน้า ช่วยให้การเรียนจริงของผู้เรียนเป็นไปอย่าง

ราบรื่น ส่วนคอมพิวเตอร์เกมนั้น ผู้สอนจำเป็นต้องมีทั้งซอฟต์แวร์ (Software) และฮาร์ดแวร์ (Hardware) คือตัวเกมและเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับผู้เรียน จึงจะสามารถเล่นได้

ในกรณีที่ผู้สอนต้องการเลือกเกมที่มีผู้จัดทำ และเผยแพร่แล้ว (Published Game) มาใช้ ผู้สอนจำเป็นต้องแสวงหาแหล่งข้อมูลว่า มีใครทำอะไรไว้แล้วบ้าง ซึ่งในปัจจุบันเกมประเภทนี้มีการเผยแพร่และวางจำหน่ายในท้องตลาดจำนวนมาก โดยส่วนใหญ่แล้วมักจะเป็นผลงานที่จัดทำขึ้นในต่างประเทศ สิ่งสำคัญซึ่งผู้สอนพึงตระหนักในการเลือกใช้เกมจำลองสถานการณ์ก็คือ เกมจำลองสถานการณ์ที่จัดทำขึ้นในต่างประเทศ ย่อมจำลองความเป็นจริงของสถานการณ์ในประเทศนั้น ซึ่งจะมีความแตกต่างไปจากสถานการณ์ในประเทศไทย ดังนั้นผู้สอนจึงควรชี้แจงให้ผู้เรียนเข้าใจ หรือไม่ก็จำเป็นต้องดัดแปลงหรือตัดทอนส่วนที่แตกต่างออกไป หากสามารถทำได้

3.4 หลักในการใช้เกมการศึกษา

เกมการศึกษา เป็นเครื่องมือการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่สร้างแรงจูงใจ และกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ดังนั้นผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาหลักในการใช้เกมให้ดีเสียก่อน จึงจะสามารถเลือกใช้เกมการศึกษาได้อย่างถูกต้อง เพื่อให้การเรียนรู้ในแต่ละครั้งเกิดประสิทธิผลตามวัตถุประสงค์ที่ผู้สอนตั้งไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ได้มีผู้ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวคิดหลักในการใช้เกมการศึกษาไว้หลายท่าน ดังนี้

ทักษิณี ศุภเมธี (2535: 168) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับหลักในการใช้เกมการศึกษาไว้ ดังนี้

1. การเล่นเกมแต่ละครั้งผู้สอนต้องตั้งจุดมุ่งหมายให้ชัดเจน
2. เกมต้องมีกติกาการเล่นและคำสั่งชัดเจน
3. ใช้เวลาพอสมควรเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้
4. เลือกเกมที่เหมาะสมกับวัยและความสามารถของผู้เรียน
5. ฝึกให้ผู้เรียนเคารพในกติกา มีความสามัคคีร่วมมือร่วมใจภายในกลุ่ม และมีน้ำใจเป็นนักกีฬา
6. การจัดผู้เล่นแข่งขันทั้งประเภทรายบุคคลและประเภทกลุ่ม ต้องให้มีความสามารถทัดเทียมกัน ไม่เหลื่อมล้ำมากนัก
7. ผู้สอนต้องมีความพร้อม และความคล่องตัว ความพร้อมก็คือการเตรียมสื่อที่ใช้และสถานที่ให้เหมาะสม ส่วนความคล่องตัว คือ ความคล่องในเรื่องกติกา วิธีการเล่น
8. ในการเล่นเกม ควรมีการเปลี่ยนแปลงในเรื่องการจัดผู้เรียนเข้ากลุ่ม เพื่อไม่ให้ผู้เรียนเกาะกลุ่ม
9. เกมที่ผู้สอนนำมาใช้สอนนั้น ผู้สอนสามารถคิดเองหรือนำเกมจากที่อื่นมาใช้ก็ได้ แต่ผู้สอนต้องตระหนักว่าสิ่งที่นำมาใช้คือวิธีการเล่นเกม สำหรับเนื้อหาที่ผู้สอนต้องเลือกเนื้อหาที่จะนำมาใช้ในการเล่นเกมให้ตรงตามจุดประสงค์และสอดคล้องกับบทเรียน

เช่นเดียวกับ ยาวพา เดชะคุปต์ (2546) ที่กล่าวถึงหลักการเลือกเกมเพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ดังนี้

1. ความมุ่งหมายในการเล่น ต้องพิจารณาว่าเกมนั้น ๆ จะส่งเสริมพัฒนาการของผู้เรียนในด้านใด เช่น เพื่อสร้างความสนุกสนาน พัฒนาทักษะร่างกาย ทางอารมณ์ หรือจิตใจ เสริมสร้างคุณธรรม เป็นต้น และควรให้ผู้เรียนได้แสดงออกซึ่งความสามารถของตนเองให้มากที่สุด
2. การเลือกใช้เกมควรให้เหมาะกับอายุ ร่างกาย ความสนใจ ความสามารถของผู้เรียน เพื่อให้เกมบรรลุจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. วัสดุ อุปกรณ์การเล่น เกม เนื่องจากเกมบางเกมต้องซื้อหาโดยเฉพาะเกมจำลองสถานการณ์บางเกมมีราคาสูงมาก และการเล่นเกมส่วนใหญ่ผู้เรียนทุกคนต้องมีวัสดุอุปกรณ์ในการเล่น เฉพาะตนจึงควรคำนึงถึงงบประมาณ โดยอาจเลือกเกมที่มีอุปกรณ์พอหาได้ หรือทำขึ้นเองได้ และควรจัดเตรียมให้พร้อมก่อนถึงเวลาเล่นเกมจริง
4. สถานที่ คำนึงถึงความปลอดภัยของผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญ ความเหมาะสมของสถานที่ที่ใช้ในการเล่นเป็นสิ่งที่จะต้องพิจารณาก่อนเลือกเกม และควรจัดเตรียมสถานที่
5. จำนวนคน ควรเลือกเกมที่ทุกคนสามารถเข้าร่วมเล่นเกมได้มากที่สุด อาจพร้อม ๆ กัน หรือผลัดกันเล่นก็ได้ ถ้ามีผู้เรียนจำนวนมาก ไม่ควรเลือกเกมที่เล่นประเภทบุคคลเพราะจะทำให้ผู้ที่คอยเกิดความเบื่อหน่าย
6. กติกาการเล่น ไม่ยุ่งยากซับซ้อน ใช้เทคนิคสูงหรือใช้เวลาในการเล่นนานจนเกินไป เพราะอาจทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย และอาจทำลายความสนใจของผู้เรียนได้ ผู้สอนควรศึกษากติกาการเล่น และวิธีเล่นให้ชัดเจนก่อน หากเป็นเกมที่มีกติกายากซับซ้อนผู้สอนต้องทดลองเล่นเพื่อจะได้เล่นโดยไม่ติดขัดขณะดำเนินกิจกรรมในชั้นเรียน

อย่างไรก็ดี การนำเกมการศึกษามาใช้ควรคำนึงถึงหลักการ (ศยามน อินสะอาด, 2557: 34) ดังนี้

1. ศึกษาจุดประสงค์ในการใช้เกมว่าจะใช้สอนเนื้อหาวิชาใด และสอนเพื่ออะไร
2. เขียนแผนการจัดการเรียนรู้ โดยกำหนดเนื้อหาให้ใช้เกมเป็นสื่อการเรียนรู้แทนผู้สอน หรือใช้เกมร่วมกับผู้สอน เพื่ออภิปรายผลจากการเรียนรู้ผ่านสื่อเกม
3. เกมที่ผู้สอนเลือกใช้ควรเชื่อมโยงกับสถานการณ์ที่เป็นจริง เช่น เกมเล่นฟุตบอล เกมทำอาหาร เกมซื้อขายของ ผู้เรียนสามารถเล่นแล้วนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้
4. หากใช้เกมคอมพิวเตอร์ ต้องออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ว่าจะเลือกเรียนรายบุคคล หรือเรียนเป็นกลุ่ม ซึ่งจะส่งผลต่อการเรียนรู้ที่แตกต่างกันไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้
5. พิจารณาอุปกรณ์เครื่องที่ใช้ในการเล่นว่าสามารถเล่นได้จำนวนกี่คน และรองรับสื่อเกมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6. หากเป็นกิจกรรมเกม สถานที่ที่จะใช้เล่นเกมจำเป็นต้องใช้ที่กว้างมากน้อยเพียงใด เพราะเกมจะต้องมีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา

7. จำนวนนักเรียนที่จะเล่นเกม เกมบางเกมจะได้ผลต้องใช้ผู้เล่นเป็นกลุ่มใหญ่ หรือเป็นทีม นอกจากนี้การพิจารณาเลือกรูปแบบเกมเพื่อใช้ในการเรียนการสอน ผู้สอนสามารถพิจารณาได้จากรูปแบบต่าง ๆ ดังนี้

1. เกมมีความท้าทาย กิจกรรมมีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนใช่หรือไม่ เป้าหมายของเกมมีความหมายหรือไม่ โปรแกรมมีระดับความยากแตกต่างกันหรือไม่ อยู่ที่ยากเกินไปหรือเกินไปของนักเรียน หรือองค์ประกอบทักษะอื่น ๆ กิจกรรมมีเป้าหมายหลายระดับใช่หรือไม่ เช่น การเก็บคะแนนหรือการตอบสนองโดยใช้ความเร็ว โปรแกรมมีการสุ่มหรือไม่ โปรแกรมได้รวมข้อมูลที่ให้เลือกซ่อนไว้ด้วยใช่หรือไม่

2. เกมสร้างจินตนาการ เกมได้รวมถึงอารมณ์ที่ทำให้เกิดจินตนาการใช่หรือไม่ จินตนาการที่เกิดขึ้นนั้นเกี่ยวข้องกับทักษะในการเรียนรู้ในกิจกรรมใช่หรือไม่ จินตนาการนั้นทำให้เกิดการเปรียบเทียบที่มีประโยชน์ใช่หรือไม่

3. เกมมีความแปลกใหม่ เกมมีภาพและเสียงที่กระตุ้นสิ่งเร้าให้เกิดความแปลกใหม่หรืออยากรู้ อยากเห็นหรือไม่ เกมมีการออกแบบตกแต่งสิ่งต่าง ๆ ทำให้ผู้เรียนเกิดจินตนาการ มีแรงจูงใจ โดยให้รางวัล และมีระบบการนำเสนอที่น่าสนใจ สีสันสดใสใช่หรือไม่ มีองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ทำให้เกิดการรับรู้ เช่น ผู้เรียนสามารถเล่นเกมแล้วเกิดความตื่นเต้น ท้าทาย และสร้างระบบให้เกิดการตอบสนองใช่หรือไม่

จะเห็นได้ว่าหลักในการนำสื่อเกมการศึกษาไปใช้ในการจัดการเรียนรู้จะต้องประกอบด้วยพื้นฐานที่ช่วยสร้างแรงจูงใจ เราใจให้กับผู้เรียนได้ดี พร้อมทั้งเกมนั้นจะต้องใช้งานง่าย หากแต่ต้องมีความยากในการทำให้ผู้เรียนชนะหรือก้าวไปข้างหน้าในการดำเนินกิจกรรมนั้นได้ จึงจะทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน พร้อม ๆ กับการได้รับความรู้ในห้องเรียน จึงจะจัดได้ว่าผู้สอนสามารถนำสื่อเกมการศึกษานั้นมาใช้ได้อย่างเหมาะสม

3.5 หลักจิตวิทยาและหลักการพัฒนาเกมการศึกษา

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษาจำเป็นจะต้องอาศัยหลักการจากทฤษฎีทางจิตวิทยาเป็นพื้นฐานเพื่อให้เกิดประโยชน์กับผู้เรียนและสร้างบรรยากาศในการเรียนที่มีประสิทธิภาพ ดังที่ อารี พันธุ์ณี (2538: 87) กล่าวว่า ความพร้อมเป็นลักษณะของผู้เรียนแต่ละคน คนที่มีความพร้อมจะเรียนได้ดีกว่า ทั้งที่อยู่ในสถานการณ์เดียวกัน ดังนั้นจึงต้องมีการสำรวจความพร้อมของนักเรียนก่อนลงมือสอน จึงจะทำให้การเรียนการสอนบรรลุตามตัวชี้วัด ซึ่งสอดคล้องกับกรณีการ พวงเกษม (2535) ที่กล่าวถึงหลักจิตวิทยาในการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยโดยสรุปได้ดังนี้

1. กฎแห่งแรงจูงใจ (Law of Motivation) ภาษาไทยเป็นวิชาทักษะที่ผู้เรียนให้ความสำคัญหรือความสนใจน้อยมาก ดังนั้นจึงเป็นหน้าที่ของผู้สอนที่ต้องสร้างสถานการณ์ต่าง ๆ อันเป็นสิ่งเร้า เพื่อกระตุ้น และจูงใจให้ผู้เรียนสนใจเรียนและมีทัศนคติที่ดีต่อภาษาไทย โดยแรงจูงใจแบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่ (1) แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic motivation) คือ แรงจูงใจที่เกิดจากสิ่งเร้าภายนอกที่ครูจัดขึ้น เช่น การสร้างบรรยากาศ การนำเข้าสู่บทเรียน สื่อการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมที่น่าสนใจ สนุกสนาน เป็นแรงกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นที่จะเรียน และ (2) แรงจูงใจภายใน (Intrinsic motivation) คือ แรงจูงใจที่เกิดขึ้นภายในตัวของผู้เรียนเอง ได้แก่ ความกระตือรือร้น ความใคร่รู้ใคร่เรียน ความรู้สึกอยากร่วมทำกิจกรรม อยากเสาะแสวงหาความรู้ซึ่งเกิดขึ้นเอง ส่วนใหญ่มักจะเกิดขึ้นเนื่องจากผลของแรงจูงใจภายนอก กล่าวคือหลังจากที่ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนานในการเรียนภาษาไทยแล้ว ก็ใคร่จะทำกิจกรรมเอง อยากศึกษาหาความรู้เอง

2. การเสริมกำลังใจ (Reinforcement) เป็นการทำให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจที่ตนทำอะไรรู้สึกดีแล้วได้รับคำชมเชย การเสริมกำลังใจจึงเป็นสิ่งสำคัญ ขณะที่การเรียนการสอนภาษาไทยดำเนินไปนั้นผู้สอนควรเสริมกำลังใจให้แก่ผู้เรียนเป็นระยะ ๆ ทั้งนี้นักจิตวิทยาเสนอแนะว่าการเสริมกำลังใจในทางบวกจะเป็นสื่อที่ช่วยให้นักเรียนทราบว่าสิ่งที่ตนแสดงออกไปนั้นถูกต้อง เมื่อผู้เรียนทราบว่าตนทำได้อะไรดีก็จะได้เกิดความภาคภูมิใจและพยายามทำกิจกรรมต่าง ๆ ให้ดียิ่งขึ้น โดยหวังว่าจะได้รับการยกย่องชมเชยอีก ในกรณีที่ผู้เรียนทำผิดพลาด ผู้สอนไม่ควรแสดงกิริยาอาการหรือใช้คำพูดที่กระทบกระเทือนใจ การเสริมกำลังใจในทางบวกจะช่วยให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนมากยิ่งขึ้น ทั้งยังส่งเสริมให้ผู้เรียนมีผลการเรียนดีขึ้นอีกด้วย

สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาให้ประสบผลสำเร็จ บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ผู้สอนตั้งไว้นั้นจำเป็นต้องอาศัยความพร้อม แรงจูงใจ และการเสริมแรง เพื่อเป็นการสร้างบรรยากาศและเร้าความสนใจของผู้เรียน ทำให้เกิดความสนุกสนานพร้อมทั้งเกิดการเรียนรู้อันไปด้วยกัน

ดังนั้นการพัฒนาเกมการศึกษาให้มีประสิทธิภาพ ผู้สร้างจะต้องคำนึงถึงลักษณะของ เกมการศึกษาที่ดี และปัจจัยที่เกี่ยวข้องหลายประการซึ่งการพัฒนาเกมการศึกษาที่เดิมมีอยู่แล้ว ให้มีคุณภาพในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้สอนจะต้องคำนึงถึงตัวผู้เรียนเป็นสำคัญโดยดูความพร้อมของสติปัญญา ความเหมาะสมในวุฒิภาวะ วิธีการ ตลอดจนเนื้อหาและระยะเวลาในการเล่นเกมนั้นด้วย นอกจากนี้ยังมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการพัฒนาเกมการศึกษาไว้ต่าง ๆ กัน (อัจฉรา ชิวพันธ์, 2545: 92) ดังต่อไปนี้

1. พัฒนาเกมการศึกษาให้สอดคล้องกับหลักจิตวิทยาและพัฒนาการของผู้เรียนตามลำดับขั้นของการเรียน เกมการศึกษาจะต้องอาศัยรูปแบบจูงใจผู้เรียน และควรจัดเรียงเกมที่ง่ายไปหายาก

2. มีจุดมุ่งหมายที่แน่นอนว่าจะพัฒนาทักษะเด็กในด้านใด จัดเนื้อหาให้ตรงกับจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้
3. ต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน ควรแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อยตามความสามารถแล้วจึงเล่นเกม
4. เกมการศึกษาที่ดีต้องมีคำชี้แจงง่าย ๆ สั้น ๆ ที่ผู้เรียนเข้าใจ และสามารถเล่นเกมได้ด้วยตนเอง
5. เกมการศึกษาต้องมีความถูกต้อง ผู้สอนต้องพิจารณาให้รอบคอบ ทดลองเล่นด้วยตนเองก่อนแล้วแก้ไขปรับปรุง
6. ให้ผู้เรียนเล่นเกมการศึกษา แต่ละครั้งตามความเหมาะสมกับเวลา และความสนใจ
7. ควรมีเกมการศึกษาหลายรูปแบบ เพื่อให้เกิดความรู้อย่างกว้างขวาง และส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์

นอกจากหลักดังกล่าวข้างต้นแล้ว การออกแบบเกมการศึกษาโดยใช้หลักของ ADDIE Model ก็เป็นกระบวนการหนึ่งในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้รูปแบบเกมเพื่อการศึกษาที่นิยมใช้กันโดยทั่วไป ซึ่ง ADDIE Model มีลำดับการพัฒนา 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย การวิเคราะห์ (Analysis) การออกแบบ (Design) การพัฒนา (Development) การนำไปใช้ (Implement) และการประเมินผล (Evaluation) โดยมีรายละเอียด (ศยามน อินสะอาด, 2557: 82 - 83) ดังต่อไปนี้

A: การวิเคราะห์ (Analysis) ขั้นตอนการวิเคราะห์เป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญเนื่องจากเป็นรากฐานสำหรับขั้นตอนต่อ ๆ ไป โดยผู้พัฒนาสื่อเกมจะต้องวิเคราะห์หลักสูตร เนื้อหารายวิชา กลุ่มเป้าหมาย หรือความจำเป็นในการสร้างเกมและสถานการณ์จำลอง หรือการนำเกมและสถานการณ์จำลองไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน วิเคราะห์ปัญหา ทรัพยากร ทีมงาน งบประมาณ ระยะเวลาปฏิบัติงาน และวิเคราะห์งานที่จะต้องทำ

D: การออกแบบ (Design) ขั้นตอนการออกแบบเป็นการใช้ผลลัพธ์จากขั้นตอนการวิเคราะห์เพื่อวางแผนกลยุทธ์สำหรับพัฒนาสื่อเกมและสถานการณ์จำลองเพื่อการสอน โดยจะต้องเริ่มจากการระบุวัตถุประสงค์ จากนั้นจึงกำหนดกลยุทธ์ของการเรียนการสอน และออกแบบโครงสร้างเกมและ/หรือสถานการณ์จำลอง

D: การพัฒนา (Development) ขั้นตอนการพัฒนาเป็นการต่อยอดมาจากระยะขั้นตอนการออกแบบ โดยเริ่มจากการเขียน Script หรือ Storyboard ซึ่งเปรียบเสมือนการร่างพิมพ์เขียวของสื่อเกมและ/หรือสถานการณ์จำลอง เพื่อเป็นต้นแบบให้ฝ่ายผลิตทำการผลิตสื่อตามแบบที่กำหนดไว้ ตั้งแต่การจัดหาส่วนประกอบต่าง ๆ เช่น ภาพ กราฟิก เสียง จากนั้นจึงเข้าสู่การตัดต่อหรือการเขียนโปรแกรม ซึ่งหากมีการวางแผนและออกแบบที่ดีแล้ว การปฏิบัติงานในขั้นนี้ก็จะเป็นไปอย่างสะดวก รวดเร็ว

I: การนำไปใช้ (Implement) ขั้นตอนการนำไปใช้เป็นการนำสื่อเกมและ/หรือสถานการณ์จำลองไปใช้งานจริง โดยอาจเริ่มจากการให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อพิจารณาความถูกต้อง ความสมบูรณ์ และความเหมาะสมของสื่อ จากนั้นจึงนำมาปรับปรุงแก้ไข แล้วจึงนำไปทดลองในลักษณะนำร่อง (Pilot Testing) กับตัวอย่างไม่กี่คน แล้วค่อยนำไปทดลองภาคสนาม (Field Testing) กับกลุ่มเป้าหมายขนาดใหญ่

E: การประเมินผล (Evaluation) ขั้นตอนการประเมินผล เป็นการวัดประสิทธิภาพและประสิทธิผลของสื่อการเรียนการสอน โดยพิจารณาจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนและความคิดเห็นที่มีต่อการเรียน เพื่อนำผลที่ได้มาทำการปรับปรุงแก้ไขสื่อให้มีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น

3.6 ประโยชน์ของเกมการศึกษา

เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมที่มีคุณค่าต่อผู้เรียน การนำเอาเกมมาใช้ประกอบการสอน ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในทักษะต่าง ๆ แล้วยังช่วยให้เกิดความสนุกสนาน และเข้าใจในบทเรียนมากขึ้น ทั้งนี้ได้มีผู้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมการศึกษา ดังนี้

Grambs Carr and Fitch (1979: 251) กล่าวว่า เกมการศึกษามีประโยชน์ ดังนี้

1. เกมทำให้ห้องเรียนที่มีสภาพจำเจเปลี่ยนเป็นสภาพที่สนุกสนาน
2. เกมทำให้วัสดุที่ผู้เรียนคุ้นเคยมีความสัมพันธ์แบบใหม่
3. เกมเป็นสิ่งจูงใจให้ผู้เรียนเรียนรู้สิ่งที่ต้องการฝึก
4. เกมช่วยให้ผู้เรียนที่ไม่สนใจบทเรียน กลับมาสนใจและมีส่วนร่วมในการเรียน

เช่นเดียวกับ อัจฉรา ชิวพันธ์ (2545: 27) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมการศึกษาว่าช่วยในการฝึกทักษะทางภาษา และทบทวนเนื้อหาวิชาต่าง ๆ ช่วยให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถของแต่ละบุคคล ช่วยให้เกิดความเพลิดเพลิน และผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน ช่วยฝึกความรับผิดชอบ สามัคคี รู้จักการเอื้อเฟื้อช่วยเหลือกัน เป็นการสร้างแรงจูงใจ และเร้าความสนใจของผู้เรียนได้ดี

จากแนวคิดดังกล่าวจะเห็นได้ว่า เกมการศึกษา เป็นเครื่องมือในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง เนื่องจากผู้เรียนได้เรียนรู้ ลองผิด ลองถูก อันเป็นการสร้างความรู้ใหม่ให้กับตัวเอง ทำให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่เรียนมากขึ้น เพราะผู้เรียนได้รู้จักค้นหาเหตุผล ใช้ไหวพริบ และการตัดสินใจด้วยตนเอง แต่ในขณะเดียวกันผู้เรียนก็เกิดความสนุกสนานในการเรียนรู้นั้น อันเป็นการช่วยให้ผู้เรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อรายวิชาภาษาไทยมากขึ้นอีกด้วย

3.7 ความเป็นมา และความหมายของบอร์ดเกม

การจัดการศึกษาในปัจจุบันนี้การศึกษาส่วนใหญ่ได้ใช้เกมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น เนื่องจากเกมต่าง ๆ สามารถช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจแนวคิดหรือเรื่องของผู้สอน ต้องการจะสื่อมากขึ้น อีกทั้งช่วยเพิ่มบรรยากาศการเรียนรู้ในแต่ละครั้งให้มีความสนุกสนาน จึงช่วยให้

ผู้เรียนเกิดความสนใจและอยากจะเรียนรู้มากขึ้น ดังนั้นนักการศึกษาต่างได้คิดค้น หรือนำแนวคิด รูปแบบเกมต่าง ๆ มาพัฒนาผู้เรียน รูปแบบเกมหนึ่งที่น่าสนใจ และกำลังเป็นที่นิยมอย่างมาก ก็คือ บอร์ดเกม หรือเกมกระดานนั่นเอง (Board Game) ทั้งนี้นักวิชาการหลายท่านได้ศึกษาแนวคิด ดังกล่าวในประเด็นต่าง ๆ ต่อไปนี้

บอร์ดเกมเป็นกิจกรรมยามว่างของคนโบราณที่ถือกำเนิดขึ้นกว่าหนึ่งพันปีมาแล้ว ทั้งในประเทศจีน อินเดีย และญี่ปุ่น บอร์ดเกมสมัยเก่าที่เป็นที่นิยม และรู้จักกันดี เช่น หมากรุก โกะ เกมเศรษฐี หรือบันไดงู ซึ่งมีจำนวนผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป จนถึงสูงสุดคือ 10 คน โดยในแต่ละเกมก็จะมีลักษณะที่แตกต่างกันออกไปตามรูปแบบกติกาของเกมกำหนด ทั้งนี้ลักษณะหนึ่งของบอร์ดเกมสมัยเก่า (Classic Board Game) คือ มีความเป็นไปได้ที่ผู้เล่นคนใดคนหนึ่งจะเล่นเกมเก่งมาก หรือมีความเป็นไปได้ที่ผู้เล่นคนหนึ่งจะโชคดีกว่าคนอื่น จนสามารถทำคะแนนได้จนคนอื่นตามไม่ทัน เช่น เกมเศรษฐี ถ้าใครได้ครอบครองที่ดินส่วนใหญ่ในเกม คนคนนั้นก็อาจจะชนะแบบไม่ต้องลุ้น ทำให้คนอื่นอาจเบื่อก่อนที่จะต้องทนเล่นจนจบเกมได้ ดังนั้นนักออกแบบเกมสมัยใหม่จึงพยายามคิดค้น และออกแบบเกมให้ผู้เล่นสามารถพลิกสถานการณ์ได้ แม้ผู้เล่นคนนั้นอาจจะเสียเปรียบ หรือแต้มห่างจากผู้เล่นคนอื่นก็ตาม (Smith and Golding, 2018; Hinebaugh, 2009; สฤณี อาชวานันทกุล, 2559)

บอร์ดเกมสมัยใหม่หลายเกมจึงขจัดปัญหานี้ด้วยการออกแบบให้ผู้เล่นมีวิธีได้คะแนนหลายวิธี ซึ่งคะแนนส่วนหนึ่งต้องรอลุ้นผลในตอนจบ เช่น คะแนนครึ่งหนึ่งในบอร์ดเกมเกี่ยวกับโจรสลัด Merchants & Marauders มาจากสมบัติที่ผู้เล่นเป็นโจรสลัดแต่ละคนใส่เข้าไประหว่างผจญภัย ไม่มีใครรู้แน่ชัดว่าแต่ละคนสะสมสมบัติได้เท่าไร จนกระทั่งทุกคนเปิดหีบออกมานับหลังจากจบเกมแล้วเท่านั้น ผู้ชนะจึงอาจไม่ใช่คนที่มีความน่ามาโดยตลอด ทำให้ลักษณะบอร์ดเกมดังกล่าวได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก เนื่องจากผู้เล่นทุกคนรู้สึกว่ามีลุ้นก่อนเกมจบ และมีวิธีพลิกสถานการณ์ได้หลายวิธี เมื่อมีลุ้น ทุกคนก็จะรู้สึกสนุกไปตลอดเกม และไม่มีใครถูกเพื่อนทิ้งห่างไว้ข้างหลัง (สฤณี อาชวานันทกุล, 2559)

ดังนั้นบอร์ดเกมจึงเป็นเกมที่สร้างขึ้นเพื่อความบันเทิงอย่างหนึ่ง มีหลายประเภท หลายรูปแบบ เป็นเกมที่ใช้การ์ด หรือใช้ชิ้นส่วน หรือตัวหมากวางไว้บนพื้นที่เล่น เคลื่อนที่บนพื้นที่เล่น หรือหยิบออกจากพื้นที่เล่น มีทั้งแบบที่มีกติกาง่าย ๆ จนถึงเกมที่มีกติกาซับซ้อน ต้องใช้แผนการหรือยุทธวิธีเข้าช่วย โดยพื้นที่เล่นเปรียบได้กับกระดานซึ่งจะมีรูปภาพ หรือรูปแบบเฉพาะสำหรับเกมนั้น ๆ โดยอาจเล่นบนกระดาน หรือพื้นผิวเรียบ ๆ ก็ได้ โดยเกมที่ต้องเล่นโดยมีปฏิสัมพันธ์อย่างเผชิญหน้า เพื่อการฝึกสมอง พัฒนาทักษะความสามารถด้านต่าง ๆ และเพื่อความสนุก (ศิวนิต อรรถวุฒิกุล, 2555) ฉะนั้นบอร์ดเกม จึงหมายถึง เกมประเภทหนึ่งที่ใช้ตัวหมาก การ์ด หรือโมเดลต่าง ๆ นำมาเล่นบนกระดานซึ่งจะมีพื้นผิวหรือรูปภาพเฉพาะที่ออกแบบมาเพื่อเล่นเกมนั้น ๆ ทั้งนี้ในการเล่น

บอร์ดเกมนอกจากผู้เล่นจะได้รับความสนุกสนานและความบันเทิงแล้ว ผู้เล่นยังได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การวางแผน การตัดสินใจ

ปัจจุบันได้มีการนำบอร์ดเกมมาใช้ในแวดวงการศึกษามากขึ้น เช่น มีการใช้บอร์ดเกมเข้ามาบูรณาการกับหลักสูตรของโรงเรียน เช่น การนำหมากรุกมาสอนนักเรียนในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตอนต้นในประเทศรัสเซียและเนเธอร์แลนด์ การนำหมากรุกมาใช้ในรายวิชาต่าง ๆ ของโรงเรียนกว่า 40 ประเทศ เช่น ในฝรั่งเศส อาร์เจนตินา หรือญี่ปุ่น การนำเกมเศรษฐี (Monopoly) และ Checkers มาสอนในวิชาคณิตศาสตร์ในโรงเรียนหลายแห่งในอเมริกา หรือการนำ scrabbles มาสอนในโรงเรียนกว่า 1,600 แห่ง ในอเมริกาและแคนาดาทั้งในคาบเรียน และกิจกรรมชมรม (Hinebaugh, 2009) ทั้งนี้จากการสำรวจข้อมูล ผู้วิจัยพบว่า ได้มีนักการศึกษาหลายท่านนำบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนมากขึ้น เช่น บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมหาวิทยาลัย (Lee, Moreau and Lochnan, 2015) บอร์ดเกมการวางแผนผังเมือง : ส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Orbe, Roji, Garmendia and Cuadrado, 2018) เป็นต้น จากการศึกษาดังกล่าว จะเห็นได้ว่าผู้สอนสามารถนำบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับรายวิชาต่าง ๆ ได้ ทั้งในระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา และอุดมศึกษา

3.8 ประเภทของบอร์ดเกม

การจำแนกแนวของบอร์ดเกมเป็นการจัดแบ่งกลุ่มของบอร์ดเกมเป็นบอร์ดเกมแนวต่าง ๆ ตามรูปแบบการเล่นที่กำหนดโดยนักออกแบบเกมซึ่งใช้ลักษณะของเกม วิธีการเล่น เป็นเกณฑ์สำคัญ การแบ่งประเภทของบอร์ดเกมสามารถแบ่งได้เป็น 6 ประเภท (สฤณี อาชวานันทกุล, 2559: 34 – 38; Silverman, 2013 อ้างถึงใน อธิภาพ แซ่เซี่ยง, 2560: 41 – 42) ดังต่อไปนี้

1. เกมแบบครอบครัว หรือบอร์ดเกมแบบดั้งเดิม (Family Games and Classic Board Games) เป็นบอร์ดเกมรุ่นแรก ๆ ที่กติกาไม่ซับซ้อน สามารถอธิบายให้คนที่ไม่เคยเล่นเข้าใจได้ภายใน 5 – 10 นาที มักจะเริ่มต้นเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังจุดสิ้นสุด โดยมีเรื่องคะแนน และเรื่องของโชคเข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งยังไม่เน้นในเรื่องการวางแผน หรือการคิดที่ซับซ้อน โดยอาจจะใช้เป็นกิจกรรมหนึ่งในการสร้างความสัมพันธ์กับครอบครัว หรือเพื่อน หรือใช้เวลาว่างร่วมกัน ตัวอย่างบอร์ดเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมบันไดงู

2. เกมปาร์ตี้ (Party Game) เกมปาร์ตี้ หรือปาร์ตี้เกม ได้รับการออกแบบมาสำหรับเล่นเป็นหมู่คณะ และเป็นเกมที่อธิบายให้ทุกคนเข้าใจได้ภายใน 5 – 10 นาที มีอุปกรณ์การเล่นไม่มาก เกมประเภทนี้อาจมีดวงเกี่ยวข้องเล็กน้อย แต่ส่วนใหญ่ต้องใช้มนุษย์สัมพันธ์และปฏิภาณไหวพริบ ความสนุกของปาร์ตี้เกมคล้ายกับความสนุกของงานปาร์ตี้ ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่นได้มากขึ้น

2. เกมแบบยุโรป (Euro-style Games) เป็นเกมกระดานที่ใช้เวลาเล่นไม่เกิน 1 ชั่วโมง กฎกติกาไม่ซับซ้อน เน้นการปฏิสัมพันธ์กัน ไม่สร้างความขัดแย้ง หรือไม่มีการกำจัดผู้เล่นคนไหนคนใด ออกจากเกม เป็นเกมที่ต้องการหาข้อมูลและเลือกวิธีของแต่ละคนในการเล่นเกม หรือแก้ปัญหา มีคะแนนในการเล่นแต่ละรอบ อุปกรณ์มีไม่มาก โดยทั่วไปจะไม่ใช้ลูกเต๋า ตัวอย่างเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมโรงงานไฟฟ้า (Power Grid)

3. เกมสร้างชุดไพ่ (Deck-Building Games) เป็นเกมที่เล่นในลักษณะเกมไพ่ (Card game) ที่แต่ละคนจะมีไพ่ในมือของตัวเองจำนวนหนึ่ง และจะมีไพกองกลางทั้งหมด โดยที่ผู้เล่นแต่ละคน จะต้องออกแบบวางแผนในการสร้างไพของตัวเองให้มีคะแนนมากที่สุด ซึ่งไพ่แต่ละใบก็จะมีคำสั่งหน้าที่ หรือคะแนนแตกต่างกันไป โดยเกมจะยุติลงเมื่อไพกองกลางที่ต้องการหมดลง หรือมีคำสั่งพิเศษที่เกิดขึ้น ตัวอย่างเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกม Dominion

4. เกมวางแผนเชิงนามธรรม (Abstract Strategy Games) เกมนี้เป็นบอร์ดเกมประเภทหนึ่งที่มักแบ่งเป็นผู้เล่น 2 ฝ่าย โดยต้องใช้ความคิด การวางแผน หรือกลยุทธ์ที่จะเอาชนะอีกฝ่ายหนึ่ง เป็นเกมที่เล่นโดยไม่ต้องใช้ลูกเต๋า หรือการ์ดใด ๆ รวมถึงไม่จำเป็นต้องใช้การสื่อสารกับผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม เกมนี้จะสิ้นสุดลงเมื่อฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งชนะ ตัวอย่างบอร์ดเกมประเภทนี้ ได้แก่ หมากกรุก หมากฮอส โกะ A-math Cross-word เป็นต้น

5. เกมวางแผน (Strategy Games) เป็นบอร์ดเกมที่ค่อนข้างได้รับความนิยมในปัจจุบัน เพราะเป็นเกมที่อาศัยความร่วมมือของผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป บางเกมเล่นได้ถึง 10 คน ซึ่งมีทั้งแนวเกมที่ต้องร่วมมือกัน หรือเกมที่ต้องแข่งขันกัน กำจัดกัน มีทั้งแบบที่ใช้ลูกเต๋า หรือไม่ใช้ ส่วนใหญ่เป็นเกมที่ใช้เวลาเล่นค่อนข้างนาน เพราะต้องให้ผู้เล่นแต่ละคน หรือแต่ละฝ่ายคิดวางแผน หากกลยุทธ์เจรจาต่อรอง หรือหาแนวทางร่วมกันในเกม ตัวอย่างบอร์ดเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมสงคราม เกม Avalon เกม Settlers of Catan หรือบอร์ดเกมสมัยใหม่ก็มักอยู่ในประเภทนี้

6. เกมวางแผนที่ใช้ไพ่ (Card-Based Strategy Games) เป็นบอร์ดเกมแนววางแผน อีกประเภทหนึ่งที่เน้นการใช้ไพ่ในการวางแผน โดยเป็นการสุ่มหรือโชคที่จะได้ไพ่ และไพ่นั้นจะนำมาซึ่งโอกาสต่าง ๆ และความสามารถที่เพิ่มขึ้น ที่ช่วยให้เราเข้าใจเป้าหมายของเกมได้มากขึ้น โดยที่สามารถจะร่วมมือ หรือกำจัดคู่แข่งผ่านการใช้ไพ่ได้ ตัวอย่างบอร์ดเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมสร้างอารยธรรม (7 Wonders)

ทั้งนี้ Daul (2014) ได้กล่าวว่า การนำเกมประเภทต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้กับการศึกษา จะทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้ และทักษะต่าง ๆ ดังนี้

1. ความรู้ในเชิงประกาศ (Declarative Knowledge) คือ ผู้เรียนจะได้รับความรู้ที่เกี่ยวกับข้อเท็จจริงทั้งการให้นิยามความหมาย กฎ หรือข้อปฏิบัติต่าง ๆ

2. ความรู้ในเชิงโนทัศน์ (Conceptual Knowledge) คือ ผู้เรียนจะได้รับความรู้ที่เกี่ยวกับหลักการ แนวคิด ทฤษฎี เพื่อนำไปสู่การจัดประเภทหมวดหมู่ หรือเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างส่วนย่อยของสิ่งต่าง ๆ ได้

3. ความรู้ในเชิงวิธีการ (Procedural Knowledge) คือ ผู้เรียนจะได้รับความรู้ที่เกี่ยวกับวิธีการหรือการดำเนินงานตามขั้นตอนอย่างใดอย่างหนึ่ง

4. ทักษะการตัดสินใจ (Decision Making) คือ ผู้เรียนจะได้รับทักษะกระบวนการรวบรวมข้อมูล และนำข้อมูลเหล่านั้นมาวิเคราะห์เพื่อเลือก หรือตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่งอย่างมีเหตุผล

5. ทักษะการสื่อสารและทักษะทางอารมณ์ (Communication and Soft Skills) คือ ผู้เรียนจะได้รับความรู้ที่เกี่ยวกับทักษะการในการพูด การสื่อสาร การเจรจาต่อรอง เพื่อให้เกิดความถูกต้อง และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

จะเห็นได้ว่า หากผู้สอนต้องการผลิตสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา ผู้สอนจำเป็นต้องคำนึงถึงลักษณะของประเภทเกมการศึกษา ตลอดจนการเชื่อมโยงความรู้ หรือทักษะกระบวนการต่าง ๆ ที่ผู้สอนกำหนด จึงจะทำให้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษามีประสิทธิภาพในการเรียนรู้

3.9 ความสำคัญ และประโยชน์ของบอร์ดเกม

บอร์ดเกมเป็นเกมรูปแบบหนึ่งที่สามารถนำมาใช้ในการศึกษา และเป็นสื่อการเรียนรู้ในการพัฒนาพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัยให้กับผู้เรียนได้ทุกระดับชั้น ทั้งนี้ได้มีนักการศึกษา กล่าวถึงความสำคัญ และประโยชน์ของบอร์ดเกมไว้ในประเด็นต่าง ๆ อย่างคล้ายคลึงกัน ดังนี้

Orbe, Roji, Garmendia and Cuadrado (2018) ได้กล่าวถึงความสำคัญ และประโยชน์ของบอร์ดเกมไว้ดังนี้ การเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมเป็นวิธีการที่เกิดขึ้นใหม่เพื่อช่วยทั้งผู้เรียน และผู้สอนให้ได้บรรลุเป้าหมายทางการศึกษาร่วมกันด้วยวิธีที่สนุกสนาน อีกทั้งเป็นการกระตุ้น และสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ทั้งทักษะทางปัญญา และทักษะทางสังคมให้กับผู้เรียน เนื่องจากลักษณะของบอร์ดเกมมีการจำลองสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้ตอบ และมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน จึงสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนได้รับความรู้มากกว่าวิธีการสอนแบบดั้งเดิม การสร้างบอร์ดเกมการศึกษามีส่วนช่วยให้ผู้เรียนได้รับความรู้ผ่านกิจกรรมการแข่งขันหรือกติกาที่กำหนด ขณะเดียวกันผู้เรียนก็สามารถแสดงความคิดเห็นที่หลากหลาย เกิดการยอมรับซึ่งกันและกัน บอร์ดเกมการศึกษาจึงช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้ไปพร้อมกับความเพลิดเพลิน (Whittam and Chow, 2017) เช่นเดียวกับ Treher (2011) ที่พบว่า บอร์ดเกมเป็นเกมรูปแบบหนึ่งที่สามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะและการเรียนรู้สำหรับทุกช่วงวัย เพราะบอร์ดเกมจะช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เล่นรู้สึกสนใจ เกิดความผ่อนคลายและสนุกสนาน อีกทั้งบรรยากาศของการแข่งขันยังทำให้ผู้เล่นรู้สึกกระตือรือร้นซึ่งสามารถนำมาประยุกต์เข้ากับการเรียนรู้ได้

ในขณะที่ Smith and Golding (2018) ได้กล่าวถึงความสำคัญ และประโยชน์ของ บอร์ดเกมว่า เป็นเกมที่ไม่กำหนดจำนวนผู้เล่น รวมถึงไม่กำหนดระดับอายุของผู้เล่น ผู้ใหญ่สามารถ เล่นกับบุตรหลานได้ หรือผู้สอนสามารถเล่นกับผู้เรียนได้ ซึ่งลักษณะดังกล่าวจัดเป็นการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างวัย รวมถึงเป็นการสร้างทักษะการเรียนรู้ ฟีกสมอง และเพิ่มทักษะการเข้าสังคมเป็นอย่างดี ทั้งด้านปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น และเรื่องของการฝึกทักษะ ผู้ที่เล่นบอร์ดเกมจะได้ ฟีกสมอง ฟีกการแก้ปัญหา รวมถึงพัฒนาทักษะการอภิปราย การทำงานเป็นกลุ่มเพราะต้องมีการสื่อสารตลอดช่วงเวลาของการเล่นเกมระหว่างผู้เล่นด้วยตนเอง และที่สำคัญบอร์ดเกมช่วยให้เพิ่มความเพลิดเพลินผ่อนคลาย และช่วยสร้างความสนุกสนานให้กับผู้เล่น ซึ่งจะทำให้สุขภาพจิตของผู้เล่น ดีขึ้นได้

ดังนั้นการนำบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้ในการศึกษาเพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกม การศึกษาจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กับความสนุก อันช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจ ใฝ่สัมฤทธิ์ในการเรียนรู้จนประสบความสำเร็จหรือบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้นั้นได้

4. ความสุขในการเรียนรู้

การเรียนรู้อย่างมีความสุข คือการให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกพึงพอใจต่อการเรียนรู้นั้น ทั้งนี้ เนื่องมาจากการจดจำของสมองที่จะเลือกเก็บข้อมูล หรือเรื่องราวที่กระทบความรู้สึก การเรียนรู้อย่างมีความสุขจึงช่วยให้ผู้เรียนแสวงหา และจดจำสิ่งที่เรียนรู้ได้ดีกว่าการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนเบื่อหน่าย เมื่อผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดความสุขในการเรียนรู้นั้น ๆ ก็ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความใฝ่รู้ กล้าคิด กล้าแสดงออก ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

4.1 ความหมายของความสุขในการเรียนรู้

ความสุขเป็นสิ่งจำเป็นที่ต้องจัดให้เกิดขึ้นตลอดเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การจัดบรรยากาศการเรียนที่ผ่อนคลาย และเป็นอิสระจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนาน และสนใจ การเรียนรู้ในแต่ละครั้งมากขึ้น จากการศึกษาเอกสาร และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับความสุขในการเรียนรู้ พบว่า มีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของความสุขในการเรียนที่คล้ายคลึงกัน (คณะอนุกรรมการปฏิรูปการเรียนรู้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2543: 31; วิชัย วงษ์ใหญ่, 2543: 9; พิณพนธ์ คงวิจิตต์, 2556: 19; มาร์ต พัฒนาผล, 2557: 686; Saisana and Cartwright, 2007) ดังนี้

ความสุขในการเรียนรู้ หมายถึง ความรู้สึกที่ดีของผู้เรียนที่มีต่อการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ทางการเรียนรู้ อันเกิดจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม การเรียนรู้นั้น ๆ ด้วยการให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น

หรือนำเสนอสิ่งที่ผู้เรียนคิดตามแบบฉบับของผู้เรียนเอง ภายใต้บรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย สนุกสนาน และเป็นกันเองระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้เรียนเอง อันช่วยให้ผู้เรียนเกิดการตอบสนองการเรียนรู้ในแต่ละครั้งได้อย่างรวดเร็วมากขึ้น เนื่องจากเมื่อผู้เรียนมีความสุขในการเรียนรู้ก็จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเรียนได้อย่างลึกซึ้งและกว้างไกล (Learn to Know) เรียนให้เข้าใจและทำได้ (Learn to Do) เรียนในสิ่งที่ต้องใช้ในชีวิตไปด้วยกัน (Learn to Live to Together) และเรียนในสิ่งที่เสมือนอยู่ในอาชีพนั้นจริง ๆ (Learn to Be) ได้ดีขึ้น

4.2 ความสำคัญของความสุขในการเรียนรู้

ความสุขในการเรียนรู้ คือ ความรู้สึกที่แสดงออกถึงความพึงพอใจต่อการเรียน และเกิดการตอบสนองการเรียนรู้ในทางบวกอันเป็นผลมาจากคุณลักษณะภายในของตนเอง และได้รับประสบการณ์ต่าง ๆ ในการเรียนรู้ที่ดียิ่งขึ้น ผู้เรียนที่มีความสุขในการเรียนรู้จะทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ที่จะดำรงชีวิตอย่างมีความสุข ดำรงชีวิตอย่างคนที่มีประสิทธิภาพ ดำรงชีวิตอย่างคนที่คิดถึงประโยชน์ของสังคม และประเทศชาติมากกว่าประโยชน์ส่วนตน เป็นคนที่มีความสุขในการช่วยเหลือผู้อื่น เป็นคนที่มีความสุขในการเรียนรู้สิ่ง ๆ ใหม่ มีมานะอดทน และมีความคิดสร้างสรรค์ อันนำไปสู่การเชื่อมโยง และพัฒนาสิ่งต่าง ๆ รอบตัวได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเกิดประสิทธิผล (ตันสนีย์ ฉัตรคุปต์ และคณะ, 2544: 31; สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545: 148 – 150)

4.3 องค์ประกอบของความสุขในการเรียนรู้

นักวิชาการ นักจิตวิทยา และนักการศึกษาจำนวนมากได้กล่าวถึงแนวคิด และองค์ประกอบของความสุขในการเรียนรู้ เพื่อที่จะนำมาใช้ในการพัฒนาผู้เรียน พัฒนาการเรียนการสอน และที่สำคัญที่สุด คือการพัฒนาให้มนุษย์สามารถอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขโดยมีรายละเอียด ดังนี้

กิตยวดี บุญเชื้อ และคณะ (2540: 7 - 21) ได้กล่าวถึงความสุขในการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นได้นั้น ต้องมีองค์ประกอบต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

ประการที่ 1 การยอมรับจากเพื่อนและครู เด็กได้รับการยอมรับว่า เป็นมนุษย์คนหนึ่งที่มีหัวใจ และสมอง เด็กควรจะมีสิทธิ์ที่จะเป็นตัวของตัวเอง ไม่เหมือนใคร มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว มีความคิด มีความสนใจในสิ่งต่าง ๆ มีความรู้จัก รัก โกรธ เสียใจ หรือดีใจ มีความสามารถเฉพาะตัว มีจุดเด่น จุดด้อยที่แตกต่างไปจากคนอื่น มีสิทธิ์ได้รับการปฏิบัติจากผู้ใหญ่อย่างมนุษย์คนหนึ่ง ที่สำคัญที่สุด คือ เด็กควรจะได้มีโอกาสเลือกเรียนตามความถนัดและความสนใจ ซึ่งเท่ากับว่าเด็กจะได้มีโอกาสเลือกอนาคตให้กับตนเอง ผู้ใหญ่ไม่ว่าจะเป็นพ่อแม่ ครู หรือญาติ ควรจะเป็นเพียงผู้ให้คำปรึกษา ไม่ใช่ผู้ออกคำสั่ง และให้คำแนะนำ ไม่ใช่ขังการ การตัดสินใจเลือกการเรียนเพื่อดำเนินชีวิต ควรจะเป็นสิทธิ์ชอบธรรมของเด็ก เมื่อเด็กแต่ละคนได้รับการยอมรับว่า เป็นมนุษย์คนหนึ่งที่มีหัวใจ และสมอง เพียงแต่อ่อนเยาว์กว่าผู้ใหญ่ทั้งหลาย เด็กต้องการที่จะมีความสุขในชีวิต ความต้องการของ

เขาอาจเป็นเพียงเรื่องพื้น ๆ ไม่ซับซ้อน เด็กต้องการชีวิตที่ร่าเริง สนุกสนาน แจ่มใส ต้องการมีจิตใจที่เบิกบาน สดชื่น มีร่างกายแข็งแรง มีพลังทั้งร่างกายและใจที่จะพัฒนาตนเองไปสู่การมีศักยภาพทางการคิด และสติปัญญา มีสุขภาพจิตที่ดี และมีความคิด

ประการที่ 2 ครูมีความเมตตา จริงใจ และอ่อนโยน ครูต้องมีความเข้าใจในทฤษฎีพัฒนาการตามธรรมชาติของเด็กทุกคน เข้าถึงความรู้สึกละเอียดอ่อน ความคิดอันไร้ขอบเขต และความฝันอันกว้างไกลของเด็กแต่ละคน และเปิดโอกาสให้เด็กได้สานความฝัน และดำเนินตามความใฝ่ฝันนั้นจนบรรลุเป้าหมายของชีวิต ครูควรจะให้ความเอาใจใส่ต่อเด็กทุกคนเท่าเทียมกัน ไม่เลือกชั้นวรรณะ ไม่เลือกที่รักมักที่ชัง มีความยุติธรรมสม่ำเสมอ และวางตนเป็นแบบอย่างที่ดี มีอารมณ์มั่นคง สดชื่น แจ่มใส มีสำนึกในการเป็นผู้ให้ มีการเตรียมตัวเพื่อการสอนให้มีคุณภาพอยู่เสมอ มีความเสียสละและอดทน มีความมุ่งมั่นที่จะช่วยเด็กให้รู้จักตนเอง รู้จักแก้ปัญหา และเรียนรู้วิธีที่จะนำตัวเองไปสู่ความสำเร็จรุ่งเรืองอย่างมีสติและเพียบพร้อมด้วยคุณธรรม ในโรงเรียนครูคือผู้ที่ร่ำเรียนมา เพื่อให้มีความรู้แก่เด็กด้วยวิธีการอันชาญฉลาด และนำเสนอใจ ให้ความเป็นมิตร และให้หลักในการดูแลตนเอง เด็กจะมีความสุขเมื่อได้เรียนกับครูที่เข้าใจเขาและร่วมคิดไปด้วยกัน สามารถจูงใจเขาให้ตื่นตัวไปกับบทเรียนแต่ละบท ให้สนุกกับกิจกรรมแต่ละขั้นตอน ให้เด็กมีกำลังใจที่จะแสวงหาความรู้ใหม่ ๆ มาแลกเปลี่ยนกัน และให้มีความรักต่อสิ่งที่เรียน ต่อเพื่อน ต่อครู และต่อธรรมชาติสิ่งแวดล้อม ให้มีศรัทธาต่อการดำรงชีวิต และให้รู้จักสร้างความหวัง เพื่ออนาคตของตนเอง ครูจึงต้องมีศาสตร์คือ พื้นฐานความรู้ในเรื่องต่าง ๆ มากพอที่จะถ่ายทอดให้เด็กได้ตามวัยของเขา และยังต้องมีศิลป์ คือ มีวิธีการถ่ายทอด ซึ่งจะขึ้นอยู่กับสภาวะ และวุฒิภาวะของผู้เรียนในรูปแบบของกิจกรรมที่หลากหลาย นอกจากนั้นยังมีใจที่รักในความเป็นครู รักในสิ่งที่สอน และรักผู้เรียน มีจิตสำนึกในบทบาทและหน้าที่ของตน ครูที่มีคุณภาพ จึงต้องมีคุณสมบัติทั้ง 3 ประการอยู่ในตัว จึงจะสร้างศรัทธาและทำให้นักเรียนเห็นคุณค่าของการเรียนได้ คุณสมบัติเหล่านี้ หากมีอยู่ในครูท่านใด ย่อมจะเป็นที่รักของนักเรียนและประสบความสำเร็จอย่างสูงที่สุดในการสอน

ประการที่ 3 ความรักและความภูมิใจในตนเอง เด็กรู้จักตนเอง เห็นคุณค่าของชีวิต และความเป็นมนุษย์ของตน รับรู้ความหมายของการมีชีวิตอยู่ ยอมรับทั้งจุดดีและจุดด้อยของตนเอง และคิดหาวิธีปรับปรุงแก้ไขเข้าใจธรรมชาติของความเปลี่ยนแปลง และรู้วิธีปรับตนเองให้อยู่ในสภาพแวดล้อมนั้น ๆ ได้โดยไม่เสียสุขภาพจิต รู้จักเกรงใจและให้เกียรติผู้อื่น มีเหตุผล และใจกว้างพร้อมที่จะดำเนินชีวิตในบทบาทของผู้ใหญ่ที่มีความรับผิดชอบ ความภูมิใจของเด็กจะเกิดขึ้นเมื่อเด็กได้แสดงความสามารถบางสิ่งบางอย่างให้ผู้อื่นได้รับรู้ การที่เด็กได้ทำในสิ่งที่ชอบและถนัด เมื่อประสบความสำเร็จย่อมนำความภาคภูมิใจมาให้ตนเองและเกิดกำลังใจที่จะพัฒนาฝีมือให้ก้าวหน้าขึ้นไปอีก และเมื่อเด็กทำงานนั้นแล้ว ก็ย่อมจะรักผู้ร่วมงาน แล้วแผ่ขยายไปถึงผู้อื่น กลุ่มอื่น และอยากให้เขา

ประสบความสำเร็จบ้าง ดังนั้นภาระอีกประการหนึ่งของครูก็คือ การช่วยให้เด็กค้นพบความสามารถของตนเองและเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความสามารถนั้น ๆ ออกมา

เมื่อครูช่วยให้เด็กค้นพบความสามารถตนเอง นอกจากจะสร้างความภูมิใจให้เด็กแล้ว ยังช่วยให้เด็กได้รู้จักตนเองมากขึ้น เห็นคุณค่าของตนเอง และรักตัวเองมากขึ้น เกิดภาพพจน์ที่ดีแก่ตนเอง ในขณะที่เดียวกันก็เกิดความเห็นอกเห็นใจผู้ที่ยังไม่ประสบความสำเร็จและอยากจะช่วยเพื่อให้เขาประสบความสำเร็จบ้าง

ประการที่ 4 โอกาสเลือกเรียนตามความถนัดและความสนใจ การให้เด็กแต่ละคนได้เลือกเรียนตามความถนัดและความสนใจ ก็เพื่อให้เด็กได้ค้นพบความสามารถของตนเองซึ่งซ่อนเร้นรอการพัฒนาอยู่ ทำให้เด็กมีกำลังใจที่จะต่อเติมความฝันของตนเองให้สมบูรณ์ ได้รับรู้ว่าวิทยาการแขนงต่าง ๆ จะเป็นประโยชน์ได้ทั้งนั้น ถ้าเขาสนใจมุ่งมั่น ให้เขาได้มีโอกาสเรียนรู้อย่างลึกซึ้งและกว้างไกล (Learn to Know) เรียนให้เข้าใจและทำได้ รู้เคล็ดลับของการทำสิ่งต่าง ๆ ทำให้ประสบผลสำเร็จ (Learn to Do) และเรียนจนรู้จักและเข้าใจวิธีคิดและปฏิบัติของคนในอาชีพนั้น ๆ เสมือนเป็นคนที่อยู่ในอาชีพนั้นจริง ๆ (Learn to Be) ทั้งยังสามารถนำความรู้ที่ได้นั้นมาประยุกต์เข้ากับตนเองได้อย่างกลมกลืนและสร้างสรรค์ เพื่อความสุขของตนเองและคนรอบข้าง เมื่อเด็กมาโรงเรียนนั้น ศักยภาพของเด็กจะเกิดการพัฒนาขึ้น เด็กแต่ละคนจะมีความแตกต่างกันขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อม การอบรมเลี้ยงดู และความสามารถที่ติดตัวเด็กมาตั้งแต่เกิด เมื่อเด็กเติบโตขึ้น ศักยภาพหรือความพิเศษเหล่านั้นก็จะเริ่มขยายตัวและแสดงออกมา หากเขาได้รับโอกาส จังหวะ และแรงกระตุ้นที่เหมาะสม ในที่สุดความสามารถ ความถนัด และความสนใจพิเศษของเด็กก็จะปรากฏขึ้นเป็นลำดับ การจัดกิจกรรมที่หลากหลายให้เด็กได้เลือกทำตามที่เขาชอบและสนใจ จะช่วยให้เขาได้พัฒนาตนเองในด้านต่าง ๆ ได้มากขึ้น

ประการที่ 5 บทเรียนสนุก แปลกใหม่ จูงใจให้ติดตาม การที่เด็กได้เรียนบทเรียนที่สนุก แปลกใหม่ และเร้าความสนใจนั้น จะทำให้เด็กรู้จักคิดและพัฒนาความคิดจากความรู้ที่ได้รับ ขยายวงไปสู่ความรู้เกิดใหม่ ความอยากรู้อยากเห็น อยากทดลองเพื่อให้เห็นผลที่สมจริง อยากศึกษาให้ลึกซึ้งเพิ่มเติม เกิดความตื่นเต้นและภาคภูมิใจในข้อค้นพบใหม่ ๆ หรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ และสามารถถ่ายทอดแนวคิดเหล่านี้ให้ผู้อื่นทราบด้วย ความภูมิใจในข้อค้นพบใหม่ ๆ และสามารถถ่ายทอดแนวคิดเหล่านี้ให้ผู้อื่นทราบด้วยความภูมิใจ ทำให้รักการเรียน มีระบบในการเรียน และเห็นประโยชน์ของการเรียน ซึ่งไม่ได้ขีดวงจำกัดอยู่แต่ในห้องเรียน แต่อาจสัมพันธ์กับธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม รวมทั้งความเป็นไปในชีวิตและปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่มีความสัมพันธ์กับวิถีชีวิตในแต่ละท้องถิ่น

ในส่วนของครู ครูจะต้องมีความตื่นตัวที่จะเปิดใจให้กว้างเพื่อพัฒนาตนเองให้ทันกับเหตุการณ์ และการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้น การจัดบทเรียนเพื่อเด็ก จึงต้องคำนึงถึงเด็กเป็นส่วนใหญ่ โดยการเลือกบทเรียนเข้ามาให้เด็กเรียนจะต้องคำนึงถึงเด็กเป็นสำคัญ ครูต้องทำโรงเรียนให้เป็น

สถานที่ที่ไม่น่ากลัว ไม่เกิดความเครียด เพื่อให้เด็กทุกคนอยากมาโรงเรียน ครูที่มีคุณภาพ คือ ครูที่สามารถดึงความสุขเข้ามาในห้องเรียน หรือดึงบทเรียนไปสัมพันธ์กับสิ่งรอบห้อมได้ ซึ่งโดยแท้จริงแล้ว บทเรียนใดที่จูงใจให้เด็กให้ความสนใจ รักเรียน อยากรู้เพิ่มเติมนั้น บทเรียนนั้น คือ บทเรียนที่มีคุณภาพ ซึ่งจะส่งผลให้เด็กเห็นประโยชน์และคุณค่าของสิ่งที่เรียนได้

บทเรียนที่มีคุณภาพ แบ่งออกเป็น 3 ส่วน

1. ส่วนเนื้อหา และกิจกรรม
 - 1.1 มีความแปลกใหม่ที่น่าตื่นเต้น
 - 1.2 เร้าใจให้คอยติดตาม ไม่อยากขาดเรียน
 - 1.3 มีการเชื่อมโยงความรู้จากเก่าไปใหม่
 - 1.4 มีกิจกรรมสนุก ๆ ไม่น่าเบื่อ
 - 1.5 ตอบสนองความอยากรู้อยากเห็น
2. ส่วนพัฒนาตน
 - 2.1 ขยายวงความรู้ออกไปสู่โลกกว้าง
 - 2.2 จูงใจใฝ่หาความรู้ด้วยตนเอง
 - 2.3 เรียนรู้การทำงานที่สร้างสรรค์
 - 2.4 ใจกว้าง และรู้จักการยอมรับ
3. ส่วนเสริมสร้างทัศนคติ
 - 3.1 ได้ค้นพบตัวเองและความสามารถของตน
 - 3.2 เข้าใจชีวิตและธรรมชาติตามวัยที่จะรับได้
 - 3.3 เห็นค่าของความเป็นมนุษย์
 - 3.4 เข้าใจและเห็นคุณค่าท้องถิ่นของตน
 - 3.5 รักและเห็นประโยชน์ของการเรียน

นอกจากแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่ครูจะต้องปรับแล้ว แนวการประเมินพัฒนาการของเด็กก็จะต้องเปลี่ยนไปด้วย เพื่อให้สอดคล้องกับการเรียนที่มีความสุข ดังนั้นในการประเมินพัฒนาการของเด็กในทุกๆระดับ การมุ่งความสนใจไปสู่การสอน และเน้นด้านวิชาการเพียงด้านเดียว จึงเป็นเสมือนการประเมินค่าของคนเพียงด้านเดียว แต่ด้านอื่น ๆ ถูกลดความสนใจลงไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งการตระหนักในคุณค่าของความเป็นมนุษย์ คุณค่าของวัฒนธรรมประเพณีและศิลปะของความเป็นไทย คุณค่าของความรักและอาหารต่อมนุษย์ สัตว์ และสิ่งแวดล้อม และที่สำคัญที่สุด คุณค่าและความสามารถของตนเองในการที่จะเกิดความรู้ ความคิด รู้จักไตร่ตรอง การควรไม่ควร รู้จักปรับบุคลิกภาพให้สง่างามและเหมาะสม รู้จักวางตัวอย่างถูกกาลเทศะ มีสุนทรียภาพ มีความสุขุมรอบคอบ และความเพียบพร้อมด้วยคุณธรรม พึ่งตนเองได้ และเป็นที่พักของผู้คนอื่นได้

ด้วยเหตุนี้ การประเมินผลพัฒนาการของเด็กแต่ละคน จึงต้องประเมินในภาพรวมของความ เป็นเด็กผู้นั้น และประเมินต่อเนื่อง ตั้งแต่แรกเข้าจนถึงที่เขาออกจากโรงเรียนไป และจะต้องเป็นการ ประเมินที่ไม่ทำให้เด็กเกิดความเครียด เพราะเขาได้มีโอกาสประเมินตนเอง และประเมินเพื่อนด้วย

ประการที่ 6 สิ่งที่เรียนรู้สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน สิ่งที่เด็กได้เรียนรู้สามารถ นำไปใช้ได้กับชีวิตประจำวันได้ ไม่จำกัดอยู่เฉพาะในบทเรียนแต่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ในสภาพ ความเป็นจริง เกิดประโยชน์และมีความหมายต่อตัวเด็ก ทั้งยังสามารถพยากรณ์ คาดคะเน หรือตั้งข้อ สันนิษฐานต่าง ๆ อันจะนำไปสู่การค้นคว้า เพื่อพิสูจน์ความเป็นจริง รู้จักสืบเสาะหา คำตอบต่อ ข้อสงสัยต่าง ๆ จากแหล่งวิทยาการ รู้จักวิเคราะห์เหตุการณ์หรือสภาพการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างมีเหตุผล มีความคิดเป็นของตนเอง มีจุดยืนที่แน่นอน และมีความเชื่อมั่นในตนเองพอที่จะไม่ตกเป็นเครื่องมือ ของใครหรือเป็นเหยื่อของผู้ไม่ประสงค์ดี รู้วิธีดำเนินชีวิตอย่างมีคุณค่า และสามารถให้ความช่วยเหลือ และแนะนำผู้อื่นได้เมื่อเขาเติบโตขึ้น

ในชีวิตของคนเราย่อมต้องเผชิญกับสภาพการณ์ที่ล้อมรอบตัวเรา ซึ่งมีทั้งที่เป็นปัญหาและเป็น ความสำเร็จอันน่าชื่นชมยินดี เมื่อเราเกิดมาเจริญเติบโตขึ้นก็รับรู้ทุกอย่าง หากแต่จะเก็บเกี่ยวจากการ เรียนรู้ ซึ่งจะได้จากบ้าน โรงเรียน สังคม และธรรมชาติที่แวดล้อมตัวเราอยู่ เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เราได้ ประสบ ไม่ว่าจะทางตรงหรือทางอ้อม หากเรารู้จักแยกแยะ จับประเด็นก็จะสามารถนำมาเป็นบทเรียน ได้ทั้งนั้น หน้าที่สำคัญของครูก็คือ การพิจารณาบทเรียนต่าง ๆ ที่มีทั้งในและนอกหลักสูตร พยายาม ให้อบบทเรียนแต่ละเนื้อหามีความหมายและสามารถประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวิธีการ ของครูที่จะให้เด็กเข้าใจและช่วยกันค้นหาแล้วสรุปหลักการนำไปใช้

ทั้งนี้เวซ ชินวงค์ (2544: 37 – 38) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบความสุขในการเรียนรู้ไว้ว่า

1. ผู้เรียนได้รับการยอมรับในความสามารถ ได้รับประสบการณ์ของความสำเร็จอยู่เสมอจน เกิดความภาคภูมิใจในตนเอง ได้รับการชมเชย การเสริมแรง การทำงานที่เหมาะสมกับความรู้ ความสามารถ ความถนัดจนสำเร็จ และเกิดความกล้าแสดงออกในสิ่งที่ดี
2. ผู้เรียนได้รับการพัฒนาความสามารถที่มีอยู่อย่างแตกต่างกัน เต็มตามศักยภาพ ครูต้อง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาตนเอง ตามความสามารถ ความถนัด และความสนใจ
3. ผู้เรียนได้รับการปฏิบัติอย่างเป็นกัลยาณมิตรจากครู และบุคคลที่เกี่ยวข้อง
4. ผู้เรียนได้รับการจัดบทเรียนที่สนุก น่าสนใจ ชวนให้ติดตาม เป็นบทเรียนที่ช่วยให้ผู้เรียน ได้ค้นพบตนเอง รักและเห็นประโยชน์ของการเรียนรู้ รวมทั้งการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ประเมินตนเอง
5. ผู้เรียนได้เรียนรู้สิ่งที่มีความหมาย และนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้
6. ผู้เรียนมีแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย และเพียงพอที่จะให้ผู้เรียนได้ใช้เป็นแหล่งค้นคว้า หาความรู้ตามความถนัด และความสนใจของผู้เรียน

7. ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับผู้เรียน และระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนมีลักษณะเป็น กัลยาณมิตรที่ช่วยเหลือเกื้อกูลกัน ท่วงโย มีกิจกรรมร่วมกันในกระบวนการเรียนรู้
8. ศิษย์มีความรักความศรัทธาต่อครูผู้สอน สารที่เรียน รวมทั้งกระบวนการที่จะก่อให้เกิด การเรียนรู้
9. สาร และกระบวนการเรียนรู้เชื่อมโยงกับเหตุการณ์และสิ่งแวดล้อมรอบตัว และสามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้
10. กระบวนการเรียนรู้มีการเชื่อมโยงกับเครือข่ายอื่น ๆ เช่น ชุมชน ครอบครัว และองค์กร ต่าง ๆ

ในขณะที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2545: 1 - 25) ได้อธิบายถึง องค์ประกอบของการสร้างความสุขในการเรียนรู้โดยสรุปได้ว่า

1. สร้างความรัก ความศรัทธา การสร้างความรักความศรัทธาต่อการเรียนเป็นสิ่งจำเป็น มาก เพราะจะทำให้นักเรียนเกิดความรัก ความสนใจต่อบทเรียน ต่อครู และเพื่อนในชั้นเรียน การสร้างความศรัทธาจะเกิดขึ้นได้ หากมีองค์ประกอบต่อไปนี้
 - 1.1 การเรียนบนฐานแห่งความรักและศรัทธา ได้แก่
 - 1.1.1 การสร้างความเข้าใจที่ตรงกันระหว่างครูและวิชา ระหว่างครูและนักเรียน ระหว่างครูและครูเอง ระหว่างครูและธรรมชาติของมนุษย์
 - 1.1.2 การให้กำลังใจและให้ออกาสยอมรับผู้เรียนในสภาพที่เขาเป็นอยู่ เปิดโอกาสให้เขาได้แสดงออก รักษาความยุติธรรม จริงใจและอดทน มุ่งมั่นที่จะช่วยเมื่อมีปัญหา แก้ปัญหาอย่างนุ่มนวลด้วยเหตุผลโดยไม่ใช้อารมณ์
 - 1.2 บทเรียนที่สนุกและน่าสนใจ ได้แก่
 - 1.2.1 การเตรียมการ มีการกำหนดเป้าหมายและจุดประสงค์ที่ชัดเจน ปรับเนื้อหาให้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน วางโครงการที่กระชับและรัดกุม
 - 1.2.2 การทำแผนการจัดการเรียนรู้ กำหนดแผนระยะยาวให้ครอบคลุม จัดแผน รายเดือนไม่ให้ซ้ำซ้อน วางแผนรายสัปดาห์ให้ต่อเนื่อง ทำแผนรายวันให้เจาะลึก
 - 1.2.3 การเลือกสื่อประกอบบทเรียน ควรจัดหาสื่อที่เหมาะสมกับบทเรียน จัดสัดส่วนของสื่อและบทเรียน อาจเป็นสื่อที่ครูและผู้เรียนร่วมกันสร้างขึ้น
 - 1.2.4 การประเมินพัฒนาการ จากการสังเกตพัฒนาการ การพิจารณาผลงาน การทดสอบที่ไม่เครียด ให้ประเมินตนเอง และประเมินเพื่อนผู้เรียนพร้อมทั้งรายงานผลพัฒนาการ
 - 1.2.5 การจัดช่วงเวลาเรียนให้มีความยืดหยุ่นของเวลาต่อวัน จัดเวลาให้เหมาะสมกับบทเรียน แบ่งเวลาทำงานพักผ่อน และจัดสัดส่วนของวิชาต่อสัปดาห์

1.2.6 การจัดบรรยากาศในการเรียน สร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลายแทรกอารมณ์ขัน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออก สนับสนุนให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนข้อคิดเห็น และส่งเสริมการคิดจัดเวลาให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าหาคำตอบด้วยตนเองสรุปข้อคิดและจับประเด็นที่สำคัญ ๆ

1.2.7 การแก้ปัญหาโดยใช้เหตุผลในการพิจารณารับฟังความคิดเห็นของทุกฝ่ายมองหาจุดดีของนักเรียนให้ผู้เรียนคิดแก้ปัญหาด้วยตนเองโดยครูเป็นแบบอย่างที่ดี

1.3 การส่งเสริมความสนใจและการสร้างความผูกพัน ได้แก่

1.3.1 การทำความรู้จักกับผู้เรียน ศึกษาประวัติเป็นรายบุคคล จดจำสิ่งเล็กน้อย ๆ เกี่ยวกับผู้เรียน ติดตามตามข่าวในวาระต่าง ๆ

1.3.2 การรักษามิตรภาพ รักษาความลับของผู้เรียนเห็นความสำคัญของทุกคน เอาใจใส่ทุกคนอย่างทั่วถึง จริงใจและพร้อมที่จะช่วย อดทนและเสียสละ ใช้คำพูดเชิงสร้างสรรค์

2. เห็นคุณค่าการเรียนรู้

2.1 การเรียนที่มีความหมาย ประกอบด้วย บทเรียนเหมาะกับวัยและความสนใจ เนื้อหากระชับกระจ่างและง่ายต่อการทำความเข้าใจ มีตัวอย่างที่ชัดเจน เข้าใจให้คิดและติดตามคำอธิบายที่ไม่คลุมเครือ

2.2 ผู้เรียนเปรียบเสมือนเมล็ดพันธุ์ที่รอการเจริญเติบโต ซึ่งซ่อนไว้ด้วยความสามารถพิเศษเฉพาะตัว จุดอ่อนที่ต้องการความช่วยเหลือ ความสนใจและความถนัด ความคิดและจิตใจ ความชอบและความต้องการ

2.3 ผู้เรียนจะเกิดความรักและเห็นคุณค่า เมื่อบทเรียนนั้นสัมพันธ์กับสิ่งที่ผู้เรียนเคยรู้มาก่อน อีกทั้งสามารถนำไปใช้ได้ เนื้อหาของวิชามีความหมายที่เป็นรูปธรรมในจินตนาการของผู้เรียน ประสบความสำเร็จและมีผลงานเป็นที่ยอมรับ ครูผู้สอนมีเมตตา มีความเป็นกันเองและให้โอกาสแก่ผู้เรียน

3. เปิดประตูสู่ธรรมชาติ

3.1 บทเรียนในห้องเรียนน่าสนใจเมื่อมีสภาพห้องเรียนที่น่าเรียน ป้ายนิเทศที่สะดุดตาและเค้าโครงความคิด สื่อการเรียนที่ตรงจุดประสงค์ กิจกรรมที่หลากหลาย ผู้เรียนได้สัมผัสและเรียนรู้ด้วยเอง

3.2 บทเรียนนอกห้องเรียนจะช่วยส่งเสริมการเรียน เพราะได้เปลี่ยนบรรยากาศการเรียน ผู้เรียนได้สัมผัสของจริง ไม่ใช่แต่ในหนังสือหรือภาพ ได้สังเกตและเปรียบเทียบสิ่งที่ได้พบเห็น ได้ข้อคิดที่แตกต่างออกไปจากการเรียนในห้องเรียน

3.3 การนำธรรมชาติมาเป็นบทเรียน อาจทำได้โดยจัดให้มีการศึกษานอกสถานที่ จัดห้องเรียนกลางแจ้ง ใต้ต้นไม้ ริมน้ำ ฯลฯ เชิญวิทยากร ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะเรื่องมาสนทนากับผู้เรียน

4. มุ่งมาดมั่นคง

4.1 การพัฒนาความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง มองเห็นตัวเองทั้งในส่วนที่ดี และส่วนด้อย กล้ารับสภาพของตนเอง กล้ารับฟังคำวิจารณ์เกี่ยวกับตนเอง มุ่งมั่นพัฒนาและปรับปรุง รู้จักควบคุมอารมณ์ในสถานการณ์ต่าง ๆ

4.2 ความตั้งใจจริงจะเกิดขึ้นได้เมื่อรู้สึกเห็นคุณค่าในสิ่งนั้นเอง มีเป้าหมายที่ชัดเจน ได้รับการสนับสนุนอย่างจริงจัง ได้รับโอกาสเมื่อเกิดความผิดพลาด

4.3 การพัฒนาความเชื่อมั่น เปิดใจรับความรู้ใหม่ รู้จักแยกแยะหาเหตุผล ไตร่ตรอง หาคำตอบ รู้จักเชื่อมโยงประสบการณ์ ตัดสินโดยมีหลักการ

5. ดำรงรักษามิตรจิต

5.1 การมีความรู้สึกที่ดีต่อผู้อื่น ยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล ยอมรับความคิดและความสามารถของผู้อื่น เข้าใจและเห็นใจผู้อื่น อ่อนโยน และผ่อนปรน รู้จักประมาณตน ไม่มุ่งมั่นเอาชนะ

5.2 การทำงานร่วมกันโดยไม่มีอคติ มองผู้อื่นในแง่ดี อดทนอดกลั้นให้อภัยและให้โอกาสยอมรับเหตุผลและความเปลี่ยนแปลง นึกถึงตัวเองทีหลัง มีเป้าหมายอันเดียวกัน สร้างสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน

5.3 การสื่อความคิดและความรู้สึก สุภาพอ่อนโยน ใช้คำพูดอย่างสร้างสรรค์ จริงใจ และให้เกียรติ ให้กำลังใจซึ่งกันและกัน สามัคคี ประองคองกัน

6. ชีวิตสมดุล

6.1 ความสุขทางใจจะเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนมีความรักและเป็นที่รัก ได้รับการยอมรับว่ามีความสามารถ ประสบความสำเร็จในสิ่งที่ทำ ได้รับคำชมเชยว่าเป็นคนดี เกิดความรู้สึกว่าตัวเองมีค่าสมหวังในสิ่งที่ปรารถนา

6.2 ความสุขทางกาย เกิดจากความรู้สึกว่าตนเองปราศจากโรคภัยไข้เจ็บ มีที่อยู่อย่างสงบและสบาย มีอาหารกินโดยไม่ทิวโหย มีเครื่องนุ่งห่มและของใช้ไม่ขาดแคลน มีความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน

6.3 การเรียนรู้ที่นำไปสู่ความสำเร็จ แบ่งออกเป็น

6.3.1 การเรียนเพื่อให้รู้สิ่งที่ไม่เคยได้รู้ สิ่งที่ไม่เคยเห็นได้เห็น สิ่งที่ไม่เคยได้สัมผัส เกิดความเข้าใจอย่างกระจ่างแจ้ง สามารถคาดคะเนได้ใกล้เคียง สร้างจินตภาพตามที่ได้เรียนรู้

6.3.2 การเรียนเพื่อให้เชี่ยวชาญ สิ่งที่ไม่เคยได้ทำ ได้ทำ ฝึกฝนจนทำได้คล่อง บอกขั้นตอนการปฏิบัติได้ครบถ้วน อดทนและมุ่งมั่นจนสำเร็จ ตอบคำถามหรืออธิบายได้ แสดงให้ดูเป็นตัวอย่างได้

6.3.3 การเรียนเพื่อให้เข้าใจธรรมชาติของสิ่งนั้น มีระบบในการคิดทำงาน เพราะต้องการจะทำ มุ่งมั่นในงานไม่ทอดทิ้ง เห็นว่างานทุกอย่างที่สุจริตเป็นงานที่มีเกียรติ รู้จักเรียนรู้ รับผิดชอบต่อผลงานตน

นอกจากนี้ Prescott (1963 อ้างถึงใน ศักดิ์สิทธิ์ สีหลวงเพชร, 2544: 13) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบที่มีผลทำให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จในการเรียน และทำให้ผู้เรียนเกิดความสุข คือ

1. องค์ประกอบทางด้านความรัก ได้แก่ ความสัมพันธ์ของบิดามารดา ความสัมพันธ์ของ บิดามารดากับลูก ความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกทั้งครอบครัว
2. องค์ประกอบทางด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนวัยเดียวกัน ได้แก่ ความสัมพันธ์ของผู้เรียน กับเพื่อนวัยเดียวกันทั้งที่บ้านและที่โรงเรียน
3. องค์ประกอบด้านความสนใจในการเรียน เมื่อนักเรียนมีความสนใจจะมีความตั้งใจเอาใจ ใส่ขยันศึกษา ค้นคว้าและชอบทำกิจกรรมในวิชาที่เรียน ซึ่งส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น ก่อให้เกิดความสำเร็จในด้านการเรียน และเกิดความสุขในการเรียน

ในขณะที่ Ryff and Keyes (1995) ได้พัฒนามาตรวัดความสุขทางด้านจิตวิทยา โดยใช้ แนวคิดทฤษฎีความต้องการตามลำดับขั้น (Hierarchy of Needs) ของ Maslow เป็นแนวทางในการ พัฒนามาตรวัดความสุขในการเรียนรู้อันประกอบด้วยองค์ประกอบต่อไปนี้

1. การยอมรับในตนเอง (Self-acceptance) หมายถึง การประเมินตนในปัจจุบันและในอดีตในด้านบวก
2. ความสัมพันธ์ที่ดีกับบุคคลอื่น ๆ (Positive relation with other) หมายถึง การเป็นผู้ที่มีความสามารถในการสร้างความสัมพันธ์อย่างมีคุณภาพกับบุคคลอื่น
3. ความเป็นอิสระ (Autonomy) หมายถึง การเป็นผู้ที่มีความสามารถในการกำหนดทิศทางการกระทำของตนเอง
4. ความสามารถในการปรับตัวกับสิ่งแวดล้อม (Environmental mastery) หมายถึง การเป็นผู้ที่มีความสามารถในการจัดการกับชีวิตและสิ่งแวดล้อมรอบตัวได้อย่างมีประสิทธิภาพ
5. การมีเป้าหมายในชีวิต (Purpose in life) หมายถึง การเป็นผู้ที่มองเห็นว่าตนมีการ ดำเนินชีวิตอย่างมีจุดหมาย และมีความหมาย
6. การเติบโตและพัฒนาที่เหมาะสม (Personal growth) หมายถึง การเป็นผู้ที่เจริญเติบโต และพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

แนวคิดดังกล่าวคล้ายคลึงกับ UNESCO (2008: 12) ที่กล่าวว่าองค์ประกอบของความสุขในการเรียนรู้ต้องประกอบด้วยหลักต่อไปนี้

1. สัมพันธภาพที่ดีในครอบครัว
2. สังคมมีความเข้าใจซึ่งกันและกัน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น

3. สุขภาพกาย และสุขภาพใจดี
 4. การจัดการเรียนรู้เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือกเรียนตามความถนัดของตนเอง

5. สิ่งแวดล้อมเอื้อต่อการเรียนรู้
 นอกจากนี้ Loveless (2018) ได้แสดงความเห็นว่า องค์ประกอบของการทำให้ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนรู้ควรมีคุณสมบัติดังนี้

1. ผู้เรียนมีความภาคภูมิใจในความสามารถของตนเอง
2. ผู้เรียนมีความสุขในเนื้อหาวิชาที่เรียน
3. ผู้เรียนเล็งเห็นความสำคัญของงานที่ครูมอบหมายให้ว่าสัมพันธ์กับการดำเนินชีวิตประจำวัน หรือการดำเนินชีวิตของผู้เรียน

จากการศึกษาองค์ประกอบของความสุขในการเรียนรู้ ผู้วิจัยสามารถสังเคราะห์เป็นตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 2 การสังเคราะห์องค์ประกอบของความสุขในการเรียนรู้

องค์ประกอบของ ความสุขในการเรียนรู้	กิตติยดี บุญเชื้อ และคณะ (2540)	วิเศษ ชินวงศ์ (2544)	สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2545)	Prescott (1963)	Ryff and Keyes (1995)	UNESCO (2008)	Loveless (2018)
องค์ประกอบเกี่ยวกับผู้เรียน - ผู้เรียนมีความรัก และภูมิใจในตัวเอง	✓	✓	✓	✓	✓		✓
- ผู้เรียนมีความรักความศรัทธาต่อการเรียนรู้	✓	✓	✓	✓			
- ผู้เรียนได้มีโอกาสเลือกเรียนตามความถนัด หรือตามความสนใจของตน	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
- ผู้เรียนเห็นคุณค่าในการเรียนรู้	✓	✓	✓	✓	✓		

ตารางที่ 2 การสังเคราะห์องค์ประกอบของความสุขในการเรียนรู้ (ต่อ)

องค์ประกอบของ ความสุขในการเรียนรู้	กิติยวดี บุญเชื้อ และคณะ	วิเศษ ชินวงศ์ (2544)	สำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาแห่งชาติ (2545)	Prescott (1963)	Ryff and Keyes (1995)	UNESCO (2008)	Loveless (2018)
องค์ประกอบด้านผู้สอน							
- ผู้สอนมีความเมตตา	✓	✓	✓				
- ผู้สอนมีความจริงใจ	✓	✓	✓				
- ผู้สอนทำหน้าที่ให้คำแนะนำในการเรียนรู้	✓	✓	✓				
- การให้กำลังใจระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน			✓	✓			
องค์ประกอบด้านการจัดการเรียนรู้							
- บทเรียนมีความสุข และจูงใจให้ติดตาม	✓	✓	✓	✓		✓	✓
- บทเรียนช่วยส่งเสริมและพัฒนาความคิดของผู้เรียน มากขึ้น	✓	✓	✓		✓	✓	
- สิ่งที่เรียนรู้สามารถนำไปใช้ประโยชน์ต่อวิชาชีพ หรือชีวิตประจำวันได้	✓	✓	✓		✓		✓
องค์ประกอบด้านสภาพแวดล้อม							
- บรรยากาศในการเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้ใน ห้องเรียน	✓	✓	✓			✓	
- บรรยากาศในการเรียนรู้ส่งเสริม หรือสนับสนุนให้ ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน	✓		✓			✓	

จากตาราง จะเห็นได้ว่า องค์ประกอบของความสุขในการเรียนรู้ตามแนวคิดของนักการศึกษา
ข้างต้น ต้องประกอบด้วย

1. องค์ประกอบด้านผู้เรียน ได้แก่ ผู้เรียนจะต้องมีความรัก และภูมิใจในตนเอง ผู้เรียนมี
ความรัก และศรัทธาต่อการเรียนรู้ ผู้เรียนได้มีโอกาสเลือกเรียนตามความถนัด หรือความสนใจของ
ตนเอง และผู้เรียนเห็นคุณค่าในการเรียนรู้

2. องค์ประกอบด้านผู้สอน ได้แก่ ผู้สอนมีความเมตตา มีความจริงใจ ทำหน้าที่ให้คำแนะนำในการเรียนรู้ และการให้กำลังใจระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน

3. องค์ประกอบด้านมนุษยสัมพันธ์ ได้แก่ ผู้เรียนจะต้องได้รับการยอมรับจากเพื่อนและครูผู้สอน ตลอดจนเกิดความเข้าใจอันดีระหว่างกันทั้งผู้สอนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้เรียน

4. องค์ประกอบด้านการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ บทเรียนมีความสนุก และจูงใจให้ผู้เรียนติดตาม สามารถต่อยอด ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม เพื่อพัฒนาตนเอง อีกทั้งสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน หรือวิชาชีพในอนาคตได้

5. องค์ประกอบด้านสภาพแวดล้อม ได้แก่ การจัดการเรียนรู้ของผู้สอนช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ในห้องเรียน และสนับสนุนให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน

จากการสังเคราะห์องค์ประกอบความสุขในการเรียนรู้ดังกล่าว ผู้วิจัยได้นำมาสร้างเป็นแบบประเมินความสุขในการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยครั้งนี้

4.4 ลักษณะของผู้เรียนที่มีความสุขในการเรียนรู้

ความสุขในการเรียน เป็นการเรียนที่ผู้เรียนได้เรียนอย่างมีชีวิตชีวา มีความสนุกสนานจากการเรียน ไม่เบื่อหน่ายการเรียน ผู้เรียนมีความรู้สึกว่าได้เรียนแล้วไม่เครียด ทั้งนี้ผู้สอนจะสามารถสังเกตว่าผู้เรียนมีความสุขในการเรียนรู้ได้จากลักษณะพฤติกรรม และความรู้สึกของผู้เรียนในประเด็นต่าง ๆ ต่อไปนี้

กรรณิการ์ พวงเกษม (2540: 1) กล่าวว่า ผู้เรียนที่มีความสุขในการเรียนรู้จะมีพฤติกรรมดังนี้ 1) เกิดความรู้ความเข้าใจในสิ่งที่เรียน 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น 3) ขยันทำแบบฝึกหัดส่งครูด้วยตนเอง และ 4) ร่วมปฏิบัติกิจกรรมกับกลุ่มเพื่อน และรายบุคคล เช่นเดียวกับประเวศ วะสี (2543: 64) ได้กล่าวว่า ผู้เรียนที่มีความสุขในการเรียนรู้จะมีพฤติกรรม ดังนี้ 1) มีความขยันหมั่นเพียรในการเรียน 2) มีความเอาใจใส่ต่อการเรียน 3) มีการทบทวนบทเรียน และ 4) เกิดความอยากเรียนรู้ ในขณะที่วิชัย วงษ์ใหญ่ (2542: 33) ได้กล่าวว่า ผู้เรียนที่ได้เรียนอย่างมีความสุขจะมีความรู้สึกไม่เบื่อหน่ายการเรียน มีความสนุกกับการเรียน และอยากเรียนรู้ นอกจากนี้ ชูศรี ต้นพงษ์ (2544: 11) ได้กล่าวว่า ผู้เรียนที่มีความสุขในการเรียนรู้ จะมีความรู้สึก และพฤติกรรม ดังนี้ 1) อยากเรียนรู้ 2) อยากค้นหาคำตอบที่ตนเองยังไม่รู้ ด้านคັນสนีย์ ฉัตรคุปต์ และคณะ (2544: 10) ได้กล่าวว่าผู้เรียนที่มีความสุขในการเรียนรู้จะมีความรู้สึก และพฤติกรรม ดังนี้ 1) ขยันทำการบ้าน 2) ไม่หนีเรียน 3) เกิดความอยากรู้ 4) กระตือรือร้น 5) สนใจไขว่คว้าหาความรู้ 6) อยากที่จะเรียนรู้ 7) สนุกที่จะได้เรียนรู้ 8) กระทำสิ่งต่าง ๆ ได้สำเร็จ 9) จดจำในสิ่งที่เรียนรู้ได้

จากความเห็นของนักวิชาการดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่า ความสุขในการเรียนรู้ของผู้เรียนสังเกตได้จากความรู้สึก และพฤติกรรมต่าง ๆ ต่อไปนี้

1. ด้านพฤติกรรม ผู้เรียนมีความขยันหมั่นเพียร เกิดความรู้ความเข้าใจในสิ่งที่เรียน สามารถจดจำสิ่งที่เรียนรู้ได้ พร้อมทั้งให้ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้น
2. ด้านความรู้สึกรู้สึก ผู้เรียนมีความสุขสนุกสนาน เอาใจใส่บทเรียน อยากเรียนรู้ และค้นหาคำตอบในสิ่งที่ตนเองยังไม่รู้

4.5 การวัดความสุขในการเรียนรู้

นักการศึกษาและผู้เกี่ยวข้อง ได้ศึกษาการวัดว่านักเรียนมีความสุขมากน้อยเพียงใดและสร้างเครื่องมือในการวัดความสุขในการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้หลายลักษณะ (กรมวิชาการ, 2543: 21; Noddings, 2003: 261) ดังนี้

1. การสังเกตพฤติกรรม (Observation) เป็นการรวบรวมข้อมูลจากการเฝ้าดู ศึกษา เหตุการณ์ ปรากฏการณ์ เพื่อให้เข้าใจพฤติกรรมที่สังเกต เช่น บุคลิกภาพ การใช้คำพูด ท่าทางการปฏิบัติกิจกรรม ทักษะและความสามารถของผู้เรียน การสังเกตแบ่งตามโครงสร้างได้ 2 ประเภท ดังนี้

- 1.1 การสังเกตแบบไม่มีโครงสร้าง (Unstructured Observation) เป็นการสังเกตที่ไม่ได้มีการกำหนดเรื่องราวหรือขอบเขตเนื้อหาไว้ล่วงหน้าชัดเจน เป็นเพียงการกำหนดกรอบการสังเกตไว้กว้าง ๆ เป็นการสังเกตอย่างอิสระ

- 1.2 การสังเกตแบบมีโครงสร้าง (Structured Observation) เป็นการสังเกตที่ได้กำหนดเรื่องราวขอบเขตเนื้อหาไว้ล่วงหน้าแน่นอนว่าจะสังเกตพฤติกรรมหรือปรากฏการณ์อะไร มีการเตรียมเครื่องมือที่ไว้สังเกตล่วงหน้าชัดเจน

จะเห็นได้ว่าการสังเกตพฤติกรรมเป็นสิ่งที่ทำได้ตลอดเวลา โดยผู้สังเกตไม่ขัดจังหวะ ผู้ถูกสังเกต อย่างไรก็ตามควรมีกระบวนการและจุดประสงค์ที่ชัดเจนว่าต้องการประเมินอะไร โดยอาจใช้เครื่องมือ แบบมาตราประมาณค่า แบบตรวจสอบรายการ สมุดจดบันทึกเพื่อประเมินผู้เรียนตามตัวชี้วัด และควรสังเกตหลายครั้ง ในสถานการณ์ และช่วงเวลาที่แตกต่างกันเพื่อขจัดความลำเอียง

2. การรายงานตนเอง (Self-Report) การให้ผู้เรียนมีโอกาสได้รายงานตนเอง จะทำให้ผู้เรียนทราบถึงแนวทางในการปรับตัว ความสนใจ เจตคติ ซึ่งไม่สามารถทราบได้จากการสังเกต เครื่องมือที่ใช้รายงานตนเองมีหลายรูปแบบ เช่น การเขียนสะท้อนตนเอง การใช้แบบสำรวจ การพูดคุยกับผู้สอน และการอภิปราย การได้รายงานเกี่ยวกับความเชื่อ ความรู้สึกต่าง ๆ ของตนเอง จัดเป็นข้อมูลเชิงประจักษ์ เป็นการให้ข้อมูลที่มีคุณค่าเกี่ยวกับการรับรู้ตนเอง (Self) และสิ่งที่ผู้เรียนคาดหวังกับผู้อื่น ควรกระตุ้นให้ผู้เรียนให้ความร่วมมือในการตอบคำถามด้วยความจริงใจ เกิดความเชื่อมั่นว่า จากการรายงานตนเองจะทำให้ตนเองเกิดการพัฒนาตนเอง เข้าใจตนเองและพัฒนาตนเองให้ดียิ่งขึ้น

3. การสัมภาษณ์ (Interview) เป็นการเก็บข้อมูลโดยผู้รวบรวมข้อมูลได้พูดคุยกับผู้ให้ข้อมูล โดยตรงและมีจุดหมายที่แน่นอน จากการสัมภาษณ์ ทำให้ได้รู้ความจริงเกี่ยวกับพฤติกรรม คุณลักษณะ เจตคติ อุปนิสัย เป็นวิธีที่มีความยืดหยุ่น เนื่องจากผู้สัมภาษณ์สามารถอธิบายคำถามได้ ชัดเจนยิ่งขึ้น ข้อมูลมีความละเอียด ผู้ตอบมีโอกาสขยายความคำตอบที่ให้ นอกจากนี้ผู้สัมภาษณ์ยังมี โอกาสสังเกตพฤติกรรมผู้ตอบขณะที่ตอบคำถามอยู่ด้วย

4. การเขียนสะท้อนการเรียนรู้ (Journal) เป็นรูปแบบการเขียนบันทึกที่ให้ผู้เรียนเขียน ตอบข้อคำถามของครู ที่มักจะสอดคล้องกับความรู้ ทักษะที่กำหนดในตัวชี้วัด เช่น สิ่งที่ได้เรียนรู้ ข้อดีของตนเอง สิ่งที่ต้องการการปรับปรุงแก้ไข ซึ่งการประเมินในลักษณะนี้ ทำให้ผู้สอนทราบถึง ความก้าวหน้าในการเรียนรู้ และยังเป็นประเมินความคิดจากการเขียนของผู้เรียนอีกด้วย

5. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) เป็นการประเมินคุณลักษณะการอยู่ร่วมกับ ผู้อื่น เพราะนอกจากครู และผู้สอนอื่น ๆ แล้ว เพื่อนถือว่ามี ความใกล้ชิดกับผู้เรียนมาก เนื่องจากเป็น การมีปฏิสัมพันธ์ในลักษณะที่ผ่อนคลายและไม่เป็นทางการ อย่างไรก็ตามผู้ประเมินจะต้องอย่าให้เกิด ประสิทธิภาพในการประเมิน คือ ผู้เรียนต้องเชื่อใจกัน ปราศจากอคติ หรือการเข้าข้าง เพื่อจะได้ข้อมูลที่ ที่เที่ยงตรงและสามารถพัฒนาผู้เรียนอย่างแท้จริง

อย่างไรก็ตามในการประเมินความสุขในการเรียนรู้ในครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้การประเมินที่ ประกอบด้วย การสังเกตพฤติกรรมจากครูที่เกี่ยวข้อง เพื่อน และตัวผู้เรียนเอง การเขียนสะท้อน การเรียนรู้ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วนและสะท้อนความสุขของผู้เรียนอย่างแท้จริง

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

5.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม ผู้วิจัยพบว่า มีผู้ใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกม การศึกษา 2 ลักษณะ คือ

5.1.1 กลุ่มที่ผู้วิจัยนำบอร์ดเกมที่วางขายตามท้องตลาดมาใช้ในการพัฒนาความสามารถของ ผู้เรียน ได้แก่ งานวิจัยเรื่องการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง ของรักชน พุทธิรังษี (2560) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาองค์ประกอบของบอร์ดเกมที่ส่งเสริมทักษะสื่อสาร การแสดง และเพื่อประยุกต์ใช้บอร์ดเกมในการพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง ทั้งนี้กระบวนการ ประยุกต์บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง สามารถใช้พัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง ได้แก่ 1) ความสามารถในการใช้ภาษาพูด 2) ความพร้อมของอารมณ์และความรู้สึก 3) ความพร้อมของ ประสาทสัมผัส 4) สมาธิ 5) ความสามารถในการสังเกต 6) ความจำ 7) ความเข้าใจ 8) ความคิด สร้างสรรค์และจินตนาการ 9) ความกล้าแสดงออก และ 10) การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้

งานวิจัยเรื่องการใช้บอร์ดเกมประเภทวางแผนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ในโรงเรียนขนาดใหญ่ สังกัดสำนักงานเขตการศึกษาชั้นพื้นฐาน จังหวัดปทุมธานี ของธีรภาพ แซ่เซี้ย (2560) มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณก่อน และหลังจากการเล่นบอร์ดเกมประเภทวางแผนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนแห่งหนึ่งในสังกัดสำนักงานเขตการศึกษาชั้นพื้นฐาน จังหวัดปทุมธานี 2) เปรียบเทียบระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณหลังจากการเล่นบอร์ดเกมประเภทวางแผนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้เล่น และไม่ได้เล่นบอร์ดเกมประเภทวางแผน และ 3) เปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ หลังจากการเล่นบอร์ดเกมประเภทวางแผนในกลุ่มนักเรียนที่มีระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณแตกต่างกันอยู่แต่เดิมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนแห่งหนึ่งในสังกัดสำนักงานเขตการศึกษาชั้นพื้นฐาน จังหวัดปทุมธานี ผลการวิจัยพบว่า หลังจากการเล่นเกม 1) ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณไม่ได้แตกต่างกันจากก่อนเล่น 2) ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของกลุ่มที่เล่นกับกลุ่มที่ไม่ได้เล่น ไม่ได้แตกต่างกัน และ 3) การเปลี่ยนแปลงระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในกลุ่มที่มีระดับสูงกับระดับต่ำ อยู่แต่เดิมไม่ได้แตกต่างกัน ซึ่งแตกต่างจากงานวิจัยอื่น ๆ ที่ใกล้เคียงกันแต่มีกระบวนการถอดบทเรียนซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณได้ ดังนั้นการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณจึงจำเป็นต้องใช้ร่วมกับกระบวนการอื่น

งานวิจัยเรื่องการศึกษาบอร์ดเกมคณิตศาสตร์สำหรับนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาของ Smith and Golding (2018) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาบอร์ดเกมคณิตศาสตร์ประเภทต่าง ๆ โดยเฉพาะเกม The Maths Arcade ที่ได้รับการออกแบบและพัฒนาให้ผู้เรียนให้เกิดทักษะการสื่อสารร่วมกับการพัฒนาทักษะพุทธิพิสัย ผลการวิจัยพบว่า การให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมเป็นพื้นฐานที่เชื่อมโยงกับการพัฒนาความคิด ทักษะทางคณิตศาสตร์ และทักษะต่าง ๆ ที่หลากหลาย

5.1.2 กลุ่มที่ผู้วิจัยพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความสามารถของผู้เรียน ได้แก่ งานวิจัยเรื่องการออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วงสีธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของอรุณเศรษฐ์ ปรีดากรณ์ (2557) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) ประสิทธิภาพของบอร์ดเกมการศึกษาเรื่องวงสีธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 2) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาเรื่องวงสีธรรมชาติ และ 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่องวงสีธรรมชาติ ก่อนและหลังเรียนด้วยบอร์ดเกมการศึกษา ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเรื่องสีสามารถเข้าใจถึงกระบวนการทางความคิด เรื่องวงสีธรรมชาติและการผสมสีมากยิ่งขึ้น ส่วนบอร์ดเกมการศึกษาเรื่องวงสีธรรมชาติสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญพบว่ามียุทธศาสตร์คุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด ที่ค่าเฉลี่ย 4.91 ความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มทดลอง

อยู่ในระดับมากที่สุดในทุกด้าน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่องวงสี่เหลี่ยมหลังเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาสูงกว่าก่อนเรียน

งานวิจัยเรื่องการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้เกี่ยวกับโรคอ้วน ของ Lee, Moreau, Lochnan (2015) มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบบอร์ดเกมออกมาในรูปแบบสีสันสดใสร่วมกับโปรแกรม PowerPoint มีชื่อว่า Be More Informed (BMI) เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ของนักศึกษาแพทย์ในการเรียนเรื่องผลกระทบของโรคอ้วนจากหลักฐานทางพฤติกรรม ผลการวิจัยพบว่าคะแนนความสามารถในการเรียนรู้ความรู้เกี่ยวกับโรคอ้วนของนักศึกษาแพทย์หลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน และมีระดับความมั่นใจในการให้คำแนะนำแก่ผู้ป่วยเพิ่มมากขึ้นเช่นกัน

งานวิจัยเกี่ยวกับบอร์ดเกมการวางแผนผังเมือง : ส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ของ Orbe, Roji, Garmendia and Cuadrado (2018) มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักศึกษามีความเข้าใจองค์ประกอบทางสังคมของวิถีชีวิตในเมือง กฎหมาย และกฎระเบียบเกี่ยวกับการจัดการที่ดินในเมือง ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาบอร์ดเกมด้านการวางแผนผังเมืองโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยให้นักศึกษาตระหนักว่า การจัดสรรที่ดินอย่างเหมาะสมจะนำไปสู่การกระจายตัวของแปลงอาคารที่มีความสอดคล้องกันมากไปกว่านวัตกรรมที่แปลกใหม่ อีกทั้งทำให้เกิดความเพลิดเพลินสนุกสนานในระหว่างการเล่นเกม และผลจากการสำรวจยังสะท้อนให้เห็นว่า นักศึกษามีทัศนคติที่เปลี่ยนไปทั้งด้านพฤติกรรมในเชิงบวก ความตั้งใจสำหรับการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกม และต้องการให้อาจารย์จัดกระบวนการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษามากขึ้น

5.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสุขในการเรียนรู้

จากการศึกษางานวิจัยเกี่ยวข้องกับความสุขในการเรียนรู้ ผู้วิจัยพบว่า มีผู้ศึกษาความสุขในการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้หลากหลาย ดังนี้

งานวิจัยเรื่องผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้รูปแบบการสอนเบรนท์ทาร์เก็ตที่มีต่อความสุขในการเรียน และความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของ พิณพนธ์ คงวิจิตร (2556) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้รูปแบบการสอนเบรนท์ทาร์เก็ตกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยแบบปกติที่มีต่อความสุขในการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ 1) กลุ่มทดลองมีความสุขในการเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) กลุ่มทดลองมีความสุขในการเรียนหลังการทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) กลุ่มทดลองมีความคงทนในการเรียนรู้สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

งานวิจัยเรื่องการพัฒนาารูปแบบการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เสริมสร้างความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาโรงเรียนสาธิตสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา ของลัดดา

หวังภาสิต (2557) มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและศึกษาประสิทธิผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เสริมสร้างความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาโรงเรียนสาธิต สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ 1) รูปแบบการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เสริมสร้างความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนโรงเรียนสาธิตสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (PEACE) มี 5 ชั้นคือ ชั้นที่ 1 การเตรียมตัวเพื่อเปิดรับข้อมูล (Preparation: P) ชั้นที่ 2 การหาความรู้หรือข้อมูลตามแบบการเรียนรู้และความถนัด (Explosion) ชั้นที่ 3 การวิเคราะห์ไตร่ตรอง (Analysis: A) ชั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Co – creation: C) และชั้นที่ 5 การประเมินผล (Evaluation: E) 2) ประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เสริมสร้างความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษาพบว่า

- 2.1) รูปแบบมีความเหมาะสมและสามารถเสริมสร้างความสุขในการเรียนรู้ได้ในระดับมาก
- 2.2) การประเมินความสุขในการเรียนรู้ของกลุ่มทดลองแต่ละช่วง (5 ช่วง) เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
- 2.3) การประเมินพฤติกรรมการมีความสุขในการเรียนรู้ของกลุ่มทดลองโดยผู้วิจัย ครู และนักเรียนอยู่ในระดับมาก
- 2.4) การประเมินความสุขในการเรียนรู้ของผู้เรียนจากแบบบันทึกการสะท้อนผลการเรียนรู้ของนักเรียนอยู่ในระดับมาก
- 2.5) ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองแต่ละช่วง (5 ช่วง) เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

งานวิจัยเรื่องผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยที่เน้นสมองเป็นฐานที่มีต่อความสุขในการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5 ของจารุกิตติ์ วิทยาปัญญาพันธ์ (2559) มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสุขในการเรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยที่เน้นสมองเป็นพื้นฐานของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ห้อง 6 โรงเรียนศรีอยุธยาในพระอุปถัมภ์ฯ ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยที่เน้นสมองเป็นฐานมีความสุขในการเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

งานวิจัยเรื่องการศึกษาวิชาเคมีอย่างมีความสุข : การวิจัยเชิงคุณภาพ ของ Shen (2001) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิธีการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีความสุข ผลการวิจัยพบว่า การศึกษาจากวิดีโอทัศน์และค้นหาโครงสร้างทางคอมพิวเตอร์ สังกัดความสนใจอย่างกว้าง ๆ จัดประสบการณ์ที่หลากหลาย และให้คำแนะนำผู้เรียนจนนำไปสู่การค้นคว้าและเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนให้สัมพันธ์กับชีวิตจริง การนำสิ่งรอบตัวพื้นฐานที่จำเป็นมาเรียนรู้ การใช้คำถามนำก่อนการเรียน การตอบกระทู้ การแสดงความคิดเห็น และการมีกิจกรรมที่สร้างสรรค์ ทั้งหมดนี้เป็นสิ่งสำคัญสำหรับความสำเร็จในการศึกษาวิชาเคมีอย่างมีความสุข

งานวิจัยเรื่องการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบทำงานร่วมกันเป็นทีม : การวิจัยเชิงคุณภาพ ของ Roberta (2012) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบทำงานร่วมกันเป็นทีม ผลการวิจัยพบว่า การเรียนการสอนที่มีการ

ทำงานร่วมกันเป็นทีมจะมีประโยชน์ 2 ด้าน คือ เป็นการพัฒนาผู้สอน และผู้เรียนในการค้นคว้าหาข้อมูลร่วมกัน และพบว่าผู้สอน และผู้เรียนมีสัมพันธที่ดี ทำให้เกิดบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ที่มีมิตรภาพ ทำให้ผู้เรียนและผู้สอนมีความสุขในการเรียนรู้และการสอน



บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัย เรื่อง “การพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี” เป็นการศึกษาวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Methods Research) ที่มีลักษณะเป็นแบบแผนเชิงผสมผสานแบบรองรับภายใน (The Embedded Design) ด้วยการศึกษาวិธีการเชิงปริมาณ (Quantitative Methods) เสริมด้วยวิธีการเชิงคุณภาพ (Qualitative Methods) โดยมีรายละเอียดวิธีดำเนินการวิจัยเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research: R₁) ศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis : A) เกี่ยวกับสภาพการจัดการเรียนรู้ พฤติกรรมของผู้เรียนในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และศึกษาแนวคิดสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

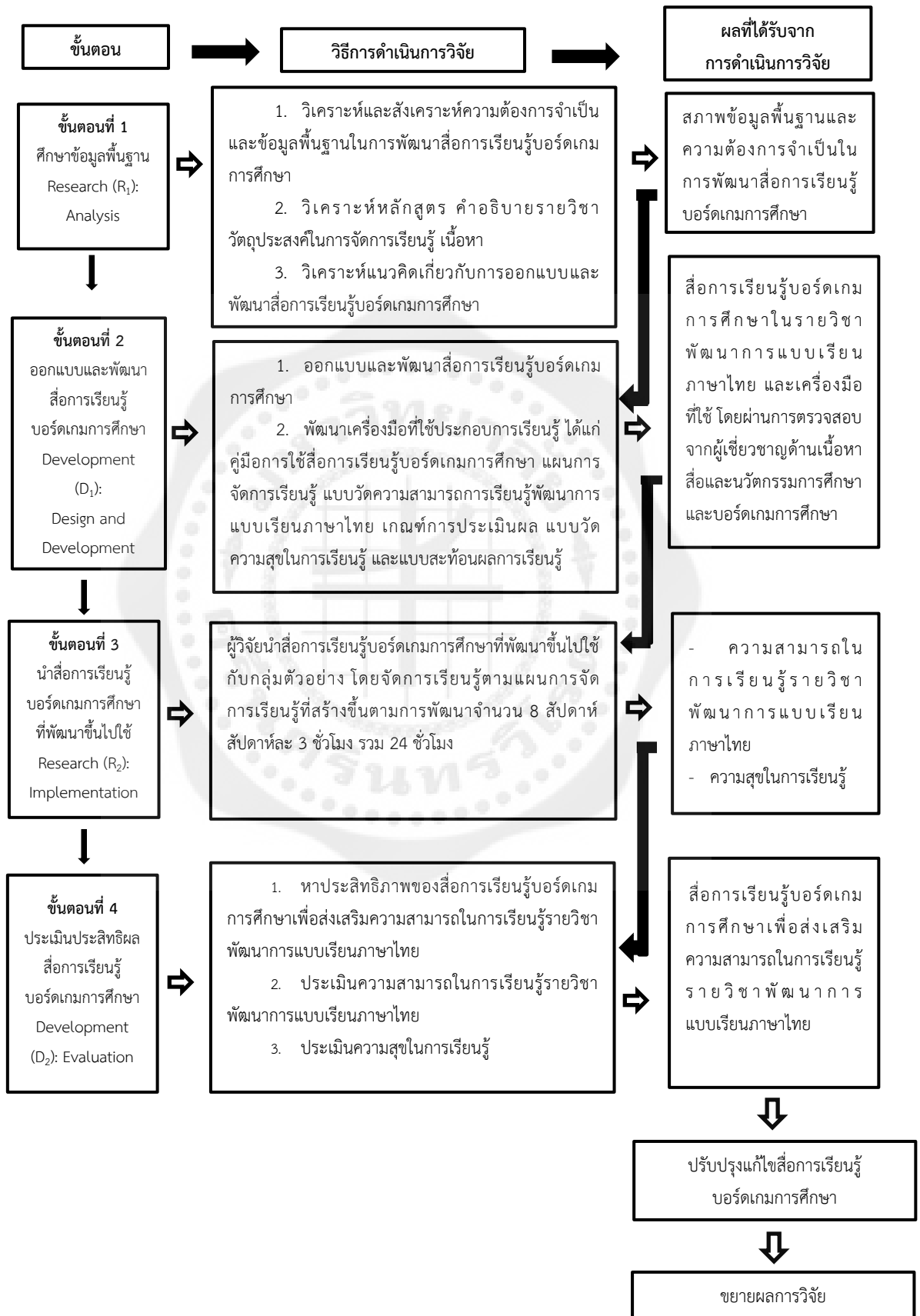
ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development: D₁) ออกแบบและพัฒนา (Design and Development : D & D) สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research: R₂) ทดลองใช้ (Implementation : I) สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development: D₂) ประเมินประสิทธิภาพ (Evaluation) สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

โดยมีขั้นตอนดังกล่าวปรากฏในแผนภาพที่ 3 ดังนี้

แผนภาพที่ 3 กรอบการดำเนินงานวิจัย



ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research: R₁) ศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis : A) เกี่ยวกับสภาพการจัดการเรียนรู้ พฤติกรรมของผู้เรียนในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และศึกษาแนวคิดสื่อการเรียนรู้อัตนึ่งเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้อัตนึ่งเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานสำหรับการพัฒนาสื่อการเรียนรู้อัตนึ่งเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้อัตนึ่งเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี ประกอบด้วย

1. อาจารย์ผู้สอนในระดับอุดมศึกษา
2. นิสิตหรือนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้อัตนึ่งเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี ประกอบด้วย

1. อาจารย์ผู้สอนในระดับอุดมศึกษา โดยการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 5 คน ซึ่งมีคุณสมบัติดังนี้

- 1.1 เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ด้านการสอนในระดับอุดมศึกษาไม่ต่ำกว่า 10 ปี
- 1.2 เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ในการสอนรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยไม่น้อยกว่า

5 ปี

2. นิสิตหรือนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา จำนวน 15 คน โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบโควตา (Quota Sampling) โดยต้องเป็นสถาบันการศึกษาที่ผู้วิจัยสามารถเดินทางไปเก็บข้อมูลได้ด้วยตนเอง ซึ่งมีคุณสมบัติดังนี้

2.1 เป็นนิสิตหรือนักศึกษาที่เคยผ่านการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย

2.2 เป็นนิสิตหรือนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยต่าง ๆ ในแต่ละมหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยละ 5 คน ได้แก่ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 5 คน มหาวิทยาลัยศิลปากร 5 คน มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จำนวน 5 คน รวมทั้งสิ้น 15 คน

วิธีดำเนินการ

การดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานมีขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาสภาพปัญหา ความต้องการจำเป็น และข้อมูลพื้นฐานในการส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรีด้วยการสอบถามอาจารย์ผู้สอนในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย จำนวน 5 คน และนิสิตหรือนักศึกษาที่ผ่านการเรียนรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย จำนวน 15 คน

2. ศึกษาหลักสูตร คำอธิบายรายวิชา วัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนการสอน เนื้อหาในรายวิชา จากนั้นจึงนำมาวิเคราะห์ และกำหนดจุดประสงค์ในการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับรายวิชาดังกล่าว

3. สรุปผลข้อมูลพื้นฐาน ได้แก่ สภาพปัญหา ความต้องการจำเป็น และข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

เครื่องมือและวิธีการการสร้างเครื่องมือในการวิจัย (Research: R₁) ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis : A) เกี่ยวกับสภาพการจัดการเรียนรู้ และพฤติกรรมของผู้เรียนในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาสภาพปัญหา ความต้องการจำเป็น และข้อมูลพื้นฐานในการส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี ได้แก่

1. แบบสอบถามแบบมีโครงสร้างสำหรับอาจารย์ผู้สอนในการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการจำเป็นที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

1.1 ศึกษาหลักการสร้างแบบสอบถามสภาพปัญหา และความต้องการที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้จากหนังสือ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.2 สร้างแบบสอบถามแบบมีโครงสร้างสำหรับอาจารย์ผู้สอนในการศึกษาสภาพปัญหา ความต้องการจำเป็น และข้อมูลพื้นฐานในการส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี โดยกำหนดประเด็นสอบถามเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของอาจารย์ผู้สอน

ตอนที่ 2 แบบสอบถามสภาพปัญหา และความต้องการจำเป็นที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี ที่มีประเด็นเกี่ยวกับการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย ด้านการจัดการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ ปัญหาและอุปสรรคในการจัดการเรียนรู้รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย โดยมีลักษณะเป็นข้อคำถามปลายเปิด (Opened Form)

1.3 นำแบบสอบถามแบบมีโครงสร้างสำหรับอาจารย์ผู้สอนในการศึกษาสภาพปัญหา และความต้องการจำเป็นที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรีเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ตรวจสอบความถูกต้อง และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยใช้เทคนิคการตรวจสอบความสอดคล้องกับจุดประสงค์ (Index of Item Objective Congruence : IOC) (ดูรายละเอียดรายนามผู้เชี่ยวชาญในภาคผนวก ก) จากนั้นนำความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง โดยกำหนดเกณฑ์ในการพิจารณาดังนี้

+ 1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องเหมาะสมกับการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการจำเป็น
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องเหมาะสมกับการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการจำเป็น
- 1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความสอดคล้องเหมาะสมกับการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการจำเป็น

นำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) โดยผลการตรวจแบบประเมินมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 แสดงว่าเป็นข้อคำถามที่สอดคล้องและเป็นไปตามวัตถุประสงค์สามารถนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลได้ (ดูรายละเอียดในภาคผนวก ข)

1.4 นำแบบสอบถามแบบมีโครงสร้างสำหรับอาจารย์ผู้สอนในการศึกษาสภาพปัญหา และความต้องการจำเป็นที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรีที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปสอบถามอาจารย์ผู้สอนเกี่ยวกับรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย จำนวน 5 คน

2. แบบสอบถามแบบมีโครงสร้างสำหรับนิสิตในการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการจำเป็นที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้ของนิสิตมีโครงสร้างสำหรับนิสิตระดับปริญญาตรีที่ผ่านการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย

2.1 ศึกษาหลักการสร้างแบบสอบถามสภาพปัญหาและความต้องการที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้จากหนังสือ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.2 สร้างแบบสอบถามแบบมีโครงสร้างสำหรับนิสิตหรือนักศึกษาในการศึกษาสภาพปัญหา ความต้องการจำเป็น และข้อมูลพื้นฐานในการส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี โดยกำหนดประเด็นสอบถามเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้เรียน

ตอนที่ 2 แบบสอบถามสภาพปัญหาและความต้องการที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้ของนิสิต ที่มีประเด็นเกี่ยวกับการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย ด้านการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ ปัญหาและอุปสรรคในการเรียนรู้รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย โดยมีลักษณะเป็นข้อคำถามปลายเปิด (Opened Form)

2.3 นำแบบสอบถามแบบมีโครงสร้างสำหรับนิสิตหรือนักศึกษาในการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการจำเป็นที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรีเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ตรวจสอบความถูกต้อง และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยใช้เทคนิคการตรวจสอบความสอดคล้องกับจุดประสงค์ (Index of Item Objective Congruence : IOC) (ดูรายละเอียดรายนามผู้เชี่ยวชาญในภาคผนวก ก) จากนั้นนำความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง โดยกำหนดเกณฑ์ในการพิจารณา ดังนี้

+ 1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องเหมาะสมกับการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการจำเป็น
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องเหมาะสมกับการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการจำเป็น
- 1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความสอดคล้องเหมาะสมกับการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการจำเป็น

นำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) โดยผลการตรวจแบบประเมินมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 แสดงว่าเป็นข้อคำถามที่สอดคล้องและเป็นไปตามวัตถุประสงค์ในการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการจำเป็นที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรีสามารถนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลได้ (ดูรายละเอียดในภาคผนวก ข)

2.4 นำแบบสอบถามที่มีโครงสร้างสำหรับนิสิตหรือนักศึกษาในการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรีที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปสอบถามนิสิตหรือนักศึกษาปริญญาตรีที่ผ่านการเรียนรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย จำนวน 15 คน

3. ข้อมูลพื้นฐานในการศึกษาและวิเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา และความสุขในการเรียนรู้

3.1 ศึกษาเอกสารตำราเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา และความสุขในการเรียนรู้

3.2 กำหนดประเด็นในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา และความสุขในการเรียนรู้ โดยวิเคราะห์เอกสารเกี่ยวกับนโยบายของมหาวิทยาลัย จุดมุ่งหมายของการศึกษา หลักสูตรการจัดการศึกษา สภาพความต้องการ คำอธิบายรายวิชา วัตถุประสงค์รายวิชา และการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

3.3 วิเคราะห์เอกสารสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา และความสุขในการเรียนรู้เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยดำเนินการติดต่อประสานงาน และดำเนินการสอบถามอาจารย์ผู้สอนในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยตามสถาบันต่าง ๆ ด้วยตนเอง โดยใช้แบบสอบถามแบบมีโครงสร้างในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2. ผู้วิจัยดำเนินการติดต่อประสานงานนิสิตให้ตอบแบบสอบถามโดยใช้แบบสอบถามแบบมีโครงสร้างในการเก็บรวบรวมข้อมูล

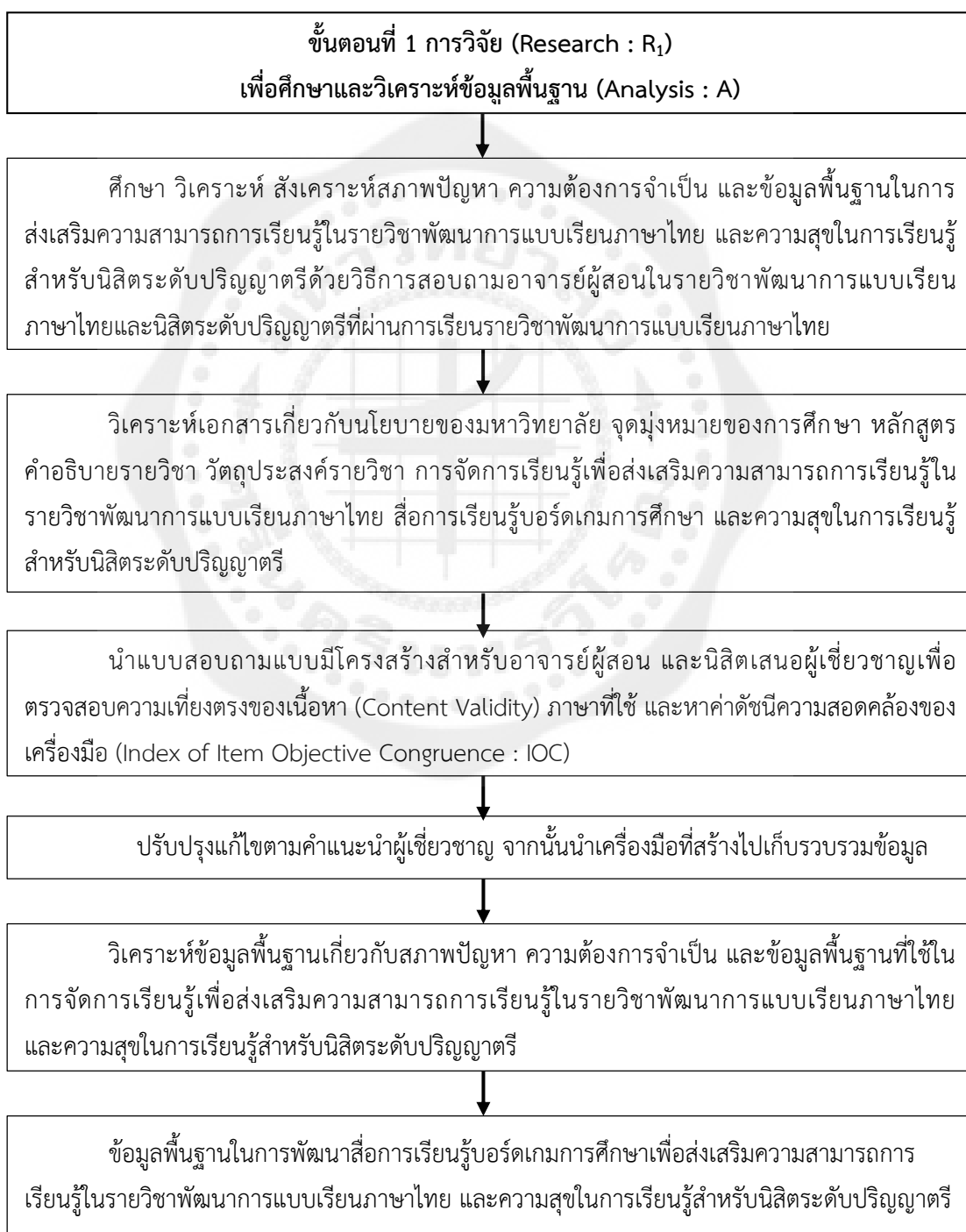
3. ผู้วิจัยดำเนินการรวบรวมข้อมูล เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องด้านแนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวกับการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา และความสุขในการเรียนรู้โดยใช้แบบวิเคราะห์ เอกสารข้อมูลพื้นฐานสำหรับการวิเคราะห์

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ด้านการสอบถามอาจารย์ผู้สอน ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)
2. ด้านการสอบถามนิสิต ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)
3. ด้านการรวบรวมข้อมูล เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา และความสุขในการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)



แผนภาพที่ 4 สรุปลขั้นตอนการวิจัย (Research: R_1) ศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis : A) เกี่ยวกับสภาพการจัดการเรียนรู้ พฤติกรรมของผู้เรียนในรายวิชา พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และศึกษาแนวคิดสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกม การศึกษาเพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถ การเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้ สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี



ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development: D₁) ออกแบบและพัฒนา (Design and Development : D & D) สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิต ระดับปริญญาตรี

วัตถุประสงค์

เพื่อออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถ การเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับ ปริญญาตรี ประกอบด้วย 1) การออกแบบ พัฒนา และตรวจสอบคุณภาพของสื่อการเรียนรู้ บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี 2) การออกแบบ พัฒนา และตรวจสอบ คุณภาพเครื่องมือที่ใช้ประกอบสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ และ 3) การออกแบบ พัฒนา และตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ ประเมินประสิทธิผลของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ใน รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี ได้แก่ แบบทดสอบวัดความสามารถในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย เกณฑ์การตรวจให้คะแนน แบบประเมินความสุขในการเรียนรู้ และแบบสะท้อนผลการเรียนรู้

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อ ส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้ สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี ประกอบด้วย

1. ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย
2. ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ทางการศึกษา
3. ผู้เชี่ยวชาญด้านความสุขในการเรียนรู้และจิตวิทยาการศึกษา
4. นิสิตหรือนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขใน การเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี ประกอบด้วย

1. ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย โดยการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 3 คน (ดูรายละเอียดรายนามผู้เชี่ยวชาญในภาคผนวก ก) ซึ่งมีคุณสมบัติดังนี้
 - 1.1 เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ด้านการสอนภาษาไทยในระดับอุดมศึกษาไม่ต่ำกว่า 10 ปี
 - 1.2 เป็นผู้มีความรู้และเชี่ยวชาญด้านแบบเรียนภาษาไทยทั้งแบบเรียนในอดีตและแบบเรียนปัจจุบัน
2. ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ทางการศึกษาในระดับอุดมศึกษา โดยการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 3 คน (ดูรายละเอียดรายนามผู้เชี่ยวชาญในภาคผนวก ก) ซึ่งมีคุณสมบัติดังนี้
 - 2.1 เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ด้านการสอนสื่อและเทคโนโลยีทางการศึกษาในระดับอุดมศึกษาไม่ต่ำกว่า 10 ปี
 - 2.2 เป็นผู้มีความรู้และเชี่ยวชาญด้านการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ทางการศึกษา
3. ผู้เชี่ยวชาญด้านความสุขในการเรียนรู้ โดยการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 3 คน (ดูรายละเอียดรายนามผู้เชี่ยวชาญในภาคผนวก ก) ซึ่งมีคุณสมบัติดังนี้
 - 3.1 เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ด้านการสอนในระดับอุดมศึกษาไม่ต่ำกว่า 10 ปี และหรือ
 - 3.2 เป็นผู้มีความรู้และเชี่ยวชาญหรือเคยทำวิจัยด้านความสุขในการเรียนรู้
4. นิสิตหรือนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา โดยการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยมีคุณสมบัติคือ เป็นนิสิตหรือนักศึกษาที่เคยผ่านการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย จำนวน 5 คน

วิธีดำเนินการ

การดำเนินการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรีมีขั้นตอนดังนี้

1. ออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรีฉบับร่างที่ได้จากการวิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอนที่ 1
2. พัฒนาเครื่องมือที่ใช้ประกอบสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดความสามารถในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย เกณฑ์การตรวจให้คะแนน แบบประเมินความสุขในการเรียนรู้ และแบบสะท้อนผลการเรียนรู้

3. ตรวจสอบคุณภาพของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถ การเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับ นิสิตระดับปริญญาตรี และเครื่องมือที่ใช้ประกอบสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถ การเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับ นิสิตระดับปริญญาตรี

4. แก่ไขและปรับปรุงคุณภาพของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริม ความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับ นิสิตระดับปริญญาตรี และเครื่องมือที่ใช้ประกอบสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริม ความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับ นิสิตระดับปริญญาตรีเพื่อนำไปเก็บข้อมูลจริง

เครื่องมือและวิธีการการสร้างเครื่องมือในการออกแบบ และการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกม การศึกษา (Development- D : Design and Development) ในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

เครื่องมือที่ใช้ในการออกแบบ และการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา (Development- D : Design and Development) ในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขใน การเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี มีดังนี้

1. การออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถ การเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับ ปริญญาตรี

1.1 นำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์สภาพปัญหา ความต้องการจำเป็น และข้อมูล พื้นฐานในการส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุข ในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี ทั้งในด้านผลของการจัดการเรียนรู้ ปัญหาและอุปสรรค การเรียนรู้ แนวคิดทฤษฎีการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ มากำหนดกรอบแนวคิดในการ ออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชา พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

1.2 พัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา โดยผู้วิจัยได้นำหลักแนวคิดเกี่ยวกับ องค์ประกอบและการพัฒนาเกมการศึกษา แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบระบบพัฒนาเกมการศึกษา โดยใช้หลัก ADDIE Model ตามแนวคิดของ Kruse มาใช้ในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกม การศึกษา โดยมีลำดับการพัฒนา 6 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน ขั้นที่ 2

การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ ขั้นที่ 3 การเชื่อมโยงเนื้อหาและบอร์ดเกมการศึกษา ขั้นที่ 4 การสร้างบอร์ดเกมการศึกษาต้นแบบการเรียนรู้ ขั้นที่ 5 การพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ และขั้นที่ 6 การกำหนดแนวทางการวัดและประเมินผล

1.3 สร้างสตอรี่บอร์ด (Story Board) พัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้ สำหรับบัณฑิตระดับปริญญาตรี จำนวน 4 บอร์ดเกม โดยในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยนำเสนอรูปแบบ ขนาด ข้อความ ภาพ และสีของบอร์ดเกมในภาพรวมทั้งหมดลงบนกระดาษ

1.4 นำสตอรี่บอร์ด (Story Board) ที่จัดทำเรียบร้อยแล้ว สร้างเกมต้นแบบ จำนวน 4 บอร์ดเกม ได้แก่ 1) บอร์ดเกมแม่มณี 2) บอร์ดเกมจอมโจรพันหน้า 3) บอร์ดเกมต่อปากต่อกลอน และ 4) บอร์ดเกมไขปริศนาตามหาแบบเรียน เสนอให้ผู้เชี่ยวชาญ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา และการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย ตรวจสอบความถูกต้องเนื้อหา และการใช้ภาษา และผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ทางการศึกษา ตรวจสอบด้านการออกแบบสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา ทั้งภาพที่ใช้ สี สัน ขนาดของการ์ด ความคงทนของบอร์ดเกม และวิธีการเล่นบอร์ดเกม

1.5 พัฒนาตัวอย่างสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับบัณฑิตระดับปริญญาตรี จำนวน 4 บอร์ดเกม ได้แก่ 1) บอร์ดเกมแม่มณี 2) บอร์ดเกมจอมโจรพันหน้า 3) บอร์ดเกมต่อปากต่อกลอน และ 4) บอร์ดเกมไขปริศนาตามหาแบบเรียน เพื่อเป็นต้นแบบในการตรวจสอบคุณภาพของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา

1.6 ตรวจสอบคุณภาพสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับบัณฑิตระดับปริญญาตรี จำนวน 4 บอร์ดเกม โดยให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย จำนวน 3 คน ด้านการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ทางการศึกษา จำนวน 3 คน โดยใช้แบบประเมินความสอดคล้องที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของ Likert (Likert Five Rating Scales) โดยการหาค่าความสอดคล้อง ด้วยการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (M) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) มีเกณฑ์การพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 179) ดังนี้

ระดับ 5	หมายถึง	สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริม ความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียน ภาษาไทยและมีความสุขในการเรียนรู้มีความเหมาะสมและ สอดคล้องกันในระดับมากที่สุด
---------	---------	---

ระดับ 4	หมายถึง	สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริม ความสามารถในการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียน ภาษาไทยและความสุขในการเรียนรู้มีความเหมาะสมและ สอดคล้องกันในระดับมาก
ระดับ 3	หมายถึง	สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริม ความสามารถในการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียน ภาษาไทยและความสุขในการเรียนรู้มีความเหมาะสมและ สอดคล้องกันในระดับปานกลาง
ระดับ 2	หมายถึง	สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริม ความสามารถในการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียน ภาษาไทยและความสุขในการเรียนรู้มีความเหมาะสมและ สอดคล้องกันในระดับน้อย
ระดับ 1	หมายถึง	สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริม ความสามารถในการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียน ภาษาไทยและความสุขในการเรียนรู้มีความเหมาะสมและ สอดคล้องกันในระดับน้อยที่สุด
ทั้งนี้ผู้วิจัยใช้เกณฑ์ในการแปลความหมายค่าระดับคะแนนตามเกณฑ์แปลความหมายไว้		
ดังนี้	คะแนนเฉลี่ย 4.50 - 5.00	หมายถึง สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อ ส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ใน รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้มีคุณภาพ ดีมาก
	คะแนนเฉลี่ย 3.50 - 4.49	หมายถึง สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อ ส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ใน รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้มีคุณภาพดี

คะแนนเฉลี่ย 2.50 - 3.49 หมายถึง สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและความสุขในการเรียนรู้มีคุณภาพปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.50 - 2.49 หมายถึง สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและความสุขในการเรียนรู้มีคุณภาพน้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00 - 1.49 หมายถึง สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและความสุขในการเรียนรู้มีคุณภาพน้อยที่สุด

ผลการตรวจสอบคุณภาพสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาทั้ง 4 บอร์ดเกมจากผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 6 คน พบว่า สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาทั้ง 4 เกม มีค่าเฉลี่ย (M) เท่ากับ 4.81 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 0.141 ซึ่งถือว่า สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและความสุขในการเรียนรู้มีคุณภาพดีมาก นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ปรับปรุงและแก้ไขสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

1.7 นำสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาที่แก้ไขแล้วไปทดสอบกลุ่มเล็ก (Small Group Tryout) จำนวน 5 คน เพื่อตรวจสอบความเป็นไปได้และการนำสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาไปใช้

1.8 ผู้วิจัยนำสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาที่ผ่านการแก้ไขปรับปรุงไปทดลองภาคสนาม (Field Trial) กับกลุ่มทดลอง จำนวน 27 คน

2. การออกแบบและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ประกอบสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย จำนวน 6 แผน

2.1 ศึกษาแนวคิด หลักการเกี่ยวกับการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้และการจัดการเรียนรู้ โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และการนำวิธีการจัดการเรียนรู้มาใช้ร่วมกับสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา

2.2 ศึกษาหลักสูตร คำอธิบายรายวิชา เพื่อกำหนดเนื้อหาที่นำมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา และสื่อการเรียนรู้

2.3 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ในการส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี โดยมีรายละเอียดของแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้ 1) สารระสำคัญ 2) สารการเรียนรู้ 3) วัตถุประสงค์การเรียนรู้ 4) กิจกรรมการเรียนรู้ 5) สื่อการเรียนรู้ 6) การวัดและการประเมินการเรียนรู้

2.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาเสร็จแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านกรวัดและประเมินผล จำนวน 3 คน ตรวจสอบความถูกต้องและความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยใช้เทคนิคการตรวจสอบความสอดคล้องกับจุดประสงค์ (Index of Item Objective Congruence : IOC) จากนั้นนำความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง โดยกำหนดเกณฑ์ในการพิจารณา ดังนี้

+ 1	หมายถึง	แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องกันระหว่างวัตถุประสงค์การเรียนรู้ สารการเรียนรู้ และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องกันระหว่างวัตถุประสงค์การเรียนรู้ สารการเรียนรู้ และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
- 1	หมายถึง	แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้ไม่มีความสอดคล้องกันระหว่างวัตถุประสงค์การเรียนรู้ สารการเรียนรู้ และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

นำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) โดยผลการตรวจแบบประเมินมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 6 แผน มีค่าเฉลี่ย (M) เท่ากับ 1.00

แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยมีความสอดคล้องและเป็นไปตามวัตถุประสงค์สามารถนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลได้ (ดูรายละเอียดในภาคผนวก ข)

2.5 ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นนำแผนการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวไปใช้จริง

3. การออกแบบและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ประเมินประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี ได้แก่ แบบทดสอบวัดความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย เกณฑ์การตรวจให้คะแนน แบบวัดความสุขในการเรียนรู้ และแบบสะท้อนผลการเรียนรู้

3.1 แบบทดสอบวัดความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย ประกอบด้วย แบบวัดความสามารถการเรียนรู้ระหว่างเรียนในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยระหว่างทดลอง จำนวน 4 ข้อ แบบวัดความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยก่อนและหลังการทดลองจำนวน 2 ข้อ และแบบวัดความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนหลังการทดลอง 2 สัปดาห์ จำนวน 2 ข้อ พร้อมทั้งเกณฑ์การตรวจให้คะแนน โดยมีขั้นตอนในการพัฒนา ดังนี้

3.1.1 ศึกษาวิธีการสร้างและเขียนแบบทดสอบอัตนัย และเกณฑ์ในการตรวจให้คะแนนจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยต่าง ๆ

3.1.2 นำข้อมูลสาระสำคัญที่ได้จากการศึกษาทั้งในด้านทฤษฎี และแนวคิดมาเป็นแนวทางในการจัดทำแบบทดสอบวัดความสามารถการเรียนรู้ และเกณฑ์การตรวจให้คะแนนในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย

3.1.3 สร้างแบบทดสอบวัดความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยซึ่งเป็นแบบทดสอบอัตนัย โดยกำหนดแนวคำถามระหว่างเรียนจำนวน 6 ข้อ ก่อนเรียนและหลังเรียนจำนวน 3 ข้อ พร้อมทั้งสร้างเกณฑ์การตรวจให้คะแนน สำหรับทดสอบระหว่างเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน

3.1.4 นำแบบทดสอบวัดความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยที่ได้พัฒนาขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน เพื่อประเมินความถูกต้องและความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยพิจารณาจากความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence Index : IOC) ของแบบทดสอบกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ซึ่งมีเกณฑ์การพิจารณาดังนี้

+ 1	หมายถึง	แน่ใจว่าแบบทดสอบสอดคล้องกับ วัตถุประสงค์การเรียนรู้
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าแบบทดสอบสอดคล้องกับ วัตถุประสงค์การเรียนรู้
- 1	หมายถึง	แน่ใจว่าแบบทดสอบไม่สอดคล้องกับ วัตถุประสงค์การเรียนรู้

นำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) โดยผลการตรวจแบบประเมินมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบวัดความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยระหว่างการทดลอง จำนวน 4 ข้อ มีค่าเฉลี่ย (M) เท่ากับ 1.00 และแบบวัดความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยก่อนและหลังการทดลอง จำนวน 2 ข้อ มีค่าเฉลี่ย (M) เท่ากับ 1.00 และแบบวัดความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนหลังการทดลอง 2 สัปดาห์ จำนวน 2 ข้อ มีค่าเฉลี่ย (M) เท่ากับ 1.00 แสดงว่าแบบทดสอบระหว่างการทดลองก่อนและหลังการทดลอง และหลังการทดลอง 2 สัปดาห์ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยมีความสอดคล้องและเป็นไปตามวัตถุประสงค์สามารถนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลได้ (ดูรายละเอียดในภาคผนวก ข)

3.1.5 นำเกณฑ์การตรวจให้คะแนนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน เพื่อประเมินความถูกต้องและความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยพิจารณาจากความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence Index : IOC) เกี่ยวกับประเด็นและรายละเอียดในการวัดความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย ซึ่งมีเกณฑ์การพิจารณาดังนี้

+ 1	หมายถึง	แน่ใจว่าเกณฑ์การตรวจให้คะแนนสอดคล้อง กับการวัดความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชา พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าเกณฑ์การตรวจให้คะแนนสอดคล้อง กับการวัดความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชา พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย
- 1	หมายถึง	แน่ใจว่าเกณฑ์การตรวจให้คะแนนไม่สอดคล้อง กับการวัดความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชา พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย

นำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหา ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) โดยผลการตรวจ แบบประเมินมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของเกณฑ์การตรวจให้คะแนนมีค่าเฉลี่ย (M) เท่ากับ 1.00 แสดงว่าเกณฑ์การตรวจให้คะแนนในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยมีความสอดคล้อง และเป็นไปตามวัตถุประสงค์สามารถนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลได้ (ดูรายละเอียดในภาคผนวก ข)

3.1.6 นำแบบวัดความสามารถการเรียนรู้ระหว่างเรียนในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยระหว่างทดลอง จำนวน 4 ข้อ แบบวัดความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยก่อนและหลังการทดลองจำนวน 2 ข้อ และแบบวัดความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนหลังการทดลอง 2 สัปดาห์ จำนวน 2 ข้อ พร้อมทั้งเกณฑ์การตรวจให้คะแนนที่แก้ไขแล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้

3.2 แบบประเมินความสุขในการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ บอร์ดเกมการศึกษาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยโดยให้นิสิตประเมินการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับจากการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกม การศึกษาที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ โดยมีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

3.2.1 ศึกษาหลักการสร้างแบบประเมินความสุขในการเรียนรู้จากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.2.2 สร้างแบบประเมินความสุขในการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อ สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยโดยกำหนดรูปแบบ แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ แบบปลายปิดมีลักษณะการตอบเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ และปลายเปิดมีลักษณะการตอบเพื่อสอบถามความคิดเห็นอื่น ๆ ซึ่งการวิเคราะห์ค่าคะแนน ของคำถามปลายปิดใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับ ตามแนวคิดของ Likert โดยกำหนดความหมายของคะแนนตัวเลือกในแบบประเมินแต่ละข้อ ดังนี้

- | | |
|-------|--|
| ตอบ 5 | ถ้าพฤติกรรมนี้เกิดขึ้นเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ หรือใน ระดับมากที่สุด |
| ตอบ 4 | ถ้าพฤติกรรมนี้เกิดขึ้นบ่อยครั้ง หรือในระดับมาก |
| ตอบ 3 | ถ้าพฤติกรรมนี้เกิดขึ้นเป็นบางครั้ง หรือในระดับปานกลาง |
| ตอบ 2 | ถ้าพฤติกรรมนี้เกิดขึ้นน้อย หรือในระดับน้อย |
| ตอบ 1 | ถ้าพฤติกรรมนี้เกิดขึ้นนาน ๆ ครั้ง หรือในระดับน้อยที่สุด |

โดยผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์การแปลความหมายไว้ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	4.50-5.00	หมายถึง	มีความสุขในการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	3.50-4.49	หมายถึง	มีความสุขในการเรียนรู้ในระดับมาก
ค่าเฉลี่ย	2.50-3.49	หมายถึง	มีความสุขในการเรียนรู้ในระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	1.50-2.49	หมายถึง	มีความสุขในการเรียนรู้ในระดับน้อย
ค่าเฉลี่ย	1.00-1.49	หมายถึง	มีความสุขในการเรียนรู้ในระดับน้อยที่สุด

3.2.3 นำแบบประเมินความสุขในการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยที่จัดทำเรียบร้อยแล้วเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน โดยให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องและความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) จากนั้นนำความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) ของข้อคำถามกับเนื้อหา โดยมีเกณฑ์ในการพิจารณา ดังนี้

+ 1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับแนวคิดความสุขในการเรียนรู้
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับแนวคิดความสุขในการเรียนรู้
- 1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับแนวคิดความสุขในการเรียนรู้

นำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) โดยผลการตรวจแบบประเมินมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินความสุขในการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย มีค่าเฉลี่ย (M) เท่ากับ 1.00 แสดงว่าแบบประเมินความสุขในการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยมีความสอดคล้องและเป็นไปตามวัตถุประสงค์สามารถนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลได้ (ดูรายละเอียดในภาคผนวก ข)

3.2.4 นำแบบประเมินความสุขในการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยที่แก้ไขแล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้

3.3 แบบบันทึกสะท้อนผลการเรียนรู้จากการเรียนรู้ (Reflective Journal) ของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย มีลักษณะเป็นการบันทึกเชิงคุณภาพแบบพรรณนาความ โดยให้นิสิตเขียนสะท้อนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น จากนั้นนำข้อมูลการบันทึกสะท้อนผลการเรียนรู้ที่นิสิตบันทึกมาวิเคราะห์โดยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) มีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

3.3.1 ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบบันทึกสะท้อนผลการเรียนรู้ เพื่อจัดทำแบบบันทึกสะท้อนผลการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย

3.3.2 สร้างแบบบันทึกสะท้อนผลการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยตามขอบข่ายเนื้อหาที่กำหนด

3.3.3 นำแบบบันทึกสะท้อนผลการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน โดยให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องและความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) จากนั้นนำความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) ของข้อคำถามกับเนื้อหา โดยมีเกณฑ์ในการพิจารณา ดังนี้

+ 1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับการสะท้อนผลการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรี
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับการสะท้อนผลการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรี
- 1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับการสะท้อนผลการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรี

นำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหา ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) โดยผลการตรวจ แบบประเมินมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบบันทึกสะท้อนผลการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย มีค่าเฉลี่ย (M) เท่ากับ 1.00 แสดงว่าแบบบันทึกสะท้อนผลการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อ สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยมีความสอดคล้องและ เป็นไปตามวัตถุประสงค์สามารถนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลได้ (ดูรายละเอียดในภาคผนวก ข)

3.3.4 นำแบบสะท้อนผลการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อ สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยที่แก้ไขแล้วไปใช้กับ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยขอหนังสือจากคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และนำส่งไปยัง ผู้เชี่ยวชาญเพื่อขอความร่วมมือในการประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อ ส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้ สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี และเครื่องมือที่ใช้ประกอบสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริม ความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับ นิสิตระดับปริญญาตรี

2. นำหนังสือขอความร่วมมือ สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา เครื่องมือที่ใช้ประกอบ สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา และแบบประเมิน ให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้ บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี และเครื่องมือที่ใช้ประกอบสื่อการเรียนรู้ บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี โดยบางส่วนผู้วิจัยนำไปให้ด้วยตนเอง และบางส่วนผู้วิจัยส่งทางไปรษณีย์

3. ผู้วิจัยดำเนินการรวบรวมแบบประเมินสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา และแบบ ประเมินเครื่องมือที่ใช้ประกอบสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา เพื่อวิเคราะห์คุณภาพของสื่อการ เรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียน ภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี และเครื่องมือที่ใช้ประกอบ สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียน ภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

การวิเคราะห์ข้อมูล

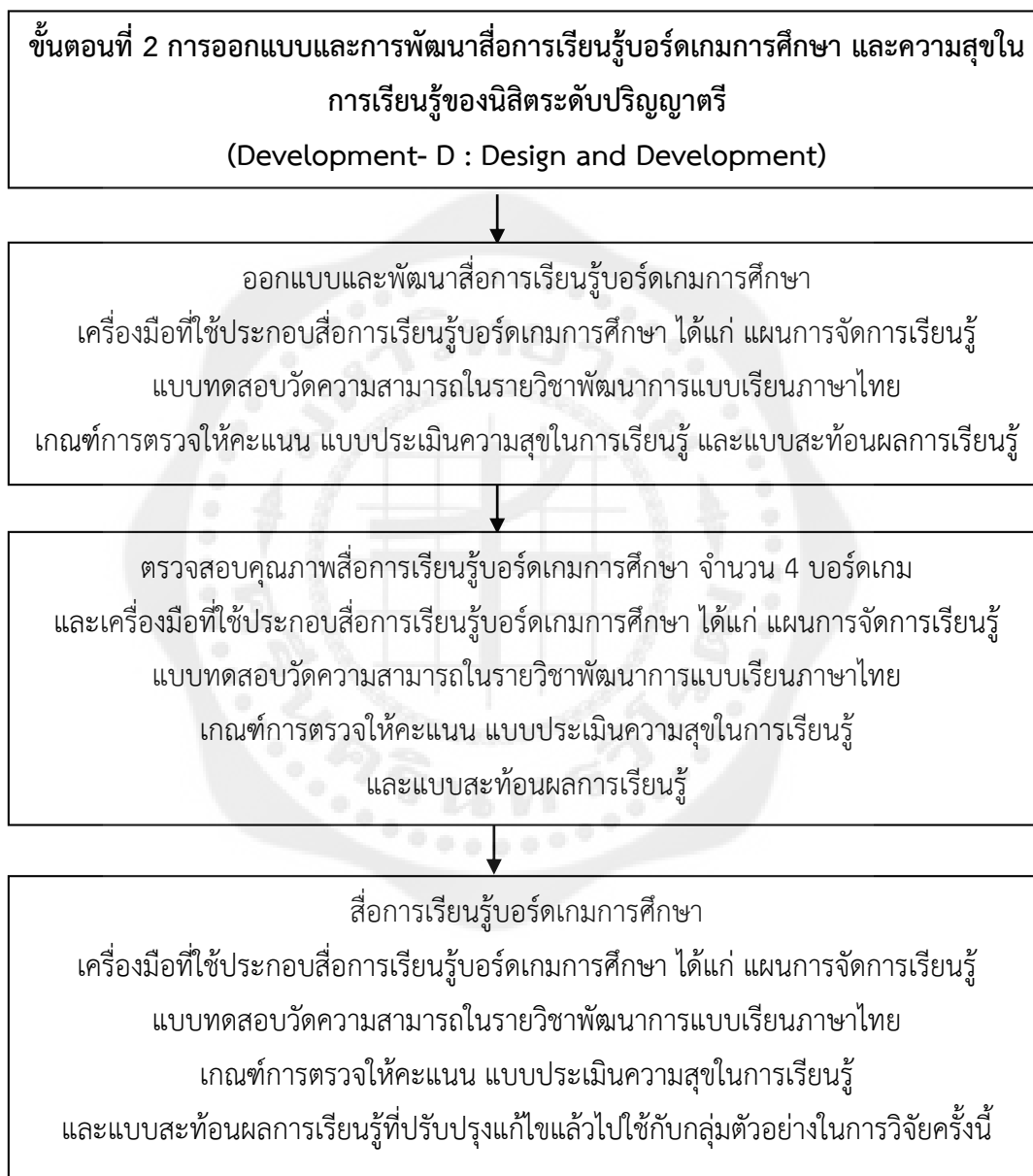
1. ด้านสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชา พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี ผู้วิจัยได้ใช้แบบประเมินความสอดคล้องที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของ Likert (Likert Five Rating Scales) เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา โดยการหาค่าความสอดคล้อง ด้วยการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (M) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)

2. ด้านเครื่องมือที่ใช้ประกอบสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในรายวิชา พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี ผู้วิจัยได้ใช้แบบประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อความกับสิ่งที่ต้องการวัด (Index of Item Objective Congruence : IOC) จากนั้นวิเคราะห์ผลโดยใช้เทคนิค Rovinele and Hambleton (อ้างถึงใน พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2543: 117) โดยใช้สูตร

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

IOC	หมายถึง	ดัชนีความสอดคล้องของเครื่องมือ
$\sum R$	หมายถึง	ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
N	หมายถึง	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

แผนภาพที่ 5 สรุปลขั้นตอนการพัฒนา (Development: D₁) ออกแบบและพัฒนา (Design and Development : D & D) สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี



**ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research: R₂) ทดลองใช้ (Implementation : I) สื่อการเรียนรู้
บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการ
แบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี
วัตถุประสงค์**

เพื่อทดลองใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้
ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรี
ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการทดลองใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถ
การเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับ
ปริญญาตรี ได้แก่ นิสิตหลักสูตรการศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 130 คน ซึ่งกำลังศึกษาภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นิสิตหลักสูตรการศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย
คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา ทกศ 313 พัฒนาการ
แบบเรียนภาษาไทย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 27 คน

วิธีดำเนินการ

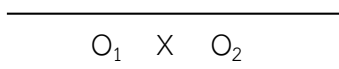
ในการทดลองใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ใน
รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรี ผู้วิจัย
ได้ดำเนินการ 3 ขั้นตอน คือ

1. การเตรียมการก่อนการทดลองใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริม
ความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้ของนิสิต
ระดับปริญญาตรี โดยจัดเตรียมสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา และเครื่องมือที่ใช้ประกอบ
สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดความสามารถใน
รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย แบบวัดความสุขในการเรียนรู้ และแบบสะท้อนผลการเรียนรู้
ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นและผ่านการวิเคราะห์จากการตรวจสอบประสิทธิภาพของเครื่องมือจากผู้เชี่ยวชาญ
ตามเกณฑ์ไว้ทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

2. การดำเนินการทดลองใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถ
การเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้ของนิสิตระดับ
ปริญญาตรี มีรูปแบบการวิจัยเป็นแบบ The One-Group Pretest-Posttest Design โดยสามารถแสดง
เป็นแผนภาพที่ 6 ดังนี้

แผนภาพที่ 6 การออกแบบงานวิจัยเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการ
แบบเรียนภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรี ก่อนและหลังเรียนรู้ด้วย
สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา

The One-Group Pretest-Posttest Design



(นิคม ตั้งคะพิภพ, 2543: 310)

เมื่อ	O_1	คือ	การวัดความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยก่อนการทดลอง
	X	คือ	การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา
	O_2	คือ	การวัดความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยหลังการทดลอง

3. การประเมินความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและความสุขในการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรี ซึ่งประกอบด้วย การประเมินความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยก่อนการใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา การประเมินความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยหลังการใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา และการประเมินความสุขในการเรียนรู้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยนำสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นไปใช้กับนิสิตที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยมีวิธีการดำเนินการดังนี้

1. ผู้วิจัยปฐมนิเทศชี้แจงกระบวนการเข้าร่วมงานวิจัย และขั้นตอนการวิจัยให้กับผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนนำเอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย และหนังสือให้ความยินยอมเข้าร่วมในโครงการวิจัยกลับไปพิจารณาไตร่ตรอง และนำมาคืนในคาบเรียนถัดไป

2. ผู้วิจัยให้นิสิตกลุ่มตัวอย่างทำแบบวัดความสามารถด้านการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย โดยใช้แบบวัดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ ตลอดจนการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของเครื่องมือแล้ว

3. ผู้วิจัยดำเนินการทดลองใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาโดยจัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ให้กับนิสิตกลุ่มตัวอย่างด้วยตัวเอง จากนั้นให้นิสิตทำแบบวัดระหว่างการทดลองเพื่อเก็บข้อมูลในการเตรียมหาประสิทธิภาพสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา

4. ภายหลังจากเสร็จสิ้นการดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยให้นิสิตกลุ่มตัวอย่างทำแบบวัดการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยเพื่อวัดความสามารถหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้

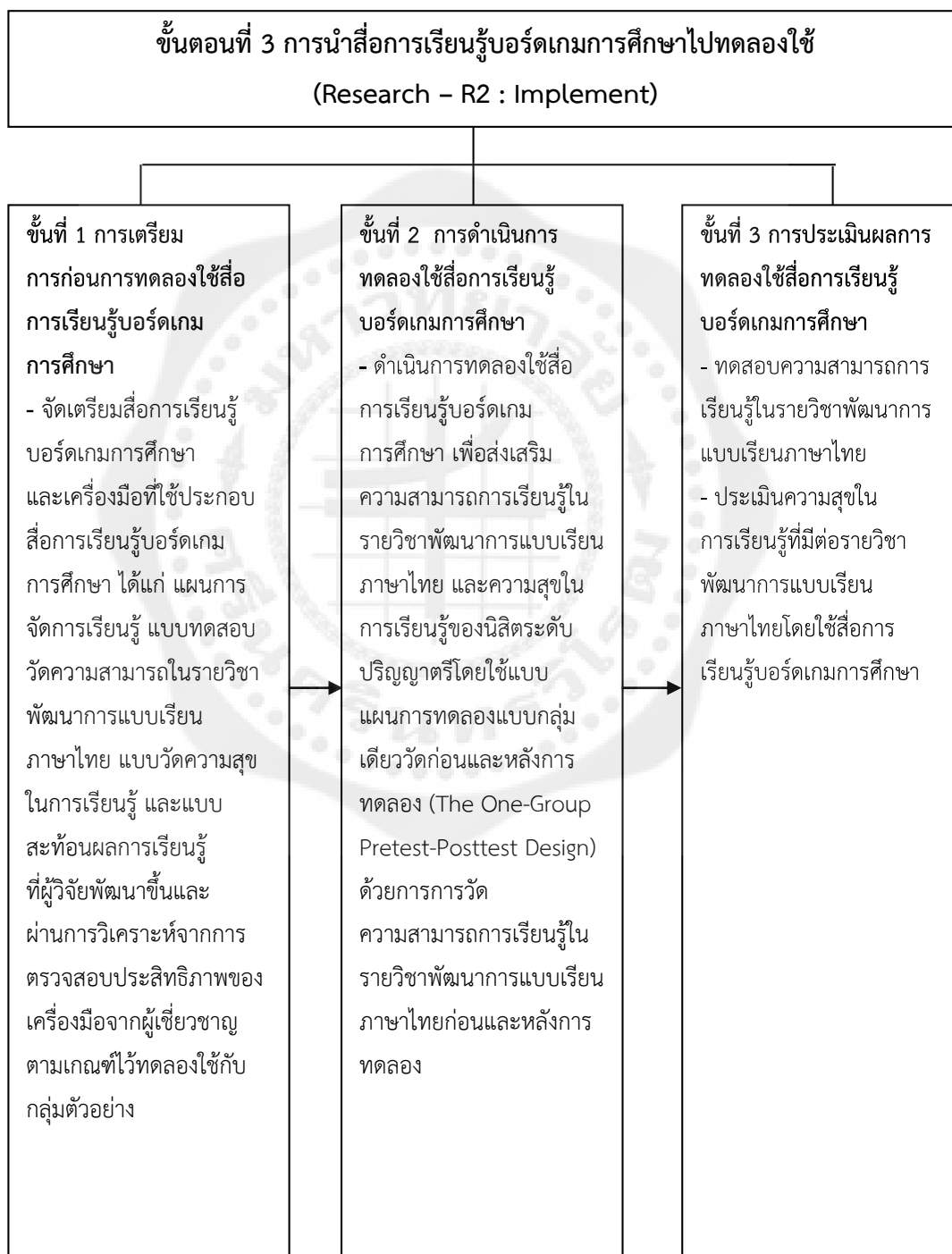
สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา พร้อมทั้งให้นิสิตประเมินความสุขในการเรียนรู้และสะท้อนผลการเรียนรู้ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลตามระเบียบวิธีวิจัย โดยใช้สถิติวิเคราะห์และดำเนินการ ดังนี้

1. เปรียบเทียบผลคะแนนความสามารถการเรียนรู้รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย ก่อนการทดลอง และหลังการทดลองเสร็จสิ้น โดยการคำนวณค่าเฉลี่ย (M) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถการเรียนรู้รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยโดยสถิติทดสอบทีแบบกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent Sample t-test)
2. วิเคราะห์ความสุขในการเรียนรู้ของผู้เรียนจากแบบประเมินความสุขในการเรียนรู้แบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยการคำนวณค่าเฉลี่ย (M) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

แผนภาพที่ 7 สรุปลขั้นตอนการวิจัย (Research: R₂) ทดลองใช้ (Implementation : I)
 สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชา
 พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับ
 ปริญญาตรี



ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development: D₂) ประเมินประสิทธิภาพ (Evaluation)
สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชา
พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับ
ปริญญาตรี

วัตถุประสงค์

เพื่อประเมินและปรับปรุงสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรีให้สามารถนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการประเมินและปรับปรุงสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี ได้แก่

1. นิสิตหลักสูตรการศึกษาระดับบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 130 คน ซึ่งกำลังศึกษาภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562
2. อาจารย์ผู้สอนในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย
3. นิสิตหรือนักศึกษาที่ศึกษาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

1. นิสิตหลักสูตรการศึกษาระดับบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา ทกศ 313 พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 27 คน
2. อาจารย์ผู้สอนในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จำนวน 1 คน
3. นิสิต หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จำนวน 54 คน

วิธีดำเนินการ

1. รวบรวมข้อมูลจากการประเมินประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี มีการประเมินผลต่อไปนี้

- 1.1 ประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

1.2 ศึกษาความคงทนในการเรียนรู้ของนิสิตที่มีต่อรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยหลังการทดลอง 2 สัปดาห์ โดยมีรูปแบบการวิจัยเป็นแบบ The One-Group Pretest-Posttest Design โดยสามารถแสดงเป็นแผนภาพที่ 8 ดังนี้

แผนภาพที่ 8 การออกแบบงานวิจัยเพื่อศึกษาความคงทนการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรี หลังเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา

The One-Group Pretest-Posttest Design

	X	O ₂	O ₃
เมื่อ	X	คือ	การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา
		O ₂	คือ การวัดความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยหลังการทดลอง
		O ₃	คือ การวัดความคงทนในการเรียนรู้หลังการวัดความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยหลังการทดลอง 2 สัปดาห์

1.3 วิเคราะห์ความคิดเห็นของนิสิตหลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาจากบันทึกสะท้อนการเรียนรู้ (Reflective Journal)

2. ตรวจสอบ ปรับปรุงสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

3. นำสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยไปขยายผล (Transportability)

3.1 นำสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษามอบให้อาจารย์ผู้สอนรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนซึ่งเป็นอาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาไทย ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมทดลองใช้

3.2 สรุปรายชื่อที่ได้จากการนำสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาไปขยายผล

เครื่องมือและวิธีการสร้างเครื่องมือในการพัฒนา (Development: D₂) ประเมินประสิทธิภาพ (Evaluation) สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชา พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิภาพสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชา พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับ นิสิตระดับปริญญาตรี ได้แก่

1. แบบสอบถามแบบมีโครงสร้างสำหรับอาจารย์ผู้สอนเกี่ยวกับการใช้สื่อการเรียนรู้ บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชา พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

1.1 ศึกษาหลักการสร้างแบบสอบถามเกี่ยวกับการใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชา พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี จากหนังสือ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.2 สร้างแบบสอบถามแบบมีโครงสร้างสำหรับอาจารย์ผู้สอนเกี่ยวกับการใช้ สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชา พัฒนาการแบบเรียน ภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี โดยกำหนดประเด็นสอบถามเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของอาจารย์ผู้สอน

ตอนที่ 2 แบบสอบถามการใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริม ความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชา พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับ นิสิตระดับปริญญาตรี ที่มีประเด็นเกี่ยวกับการเรียนรู้ในรายวิชา พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย ด้านการจัดการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ ปัญหาและอุปสรรคในการจัดการเรียนรู้รายวิชา พัฒนาการ แบบเรียนภาษาไทย โดยมีลักษณะเป็นข้อคำถามปลายเปิด (Opened Form)

1.3 นำแบบสอบถามแบบมีโครงสร้างสำหรับอาจารย์ผู้สอนเกี่ยวกับการใช้ สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชา พัฒนาการแบบเรียน ภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ตรวจสอบความถูกต้อง และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยใช้เทคนิค การตรวจสอบความสอดคล้องกับจุดประสงค์ (Index of Item Objective Congruence : IOC) (ดูรายละเอียดรายนามผู้เชี่ยวชาญในภาคผนวก ก) จากนั้นนำความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมา วิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง โดยกำหนดเกณฑ์ในการพิจารณาดังนี้

+ 1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องเหมาะสมกับการประเมินประสิทธิภาพการใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องเหมาะสมกับการประเมินประสิทธิภาพการใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา
- 1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความสอดคล้องเหมาะสมกับการประเมินประสิทธิภาพการใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา

นำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) โดยผลการตรวจแบบประเมินมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 แสดงว่าเป็นข้อคำถามที่สอดคล้องและเป็นไปตามวัตถุประสงค์สามารถนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลได้ (ดูรายละเอียดในภาคผนวก ข)

1.4 นำแบบสอบถามแบบมีโครงสร้างสำหรับอาจารย์ผู้สอนเกี่ยวกับการใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปสอบถามอาจารย์ผู้สอนรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนซึ่งเป็นอาจารย์ประจำหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

2. แบบสอบถามพึงพอใจของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้

แบบสอบถามความพึงพอใจของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้ โดยให้นิสิตประเมินการใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาที่เกิดขึ้นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ จากการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น จากนั้นนำข้อมูลที่ได้อาวิเคราะห์ โดยมีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

2.1 ศึกษาหลักการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) จากหนังสือ ตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.2 นำข้อมูลสาระสำคัญที่ได้จากการศึกษามาวิเคราะห์และใช้เป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนิสิตระดับปริญญาตรีเกี่ยวกับการใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกม

การศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้

2.3 กำหนดโครงสร้างของแบบสอบถามความพึงพอใจของนิสิตระดับปริญญาตรี เกี่ยวกับการใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้ ได้แก่ 1) ด้านเนื้อหาสาระ 2) ด้านรูปแบบของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา และ 3) ด้านประโยชน์ของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับ ตามแนวคิดของ Likert โดยกำหนดความหมายของคะแนนตัวเลือกในแบบประเมินแต่ละข้อ ดังนี้

ตอบ 5 ถ้าท่านมีความพึงพอใจเกี่ยวกับการใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในระดับมากที่สุด

ตอบ 4 ถ้าท่านมีความพึงพอใจเกี่ยวกับการใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในระดับมาก

ตอบ 3 ถ้าท่านมีความพึงพอใจเกี่ยวกับการใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในระดับปานกลาง

ตอบ 2 ถ้าท่านมีความพึงพอใจเกี่ยวกับการใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในระดับน้อย

ตอบ 1 ถ้าท่านมีความพึงพอใจเกี่ยวกับการใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในระดับน้อยที่สุด

โดยผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์การแปลความหมายไว้ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50-5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจเกี่ยวกับการใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.50-4.49 หมายถึง มีความพึงพอใจเกี่ยวกับการใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.50-3.49 หมายถึง มีความพึงพอใจเกี่ยวกับการใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50-2.49 หมายถึง มีความพึงพอใจเกี่ยวกับการใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.49 หมายถึง มีความพึงพอใจเกี่ยวกับการใช้
สื่อบอร์ดเกมการศึกษาในระดับ
น้อยที่สุด

2.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนิสิตระดับปริญญาตรีเกี่ยวกับการใช้สื่อการเรียนรู้อบอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้ที่จัดทำเรียบร้อยแล้ว เสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน โดยให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องและความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) จากนั้นนำความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) ของข้อคำถามกับเนื้อหา โดยมีเกณฑ์ในการพิจารณา ดังนี้

+ 1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับเนื้อหา
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับเนื้อหา
- 1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องสอดคล้องกับเนื้อหา

นำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) โดยผลการตรวจแบบประเมินมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความพึงพอใจของนิสิตระดับปริญญาตรีเกี่ยวกับการใช้สื่อการเรียนรู้อบอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย (M) เท่ากับ 1.00 แสดงว่าแบบสอบถามความพึงพอใจของนิสิตระดับปริญญาตรีเกี่ยวกับการใช้สื่อการเรียนรู้อบอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้มีความสอดคล้องและเป็นไปตามวัตถุประสงค์สามารถนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลได้ (ดูรายละเอียดในภาคผนวก ข)

2.5 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนิสิตระดับปริญญาตรีเกี่ยวกับการใช้สื่อการเรียนรู้อบอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้ที่แก้ไขแล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการขยายผลในการวิจัยครั้งนี้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยนำแบบวัดการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยทดสอบเพื่อวัดความคงทนในการเรียนรู้หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาของกลุ่มตัวอย่าง 2 สัปดาห์
2. ผู้วิจัยรวบรวมคะแนนความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยระหว่างการทดลอง หลังการทดลอง และหลังการทดลอง 2 สัปดาห์ เพื่อเตรียมวิเคราะห์ประสิทธิภาพสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา และความคงทนในการเรียนรู้
3. ผู้วิจัยปรับปรุงสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาจากการสอบถามนิสิต
4. ผู้วิจัยดำเนินการติดต่อประสานงาน อาจารย์ผู้สอนรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยที่มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม เพื่อชี้แจงรายละเอียดในการขยายผลการวิจัยด้วยตนเอง พร้อมกันนี้ผู้วิจัยได้ชี้แจงกระบวนการเข้าร่วมการวิจัย และขั้นตอนการวิจัยให้กับผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนนำเอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย และหนังสือให้ความยินยอมเข้าร่วมในโครงการวิจัยกลับไปพิจารณาไตร่ตรอง และนำมาคืนให้กับอาจารย์ผู้สอนในครั้งถัดไป
5. ผู้วิจัยได้รับหนังสือการยินยอมจากนิสิตที่เข้าร่วมโครงการวิจัยแล้ว จากนั้นผู้วิจัยได้จัดส่งสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และแบบวัดความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาให้กับอาจารย์ผู้สอนรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยที่มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
6. ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลการขยายผลด้วยการสัมภาษณ์อาจารย์ผู้สอน และสอบถามความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประเมินประสิทธิภาพสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา จากคะแนนความสามารถการเรียนรู้รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยระหว่างการทดลอง และหลังการทดลอง โดยกำหนดค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ เป็น E1 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ เป็น E2 โดยใช้เกณฑ์ 80/80
2. เปรียบเทียบผลคะแนนความสามารถการเรียนรู้รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย หลังการทดลอง และหลังการทดลองเสร็จสิ้น 2 สัปดาห์ โดยการคำนวณค่าเฉลี่ย (M) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถการเรียนรู้รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยโดยสถิติทดสอบทีแบบกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent Sample t-test)

3. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยแบบสะท้อนผลการเรียนรู้ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)
4. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ จากการสอบถามอาจารย์ผู้สอน จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)
5. วิเคราะห์ผลคะแนนความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาจากแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยการคำนวณค่าเฉลี่ย (M) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)



แผนภาพที่ 9 สรุปรูปการพัฒนา (Development: D₂) ประเมินประสิทธิภาพ (Evaluation) สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับ นิสิตระดับปริญญาตรี



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี” มีวัตถุประสงค์การวิจัย คือ 1) เพื่อพัฒนาและประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรี ก่อนและหลังเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา และ 3) เพื่อศึกษาระดับความสุขในการเรียนรู้รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา ในการวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีดำเนินการวิจัยในลักษณะของการวิจัยและพัฒนา (Research and Development : R&D) โดยผู้วิจัยนำเสนอการวิเคราะห์ข้อมูลออกแบบ 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิจัย (Research: R₁) ศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis : A) เกี่ยวกับสภาพการจัดการเรียนรู้ พฤติกรรมของผู้เรียนในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และศึกษาแนวคิดสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนา (Development: D₁) ออกแบบและพัฒนา (Design and Development : D & D) สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

ตอนที่ 3 ผลการวิจัย (Research: R₂) ทดลองใช้ (Implementation : I) สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

ตอนที่ 4 ผลการพัฒนา (Development: D₂) ประเมินประสิทธิภาพ (Evaluation) สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

โดยมีรายละเอียดในการวิเคราะห์ข้อมูลแต่ละตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิจัย (Research: R₁) ศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis : A) เกี่ยวกับสภาพการจัดการเรียนรู้ พฤติกรรมของผู้เรียนในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และศึกษาแนวคิดสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

ในขั้นตอนนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานสำหรับการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี โดยผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับสภาพการจัดการเรียนรู้และพฤติกรรมของผู้เรียนในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1) ผู้สอนที่จัดการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยในระดับอุดมศึกษาต่าง ๆ และ 2) นิสิตที่เคยผ่านการเรียนในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์ปัญหา และความต้องการจำเป็นในการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย จากการสอบถามอาจารย์ผู้สอนจำนวน 5 คน สรุปผลได้ ดังนี้

1.1 ปัญหาที่พบในการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาเกี่ยวกับพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย แบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า ผู้สอนไม่สามารถจัดการเรียนรู้เพื่อเข้าใจให้ผู้เรียนสนใจเรียนรายวิชานี้ได้ เพราะรายวิชานี้เป็นรายวิชาที่ต้องใช้ความจำในการเรียนรู้ เนื่องจากผู้เรียนจะต้องบอกได้ว่าแบบเรียนในแต่ละยุคสมัยมีหนังสือเรียนเล่มใดบ้าง และแต่ละเล่มเน้นในเรื่องใด จึงจะสามารถวิเคราะห์หรือพัฒนาต่อยอดแบบเรียนในปัจจุบันได้ ดังนั้นผู้สอนส่วนใหญ่จึงมักจะใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย ทำให้ผู้เรียนไม่สนใจและเกิดความเบื่อหน่ายในการเรียนวิชานี้ 2) ด้านเนื้อหา เนื้อหารายวิชาในแต่ละยุคสมัยของแบบเรียนมีรายละเอียดจำนวนมาก เช่น ต้องบอกได้ว่าแต่ละสมัยมีแบบเรียนเล่มใดบ้าง ใครเป็นผู้แต่ง แต่งเพื่อวัตถุประสงค์อะไร เนื้อหาภายในเล่มสอนเรื่องอะไรบ้าง จึงทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าเป็นวิชาที่ยาก เพราะผู้เรียนต้องใช้ระยะเวลาในการวิเคราะห์และทำความเข้าใจแบบเรียนแต่ละช่วงสมัยจำนวนมาก 3) ด้านผู้เรียน ผู้เรียนมีทัศนคติไม่ดีต่อการเรียนรายวิชานี้ โดยเห็นว่าน่าเบื่อ ไม่สามารถที่จะนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ อีกทั้งยังต้องใช้การท่องจำเพื่อนำไปสอบ และผู้เรียนมักคิดว่าในชีวิตจริงคงไม่มีโอกาสได้สร้างหนังสือเรียนด้วยตนเอง เนื่องจากทางโรงเรียนมักจะใช้หนังสือเรียนของสำนักพิมพ์ต่าง ๆ ที่เข้ามาเสนอขายให้แก่ทางโรงเรียน จึงไม่ค่อยเล็งเห็นความสำคัญของรายวิชานี้เท่าที่ควร

1.2 ความต้องการของผู้สอนในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย พบว่า สิ่งที่จะช่วยส่งเสริมความสามารถในการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยแบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ผู้สอนควรคิดค้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ หรือรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ต่างไปจากการบรรยายหน้าชั้นเรียน ด้วยผู้สอนอาจจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ หรือทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้หรือเข้าใจเนื้อหาในเรื่องที่สอนได้ด้วยตนเองมากกว่าที่ผู้สอนจะคอยบรรยายและให้ผู้เรียนฟังเพียงอย่างเดียว แต่ผู้เรียนควรเรียนรู้จากการทำกิจกรรมนั้น ๆ โดยให้ผู้สอนเป็นเพียงผู้คอยชี้แนะ หรือสรุปเนื้อหาอีกครั้งหลังจากที่ผู้เรียนทำกิจกรรมเสร็จสิ้น 2) ด้านสื่อการเรียนรู้ ผู้สอนควรจัดทำสื่อการเรียนรู้เพื่อใช้ส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย โดยสื่อการเรียนรู้ที่ใช้ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยจะต้องเป็นสื่อที่ส่งเสริมหรือช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย หรือช่วยสรุปเนื้อหาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจได้โดยง่าย เนื่องจากรายวิชานี้มีเนื้อหาค่อนข้างมาก ยากต่อการจดจำ และการวิเคราะห์ของผู้เรียน ดังนั้นหากมีสื่อการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจเนื้อหาในรายวิชาดังกล่าวได้ง่ายขึ้นก็จะช่วยให้เกิดประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาดังกล่าวได้ไม่น้อย 3) ด้านผู้เรียน ผู้สอนควรหาวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยปรับทัศนคติการเรียนรู้ในรายวิชานี้ให้กับผู้เรียน กล่าวคือ ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยความสุข หรือมีทัศนคติเชิงบวกต่อรายวิชา โดยผู้สอนต้องให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยความหมาย ด้วยการทำให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยในแต่ละยุคสมัย และสามารถนำพัฒนาการดังกล่าวมาเชื่อมโยงกับแบบเรียนในยุคปัจจุบัน เพื่อที่ผู้เรียนจะสามารถนำไปใช้ประกอบวิชาชีพครูในอนาคตได้

2. ผลการวิเคราะห์ปัญหา และความต้องการจำเป็นในการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย จากการสอบถามนิสิตหรือนักศึกษาที่เคยผ่านการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย จำนวน 15 คน สรุปผลได้ ดังนี้

2.1 ปัญหาที่พบในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเกี่ยวกับพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย แบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านตัวผู้สอน เนื่องจากวิชาดังกล่าวเป็นวิชาที่มีเนื้อหาจำนวนมาก ดังนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จึงขาดความหลากหลาย และไม่ได้รับความสนใจของผู้เรียน จึงไม่สามารถที่จะจดจำหรือเข้าใจเนื้อหาที่ผู้สอนบรรยายหรืออธิบายได้หมด 2) ด้านสื่อการเรียนรู้ ขาดความหลากหลาย ส่วนใหญ่เป็นเพียงแค่ออกสารประกอบการนำเสนอ (Powerpoint) ที่มีจำนวนมาก ผู้เรียนไม่สามารถจดรายละเอียดต่าง ๆ ได้ทัน จึงทำให้ขาดสมาธิในการฟัง เพราะกังวลกับเนื้อหาที่ตนเองไม่สามารถจดตามได้ แม้ผู้สอนบางท่านจะให้เอกสารประกอบการนำเสนอมาก่อนก็ตาม 3) ด้านเนื้อหา ผู้เรียนรู้สึกว่เนื้อหาที่มีความยากเกินไป และมีรายละเอียดค่อนข้างมาก ประกอบกับภาษาที่ใช้ในแบบเรียนโบราณต่างกับภาษาที่ใช้ในปัจจุบัน จึงทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่ เรื่องที่เรียนเป็นเรื่องที่ไกลตัว เนื้อหาไม่เหมาะสมกับยุคสมัย จึงทำให้รู้สึกว่ วิชาดังกล่าวเป็นยาขม ยากต่อการเรียนรู้

2.2 ความต้องการของนิสิตหรือนักศึกษาในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถ การเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย พบว่า 1) ต้องการให้ผู้สอนจัดการเรียนรู้ที่ หลากหลาย อาจใช้เกมเป็นสื่อประกอบการสอนเพื่อให้เกิดความสนุกสนานในการเรียนรู้ ทั้งนี้เพราะ การฟังบรรยายจากผู้สอน หรือการฟังรายงานจากเพื่อนเพียงอย่างเดียว ทำให้เกิดความเบื่อหน่าย เพราะไม่สามารถจดจำเนื้อหาที่เรียนได้หมด 2) ต้องการปฏิบัติกิจกรรมในห้องนอกเหนือจากการ ทำรายงานกลุ่ม หรืออ่านงานแบบเป็นกลุ่ม 3) ต้องการเครื่องมือหรือสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยกระตุ้น หรือเร้าความสนใจในการเรียนรู้มากขึ้น 4) ต้องการบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน เนื่องจาก ผู้เรียนรู้สึกว่า วิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยเป็นวิชาที่ยากต่อการเรียนรู้ หากมีการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ที่สนุกสนาน สร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ก็จะช่วยกระตุ้นให้ตนเองอยากที่จะเรียนรู้ในเรื่อง ดังกล่าวมากขึ้น

จากข้อมูลดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทยไม่ค้อย หลากหลาย ผู้เรียนมักจะเรียนรู้ด้วยวิธีการบรรยายมากกว่าการฝึกฝนปฏิบัติ จึงทำให้ผู้เรียนเกิดความ เบื่อหน่ายและเกิดทัศนคติที่ไม่ดีต่อรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย ดังนั้นการจะช่วย เสริมสร้างความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย จำเป็นจะต้อง ปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีให้กับผู้เรียน เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย

3. ผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานจากแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยต่าง ๆ เพื่อช่วยส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย พบว่า การพัฒนา สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา จะช่วยส่งเสริมนิสิตให้เกิดความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชา พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยมากขึ้น และช่วยให้ นิสิตเกิดความสุขในการเรียนรู้ในรายวิชานี้มากขึ้น โดยมีรายละเอียดแนวคิด และทฤษฎีต่าง ๆ ดังนี้

3.1 สื่อการเรียนรู้ (Instruction Media) เป็นตัวกลางสำคัญที่ช่วยนำความรู้และช่วย ถ่ายทอดความรู้จากผู้สอน หรือแหล่งความรู้ไปยังผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และบรรลุ ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ผู้สอนกำหนดไว้ได้ (กิดานันท์ มลิทอง, 2543: 79; ชูเกียรติ โภธิ์มัน, 2540: 72; ฐาปนีย์ ธรรมเมธา, 2541: 43; ชม ภูมิภาค, 2544: 25) สื่อการเรียนรู้จึงเป็น กุญแจสำคัญในการวางแผน และการสอนเชิงระบบ อันประกอบด้วยวัสดุอุปกรณ์ เครื่องมือ เทคนิค วิธีการ และกิจกรรมต่าง ๆ ที่ช่วยอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ทักษะ เจตคติต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Gerlach and Ely, 1971: 282; สุกัญญา นิมานันท์, 2545: 11; วัชรพล วิบูลยศรีน, 2556: 14 – 15) โดยเฉพาะในปัจจุบันสื่อการเรียนรู้ได้มีการพัฒนา และเปลี่ยนแปลงไป อย่างรวดเร็ว เนื่องจากความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี จึงทำให้การจัดการเรียนรู้ใน ห้องเรียนมีความแตกต่างไปจากเดิม เนื่องจากผู้สอนสามารถเลือกใช้ หรือออกแบบ และพัฒนาสื่อ

การเรียนรู้รูปแบบต่าง ๆ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสมกับวัย และประสบการณ์ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้เพราะสื่อการเรียนรู้ช่วยจัดและเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างหลากหลาย และน่าสนใจ ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกหรือรสนิยมในการเรียนรู้ ได้ฝึกทักษะ และการปฏิบัติอันส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างถูกต้องรวดเร็ว และบรรลุจุดมุ่งหมายที่ผู้สอนตั้งไว้ อีกทั้งการใช้สื่อการเรียนรู้ช่วยในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลาย ตลอดจนช่วยสร้างสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับผู้สอน เนื่องจากสื่อการเรียนรู้ช่วยทำให้บทบาทของผู้สอนเปลี่ยนไปจากการเป็นผู้บอกความรู้ มาเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนและผู้สอนมีส่วนร่วมในกิจกรรมร่วมกัน จึงทำให้บรรยากาศการเรียนรู้เต็มไปด้วยความสนุกสนาน และไม่น่าเบื่อ ส่งผลให้ผู้เรียนมีพัฒนาการเรียนรู้ด้านต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.2 เกมการศึกษา (Educational Games) เป็นเกม หรือกิจกรรมที่มีกติกา ระเบียบ กฎเกณฑ์หรือข้อตกลงร่วมกัน เป็นกิจกรรมที่มีการแข่งขัน อาจจะเป็นการแข่งขันระหว่างสองฝ่าย โดยแต่ละฝ่ายอาจจะมีคนเดียว หรือหลายคน หรือเป็นการแข่งขันระหว่างหลาย ๆ ฝ่าย หรือเล่นคนเดียวก็ได้ ซึ่งจะมีการตัดสินใจแพ้ชนะหรือไม่ก็ได้ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดความสนุกสนาน และผ่อนคลายไปพร้อม ๆ กับการเรียนรู้ โดยรูปแบบของเกมนั้นมีตั้งแต่ระดับพื้นฐานจากง่ายไปจนถึงระดับที่ซับซ้อนขึ้นอยู่กับผู้สอนว่า จะออกแบบเกมนั้นสำหรับการศึกษาระดับใด หรือวัยใด ดังนั้น เกมการศึกษาจึงมีความแตกต่างจากเกมทั่วไปคือ มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ที่หลากหลาย ทั้งความรู้ ทักษะ และเจตคติ ในการเกิดความคิดรวบยอดที่ผู้สอนตั้งจุดประสงค์การเรียนรู้ในแต่ละครั้งไว้ ซึ่งเกมทุกประเภทสามารถนำไปใช้ในการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ได้ ฉะนั้นเกมการศึกษาจึงเป็นสื่อการเรียนรู้ประเภทหนึ่งที่คุณสอนนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเชื่อว่าเกมสามารถขยายแนวความคิด ความรู้ ที่เสริมสร้างความเข้าใจ ในเนื้อหา เรื่องราว เหตุการณ์ต่าง ๆ ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Grambs and others, 1979: 244; Ellington and other, 1982; กิดานันท์ มลิทอง, 2543: 132; ดนู จีระเดชากุล, 2544: 75; ทิศนา แคมมณี, 2557: 365; ศยามน อินสะอาด, 2557: 2 – 3)

3.3 บอร์ดเกม (Board Game) เป็นเกมที่สร้างขึ้นเพื่อความบันเทิงอย่างหนึ่ง มีหลายประเภท หลายรูปแบบ เป็นเกมที่ใช้การ์ด หรือใช้ชิ้นส่วน หรือตัวหมากวางไว้บนพื้นที่เล่น เคลื่อนที่บนพื้นที่เล่น หรือหยิบออกจากพื้นที่เล่น มีทั้งแบบที่มีกติกาง่าย ๆ จนถึงเกมที่มีกติกาซับซ้อน ต้องใช้แผนการหรือยุทธวิธีเข้าช่วย โดยพื้นที่เล่นเปรียบได้กับกระดานซึ่งจะมีรูปภาพ หรือรูปแบบเฉพาะสำหรับเกมนั้น ๆ โดยอาจเล่นบนกระดาน หรือพื้นผิวเรียบ ๆ ก็ได้ โดยเกมที่ต้องเล่นโดยมีปฏิสัมพันธ์อย่างเผชิญหน้า เพื่อการฝึกสมอง พัฒนาทักษะความสามารถด้านต่าง ๆ และเพื่อความสนุก (ศิวนิต อรรถวุฒิกุล, 2555) ผลจากการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม พบว่า บอร์ดเกมเป็นสื่อการศึกษาที่

ช่วยผู้สอนและผู้เรียนบรรลุเป้าหมายทางการศึกษาที่ตั้งไว้ร่วมกันด้วยวิธีที่สนุกสนาน เพราะบอร์ดเกมจะช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เล่นรู้สึกสนใจ เกิดความผ่อนคลายและสนุกสนาน อีกทั้งบรรยากาศของการแข่งขันยังทำให้ผู้เล่นรู้สึกกระตือรือร้นซึ่งสามารถนำมาประยุกต์เข้ากับการเรียนรู้ได้ อีกทั้งเป็นการกระตุ้น และสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ทั้งทักษะทางปัญญา และทักษะทางสังคมให้กับผู้เรียน เนื่องจากลักษณะของบอร์ดเกมมีการจำลองสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้ตอบ และมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน จึงสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนได้รับความรู้มากกว่าวิธีการสอนแบบดั้งเดิม (Treher, 2011; Orbe, Roji, Garmendia and Cuadrado, 2018)

3.4 ความสุขในการเรียนรู้ (Happiness in Learning) คือ ความรู้สึกที่ดีของผู้เรียนที่มีต่อการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ทางการเรียนรู้ อันเกิดจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ นั้น ๆ ด้วยการให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น หรือนำเสนอสิ่งที่ผู้เรียนคิดตามแบบฉบับของผู้เรียนเอง ภายใต้บรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย สนุกสนาน และเป็นกันเองระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้เรียนเอง อันช่วยผู้เรียนเกิดการตอบสนองการเรียนรู้ในแต่ละครั้งได้อย่างรวดเร็วมากขึ้น เนื่องจากเมื่อผู้เรียนมีความสุขในการเรียนรู้ก็จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเรียนได้อย่างลึกซึ้งและกว้างไกล (Learn to Know) เรียนให้เข้าใจและทำได้ (Learn to Do) เรียนในสิ่งที่ต้องใช้ในชีวิตไปด้วยกัน (Learn to Live to Together) และเรียนในสิ่งที่เสมือนอยู่ในอาชีพนั้นจริง ๆ (Learn to Be) ได้ดีขึ้น (คณะอนุกรรมการปฏิรูปการเรียนรู้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2543: 31 วิชัย วงษ์ใหญ่, 2543: 9; พิณพนธ์ คงวิจิตรต์, 2556: 19; มารุต พัฒนาผล, 2557: 686; Saisana and Cartwright, 2007) ทั้งนี้ “ความสุข” (Quality of Happiness) สามารถประเมินได้จากตัวชี้วัดในการจัดการเรียนรู้ซึ่งเป็นการวัดจากระดับของความพึงพอใจ ความหวัง และความสุขของการจัดการเรียนรู้นั้น ๆ

จากการศึกษาปัญหา ความต้องการจำเป็น และข้อมูลพื้นฐานในการส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยทำให้ผู้วิจัยได้แนวทางการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย ดังนี้ 1) การให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญ กล่าวคือ ผู้สอนควรให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีอิสระในการคิดวิเคราะห์ และเรียนรู้ในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเอง โดยอาศัยการค้นพบความรู้จากการเชื่อมโยงประสบการณ์ใหม่ที่ได้รับกับประสบการณ์เดิมที่มีอยู่ในโครงสร้างความรู้ความคิด เพื่อปรับเปลี่ยนโครงสร้างความรู้ความคิดนั้น ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและเกิดโครงสร้างของความรู้ใหม่ขึ้น 2) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจแนวคิดเรื่องที่คุณสอนต้องการจะสื่อมากขึ้น อีกทั้งยังช่วยพัฒนากระบวนการคิดและไหวพริบของผู้เรียนให้ดีขึ้น เนื่องจากผู้เรียนมีการแข่งขัน และอยาก

เอาชนะ จึงเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ และอยากจะเรียนรู้มากขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดและวางแผน ศึกษาเนื้อหาในเกม และเนื้อหาที่เรียนมากขึ้น จึงทำให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนได้ง่าย รวดเร็ว แม่นยำ และคงทนมากขึ้น 3) การสร้างความสุขในการเรียนรู้ จะช่วยให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีในการเรียนรู้ เนื่องจากบรรยากาศการเรียนรู้มีความสนุกสนาน และมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับผู้สอน อันช่วยให้ผู้เรียนมีความสุข และรักที่จะเรียนรู้ หรือพัฒนาตนเองต่อไป

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนา (Development: D₁) ออกแบบและพัฒนา (Design and Development : D & D) สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ผลการออกแบบ พัฒนา และตรวจสอบคุณภาพของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียน และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

ในการออกแบบและพัฒนาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาปัญหา ความต้องการจำเป็น และข้อมูลพื้นฐานมาใช้ในการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา ดังนี้

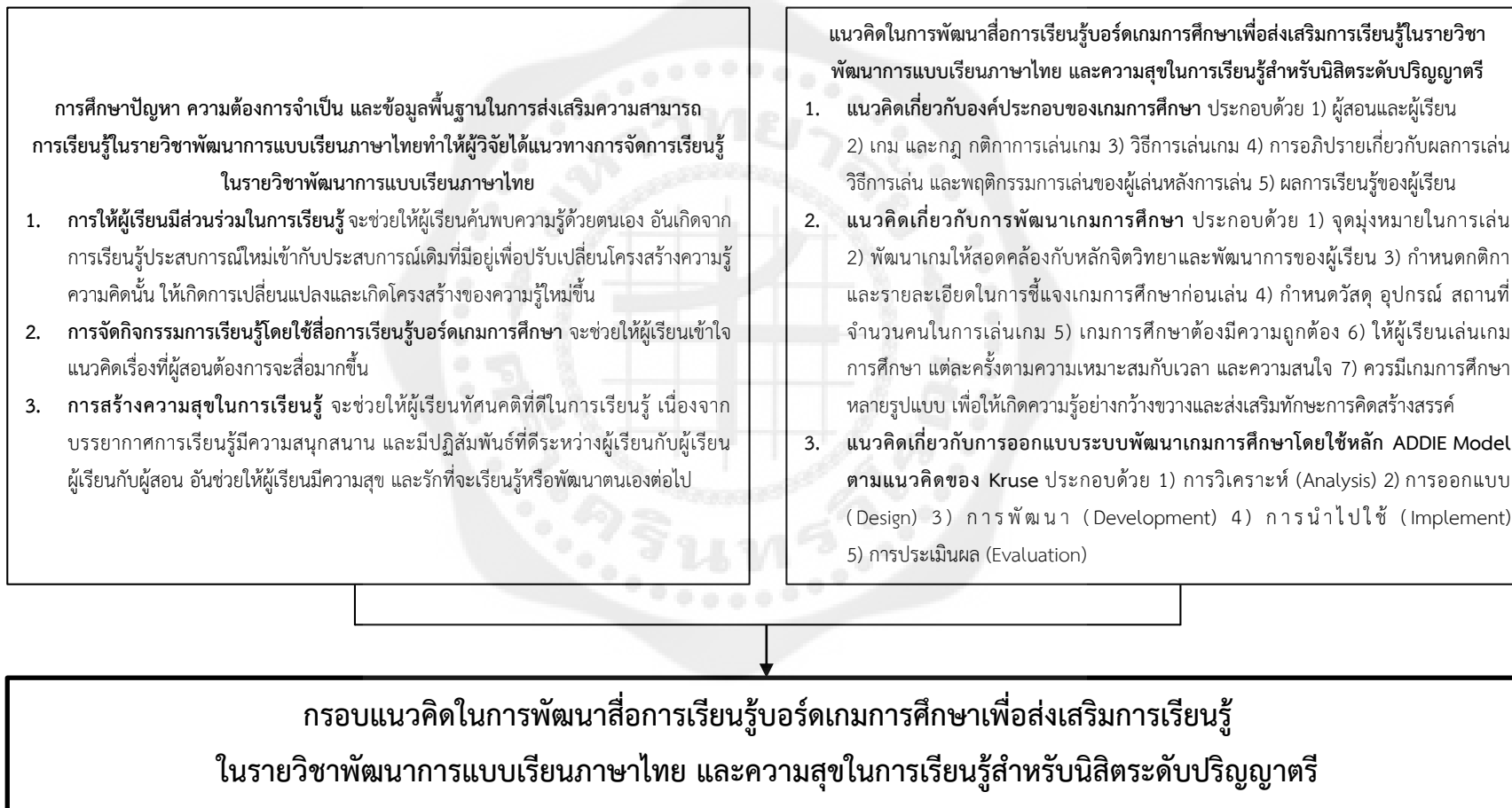
1.1 ผลการสังเคราะห์กรอบแนวคิดในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี ประกอบด้วย 1) แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบและการพัฒนาเกมการศึกษา 2) แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบระบบพัฒนาเกมการศึกษาโดยใช้หลัก ADDIE Model ตามแนวคิดของ Kruse

1.1.1 แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบและการพัฒนาเกมการศึกษา การเลือกใช้เกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้สอนจำเป็นต้องคำนึงถึงองค์ประกอบของเกมการศึกษา (ศิวนิต อรรถวุฒิกุล, 2555: 96 – 97; ศยามน อินสะอาด, 2557: 4; ทิศนา แคมมณี, 2557: 365) ดังต่อไปนี้ (1) ผู้สอนและผู้เรียน (2) เกม และกฎ กติกาการเล่น (3) วิธีการเล่น (4) การอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่น วิธีการเล่น และพฤติกรรมการเล่นของผู้เล่นหลังการเล่น และ (5) ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ดังนั้นการประยุกต์ใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ นอกจากต้องคำนึงถึงองค์ประกอบดังกล่าวแล้วควรคำนึงถึงหลักในการออกแบบเกมการศึกษา (เยวพา เดชะคุปต์, 2546; อัจฉรา ชิวพันธ์, 2545) ดังต่อไปนี้ (1) จุดมุ่งหมายในการเล่น ผู้สอนต้องกำหนดจุดมุ่งหมายของเกม

ให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของรายวิชาที่ผู้สอนกำหนด และพัฒนาเกมให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่ผู้สอนตั้งไว้ ตลอดจนควรให้ผู้เรียนได้แสดงออกซึ่งความสามารถของตนเองให้มากที่สุด (2) พัฒนาเกมให้สอดคล้องกับหลักจิตวิทยาและพัฒนาการของผู้เรียน ทั้งอายุ ร่างกาย ความสนใจ และความสามารถของผู้เรียน (3) กติกาการเล่น ต้องไม่ยุ่งยากและซับซ้อน ใช้เทคนิคสูง หรือใช้เวลาในการเล่นนานจนเกินไป และควรมีรายละเอียดในการชี้แจงเกมการศึกษาก่อนเล่น (4) กำหนดวัสดุ อุปกรณ์ สถานที่ จำนวนคนในการเล่น เกม กล่าวคือ วัสดุ อุปกรณ์ สถานที่ที่ต้องมีความปลอดภัยและไม่เป็นอันตรายต่อผู้เรียน และควรเลือกเกมที่ทุกคนสามารถเข้าร่วมเกมได้มากที่สุด (5) เกมการศึกษาต้องมีความถูกต้อง ผู้สอนต้องพิจารณาให้รอบคอบ ทดลองเล่นด้วยตนเองก่อนแล้วแก้ไขปรับปรุง (6) ให้ผู้เรียนเล่นเกมการศึกษา แต่แต่ละครั้งตามความเหมาะสมกับเวลา และความสนใจ (7) ควรมีเกมการศึกษาหลายรูปแบบ เพื่อให้เกิดความรู้อย่างกว้างขวางและส่งเสริมทักษะ การคิดสร้างสรรค์ อีกทั้งผู้สอนจะต้องคำนึงถึงลักษณะของเกมการศึกษาที่ดี

1.1.2 แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบระบบพัฒนาเกมการศึกษาโดยใช้หลัก ADDIE Model ตามแนวคิดของ Kruse ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้หลักการออกแบบเชิงระบบของ ADDIE Model มาใช้ในการออกแบบระบบสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา (Kruse, 2014; ศยามน อินสะอาด, 2557: 82 - 83) ดังต่อไปนี้ (1) การวิเคราะห์ (Analysis) ผู้พัฒนาสื่อเกมจะต้องวิเคราะห์หลักสูตร เนื้อหารายวิชา กลุ่มเป้าหมาย หรือความจำเป็นในการสร้างเกมและสถานการณ์จำลอง หรือการนำเกมและสถานการณ์จำลองไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน (2) การออกแบบ (Design) ขั้นตอนการออกแบบเป็นการใช้ผลลัพธ์จากขั้นตอนการวิเคราะห์ เพื่อวางแผนกลยุทธ์สำหรับพัฒนาสื่อเกมและสถานการณ์จำลองเพื่อการสอน (3) การพัฒนา (Development) ขั้นตอนการพัฒนาเป็นการต่อยอดมาจากขั้นตอนการออกแบบ โดยเริ่มจากการเขียน Script หรือ Storyboard ซึ่งเปรียบเสมือนการร่างพิมพ์เขียวของสื่อเกมและ/หรือสถานการณ์จำลอง เพื่อเป็นต้นแบบให้ฝ่ายผลิตทำการผลิตสื่อ (4) การนำไปใช้ (Implement) ขั้นตอนการนำไปใช้เป็นการนำสื่อเกมและ/หรือสถานการณ์จำลองไปใช้งานจริง (5) การประเมินผล (Evaluation) ขั้นตอนการประเมินผลเป็นการวัดประสิทธิภาพและประสิทธิผลของสื่อการเรียนการสอน โดยพิจารณาจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนและความคิดเห็นที่มีต่อการเรียน เพื่อนำผลที่ได้มาทำการปรับปรุงแก้ไขสื่อให้มีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น

แผนภาพที่ 10 การสังเคราะห์กรอบแนวคิดในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี



จากแนวคิดดังกล่าว สามารถนำมาต่อยอดในการออกแบบสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาได้ ดังนี้

ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน ประกอบด้วย (1) ศึกษาความต้องการ หรือปัญหาการเรียนรู้ในรายวิชานั้น (2) ศึกษาเนื้อหา และคำอธิบายรายวิชา (3) ศึกษารูปแบบและวิธีการเล่นบอร์ดเกมในลักษณะต่าง ๆ ซึ่งขั้นตอนดังกล่าวมีความสำคัญเนื่องจากผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาองค์ประกอบต่าง ๆ ตามที่กล่าวไว้ข้างต้นในแต่ละองค์ประกอบให้ถ่องแท้ก่อน จึงจะนำไปสู่การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ขั้นที่ 2 การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ เมื่อผู้สอนวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานครบทุกองค์ประกอบแล้ว ผู้สอนจำเป็นต้องกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยบอร์ดเกมที่ผู้สอนนำมาประยุกต์นั้นต้องสอดคล้อง หรือเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้เชิงพฤติกรรมที่ผู้สอนต้องการให้ผู้เรียนเรียนรู้ในแต่ละครั้ง

ขั้นที่ 3 การเชื่อมโยงเนื้อหาสู่บอร์ดเกมการศึกษา ผู้สอนคัดเลือกเนื้อหาที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และมโนทัศน์ที่ต้องการสร้างให้กับผู้เรียน เพื่อนำมาเชื่อมโยงกับบอร์ดเกม โดยบอร์ดเกมที่ผู้สอนเลือกนำมาประยุกต์นั้นจะต้องมีความเหมาะสมกับเนื้อหา วย และประสบการณ์ของผู้เรียน ทั้งนี้ผู้สอนอาจลองเขียนโครงร่างอันประกอบด้วย เนื้อหาของเรื่องที่จะสอน รูปแบบของบอร์ดเกม การร่างกลไก (Mechanics) ของเกม และวิธีการเล่นบอร์ดเกม

ขั้นที่ 4 การสร้างบอร์ดเกมต้นแบบการเรียนรู้ เมื่อผู้สอนได้เนื้อหา และรูปแบบของบอร์ดเกมที่จะนำมาประยุกต์แล้ว ผู้สอนสร้างบอร์ดเกมตัวอย่างตามกลไกการออกแบบข้างต้น เพื่อนำไปทดลองเล่น และค้นหาข้อบกพร่อง หรืออุปสรรคในการเล่นเกม รวบรวมข้อบกพร่องไปปรับปรุงแก้ไขให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น จากนั้นผู้สอนควรออกแบบพร้อมทั้งกำหนดวัสดุ อุปกรณ์ที่ใช้ในบอร์ดเกม ทั้งภาพ สี ตัวอักษร ข้อความ กราฟิกต่าง ๆ ทั้งนี้การสร้างบอร์ดเกมต้นแบบการเรียนรู้เปรียบเสมือนพิมพ์เขียวหรือแบบจำลองก่อนที่จะสร้างหรือผลิตบอร์ดเกมนั้นได้ง่ายขึ้น หากขั้นตอนนี้ผู้สอนวางแผนและออกแบบดีแล้ว ก็จะไปสู่ขั้นตอนการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น

ขั้นที่ 5 การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เป็นขั้นที่นำบอร์ดเกมต้นแบบการเรียนรู้มาพัฒนาเป็นสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกม โดยในขั้นนี้ต้องประกอบด้วยอุปกรณ์การเล่นต่าง ๆ เช่น การ์ดเกม ตัวหมาก หรืออุปกรณ์จับเวลา (ถ้ามี) และคู่มือหรือคำชี้แจงในการเล่นบอร์ดเกมนั้น

ขั้นที่ 6 การกำหนดแนวทางการวัดและประเมินผล เป็นการหาประสิทธิภาพและประสิทธิผลของบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ที่ผู้สอนสร้างขึ้น โดยผู้สอนอาจพิจารณาจากการสังเกตผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียน ทั้งนี้เพื่อนำผลที่ได้มาปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้น

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษา จำนวน 4 บอร์ดเกม โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน ผู้วิจัยได้ศึกษาความต้องการและปัญหาการเรียนรู้อันตรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย จากอาจารย์ผู้สอนในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และนิสิตหรือนักศึกษาที่เคยผ่านการเรียนรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยมาก่อน เพื่อนำข้อมูลดังกล่าวมาวิเคราะห์และใช้เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย พร้อมกับศึกษาเนื้อหา คำอธิบายรายวิชาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย ตลอดจนรูปแบบและวิธีการเล่นบอร์ดเกมในลักษณะต่าง ๆ เพื่อใช้ในการสังเคราะห์ และพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยต่อไป

ขั้นที่ 2 การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ จากการศึกษาเนื้อหาและคำอธิบายรายวิชา ผู้วิจัยจึงออกแบบและกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาให้สอดคล้องกับคำอธิบายรายวิชาดังนี้

- 1) บอร์ดเกมแม่มณี มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ นิสิตได้ศึกษาและอธิบายประวัติความเป็นมาและพัฒนาการของแบบเรียนภาษาไทยตั้งแต่สมัยสุโขทัยจนถึงสมัยรัตนโกสินทร์ได้
- 2) บอร์ดเกมจอมโจรพันหน้า มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ นิสิตได้ศึกษาและอธิบายรายละเอียดของแบบเรียนภาษาไทยโบราณได้
- 3) บอร์ดเกมต่อปากต่อกลอน มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ นิสิตได้ศึกษาแบบเรียนภาษาไทยของกระทรวงศึกษาธิการตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ในระดับมัธยมศึกษา
- 4) บอร์ดเกมไขปริศนาตามหาแบบเรียน มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ นิสิตได้ศึกษาและเชื่อมโยงสมรรถนะและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กับบทเรียนในแบบเรียนภาษาไทยของกระทรวงศึกษาธิการตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ในระดับมัธยมศึกษาได้

ขั้นที่ 3 การเชื่อมโยงเนื้อหาสู่บอร์ดเกมการศึกษาให้สอดคล้องกับรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย เนื่องจากในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยในแต่ละยุคสมัยมีจำนวนมาก ดังนั้นการจะให้ผู้เรียนเกิดมโนทัศน์ในการเรียนรู้เกี่ยวกับแบบเรียนในแต่ละยุคสมัยจำเป็นต้องให้ผู้เรียนเกิดความสนุกและต้องได้ความรู้ไปพร้อม ๆ กัน ทั้งนี้ผู้วิจัยได้เรียงลำดับความซับซ้อนของเกมจากง่ายไปหายาก เพื่อให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ เมื่อผู้เรียนพิชิตเป้าหมายใดเป้าหมายหนึ่งได้สำเร็จ ก็พร้อมที่จะเรียนรู้สู่เป้าหมายต่อไปได้อย่างต่อเนื่อง ดังนั้นในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาให้มี กฎ กติกา และวิธีการเล่นเกมที่แตกต่างกันออกไป เพื่อให้ นิสิตเกิดความท้าทาย จินตนาการ อยากที่จะเรียนรู้ในแต่ละบทเรียน ตามลักษณะของ เกมการศึกษาที่ผู้สอนจะต้องสร้างสถานการณ์ขึ้นมาให้ผู้เรียนได้เข้าไปอยู่ในสถานการณ์ ด้วยการมี

ส่วนร่วมในกิจกรรมนั้น อันเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน มีความสัมพันธ์อันดีต่อกัน ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้นั้นด้วยตนเอง (สาโรจน์ โควีรักษ์, 2546: 104; ทิศนา แหมมณี, 2557: 368) ทั้งนี้ผู้วิจัยได้เชื่อมโยงเนื้อหาและบอร์ดเกมการศึกษาดังนี้

1) สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา “แม่มณี” ซึ่งเป็นเกมแรกของการจัดการเรียนรู้ในการวิจัยนี้ ผู้วิจัยจึงออกแบบกลไกของเกมให้ง่ายต่อการเล่นและไม่ซับซ้อนเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนทุกคนมีโอกาสชนะและเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองจากสิ่งที่ซ่อนอยู่ในสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา “แม่มณี” โดยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา “แม่มณี” นี้ได้รับการออกแบบให้มีลักษณะเป็นปาร์ตี้เกม (Party Game) ประเภทการฝึกความจำให้กับผู้เรียน (Memorized) ด้วยการให้ผู้เรียนจับคู่ลักษณะของเหตุการณ์หรือเรื่องราวในแต่ละยุค จากนั้นนำเหตุการณ์หรือเรื่องราวที่อยู่ในการดมาเชื่อมโยง หรือลำดับเหตุการณ์ต่าง ๆ จนผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงประวัติความเป็นมาและพัฒนาการของแบบเรียนภาษาไทยตั้งแต่สมัยสุโขทัยจนถึงสมัยรัตนโกสินทร์ได้

2) สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา “จอมโจรพันหน้า” มีลักษณะเป็นปาร์ตี้เกม (Party Game) เช่นเดียวกับสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา “แม่มณี” หากแต่มีกลไกที่ต่างกัน กล่าวคือ บอร์ดเกมการศึกษา “จอมโจรพันหน้า” ได้ใช้ทักษะการสื่อสาร (Communication) ประกอบกับการแสดง (Acting) ในการโน้มน้าวและสื่อสารกับผู้เล่นในเกม ในขณะที่ผู้เล่นก็ต้องใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ การสังเกต คาดเดาคำตอบของเกมนั้นให้ได้ ดังนั้นในเกมนี้นอกจากผู้เรียนจะได้รับความสนุกสนานแล้ว ผู้เรียนจำเป็นจะต้องศึกษารายละเอียดของแบบเรียนภาษาไทยโบราณในสมัยต่าง ๆ จึงจะทำให้สื่อสารและโน้มน้าวผู้เล่นคนอื่นให้เชื่อในสิ่งที่ตนเองกำลังสื่อสารได้ ในขณะที่ผู้เรียนที่ทำหน้าที่เป็นผู้ฟังจะต้องทำการวิเคราะห์และสังเกตข้อมูลที่ผู้เล่นคนนั้นกำลังพูดอยู่ว่าเป็นจริงหรือไม่

3) สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา “ต่อปากต่อกลอน” มีลักษณะเป็นปาร์ตี้เกม (Party Game) โดยมีลักษณะกลไกของเกมเป็นแบบ Title Placement ซึ่งมีลักษณะคล้ายกับเกมโดมิโน (Domino) กล่าวคือ ให้ผู้เล่นวางการ์ดเรียงต่อกันให้ครบตามจำนวนที่กติกากำหนด ความสนุกของเกมนี้จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อผู้เล่นแต่ละคนจะต้องคอยสกัดไม่ให้ผู้เล่นคนอื่น ๆ ลงการ์ดในมือของตน หรือให้ต่อการ์ดในเกมนี้ได้ โดยผู้วิจัยได้นำเนื้อหาแบบเรียนภาษาไทยของกระทรวงศึกษาธิการตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ในระดับมัธยมศึกษามาเชื่อมโยงกับสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาโดยมีวัตถุประสงค์ว่าผู้เรียนจะมีความรู้ความเข้าใจวิธีการเรียบเรียงที่สะท้อนการสืบสานภูมิปัญญาเรื่องการเรียนรู้การสอนภาษาของชาติได้

4) สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา “ไขปริศนาตามหาแบบเรียน” มีลักษณะเป็นปาร์ตี้เกม (Party Game) โดยใช้การเล่นเกมแบบเป็นทีม (Team-Based Game) คือ การให้ผู้เรียนใช้หลักความร่วมมือร่วมแรงร่วมใจช่วยกันทำให้ทีมของตนเองชนะ ผ่านการคิดวิเคราะห์และการสื่อสาร

เป็นหลัก หากแต่การสื่อสารนั้นจะเป็นในลักษณะของการจำกัดถ้อยคำ (Communication Limits) ที่ไม่ให้ผู้เล่นสื่อสารกับเพื่อนในทีมได้อย่างเปิดเผยได้ด้วยการใช้คำตามหลักสมรรถนะและคุณลักษณะ อันพึงประสงค์ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กับบทเรียนในแบบเรียนภาษาไทยของ กระทรวงศึกษาธิการตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ดังนั้นผู้เล่นจะต้องใช้กระบวนการ คิดวิเคราะห์และเชื่อมโยงในการสื่อสารนั้นจึงจะทำให้ได้คำตอบที่ถูกต้องที่สุด ผู้เล่นเกมนี้จะต้องมีความรู้และความเข้าใจเนื้อหาในแบบเรียนภาษาไทยตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ในระดับมัธยมศึกษา จึงจะสามารถเชื่อมโยงข้อมูลต่าง ๆ ที่เพื่อนสื่อสารได้ จึงจะทำให้ผู้เล่นทีมนั้น เป็นฝ่ายชนะ

จะเห็นได้ว่า สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาทั้ง 4 บอร์ดเกม แม้จะมีแนวคิดหรือ วัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน และใช้กลไกเกม (Mechanics) ที่ต่างกัน หากแต่มีลักษณะ เป็นปาร์ตี้เกม (Party Game) เหมือนกัน ทั้งนี้เพราะปาร์ตี้เกม (Party Game) เป็นเกมที่ใช้เวลาในการเล่นไม่นาน มีกติกาไม่ซับซ้อน และมีอุปกรณ์ในการเล่นไม่มาก เหมาะสำหรับผู้เล่นกลุ่มใหญ่ จึงง่ายต่อการจัดเตรียม คอยอำนวยความสะดวก ให้คำแนะนำ และติดตามผลผู้เรียนได้อย่างทั่วถึง

ขั้นที่ 4 การสร้างบอร์ดเกมต้นแบบการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย เมื่อผู้วิจัยเชื่อมโยงเนื้อหาและบอร์ดเกมการศึกษาให้สอดคล้องกับรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย ผู้สอนก็สร้างบอร์ดเกมต้นแบบโดยกำหนด 1) อุปกรณ์ที่ใช้ในบอร์ดเกม 2) วัสดุที่ใช้ในการทำบอร์ดเกม 3) การออกแบบขนาดการ์ด ภาพ สี ตัวอักษร ข้อความ กราฟิกต่าง ๆ เพื่อเตรียมสร้างบอร์ดเกมต้นแบบตามที่คุณวิจัยได้วางแผนและออกแบบไว้

ขั้นที่ 5 การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย ผู้วิจัยได้นำบอร์ดเกมที่ออกแบบมาพัฒนาเป็นสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา โดยในขั้นนี้ผู้วิจัยได้พัฒนาตัวอย่างของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาทั้ง 4 บอร์ดเกมการศึกษาก่อน ได้แก่ 1) บอร์ดเกมการศึกษาแม่เมณี 2) บอร์ดเกมการศึกษาจอมโจรพันหน้า 3) บอร์ดเกมการศึกษาต่อปากต่อกลอน และ 4) บอร์ดเกมการศึกษาไขปริศนาตามหาแบบเรียน อันประกอบด้วย คู่มือเกมการ์ดเกม และอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบบอร์ดเกมการศึกษาในแต่ละเกม

ขั้นที่ 6 การกำหนดแนวทางการวัดและประเมินผล โดยในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดแนวทางการหาประสิทธิภาพและประสิทธิผลของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นด้วยวิธีการต่าง ๆ ดังนี้ 1) ความสามารถในการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และ 2) ความสุขในการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาประกอบการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย

1.2 ผลการตรวจสอบคุณภาพการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี ประกอบด้วย 1) ผลการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้ 2) ผลการทดลองใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้

1.2.1 ผลการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้

ผู้วิจัยได้นำต้นแบบสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาที่ออกแบบและพัฒนาขึ้น ตรวจสอบคุณภาพของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียน และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 6 คน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย จำนวน 3 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ทางการศึกษา จำนวน 3 คน ทั้งนี้ ผู้เชี่ยวชาญได้ประเมินความสอดคล้องแบบมาตราส่วน 5 ระดับ ของ Likert (Likert Five Rating Scales) จำนวน 4 บอร์ดเกม ได้แก่ 1) บอร์ดเกมแม่เมณี 2) บอร์ดเกมจอมโจรพันหน้า 3) บอร์ดเกมต่อปากต่อกลอน และ 4) บอร์ดเกมไขปริศนาตามหาแบบเรียน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ตารางที่ 3 การแสดงผลการตรวจสอบคุณภาพของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา : แม่เมณี
เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย
และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

รายการประเมิน	ผลการประเมิน ผู้เชี่ยวชาญคนที่						M	SD	ความหมาย
	1	2	3	4	5	6			
ด้านรูปแบบสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา : แม่เมณี									
1. รูปแบบของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาที่มีความน่าสนใจ	5	5	5	5	5	4	4.83	0.408	มีคุณภาพดีมาก
2. รูปแบบของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	5	5	5	5	5	5	5.00	0.000	มีคุณภาพดีมาก
3. รูปแบบของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษามีกลวิธีในการนำเสนอที่เป็นลำดับขั้นตอน	5	5	5	5	5	5	5.00	0.000	มีคุณภาพดีมาก
4. รูปแบบของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษามีกลวิธีการอธิบายวิธีการเล่น กฎ กติกา ที่ชัดเจน	5	5	5	5	4	4	4.67	0.516	มีคุณภาพดีมาก
5. การใช้ภาษาถูกต้องและสื่อความได้ชัดเจน	5	5	5	4	4	5	4.67	0.516	มีคุณภาพดีมาก
6. ความเหมาะสม และความคงทนของการ์ด	5	5	5	5	4	4	4.67	0.516	มีคุณภาพดีมาก
7. ความเหมาะสม และความคงทนของบรรจุภัณฑ์	5	5	5	5	4	5	4.83	0.408	มีคุณภาพดีมาก
ด้านเนื้อหาของบทเรียนกับสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา : แม่เมณี									
8. เนื้อหาที่มีความเหมาะสมสอดคล้องกับสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา	5	5	5	5	5	5	5.00	0.000	มีคุณภาพดีมาก
9. เนื้อหา มีระดับความยากง่ายเหมาะสมกับความรู้ วัย และประสบการณ์ของผู้เรียน	5	5	5	5	5	5	5.00	0.000	มีคุณภาพดีมาก

ตารางที่ 3 การแสดงผลการตรวจสอบคุณภาพของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา : แม่มณี
เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย
และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี (ต่อ)

รายการประเมิน	ผลการประเมิน ผู้เชี่ยวชาญคนที่						M	SD	ความหมาย
	1	2	3	4	5	6			
ด้านกราฟิก ตัวอักษร และสี ของการ์ด : แม่มณี									
10. สีตัวอักษร ขนาดตัวอักษร และ รูปแบบตัวอักษรมีความเหมาะสม สวยงาม และอ่านง่าย	5	5	5	5	4	5	4.83	0.408	มีคุณภาพ ดีมาก
11. สีเส้นที่ใช้ในการออกแบบ สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา มีความเหมาะสม	5	5	5	5	4	4	4.67	0.516	มีคุณภาพ ดีมาก
12. รูปภาพประกอบที่ใช้ในสื่อการเรียนรู้ บอร์ดเกมการศึกษามีความเหมาะสม	5	5	5	5	4	5	4.83	0.408	มีคุณภาพ ดีมาก
13. ภาพและสีของสื่อการเรียนรู้ เกมการศึกษามีความสอดคล้องกับ เนื้อหา	5	5	5	5	4	4	4.67	0.516	มีคุณภาพ ดีมาก
14. ออกแบบสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมได้ สวยงาม น่าสนใจ	5	5	5	5	5	4	4.83	0.408	มีคุณภาพ ดีมาก
ด้านวิธีการเล่น : แม่มณี									
15. วิธีการเล่นไม่ซับซ้อน เข้าใจได้ง่าย	5	5	5	5	4	5	4.83	0.408	มีคุณภาพ ดีมาก
16. ระยะเวลาในการเล่นสื่อการเรียนรู้ บอร์ดเกมการศึกษามีความเหมาะสม	5	5	5	5	4	4	4.67	0.516	มีคุณภาพ ดีมาก
17. จำนวนผู้เล่นมีความเหมาะสมกับ การเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้ บอร์ดเกมการศึกษา	5	5	5	5	4	5	4.83	0.408	มีคุณภาพ ดีมาก

ตารางที่ 3 การแสดงผลการตรวจสอบคุณภาพของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา : แม่มณี เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี (ต่อ)

รายการประเมิน	ผลการประเมิน ผู้เชี่ยวชาญคนที่						M	SD	ความหมาย
	1	2	3	4	5	6			
ด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ : แม่มณี									
18. ส่งเสริมและกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย	5	5	5	5	5	5	5.00	0.000	มีคุณภาพดีมาก
19. ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้สอน	5	5	5	5	5	4	4.83	0.408	มีคุณภาพดีมาก
20. ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสุขในการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5	5.00	0.000	มีคุณภาพดีมาก
รวม							4.83	0.318	มีคุณภาพดีมาก

จากตารางที่ 3 พบว่า ผลการตรวจสอบคุณภาพของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา “แม่มณี” เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรีโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 6 คน ประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา “แม่มณี” เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรีมีความสอดคล้องเชิงโครงสร้างซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดคือ ค่าเฉลี่ย (M) เท่ากับ 4.83 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 0.318 ซึ่งหมายถึงสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา “แม่มณี” มีคุณภาพดีมาก ทั้งนี้ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงรูปแบบการเรียนรู้ให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้นดังประเด็นต่อไปนี้

1. ปรับสำนวนภาษาในการคู่มือสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา “แม่มณี” ให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น
2. ปรับ กฎ กติกาหรือวิธีการเล่นให้เกมมีความกระชับมากยิ่งขึ้น
3. ตรวจสอบและแก้ไขการสะกดคำผิดในส่วนของคู่มือ และการ์ดของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา “แม่มณี” ให้ถูกต้อง

ตารางที่ 4 การแสดงผลการตรวจสอบคุณภาพของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา :
จอมโจรพันทนา เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการ
แบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

รายการประเมิน	ผลการประเมิน ผู้เชี่ยวชาญคนที่						M	SD	ความหมาย
	1	2	3	4	5	6			
ด้านรูปแบบสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา : จอมโจรพันทนา									
1. รูปแบบของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาที่มีความน่าสนใจ	5	5	5	5	5	4	4.83	0.408	มีคุณภาพดีมาก
2. รูปแบบของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	5	5	5	5	5	5	5.00	0.000	มีคุณภาพดีมาก
3. รูปแบบของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษามีกลวิธีในการนำเสนอที่เป็นลำดับขั้นตอน	5	5	5	5	4	4	4.67	0.516	มีคุณภาพดีมาก
4. รูปแบบของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษามีกลวิธีการอธิบายวิธีการเล่น กฎ กติกา ที่ชัดเจน	5	5	5	5	4	4	4.67	0.516	มีคุณภาพดีมาก
5. การใช้ภาษาถูกต้องและสื่อความได้ชัดเจน	5	5	5	5	4	5	4.83	0.408	มีคุณภาพดีมาก
6. ความเหมาะสม และความคงทนของการ์ด	5	5	5	5	4	4	4.67	0.516	มีคุณภาพดีมาก
7. ความเหมาะสม และความคงทนของบรรจุภัณฑ์	5	5	5	5	4	5	4.83	0.408	มีคุณภาพดีมาก
ด้านเนื้อหาของบทเรียนกับสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา : จอมโจรพันทนา									
8. เนื้อหาที่มีความเหมาะสมสอดคล้องกับสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา	5	5	5	5	5	5	5.00	0.000	มีคุณภาพดีมาก
9. เนื้อหา มีระดับความยากง่ายเหมาะสมกับความรู้ วัย และประสบการณ์ของผู้เรียน	5	5	5	5	5	5	5.00	0.000	มีคุณภาพดีมาก

ตารางที่ 4 การแสดงผลการตรวจสอบคุณภาพของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา :
 จอมโจรพันทนา เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการ
 แบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี (ต่อ)

รายการประเมิน	ผลการประเมิน ผู้เชี่ยวชาญคนที่						M	SD	ความหมาย
	1	2	3	4	5	6			
ด้านกราฟิก ตัวอักษร และสี ของการ์ด : จอมโจรพันทนา									
10. สีตัวอักษร ขนาดตัวอักษร และ รูปแบบตัวอักษรมีความเหมาะสม สวยงาม และอ่านง่าย	5	5	5	5	4	4	4.67	0.516	มีคุณภาพ ดีมาก
11. สีเส้นที่ใช้ในการออกแบบ สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา มีความเหมาะสม	5	5	5	5	4	4	4.67	0.516	มีคุณภาพ ดีมาก
12. รูปภาพประกอบที่ใช้ในสื่อการเรียนรู้ บอร์ดเกมการศึกษามีความเหมาะสม	5	5	5	5	4	4	4.67	0.516	มีคุณภาพ ดีมาก
13. ภาพและสีของสื่อการเรียนรู้บอร์ด เกมการศึกษามีความสอดคล้องกับ เนื้อหา	5	5	5	5	4	5	4.83	0.408	มีคุณภาพ ดีมาก
14. ออกแบบสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมได้ สวยงาม น่าสนใจ	5	5	5	5	5	4	4.83	0.408	มีคุณภาพ ดีมาก
ด้านวิธีการเล่น : จอมโจรพันทนา									
15. วิธีการเล่นไม่ซับซ้อน เข้าใจได้ง่าย	5	5	5	5	4	5	4.67	0.516	มีคุณภาพ ดีมาก
16. ระยะเวลาในการเล่นสื่อการเรียนรู้ บอร์ดเกมการศึกษามีความเหมาะสม	5	5	5	5	4	4	4.67	0.516	มีคุณภาพ ดีมาก
17. จำนวนผู้เล่นมีความเหมาะสมกับ การเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้ บอร์ดเกมการศึกษา	5	5	5	5	4	5	4.83	0.408	มีคุณภาพ ดีมาก

ตารางที่ 4 การแสดงผลการตรวจสอบคุณภาพของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา :
 จอมโจรพันหน้า เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการ
 แบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี (ต่อ)

รายการประเมิน	ผลการประเมิน ผู้เชี่ยวชาญคนที่						M	SD	ความหมาย
	1	2	3	4	5	6			
ด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ : จอมโจรพันหน้า									
18. ส่งเสริมและกระตุ้นความสนใจของ ผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ในรายวิชา พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย	5	5	5	5	5	5	5.00	0.000	มีคุณภาพ ดีมาก
19. ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่าง ผู้เรียนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับ ผู้สอน	5	5	5	5	5	4	4.83	0.408	มีคุณภาพ ดีมาก
20. ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสุขใน การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5	5.00	0.000	มีคุณภาพ ดีมาก
รวม							4.81	0.349	มีคุณภาพ ดีมาก

จากตารางที่ 4 พบว่า ผลการตรวจสอบคุณภาพของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา “จอมโจรพันหน้า” เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรีโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 6 คน ประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา “จอมโจรพันหน้า” เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี มีความสอดคล้องเชิงโครงสร้าง ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดคือ ค่าเฉลี่ย (M) เท่ากับ 4.81 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 0.349 ซึ่งหมายถึงสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา “จอมโจรพันหน้า” มีคุณภาพดีมาก ทั้งนี้ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงรูปแบบการเรียนรู้ให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้นดังประเด็นต่อไปนี้

1. ปรับสำนวนภาษาในการคู่มือสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา “จอมโจรพันหน้า” ให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น
2. ตรวจสอบและแก้ไขการสะกดคำผิดในส่วนของคู่มือ และการ์ดของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา “จอมโจรพันหน้า” ให้ถูกต้อง

ตารางที่ 5 การแสดงผลการตรวจสอบคุณภาพของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา :
 ต่อปากต่อกลอน เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการ
 แบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

รายการประเมิน	ผลการประเมิน ผู้เชี่ยวชาญคนที่						M	SD	ความหมาย
	1	2	3	4	5	6			
ด้านรูปแบบสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา : ต่อปากต่อกลอน									
1. รูปแบบของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาที่มีความน่าสนใจ	5	5	5	5	5	5	5.00	0.000	มีคุณภาพดีมาก
2. รูปแบบของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	5	5	5	5	5	5	5.00	0.000	มีคุณภาพดีมาก
3. รูปแบบของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษามีกลวิธีในการนำเสนอที่เป็นลำดับขั้นตอน	5	5	5	5	4	4	4.67	0.516	มีคุณภาพดีมาก
4. รูปแบบของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษามีกลวิธีการอธิบายวิธีการเล่น กฎ กติกา ที่ชัดเจน	5	5	5	5	4	4	4.67	0.516	มีคุณภาพดีมาก
5. การใช้ภาษาถูกต้องและสื่อความได้ชัดเจน	5	5	5	5	4	5	4.83	0.408	มีคุณภาพดีมาก
6. ความเหมาะสม และความคงทนของการ์ด	5	5	5	5	4	5	4.83	0.408	มีคุณภาพดีมาก
7. ความเหมาะสม และความคงทนของบรรจุภัณฑ์	5	5	5	5	4	5	4.83	0.408	มีคุณภาพดีมาก
ด้านเนื้อหาของบทเรียนกับสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา : ต่อปากต่อกลอน									
8. เนื้อหาที่มีความเหมาะสมสอดคล้องกับสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา	5	5	5	5	5	5	5.00	0.000	มีคุณภาพดีมาก
9. เนื้อหา มีระดับความยากง่ายเหมาะสมกับความรู้ วัย และประสบการณ์ของผู้เรียน	5	5	5	5	5	4	4.83	0.408	มีคุณภาพดีมาก

ตารางที่ 5 การแสดงผลการตรวจสอบคุณภาพของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา :
 ต่อปากต่อกลอน เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการ
 แบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี (ต่อ)

รายการประเมิน	ผลการประเมิน ผู้เชี่ยวชาญคนที่						M	SD	ความหมาย
	1	2	3	4	5	6			
ด้านกราฟิก ตัวอักษร และสี ของการ์ด : ต่อปากต่อกลอน									
10. สีตัวอักษร ขนาดตัวอักษร และ รูปแบบตัวอักษรมีความเหมาะสม สวยงาม และอ่านง่าย	5	5	5	5	4	5	4.83	0.408	มีคุณภาพ ดีมาก
11. สีเส้นที่ใช้ในการออกแบบ สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา มีความเหมาะสม	5	5	5	5	4	4	4.67	0.516	มีคุณภาพ ดีมาก
12. รูปภาพประกอบที่ใช้ในสื่อการเรียนรู้ บอร์ดเกมการศึกษามีความเหมาะสม	5	5	5	5	4	4	4.67	0.516	มีคุณภาพ ดีมาก
13. ภาพและสีของสื่อการเรียนรู้บอร์ด เกมการศึกษามีความสอดคล้องกับ เนื้อหา	5	5	5	5	4	4	4.67	0.516	มีคุณภาพ ดีมาก
14. ออกแบบสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมได้ สวยงาม น่าสนใจ	5	5	5	5	5	4	4.83	0.408	มีคุณภาพ ดีมาก
ด้านวิธีการเล่น : ต่อปากต่อกลอน									
15. วิธีการเล่นไม่ซับซ้อน เข้าใจได้ง่าย	5	5	5	5	4	4	4.67	0.516	มีคุณภาพ ดีมาก
16. ระยะเวลาในการเล่นสื่อการเรียนรู้ บอร์ดเกมการศึกษามีความเหมาะสม	5	5	5	5	4	4	4.67	0.516	มีคุณภาพ ดีมาก
17. จำนวนผู้เล่นมีความเหมาะสมกับ การเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้ บอร์ดเกมการศึกษา	5	5	5	5	4	5	4.83	0.408	มีคุณภาพ ดีมาก

ตารางที่ 5 การแสดงผลการตรวจสอบคุณภาพของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา :
ต่อปากต่อกลอน เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการ
แบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี (ต่อ)

รายการประเมิน	ผลการประเมิน ผู้เชี่ยวชาญคนที่						M	SD	ความหมาย
	1	2	3	4	5	6			
ด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ : ต่อปากต่อกลอน									
18. ส่งเสริมและกระตุ้นความสนใจของ ผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ในรายวิชา พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย	5	5	5	5	5	4	4.83	0.408	มีคุณภาพ ดีมาก
19. ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่าง ผู้เรียนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับ ผู้สอน	5	5	5	5	5	4	4.83	0.408	มีคุณภาพ ดีมาก
20. ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสุขใน การเรียนรู้	5	5	5	5	5	4	4.83	0.408	มีคุณภาพ ดีมาก
รวม							4.80	0.385	มีคุณภาพ ดีมาก

จากตารางที่ 5 พบว่า ผลการตรวจสอบคุณภาพของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา “ต่อปากต่อกลอน” เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรีโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 6 คน ประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา “ต่อปากต่อกลอน” เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี มีความสอดคล้องเชิงโครงสร้าง ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดคือ ค่าเฉลี่ย (M) เท่ากับ 4.80 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 0.385 ซึ่งหมายถึงสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา “ต่อปากต่อกลอน” มีคุณภาพดีมาก ทั้งนี้ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงรูปแบบการเรียนรู้ให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ด้วยการตรวจสอบและแก้ไขการสะกดคำผิดในส่วนของคุณ่มือ และการจัดของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา “ต่อปากต่อกลอน” ให้ถูกต้อง

ตารางที่ 6 การแสดงผลการตรวจสอบคุณภาพของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา :
ไขปริศนาตามหาแบบเรียน เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชา
พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับ
ปริญญาตรี

รายการประเมิน	ผลการประเมิน ผู้เชี่ยวชาญคนที่						M	SD	ความหมาย
	1	2	3	4	5	6			
ด้านรูปแบบสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา : ไขปริศนาตามหาแบบเรียน									
1. รูปแบบของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาที่มีความน่าสนใจ	5	5	5	5	5	4	4.83	0.408	มีคุณภาพดีมาก
2. รูปแบบของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	5	5	5	5	5	5	5.00	0.000	มีคุณภาพดีมาก
3. รูปแบบของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาที่มีกลวิธีในการนำเสนอที่เป็นลำดับขั้นตอน	5	5	5	5	4	4	4.67	0.516	มีคุณภาพดีมาก
4. รูปแบบของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาที่มีกลวิธีการอธิบายวิธีการเล่น กฎ กติกา ที่ชัดเจน	5	5	5	4	4	4	4.50	0.548	มีคุณภาพดีมาก
5. การใช้ภาษาถูกต้องและสื่อความได้ชัดเจน	5	5	5	5	4	5	4.83	0.408	มีคุณภาพดีมาก
6. ความเหมาะสม และความคงทนของการ์ด	5	5	5	5	4	4	4.67	0.516	มีคุณภาพดีมาก
7. ความเหมาะสม และความคงทนของบรรจุภัณฑ์	5	5	5	5	4	5	4.83	0.408	มีคุณภาพดีมาก
ด้านเนื้อหาของบทเรียนกับสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา : ไขปริศนาตามหาแบบเรียน									
8. เนื้อหาที่มีความเหมาะสมสอดคล้องกับสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา	5	5	5	5	5	5	5.00	0.000	มีคุณภาพดีมาก
9. เนื้อหาที่มีระดับความยากง่ายเหมาะสมกับความรู้ วัย และประสบการณ์ของผู้เรียน	5	5	5	5	5	4	4.83	0.408	มีคุณภาพดีมาก

ตารางที่ 6 การแสดงผลการตรวจสอบคุณภาพของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา :
 ไซปริศนาตามหาแบบเรียน เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชา
 พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับ
 ปริญญาตรี (ต่อ)

รายการประเมิน	ผลการประเมิน ผู้เชี่ยวชาญคนที่						M	SD	ความหมาย
	1	2	3	4	5	6			
ด้านกราฟิก ตัวอักษร และสี ของการ์ด : ไซปริศนาตามหาแบบเรียน									
10. สีตัวอักษร ขนาดตัวอักษร และ รูปแบบตัวอักษรมีความเหมาะสม สวยงาม และอ่านง่าย	5	5	5	5	4	5	4.83	0.408	มีคุณภาพ ดีมาก
11. สีเส้นที่ใช้ในการออกแบบ สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา มีความเหมาะสม	5	5	5	5	4	4	4.67	0.516	มีคุณภาพ ดีมาก
12. รูปภาพประกอบที่ใช้ในสื่อการเรียนรู้ บอร์ดเกมการศึกษา มีความเหมาะสม	5	5	5	5	4	4	4.67	0.516	มีคุณภาพ ดีมาก
13. ภาพและสีของสื่อการเรียนรู้บอร์ด เกมการศึกษามีความสอดคล้องกับ เนื้อหา	5	5	5	5	4	4	4.67	0.516	มีคุณภาพ ดีมาก
14. ออกแบบสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมได้ สวยงาม น่าสนใจ	5	5	5	5	5	4	4.83	0.408	มีคุณภาพ ดีมาก
ด้านวิธีการเล่น : ไซปริศนาตามหาแบบเรียน									
15. วิธีการเล่นไม่ซับซ้อน เข้าใจได้ง่าย	5	5	5	5	4	4	4.67	0.516	มีคุณภาพ ดีมาก
16. ระยะเวลาในการเล่นสื่อการเรียนรู้ บอร์ดเกมการศึกษา มีความเหมาะสม	5	5	5	5	4	4	4.67	0.516	มีคุณภาพ ดีมาก
17. จำนวนผู้เล่นมีความเหมาะสมกับ การเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้ บอร์ดเกมการศึกษา	5	5	5	5	4	5	4.83	0.408	มีคุณภาพ ดีมาก

ตารางที่ 6 การแสดงผลการตรวจสอบคุณภาพของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา :
 ไขปริศนาตามหาแบบเรียน เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชา
 พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับ
 ปริญญาตรี (ต่อ)

รายการประเมิน	ผลการประเมิน ผู้เชี่ยวชาญคนที่						M	SD	ความหมาย
	1	2	3	4	5	6			
ด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ : ไขปริศนาตามหาแบบเรียน									
18. ส่งเสริมและกระตุ้นความสนใจของ ผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ในรายวิชา พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย	5	5	5	5	5	5	5.00	0.000	มีคุณภาพ ดีมาก
19. ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่าง ผู้เรียนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับ ผู้สอน	5	5	5	5	5	5	5.00	0.000	มีคุณภาพ ดีมาก
20. ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสุขใน การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5	5.00	0.000	มีคุณภาพ ดีมาก
รวม							4.80	0.351	มีคุณภาพ ดีมาก

จากตารางที่ 6 พบว่า ผลการตรวจสอบคุณภาพของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา “ไขปริศนาตามหาแบบเรียน” เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรีโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 6 คน ประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา “ไขปริศนาตามหาแบบเรียน” เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรีมีความสอดคล้องเชิงโครงสร้าง ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดคือ ค่าเฉลี่ย (M) เท่ากับ 4.80 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 0.351 ซึ่งหมายถึงสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา “ไขปริศนาตามหาแบบเรียน” มีคุณภาพดีมาก ทั้งนี้ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงรูปแบบการเรียนรู้ให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้นดังประเด็นต่อไปนี้

1. ปรับกติกาให้มีความชัดเจนและละเอียดมากขึ้น และปรับสำนวนภาษาในคู่มือสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา “ไขปริศนาตามหาแบบเรียน” ให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น
2. ตรวจสอบและแก้ไขการสะกดคำผิดในส่วนของคู่มือ และการ์ดของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา “ไขปริศนาตามหาแบบเรียน” ให้ถูกต้อง

ตารางที่ 7 การแสดงผลการตรวจสอบคุณภาพของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา
จำนวน 4 บอร์ดเกม ที่ใช้ส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการ
แบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา	<i>M</i>	<i>SD</i>	ความหมาย
สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา : แม่เมณี	4.83	0.318	มีคุณภาพดีมาก
สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา : จอมโจรพันหน้า	4.81	0.349	มีคุณภาพดีมาก
สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา : ต่อปากต่อกลอน	4.80	0.385	มีคุณภาพดีมาก
สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา : ไขปริศนาตามหาแบบเรียน	4.80	0.351	มีคุณภาพดีมาก
รวม	4.81	0.141	มีคุณภาพดีมาก

จากตารางที่ 7 พบว่า ผลการตรวจสอบคุณภาพของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา
จำนวน 4 บอร์ดเกม ที่ใช้ส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย
และมีความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรีโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 6 คน พบว่าประเมิน
คุณภาพสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาทั้ง 4 บอร์ดเกม ที่ใช้ส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ใน
รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และมีความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี
มีความสอดคล้องเชิงโครงสร้าง ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดคือ ค่าเฉลี่ย (*M*) เท่ากับ 4.81
และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (*SD*) เท่ากับ 0.141 ซึ่งหมายถึงสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา
ทั้ง 4 บอร์ดเกม มีคุณภาพดีมาก

1.2.2 ผลการทดลองใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้
ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้

ผู้วิจัยจึงนำสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาต้นแบบจำนวน
4 บอร์ดเกม ได้แก่ 1) บอร์ดเกมการศึกษาแม่เมณี 2) บอร์ดเกมการศึกษาจอมโจรพันหน้า
3) บอร์ดเกมการศึกษาต่อปากต่อกลอน และ 4) บอร์ดเกมการศึกษาไขปริศนาตามหาแบบเรียน
มาปรับปรุงอีกครั้ง เพื่อนำไปทดสอบกับนิสิตกลุ่มเล็ก (Small Group Tryout) จำนวน 5 คน
เพื่อตรวจสอบความเป็นไปได้และการนำสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาไปใช้ ผลการทดสอบพบว่า

1.2.2.1 บอร์ดเกมการศึกษาแม่เมณี ผู้วิจัยพบว่า ควรปรับสีของการ์ด
คุณสมบัติพิเศษให้มีความแตกต่างจากการ์ดจับคู่เรื่องราวในแต่ละยุคเพื่อให้เกิดความแตกต่างและ
ดำเนินการเล่นได้รวดเร็วยิ่งขึ้น และเพิ่มคำอธิบายคุณสมบัติของการ์ดพิเศษลงในการ์ดพิเศษแต่ละใบ

เพื่อให้ผู้เล่นเข้าใจวิธีการเล่นง่ายขึ้น และไม่ต้องเปิดคู่มือเกมในการหาคุณสมบัติพิเศษของการ์ดอยู่บ่อย ๆ

1.2.2.2 บอร์ดเกมการศึกษาจอมโจรพันทนา ผู้วิจัยพบว่า ควรปรับคู่มือการเล่นให้มีความชัดเจนมากขึ้น และควรเพิ่มคู่มือแบบเรียนให้กับผู้เล่นทุกคน เพื่อให้ผู้เล่นแต่ละคนจะได้ศึกษาคู่มือแบบเรียนต่าง ๆ ได้ง่ายและละเอียดมากขึ้น

1.2.2.3 บอร์ดเกมการศึกษาต่อปากต่อกลอน ผู้วิจัยพบว่า ควรเพิ่มคำอธิบายคุณสมบัติของการ์ดพิเศษลงในการ์ดพิเศษแต่ละใบ เพื่อให้ผู้เล่นเข้าใจวิธีการเล่นง่ายขึ้น และไม่ต้องเปิดคู่มือเกมในการหาคุณสมบัติพิเศษของการ์ดอยู่บ่อย ๆ

1.2.2.4 บอร์ดเกมการศึกษาไขปริศนาตามหาแบบเรียน ผู้วิจัยพบว่า ควรเพิ่มการ์ดตัวช่วย เพื่อให้ผู้เล่นมีความสนุกสนานมากขึ้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงเพิ่มการ์ด “ใบคำ” ซึ่งเป็นการ์ดที่ใช้ใบจำนวนคำเพื่อตามหาวรรณคดีหรือวรรณกรรมตามจำนวนคำที่ผู้เล่นจับได้

2. ผลการออกแบบ พัฒนา และตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ประกอบการเรียนรู้ บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้

ในการออกแบบและพัฒนาครั้งนี้ ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาออกแบบและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ตารางที่ 8 การแสดงรายละเอียดแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้	เนื้อหา	ระยะเวลา (ชั่วโมง)
	ทดสอบก่อนเรียน	2
1	ปฐมนิเทศรายวิชา ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับแบบเรียน และความสำคัญของแบบเรียน	3
2	ประวัติความเป็นมาของแบบเรียนภาษาไทย	3
3	พัฒนาการของแบบเรียนภาษาไทยช่วงสมัยอยุธยาจนถึงรัตนโกสินทร์	6
4	แนวทางการวิเคราะห์แบบเรียนภาษาไทย และร่วมกันวิเคราะห์ อภิปรายแบบเรียนภาษาไทยโบราณ	3

ตารางที่ 8 การแสดงรายละเอียดแผนการจัดการเรียนรู้ (ต่อ)

แผนการจัดการเรียนรู้	เนื้อหา	ระยะเวลา (ชั่วโมง)
5	การศึกษาแบบเรียนภาษาไทยของกระทรวงศึกษาธิการตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ในระดับมัธยมศึกษา	6
6	แนวทางการวิเคราะห์แบบเรียนภาษาไทย และร่วมกันวิเคราะห์ อภิปรายแบบเรียนภาษาไทยปัจจุบัน และประเมินความสุขในการเรียนรู้ แบบบันทึกสะท้อนผลการเรียนรู้	3
	ทดสอบหลังเรียน	2
	ทดสอบความคงทนในการเรียนรู้	2
รวม		30

เมื่อผู้วิจัยออกแบบและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเรียบร้อยแล้ว ได้นำแผนการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ตรวจสอบความถูกต้องและความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยใช้เทคนิคการตรวจสอบความสอดคล้องกับจุดประสงค์ (Index of Item Objective Congruence : IOC) พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาทั้ง 6 แผน มีความสอดคล้อง เท่ากับ 1.00 แปลความหมายได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องกันระหว่างวัตถุประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังตารางที่ 9 ดังนี้

ตารางที่ 9 ผลรวมการตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 6 แผน เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรีโดยใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา

แผนการจัดการเรียนรู้	ผลรวมค่าเฉลี่ย IOC	ความหมาย
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1	1.00	สอดคล้อง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2	1.00	สอดคล้อง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3	1.00	สอดคล้อง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4	1.00	สอดคล้อง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5	1.00	สอดคล้อง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6	1.00	สอดคล้อง
รวม	1.00	สอดคล้อง

จากตารางที่ 9 พบว่า ผลรวมการตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 6 แผน เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ประเมินความสอดคล้องของข้อคำถาม (Item-Objective Congruence : IOC) พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 6 แผน ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรีโดยใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา มีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 แปลความหมายได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องกันระหว่างวัตถุประสงค์การเรียนรู้ สารการเรียนรู้ และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

จากการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาทั้ง 6 แผน พบว่า

- 1) ปรับสาระสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 และ 4 ให้มีความชัดเจนมากขึ้น
- 2) ปรับวัตถุประสงค์การเรียนรู้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1, 4 และ 5 ให้เหมาะสมกับเนื้อหาและเขียนอธิบายวัตถุประสงค์ให้ชัดเจนมากขึ้น
- 3) ปรับการใช้ภาษาในกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ให้ชัดเจนมากขึ้น

3. ผลการออกแบบ พัฒนา และตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ประเมินประสิทธิผลของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี ได้แก่ แบบทดสอบวัดความสามารถในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย เกณฑ์การตรวจให้คะแนน แบบประเมินความสุขในการเรียนรู้ และแบบสะท้อนผลการเรียนรู้

3.1 ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบทดสอบวัดความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย อันประกอบด้วย แบบวัดความสามารถการเรียนรู้ระหว่างเรียนในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยระหว่างทดลอง จำนวน 4 ข้อ แบบวัดความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยก่อนและหลังการทดลองจำนวน 2 ข้อ และแบบวัดความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนหลังการทดลอง 2 สัปดาห์ จำนวน 2 ข้อ พร้อมทั้งเกณฑ์การตรวจให้คะแนนโดยมีขั้นตอนในการพัฒนา ดังนี้

3.1.1 ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบวัดความสามารถการเรียนรู้ระหว่างเรียนในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยระหว่างทดลอง จำนวน 4 ข้อ โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ประเมินความสอดคล้องของข้อคำถาม (Item-Objective Congruence : IOC) พบว่า แบบวัดความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยระหว่างเรียน มีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 แปลความหมายได้ว่า แบบวัดความสามารถการเรียนรู้ระหว่างเรียนในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยระหว่างทดลองสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้

3.1.2 ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบวัดความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 3 ข้อ โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ประเมินความสอดคล้องของข้อคำถาม (Item-Objective Congruence : IOC) พบว่า แบบวัดความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยก่อนและหลังการทดลอง จำนวน 2 ข้อ มีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 แปลความหมายได้ว่า แบบวัดความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยก่อนและหลังการทดลองสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้

3.1.3 ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบวัดความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนหลังการทดลอง 2 สัปดาห์ จำนวน 2 ข้อ โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ประเมินความสอดคล้องของข้อคำถาม (Item-Objective Congruence : IOC) พบว่า แบบวัดความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนหลังการทดลอง 2 สัปดาห์ มีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 แปลความหมายได้ว่า แบบวัดความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนหลังการทดลอง 2 สัปดาห์สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้

3.1.4 ผลการตรวจสอบคุณภาพเกณฑ์การตรวจให้คะแนนแบบวัดความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ประเมินความสอดคล้องของข้อคำถาม (Item-Objective Congruence : IOC) พบว่า เกณฑ์การตรวจให้คะแนนแบบวัดความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย มีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 แปลความหมายได้ว่า เกณฑ์การตรวจให้คะแนนแบบวัดความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยสอดคล้องกับการวัดความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย

3.2 ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบประเมินความสุขในการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ประเมินความสอดคล้องของข้อคำถาม (Item-Objective Congruence: IOC) พบว่า แบบประเมินความสุขในการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย มีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 แปลความหมายได้ว่า แบบประเมินความสุขในการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยมีข้อคำถามสอดคล้องกับความสุขในการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย

3.3 ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบบันทึกสะท้อนผลการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย โดยผู้วิจัยได้ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ประเมินความสอดคล้องของข้อคำถาม (Item-Objective Congruence : IOC) พบว่า แบบบันทึกสะท้อนผลการการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย มีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 แปลความหมายได้ว่า แบบบันทึกสะท้อนผลการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยมีข้อคำถามสอดคล้องกับการสะท้อนผลการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย

ตอนที่ 3 ผลการวิจัย (Research: R₂) ทดลองใช้ (Implementation : I) สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกม การศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

การศึกษาผลการทดลองใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรีเป็นการวิจัยก่อนการทดลอง (Pre - Experimental Research) แบบการทดลองกลุ่มเดี่ยว วัดก่อนและหลังการทดลอง (The One-Group Pretest-Posttest Design) ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูล และนำเสนอตามลำดับ ดังนี้

1. เปรียบเทียบความสามารถทางการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยของ นิสิตระดับปริญญาตรี ก่อนและหลังเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา

ผู้วิจัยเปรียบเทียบคะแนนความสามารถทางการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียน ภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรี ก่อนและหลังเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา ก่อนและหลังการทดลอง โดยการคำนวณหาค่าเฉลี่ย (M) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถด้านการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการ แบบเรียนภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรีโดยสถิติทดสอบที่แบบกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent sample t-test) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังแสดงใน ตารางที่ 10

ตารางที่ 10 ผลการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถทางการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการ แบบเรียนภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรี ก่อนและหลังเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้ บอร์ดเกมการศึกษา

การทดสอบ	จำนวน นิสิต	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย (M)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน(SD)	t	p
ก่อนเรียน	27	30	9.93	1.639	39.051	.000
หลังเรียน	27	30	25.15	1.064		

จากตารางที่ 10 ผลการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถทางการเรียนรู้ในรายวิชา พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรี ก่อนและหลังเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้ บอร์ดเกมการศึกษาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาคะแนนเฉลี่ย ความสามารถด้านการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรี พบว่า หลังเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา ($M = 25.15, SD = 1.064$) สูงกว่าก่อน

การเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา ($M = 9.93, SD = 1.639$) ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้

2. เพื่อศึกษาระดับความสุขในการเรียนรู้รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา

ผู้วิจัยวิเคราะห์ระดับความสุขในการเรียนรู้รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยจากการตอบแบบประเมินความสุขในการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรี จำนวน 27 คน สามารถสรุปผลการประเมินระดับความสุขในการเรียนรู้รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา ดังแสดงในตารางที่ 11

ตารางที่ 11 ผลการวิเคราะห์ระดับความสุขในการเรียนรู้รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา

รายการประเมิน	<i>M</i>	<i>SD</i>	แปลความหมาย
องค์ประกอบด้านผู้เรียน	4.54	0.510	มากที่สุด
องค์ประกอบด้านผู้สอน	4.62	0.499	มากที่สุด
องค์ประกอบด้านมนุษยสัมพันธ์	4.65	0.528	มากที่สุด
องค์ประกอบด้านการจัดการเรียนรู้	4.66	0.486	มากที่สุด
องค์ประกอบด้านสภาพแวดล้อม	4.57	0.583	มากที่สุด
รวม	4.61	0.517	มากที่สุด

จากตารางที่ 11 พบว่า ค่าเฉลี่ยความสุขในการเรียนรู้รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา มีภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.61, SD = 0.517$) ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยองค์ประกอบความสุขในการเรียนรู้ด้านการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยความสุขในการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.66, SD = 0.486$) องค์ประกอบความสุขในการเรียนรู้ด้านมนุษยสัมพันธ์มีค่าเฉลี่ยความสุขในการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.65, SD = 0.528$) องค์ประกอบความสุขในการเรียนรู้ด้านผู้สอนมีค่าเฉลี่ยความสุขในการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.62, SD = 0.499$) องค์ประกอบความสุขในการเรียนรู้ด้านสภาพแวดล้อมมีค่าเฉลี่ยความสุขในการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.57, SD =$

0.583) และองค์ประกอบความสุขในการเรียนรู้ด้านผู้เรียนมีค่าเฉลี่ยความสุขในการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.54, SD = 0.510$) ตามลำดับ

ทั้งนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ค่าเฉลี่ยความสุขในการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาโดยแยกเป็นองค์ประกอบรายด้าน ดังนี้

ตารางที่ 12 ผลการวิเคราะห์ระดับความสุขในการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา : องค์ประกอบด้านผู้เรียน

รายการประเมิน	M	SD	แปลความหมาย
องค์ประกอบด้านผู้เรียน			
1. ข้าพเจ้าคิดว่าการเข้าห้องเรียนในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยเป็นสิ่งที่ทำให้ได้ประโยชน์อย่างมาก	4.59	.501	มากที่สุด
2. ข้าพเจ้ารู้สึกว่าการที่ครูสอนในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยมีความสำคัญต่อการเรียนรู้อย่างยิ่ง	4.56	.506	มากที่สุด
3. ข้าพเจ้าให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมเลือกเนื้อหาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยตามที่ข้าพเจ้าสนใจหรือถนัด	4.52	.509	มากที่สุด
4. ข้าพเจ้ารู้สึกมุ่งมั่นทำงานที่ได้รับมอบหมายในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยให้สำเร็จ แม้จะยากลำบากเพียงใด	4.63	.492	มากที่สุด
5. ข้าพเจ้ารู้สึกว่าการใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาช่วยเสริมสร้างความมั่นใจ และความกล้าแสดงออกให้กับข้าพเจ้ามากขึ้น	4.59	.501	มากที่สุด
6. ข้าพเจ้ารู้สึกว่าการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยมีส่วนช่วยให้ข้าพเจ้ารักและภูมิใจในตัวเองมากขึ้น	4.52	.509	มากที่สุด
7. ข้าพเจ้ารู้สึกว่าการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย มีส่วนให้ข้าพเจ้ากระตือรือร้นศึกษาค้นคว้าหา	4.41	.572	มาก

รายการประเมิน	M	SD	แปล ความหมาย
ความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยมากขึ้น			
ค่าเฉลี่ยรวมองค์ประกอบด้านผู้เรียน	4.54	0.510	มากที่สุด

จากตารางที่ 12 พบว่า นิสิตมีค่าเฉลี่ยความสุขในการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาขององค์ประกอบด้านผู้เรียน อยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.54$, $SD = 0.510$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นิสิตรู้สึกมุ่งมั่นทำงานที่ได้รับมอบหมายในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยให้สำเร็จ แม้จะยากลำบากเพียงใด อยู่ในระดับสูงที่สุด ($M = 4.63$, $SD = 0.492$) นิสิตคิดว่าการเข้าห้องเรียนในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยเป็นสิ่งที่ทำได้ประโยชน์อย่างมาก ($M = 4.59$, $SD = 0.501$) และนิสิตรู้สึกว่าการใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาช่วยเสริมสร้างความมั่นใจ และความกล้าแสดงออกให้กับข้าพเจ้ามาก ($M = 4.59$, $SD = 0.501$) อยู่ในลำดับรองลงมาตามลำดับ

ตารางที่ 13 ผลการวิเคราะห์ระดับความสุขในการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา : องค์ประกอบด้านผู้สอน

รายการประเมิน	M	SD	แปล ความหมาย
องค์ประกอบด้านผู้สอน			
8. ข้าพเจ้ารู้สึกว่าคุณสอนรัก และเมตตาต่อนิสิตอย่างเท่าเทียมกัน	4.52	.580	มากที่สุด
9. ข้าพเจ้ารู้สึกว่าคุณสอนวางตนอย่างเหมาะสมระหว่างการจัดการเรียนรู้	4.59	.501	มากที่สุด
10. ข้าพเจ้ารู้สึกว่าคุณสอนมีวิธีการสอนที่หลากหลาย ช่วยให้ข้าพเจ้าสนใจในการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยมากขึ้น	4.74	.447	มากที่สุด
11. ข้าพเจ้ารู้สึกว่าคุณสอนมีเทคนิควิธีการจูงใจกระตุ้นให้นิสิตพร้อมที่จะเรียนรู้เนื้อหาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยอยู่เสมอ	4.56	.506	มากที่สุด

รายการประเมิน	M	SD	แปล ความหมาย
12. ข้าพเจ้ารู้สึกว่าคุณสอนเลือกใช้สื่อประกอบการสอนที่ช่วยให้ บทเรียนสนุก และเข้าใจเนื้อหาในรายวิชาพัฒนาการ แบบเรียนภาษาไทยได้ง่ายขึ้น	4.70	.465	มากที่สุด
13. ข้าพเจ้ารู้สึกว่าคุณสอนมีส่วนช่วยแนะนำและส่งเสริมการ เรียนรู้ให้นิสิตพัฒนาตนเอง	4.63	.492	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมองค์ประกอบด้านผู้สอน	4.62	0.499	มากที่สุด

จากตารางที่ 13 พบว่า นิสิตมีค่าเฉลี่ยความสุขในการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้อัตโนมัติการศึกษาคำประกอบด้านผู้สอน อยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.62$, $SD = 0.499$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นิสิตรู้สึกว่าคุณสอนมีวิธีการสอนที่หลากหลายช่วยให้ นิสิตสนใจในการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยมากขึ้นอยู่ในระดับสูงที่สุด ($M = 4.74$, $SD = 0.447$) นิสิตรู้สึกว่าคุณสอนเลือกใช้สื่อประกอบการสอนที่ช่วยให้บทเรียนสนุก และเข้าใจเนื้อหาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยได้ง่ายขึ้น ($M = 4.70$, $SD = 0.465$) และนิสิตรู้สึกว่าคุณสอนมีส่วนช่วยแนะนำและส่งเสริมการเรียนรู้ให้นิสิตพัฒนาตนเอง รู้สึกว่าคุณสอนมีส่วนช่วยแนะนำและส่งเสริมการเรียนรู้ให้นิสิตพัฒนาตนเอง ($M = 4.63$, $SD = 0.492$) อยู่ในลำดับรองลงมาตามลำดับ

ตารางที่ 14 ผลการวิเคราะห์ระดับความสุขในการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้อัตโนมัติการศึกษา : องค์ประกอบด้านมนุษยสัมพันธ์

รายการประเมิน	M	SD	แปล ความหมาย
องค์ประกอบด้านมนุษยสัมพันธ์			
14. ข้าพเจ้าคิดว่าความสำเร็จในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียน ภาษาไทยเกิดจากทุกคนต้องร่วมมือกัน	4.74	.526	มากที่สุด
15. ข้าพเจ้ารู้สึกว่าได้แสดงออกถึงบทบาทในการเป็นผู้นำ และ ผู้ตามที่ดี ช่วยเหลือผู้อื่นตามกำลังความสามารถจากการ เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้อัตโนมัติ การศึกษาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย	4.56	.577	มากที่สุด

รายการประเมิน	M	SD	แปล ความหมาย
16. ข้าพเจ้ารู้สึกว่าการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้ออร์ดิเกมการศึกษาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยช่วยให้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนมากขึ้น	4.78	.424	มากที่สุด
17. ข้าพเจ้ารู้สึกว่าการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้ออร์ดิเกมการศึกษาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยช่วยให้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนมากขึ้น	4.70	.465	มากที่สุด
18. ข้าพเจ้ารู้สึกว่าการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้ออร์ดิเกมการศึกษาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยมีส่วนช่วยให้ข้าพเจ้ายอมรับความสามารถ หรือ ความแตกต่างของเพื่อนมากขึ้น	4.59	.572	มากที่สุด
19. ข้าพเจ้ารู้สึกว่าการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้ออร์ดิเกมการศึกษาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยมีส่วนช่วยให้ข้าพเจ้าได้รับการยอมรับจากเพื่อน และครูผู้สอนมากขึ้น	4.52	.580	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมองค์ประกอบด้านมนุษยสัมพันธ์	4.65	0.528	มากที่สุด

จากตารางที่ 14 พบว่า นิสิตมีค่าเฉลี่ยความสุขในการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ออร์ดิเกมการศึกษาองค์ประกอบด้านมนุษยสัมพันธ์ อยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.65$, $SD = 0.528$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นิสิตรู้สึกว่าการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้ออร์ดิเกมการศึกษาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยช่วยให้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนมากขึ้นอยู่ในระดับสูงที่สุด ($M = 4.78$, $SD = 0.424$) นิสิตคิดว่าความสำเร็จในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยเกิดจากทุกคนต้องร่วมมือกัน ($M = 4.74$, $SD = 0.526$) และนิสิตรู้สึกว่าการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้ออร์ดิเกมการศึกษาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยช่วยให้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนมากขึ้น ($M = 4.70$, $SD = 0.465$) อยู่ในลำดับรองลงมาตามลำดับ

ตารางที่ 15 ผลการวิเคราะห์ระดับความสุขในการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อ
สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา : องค์ประกอบด้านการจัดการเรียนรู้

รายการประเมิน	<i>M</i>	<i>SD</i>	แปล ความหมาย
องค์ประกอบด้านการจัดการเรียนรู้			
20. ข้าพเจ้ารู้สึกสนุกในการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย	4.78	.424	มากที่สุด
21. ข้าพเจ้ารู้สึกตื่นเต้นที่ได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย	4.63	.492	มากที่สุด
22. ข้าพเจ้ารู้สึกว่าการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในรายวิชาพัฒนาแบบเรียนภาษาไทยทำให้ข้าพเจ้าอยากเรียนรายวิชานี้มากขึ้น	4.63	.565	มากที่สุด
23. ข้าพเจ้ารู้สึกว่าการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในรายวิชาพัฒนาแบบเรียนภาษาไทย ช่วยให้ข้าพเจ้าคิดวิเคราะห์สิ่งต่าง ๆ ได้ดีขึ้น	4.74	.447	มากที่สุด
24. ข้าพเจ้ารู้สึกว่าการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในรายวิชาพัฒนาแบบเรียนภาษาไทย ช่วยให้ข้าพเจ้ารู้จักวางแผน และแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้ดีขึ้น	4.44	.506	มาก
25. ข้าพเจ้าคิดว่ารายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในอนาคตได้	4.81	.396	มากที่สุด
26. ข้าพเจ้ารู้สึกว่าการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมสามารถช่วยให้ข้าพเจ้าเรียนรู้และเชื่อมโยงเนื้อหา และความเป็นไปของสังคมได้	4.59	.501	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมองค์ประกอบด้านการจัดการเรียนรู้	4.66	0.486	มากที่สุด

จากตารางที่ 15 พบว่า นิสิตมีค่าเฉลี่ยความสุขในการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาองค์ประกอบด้านการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.66$, $SD = 0.486$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นิสิตคิดว่ารายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในอนาคตได้อยู่ในระดับสูงที่สุด ($M = 4.81$, $SD = 0.396$) นิสิต

รู้สึกสนุกในการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย ($M = 4.78, SD = 0.424$) และนิสิตรู้สึกว่าการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย ช่วยให้ข้าพเจ้าคิดวิเคราะห์สิ่งต่าง ๆ ได้ดีขึ้น ($M = 4.74, SD = 0.447$) อยู่ในลำดับรองลงมาตามลำดับ

**ตารางที่ 16 ผลการวิเคราะห์ระดับความสุขในการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อ
สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา : องค์ประกอบด้านสภาพแวดล้อม**

รายการประเมิน	M	SD	แปล ความหมาย
องค์ประกอบด้านสภาพแวดล้อม			
27. ข้าพเจ้ารู้สึกว่าการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยช่วยให้บรรยากาศการเรียนรู้ผ่อนคลายไม่ตึงเครียด	4.67	.555	มากที่สุด
28. ข้าพเจ้ารู้สึกว่าการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยมีส่วนช่วย หรือส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ในห้องเรียนดีขึ้น	4.59	.572	มากที่สุด
29. ข้าพเจ้ารู้สึกว่าการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยมีส่วนช่วยให้ข้าพเจ้าปรับตัวการเรียนรู้ในชั้นเรียนได้ดีขึ้น	4.59	.501	มากที่สุด
30. ข้าพเจ้ารู้สึกว่าการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยทำให้ข้าพเจ้าชอบร่วมกิจกรรม แสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ต่อตนเอง และส่วนรวม	4.44	.698	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมองค์ประกอบด้านสภาพแวดล้อม	4.57	0.583	มากที่สุด

จากตารางที่ 16 พบว่า นิสิตมีค่าเฉลี่ยความสุขในการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาองค์ประกอบด้านสภาพแวดล้อม อยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.57, SD = 0.583$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นิสิตคิดว่ารู้สึกว่าการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยช่วยให้บรรยากาศการเรียนรู้ผ่อนคลาย ไม่ตึงเครียดอยู่ในระดับสูงที่สุด ($M = 4.67, SD = 0.555$) นิสิตรู้สึกว่า การเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยมีส่วนช่วยให้ข้าพเจ้าปรับตัวการเรียนรู้ในชั้นเรียนได้ดีขึ้น ($M = 4.59, SD = 0.501$) นิสิตรู้สึกว่า การเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยมีส่วนช่วย หรือส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ในห้องเรียนดีขึ้น ($M = 4.59, SD = 0.572$) และนิสิตรู้สึกว่า รู้สึกว่าการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยทำให้ข้าพเจ้าชอบร่วมกิจกรรม แสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ต่อตนเอง และส่วนรวม ($M = 4.44, SD = 0.698$) อยู่ในลำดับรองลงมาตามลำดับ

ตอนที่ 4 ผลการพัฒนา (Development: D₂) ประเมินประสิทธิภาพ (Evaluation) สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

การศึกษาผลการประเมินประสิทธิภาพสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี โดยผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูล และนำเสนอตามลำดับ ดังนี้

1. ผลการประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

ผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้มาคำนวณค่าเฉลี่ย (M) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และหาค่าประสิทธิภาพ E1 จากการทำแบบทดสอบระหว่างเรียน และคะแนนจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน มาคำนวณค่าประสิทธิภาพ E2 โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ตารางที่ 17 ผลการหาประสิทธิภาพสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถ
การเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้
สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

การทดสอบ	จำนวนนิสิต	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย (<i>M</i>)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน(<i>SD</i>)	ประสิทธิภาพ
กระบวนการ	27	60	50.89	2.118	84.81
ผลลัพธ์	27	30	25.15	1.063	83.83

จากตารางที่ 17 พบว่า ประสิทธิภาพสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริม
ความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับ
นิสิตระดับปริญญาตรี จำนวน 27 คน ทำแบบทดสอบระหว่างเรียนได้คะแนนเฉลี่ย (*M*) เท่ากับ 50.89
จากคะแนนเต็ม 60 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 84.81 และสามารถทำแบบทดสอบหลังเรียนได้คะแนน
เฉลี่ย (*M*) เท่ากับ 25.15 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83.83 แสดงว่า ประสิทธิภาพ
สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียน
ภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรีที่นำไปทดลองนี้มีประสิทธิภาพ
เท่ากับ 84.81/83.83

2. ผลการศึกษาความคงทนการเรียนรู้รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยของนิสิต
ระดับปริญญาตรีหลังเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา

ผู้วิจัยศึกษาความคงทนในการเรียนรู้รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยของนิสิต
ระดับปริญญาตรีหลังเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา ที่ได้จากการทำแบบวัด
ความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย หลังจากทดลองแล้ว 2 สัปดาห์
โดยการคำนวณหาค่าเฉลี่ย (*M*) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (*SD*) และวิเคราะห์ความแตกต่างของ
ค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถทางการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยของนิสิตระดับ
ปริญญาตรีโดยสถิติทดสอบที แบบกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent sample t-test)
ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังแสดงในตารางที่ 18

ตารางที่ 18 ผลการศึกษาความคงทนในการเรียนรู้รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยของ
 นิสิตระดับปริญญาตรีหลังเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา

การทดสอบ	จำนวน นิสิต	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย (<i>M</i>)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน(<i>SD</i>)	t	p
หลังเรียน	27	30	25.15	1.064	2.702	.012
ความคงทน	27	30	25.86	1.322		

จากตารางที่ 18 ผลการศึกษาความคงทนในการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรี เพื่อทดสอบความสามารถทางการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรีหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา หลังการทดสอบด้วยแบบวัดความสามารถด้านการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยแบบคู่ขนาน หลังเรียนโดยเว้นระยะห่าง 2 สัปดาห์ พบว่า คะแนนความสามารถด้านการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรีไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาคะแนนเฉลี่ยความสามารถด้านการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรีพบว่า คะแนนความคงทนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา ($M = 25.86, SD = 1.322$) สูงกว่าก่อนจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา ($M = 25.15, SD = 1.064$) แสดงให้เห็นว่าสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษามีส่วนช่วยให้ นิสิตมีความคงทนในการเรียนรู้ได้ยาวนานขึ้น

3. ผลการวิเคราะห์แบบบันทึกสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflective Journal) ของนิสิตปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้

ผู้วิจัยได้รวบรวมความคิดเห็นหลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา โดยให้นิสิตจำนวน 27 คน เขียนบันทึกสะท้อนผลการเรียนรู้ พบว่า นิสิตได้สะท้อนความคิดเห็นที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในแต่ละประเด็น ดังต่อไปนี้

ประเด็นที่ 1 นิสิตคิดว่าการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาช่วยส่งเสริมให้นิสิตมีความรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยหรือไม่ อย่างไร

จากการตรวจสอบแบบบันทึกสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflective Journal) พบว่า นิสิตที่เป็นกลุ่มตัวอย่างได้แสดงความคิดเห็นในประเด็นนี้ว่า การเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา มีส่วนช่วยส่งเสริมความรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย เนื่องจากสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาได้สอดแทรกเนื้อหาวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยลงในบอร์ดเกมการศึกษา ทั้ง 4 เกม ได้แก่ 1) บอร์ดเกมการศึกษาแม่มณี 2) บอร์ดเกมการศึกษาจอมโจรพันหน้า

3) บอร์ดเกมการศึกษาต่อปากต่อกลอน และ 4) บอร์ดเกมการศึกษาไขปริศนาตามหาแบบเรียน ช่วยให้มนิสิตได้รับความรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยผ่านการเล่นเกม จะเห็นว่าเมื่อนิสิตได้เล่นบอร์ดเกมการศึกษาดังกล่าวจึงช่วยให้มนิสิตเกิดการเรียนรู้ผ่านเกมนั้น ๆ เพราะเกมแต่ละเกมช่วยให้มนิสิตเกิดความสุขสนุกสนาน รู้สึกท้าทาย อยุากที่จะเอาชนะเพื่อน จึงทำให้นิสิตศึกษาและทำความเข้าใจเนื้อหาของเกมนั้นอันมีส่วนช่วยให้มนิสิตเกิดการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยด้วยตนเอง และจำเนื้อหาที่เรียนได้มากขึ้น ดังตัวอย่างความคิดเห็นต่อไปนี้

“ช่วยส่งเสริม เพราะว่า บอร์ดเกมการศึกษาจัดเป็นสื่อที่อยู่กึ่งกลางระหว่างเกมกับความรู้ ซึ่งนั่นทำให้นิสิตรู้สึกสนุกและผ่อนคลายไปพร้อมกับการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น ทำให้นิสิตมีความรู้ในวิชาการเรียนพัฒนาการแบบเรียนไทยมากขึ้น”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 2

“มีส่วนช่วย เพราะสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา มีการสรุปเนื้อหาของบทเรียนมาแล้ว ทำให้นิสิตเข้าใจเนื้อหาองค์รวม และรายละเอียดต่าง ๆ ของพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยในแต่ละประเด็นได้ดีขึ้น”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 4

“การเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษา ช่วยส่งเสริมให้มีความรู้ในรายวิชานี้ เนื่องจากบอร์ดเกมการศึกษาทำให้ข้าพเจ้าจับประเด็นและเชื่อมโยงข้อมูลได้เร็วขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยในเรื่องการจดจำข้อมูลได้มากยิ่งขึ้นอีกด้วย”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 5

“ช่วยส่งเสริม เนื่องจากบอร์ดเกมการศึกษาเป็นการทบทวนความรู้เดิมโดยต้องนำความรู้และประสบการณ์ที่เคยได้รับมาใช้ในการทำกิจกรรม และเป็นการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างผู้ทำกิจกรรมด้วยกันเอง จึงทำให้นิสิตได้รับความรู้ในเรื่องต่าง ๆ โดยที่ไม่รู้ตัว”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 7

“การเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาช่วยส่งเสริมความรู้ในรายวิชานี้อย่างยิ่ง เพราะบอร์ดเกมการศึกษาสามารถเป็นได้ทั้งสื่อการเรียนรู้เนื้อหาโดยรวมในรายวิชาก่อนล่วงหน้า ทำให้นิสิตเข้าใจและเกิดความคิดรวบยอดในแต่ละเรื่องได้ดียิ่งขึ้น ในขณะที่เดียวกันเมื่อนำบอร์ดเกมการศึกษาดังกล่าวที่เคยเล่นไปแล้วมาเล่นอีกรอบ ก็ช่วยให้มนิสิตได้ทบทวนเนื้อหาที่เคยเรียนรู้ไปแล้ว จึงช่วยให้มนิสิตเกิดความเข้าใจเนื้อหาของบทเรียนได้ดีขึ้นมากขึ้น”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 15

“ข้าพเจ้าคิดว่าบอร์ดเกมการศึกษาช่วยเสริมการเรียนรู้ของข้าพเจ้าให้ดียิ่งขึ้น เพราะสนุกไปกับการเรียน ได้คิด ได้สนทนากับเพื่อน ๆ ได้ร่วมกันวิเคราะห์ ร่วมกันแสดงความคิดเห็น ทำให้อยากที่จะเรียนรู้มากกว่าการนั่งฟังอาจารย์สอนแบบปกติ ข้าพเจ้าคิดว่าบอร์ดเกมการศึกษาที่สามารถจับต้องได้นี้ ช่วยเพิ่มความความสามารถในการจดจำเนื้อหาแบบเรียนได้มากขึ้น”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 21

ประเด็นที่ 2 นิสิตมีความรู้สึกอย่างไร เมื่อได้รับการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา

จากการตรวจสอบแบบบันทึกสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflective Journal) พบว่านิสิตที่เป็นกลุ่มตัวอย่างได้แสดงความคิดเห็นในประเด็นนี้ว่า การเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา มีความรู้สึกเชิงบวกต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา เนื่องจากการเรียนรู้ดังกล่าว ช่วยกระตุ้นให้นิสิตเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ เพราะสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเป็นสื่อที่ช่วยลดความตึงเครียดในการเรียน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างนิสิตกับนิสิต และนิสิตกับผู้สอนได้ดี เปิดโอกาสให้นิสิตเป็นผู้ลงมือเล่นและมีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเอง ตลอดจนสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเป็นสื่อการเรียนรู้ที่แตกต่างไปจากการเรียนรู้ในรูปแบบเดิม จึงทำให้นิสิตเกิดความรู้สึกสนุกสนานในการเรียนรู้ดังกล่าว ดังตัวอย่างความคิดเห็นต่อไปนี้

“ตื่นเต้น ตั่งตาคอยทุกครั้ง เพราะเป็นสิ่งแปลกใหม่ ลดความเครียดจากการเรียน ช่วยให้การเรียนรู้ง่ายขึ้น”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 8

“การเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเป็นการเรียนรู้ที่มีความแปลกใหม่ เกมแต่ละเกมที่ผู้สอนนำมาให้เล่นมีความแตกต่างกัน ตลอดจนสามารถพลิกแพลงการเล่นได้อีกหลายแบบ ทำให้รู้สึกสนุกในการเรียนรู้และไม่น่าเบื่อ”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 12

“สนุกค่ะ เพราะได้ทำกิจกรรมกับเพื่อน ได้ลองทำกิจกรรมใหม่ ๆ เปิดโลกการศึกษา รูปแบบใหม่ที่ไม่ใช่แค่การฟังบรรยายในชั้นเรียน”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 13

“นิสิตรู้สึกสนุกเมื่อได้ใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา เพราะนอกจากบอร์ดเกมจะช่วยให้นิสิตได้รับความรู้และความสนุกสนานแล้ว ยังทำให้นิสิตได้สร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนและอาจารย์ผู้สอนอีกด้วย”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 19

“ข้าพเจ้ารู้สึกสนใจเสมอ และกระตือรือร้นที่จะเล่นบอร์ดเกมแบบเรียนนี้ ยิ่งอยากจะชนะในเกมก็ยิ่งสนใจว่าคำตอบที่ถูกต้องคืออะไร เนื้อหาที่ถูกต้องคืออะไร จึงทำให้จำเนื้อหาไปได้ในตัวโดยไม่ต้องท่องจำ”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 21

ประเด็นที่ 3 นิสิตคิดว่าการใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษานอกจากจะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับนิสิตแล้ว ยังช่วยเกิดประโยชน์ต่อนิสิต หรือมีประโยชน์ต่อนิสิตอย่างไร

จากการตรวจสอบแบบบันทึกสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflective Journal) พบว่า นิสิตที่เป็นกลุ่มตัวอย่างได้แสดงความคิดเห็นในประเด็นนี้ว่า การใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาช่วยพัฒนาความสามารถด้านการคิดเชิงกลยุทธ์ให้กับนิสิต เนื่องจากนิสิตต้องรู้จักวางแผน วิเคราะห์ ยืดหยุ่นหาวิธีการ หรือพลิกแพลงสถานการณ์ในเกมเพื่อให้ตนเองเป็นผู้ชนะในขณะเดียวกัน สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษายังช่วยให้นิสิตเกิดความสามารถในด้านการสื่อสาร ฝึกทักษะการพูด การแสดงความคิดเห็น และการโน้มน้าวใจให้กับนิสิตเป็นอย่างดี อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ที่ดีในการเรียนรู้ให้กับนิสิตอีกทางหนึ่ง นอกจากนี้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษายังช่วยให้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ให้กับนิสิต ทั้งนี้เพื่อเตรียมความพร้อมในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู และเกิดประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนของนิสิตในอนาคต ดังตัวอย่างความคิดเห็นต่อไปนี้

“ทำให้นิสิตกล้าตัดสินใจ กล้าแสดงความคิดเห็น สื่อสารกับเพื่อนได้ง่ายขึ้น ทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมได้ดีขึ้น”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 4

“สามารถใช้สื่อการเรียนรู้นี้ ในการฝึกให้เป็นคนช่างสังเกต วิเคราะห์สถานการณ์ และรู้จักประยุกต์ความรู้ ประสบการณ์ต่าง ๆ มาใช้แก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 7

“ได้รับเทคนิคหรือรูปแบบการเรียนรู้แบบใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม ในฐานะนิสิตครูสามารถนำวิธีเหล่านี้ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนในอนาคตได้ เนื่องจากสื่อการเรียนรู้ดังกล่าวช่วยกระตุ้นนิสิตให้เกิดการอยากเรียนรู้ และทำให้วิชาที่ยาก เข้าใจง่าย น่าสนใจ สนุกสนานในการเรียนรู้”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 13

“มีความรู้เปิดกว้างเรื่องบอร์ดเกมการศึกษา อาจารย์ทำให้เห็นว่า การจัดการเรียนการสอนที่ดีเป็นอย่างไร และทำให้รักในวิชานี้โดยที่ไม่รู้ตัว”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 14

“สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาทำให้เกิดการเรียนรู้ที่เป็นไปอย่างสนุกสนาน เพราะได้สร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน เกิดทักษะการโน้มน้าว การคิดวิเคราะห์ และเชื่อมโยงความรู้เกี่ยวกับบทเรียนจากที่เป็นเรื่องยากให้เข้าใจได้มากขึ้น อีกทั้งยังสามารถนำแนวการทำสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาไปใช้ในการทำสื่อการเรียนรู้ในอนาคตได้”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 17

“การใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา ทำให้นิสิตได้รับความรู้จากการกระทำซ้ำ การคิดวิเคราะห์ และการวางแผนกลยุทธ์ในบอร์ดเกม และทำให้นิสิตได้พัฒนาทักษะการคิด ทักษะการสื่อสาร และทักษะการแก้ปัญหาของตัวเอง นอกจากนี้ยังทำให้นิสิตมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน และอาจารย์ผู้สอนอีกด้วย”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 19

“สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา ช่วยให้เกิดประโยชน์ในการพัฒนาทักษะต่าง ๆ ของนิสิตดังต่อไปนี้

- พัฒนาทักษะการคิด เพราะบอร์ดเกมการศึกษาช่วยกระตุ้นให้นิสิตได้คิดอย่างละเอียดรอบคอบและคิดอย่างมีเหตุผล ซึ่งสามารถนำไปใช้ในการดำเนินชีวิตได้
- พัฒนาทักษะการสื่อสาร เพราะบอร์ดเกมการศึกษาช่วยให้นิสิตได้สื่อสารและมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น ได้ฝึกการใช้ภาษาและการพูดโน้มน้าวใจผู้อื่น
- พัฒนาทักษะการแก้ปัญหา เพราะบอร์ดเกมช่วยการศึกษาให้นิสิตได้ฝึกแก้ปัญหาและอุปสรรคภายใต้ระยะเวลาที่กำหนด”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 23

4. ผลการวิเคราะห์ปัญหาและอุปสรรคการใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้

ด้านคู่มือการเล่น เนื่องจากนิสิตบางคนไม่เคยเล่นบอร์ดเกมมาก่อน เมื่ออ่านกฎ กติกา รายละเอียดวิธีการเล่นสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา จึงทำให้ไม่เข้าใจวิธีการเล่นดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยต้องอธิบายกฎ กติกา ในการเล่นเกมขึ้นอีกครั้ง พร้อมทั้งกระตุ้นให้นิสิตลองเล่นเกมขึ้นก่อน จึงทำให้นิสิตคุ้นเคยและเริ่มสนุกกับการเรียนรู้

ข้อแก้ไข ผู้วิจัยได้จัดทำวีดิทัศน์เพื่ออธิบาย กฎ กติกา ของเกม เพื่อให้สะดวกและง่ายต่อการนำสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษานี้ไปใช้

5. ผลการวิเคราะห์การนำสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้ ไปขยายผล (Transportability)

ผู้วิจัยได้นำสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปใช้ขยายผลการศึกษา โดยมีอาจารย์ประจำวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย สาขาวิชาภาษาไทย ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม เป็นผู้ให้ความอนุเคราะห์การขยายผล ร่วมกับนิสิตสาขาวิชาภาษาไทย ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จำนวน 53 คน โดยมีรายละเอียดผลการวิเคราะห์ดังนี้

5.1 ผลการสอบถามอาจารย์ผู้สอนเกี่ยวกับการใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและมีความสุขในการเรียนรู้ สรุปผลได้ดังนี้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษามีส่วนช่วยส่งเสริมให้นิสิตมีความรู้ในรายวิชาได้ ทั้งนี้ผู้สอนได้นำสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาดังกล่าวไปใช้หลังการสอนโดยการบรรยายและการนำเสนองาน เพื่อเป็นทบทวนเนื้อหาและทดสอบความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียน ผู้สอนพบว่า นิสิตสามารถเข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้น และสามารถจดจำเนื้อหาในรายวิชาได้ดีขึ้น จากการสังเกตการณ์การเรียนรู้ดังกล่าว ผู้สอนพบว่า นิสิตรู้สึกสนุกสนานเมื่อได้เล่นบอร์ดเกม และดูมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันเพิ่มขึ้น อาจเพราะบอร์ดเกมมีลักษณะของเกมการแข่งขันที่เร้าความสนใจและการชิงไหวชิงพริบ อีกทั้งนิสิตยังขอให้ผู้สอนนำรูปแบบการเรียนรู้บอร์ดเกมมาใช้ในคาบต่าง ๆ อีก

นอกจากนี้การเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษายังช่วยเสริมสร้างทักษะด้านต่าง ๆ นอกเหนือจากการเรียนรู้เนื้อหาในบทเรียน ดังนี้

(1) การยอมรับและเคารพกฎกติกา เพราะในการเล่นบอร์ดเกม ผู้เล่นต้องเคารพกฎกติกาเป็นการฝึกให้รู้จักการอยู่ร่วมกับผู้อื่นภายใต้การรักษากฎร่วมกัน

(2) ทักษะการทำงานเป็นทีม การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เพราะในขณะที่เล่นเกม นิสิตต้องช่วยกันระดมความคิดและวางแผนเพื่อให้ทีมของตนชนะ พร้อมทั้งต้องช่วยกันรวบรวมความรู้มาใช้แก้ปัญหาในเกม

(3) ทักษะการสื่อสารและการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้าง ถึงแม้จะเป็นการแข่งขันที่มีฝ่ายแพ้หรือชนะ แต่เมื่อจบการเล่นแต่ละครั้ง นิสิตจะมีการพูดคุยแลกเปลี่ยนกันถึงกลยุทธ์หรือเทคนิคในการเล่น

(4) ทักษะการแก้ปัญหา เมื่อเผชิญปัญหาหรือความท้าทายของเกม นิสิตต้องหาทางแก้ปัญหาโดยรวบรวมความรู้หรือใช้กลยุทธ์ต่าง ๆ ในการแก้ไขปัญหาก็กำลังเผชิญแม้จะเป็นเกม แต่ก็สะท้อนให้เห็นว่าตนเองนั้นมีความรู้เพียงพอหรือขาดความรู้ในเรื่องใด และต้องไปทบทวนเพิ่มเติม

ปัญหาและอุปสรรคในการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา ผู้สอนพบว่า การนำบอร์ดเกมการศึกษามาใช้อาจมีข้อจำกัดเรื่องการบริหารจัดการเวลาในการเล่น และการให้ข้อเสนอแนะหรือการควบคุมการเล่นอาจทำได้ยาก หากมีผู้สอนเพียงคนเดียว เนื่องจากนิสิตในชั้นเรียนมีจำนวนมาก ทั้งนี้ผู้สอนอาจเชิญผู้ร่วมสอนอีกท่านเข้ามาช่วยดูแลนิสิต เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว

5.2 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและความสุขในการเรียนรู้ สรุปผลได้ดังนี้

ตารางที่ 19 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้

รายการประเมิน	<i>M</i>	<i>SD</i>	แปลความหมาย
ด้านเนื้อหาสาระ			
1. สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษามีเนื้อหาสอดคล้องกับบทเรียนของนิสิต	4.49	0.576	มาก
2. สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษามีส่วนช่วยทำให้เนื้อหาในบทเรียนเข้าใจง่าย และชัดเจนขึ้น	4.57	0.605	มากที่สุด

ตารางที่ 19 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้ (ต่อ)

รายการประเมิน	M	SD	แปล ความหมาย
3. สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาช่วยส่งเสริมให้นิสิตเข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้น	4.51	0.505	มากที่สุด
4. สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษามีส่วนช่วยทบทวนความรู้และประสบการณ์เดิมให้กับนิสิต	4.47	0.575	มาก
ด้านรูปแบบของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา			
5. สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษามีความน่าสนใจ	4.64	0.591	มากที่สุด
6. สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษามีภาพประกอบ ตัวอักษร และสี น่าสนใจ ช่วยกระตุ้นความสนใจของนิสิตได้	4.55	0.607	มากที่สุด
7. สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษามีการอธิบาย ขั้นตอนวิธีการเล่นกฎ กติกา อย่างเป็นลำดับและชัดเจน	4.51	0.639	มากที่สุด
8. สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาทำท่ายความสามารถและเร้าความสนใจให้นิสิตอยากเรียนรู้เนื้อหาในบทเรียนมากขึ้น	4.55	0.574	มากที่สุด
9. สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาช่วยให้นิสิตมีความสนุกในการเรียนรู้มากขึ้น	4.62	0.596	มากที่สุด
ด้านประโยชน์ของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา			
10. สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาช่วยให้นิสิตกล้าแสดงความคิดเห็น และกล้าตัดสินใจมากขึ้น	4.49	0.724	มากที่สุด
11. สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาช่วยกระตุ้นให้นิสิตเกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์มากขึ้น	4.45	0.637	มากที่สุด
12. สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างนิสิตกับเพื่อน และนิสิตกับครูได้ดีขึ้น	4.53	0.723	มากที่สุด
13. สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาช่วยสร้างทัศนคติที่ดีในการเรียนรู้รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยมากขึ้น	4.51	0.699	มากที่สุด

ตารางที่ 19 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้ (ต่อ)

รายการประเมิน	M	SD	แปล ความหมาย
14. สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเป็นต้นแบบหรือแนวทาง ในการพัฒนาวิชาชีพของนิสิตในอนาคตได้	4.53	0.575	มากที่สุด
รวม	4.53	0.613	มากที่สุด

จากตารางที่ 19 พบว่า นิสิตมีความพึงพอใจสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อ ส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้ ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.53$, $SD = 0.613$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า นิสิต มีความพึงพอใจด้านสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษามีความน่าสนใจในระดับมากที่สุด ($M = 4.64$, $SD = 0.591$) รองลงมา ได้แก่ สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาช่วยให้นิสิตมีความสุขในการเรียนรู้ มากขึ้น ($M = 4.62$, $SD = 0.596$) สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาทำลายความสามารถ และเร้าความสนใจให้นิสิตอยากเรียนรู้เนื้อหาในบทเรียนมากขึ้น ($M = 4.55$, $SD = 0.574$) และสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษามีภาพประกอบ ตัวอักษร และสี น่าสนใจ ช่วยกระตุ้น ความสนใจของนิสิตได้ ($M = 4.55$, $SD = 0.607$) ตามลำดับ

จากผลการวิเคราะห์การนำสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถ การเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้ ไปขยายผล (Transportability) ดังกล่าว แสดงให้เห็นว่า สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาที่นำไปขยายผล ช่วยส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขใน การเรียนรู้ให้กับนิสิตได้เช่นเดียวกัน

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี” มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาและประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรี ก่อนและหลังเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา 3) เพื่อศึกษาระดับความสุขในการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา

การวิจัยในครั้งนี้ได้สร้างรูปแบบการเรียนรู้ตามกระบวนการ 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research: R₁) คือ การศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis : A) เกี่ยวกับสภาพการจัดการเรียนรู้ พฤติกรรมของผู้เรียนในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และศึกษาแนวคิดสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development: D₁) คือ การออกแบบและพัฒนา (Design and Development : D & D) สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research: R₂) คือ การทดลองใช้ (Implementation : I) สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี และขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development: D₂) คือ การประเมินประสิทธิภาพ (Evaluation) สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นิสิตคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ หลักสูตรการศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา ทศ 313 พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 27 คน ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ ตัวแปรอิสระ (Independent Variables) ได้แก่ สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา และตัวแปรตาม (Dependent Variables) ได้แก่ 1) ความสามารถในการเรียนรู้ในรายวิชา

พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรี และ 2) ความสุขในการเรียนรู้รายวิชา พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรี ทั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดแบบแผนในการทดลอง แบบการวิจัยก่อนการทดลอง (Pre - Experimental Designs) ซึ่งดำเนินการทดลองแบบกลุ่มตัวอย่าง เดียว มีการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง (The One Group Pretest – Posttest Design) ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองด้วยการใช้รูปแบบการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้สร้าง และพัฒนาขึ้น

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองเป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง รวม 24 ชั่วโมง และทดสอบก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และเว้นระยะ 2 สัปดาห์หลังการทดลอง อีก 6 ชั่วโมง รวมเป็น 30 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดความสามารถในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย เกณฑ์การตรวจให้คะแนน แบบประเมินความสุขในการเรียนรู้ และแบบบันทึกสะท้อนผลการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (M) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) สถิติที่แบบไม่อิสระ (t-test dependent) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เมื่อเสร็จสิ้นการทดลองผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะได้ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

ผลการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี สามารถสรุปผลการวิจัย ได้ดังนี้

ผลการวิเคราะห์เชิงปริมาณ

1. ผลการหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรีที่นำไปทดลองนี้มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.81/83.83 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 แสดงว่าสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมศึกษามีประสิทธิภาพเป็นที่ยอมรับได้

2. ผลการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถด้านการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรี ก่อนและหลังเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา พบว่าคะแนนเฉลี่ยความสามารถด้านการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรี หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้

3. ผลการศึกษาระดับความสุขในการเรียนรู้รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา พบว่า นิสิตมีค่าเฉลี่ยความสุขในการเรียนรู้รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้

บอร์ดเกมการศึกษาในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.61$, $SD = 0.517$) ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้

ผลการวิเคราะห์เชิงคุณภาพ

จากการวิเคราะห์แบบบันทึกสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflective Journal) ของนิสิตที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง พบว่า 1) สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาช่วยกระตุ้นและส่งเสริมการเรียนรู้รายวิชา พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย ทั้งก่อนการเรียนรู้ ระหว่างการเรียนรู้ และหลังการเรียนรู้ 2) สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาทำให้นิสิตมีความสุขในการเรียนรู้ เนื่องจากทำให้ห้องเรียนมีบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน เป็นกันเอง และไม่ตึงเครียด อีกทั้งการเรียนรู้ดังกล่าวยังช่วยพัฒนาความสามารถ ทักษะต่าง ๆ ให้กับนิสิต ตลอดจนเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาให้กับนิสิตในอนาคตได้

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรีนี้มีประสิทธิภาพเท่ากับ $84.81/83.83$ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ $80/80$ จากผลการวิจัยดังกล่าว ผู้วิจัยพบว่า

สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษามีประสิทธิภาพในการส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยเนื่องจากสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาได้นำแนวคิดกระบวนการของวิธีระบบ (System Approach) มาใช้ในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาโดยมีกระบวนการพัฒนา ดังนี้ 1) การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน 2) การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ 3) การเชื่อมโยงเนื้อหาสู่บอร์ดเกมการศึกษา 4) การสร้างบอร์ดเกมต้นแบบการเรียนรู้ 5) การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ 6) การกำหนดแนวทางการวัดและประเมินผล ส่งผลให้ผู้วิจัยสามารถพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาได้อย่างเป็นลำดับขั้นตอนที่ชัดเจน สอดคล้องกับแนวคิดของ ฐาปนีย์ ธรรมเมธา (2557) ที่กล่าวว่า การจัดระบบเป็นกระบวนการในการกำหนดขั้นตอน บทบาท หน้าที่ขององค์ประกอบต่าง ๆ ให้สามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ และจากการวิเคราะห์ปัจจัยนำเข้า ด้วยการศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน เกี่ยวกับสภาพการจัดการเรียนรู้ พฤติกรรมของผู้เรียนในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และศึกษาแนวคิดสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุข

ในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรีอย่างละเอียดแล้ว ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎีในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาซึ่งในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism Theories) มาใช้เป็นแนวคิดร่วมในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา กล่าวคือ การให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยผู้เรียนจะต้องเป็นผู้ค้นพบหรือสร้างความรู้ขึ้นจากประสบการณ์สัมผัสและความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่พบเห็นเข้ากับความรู้เดิมที่ตนมีอยู่จนเกิดเป็นโครงสร้างความรู้ใหม่ขึ้น จากการมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมจนเกิดเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายร่วมกับแนวคิดเกมศึกษามากำหนดเป็นกรอบแนวคิดร่วม เพราะเกมเป็นกิจกรรมหนึ่งให้ผู้เรียนให้ความสนใจ และช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ เกิดความท้าทายในการทำกิจกรรม เนื่องจากเกมการศึกษาเป็นกิจกรรมที่ช่วยสร้างความสนุกสนาน และสามารถสอดแทรกความรู้ให้กับผู้เรียนจนผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามที่คุณสอนกำหนดได้

ตลอดจนผู้วิจัยพบว่าการใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษามีส่วนช่วยกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ของผู้เรียนเนื่องจากสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเป็นสื่อใหม่ที่สอดคล้องกับวัยและประสบการณ์ ดังนั้นการใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาให้มีประสิทธิภาพได้ ผู้สอนจำเป็นต้องวางแผนการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้ของบทเรียนนั้น ๆ จึงจะทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ Ledford and Sleeman (2002) ที่กล่าวว่า การนำสื่อการเรียนรู้มาใช้จะต้องมีการวางแผน ออกแบบ ตลอดจนผลิตให้สอดคล้องกับเนื้อหา วัตถุประสงค์ และวิธีการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์อย่างเป็นรูปธรรม เช่นเดียวกับจินตวีร์ คล้ายสังข์ (2560) ที่กล่าวว่า การวางแผนการใช้สื่อการเรียนรู้ที่ตรงกับพื้นฐาน ความต้องการ และเหมาะสมกับลักษณะของผู้เรียนมากที่สุดจะช่วยให้การสอนมีประสิทธิภาพ และเกิดความพึงพอใจแก่ผู้เรียน

การออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษานอกจากจะศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ และเชื่อมโยงเนื้อหาเกี่ยวกับบอร์ดเกมแล้ว การออกแบบและร่างกลไกของเกมก็เป็นสิ่งสำคัญ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ออกแบบกลไกของเกมโดยเริ่มจากกลไกเกมที่เล่นง่าย ไม่ซับซ้อน เพื่อสร้างความคุ้นเคยให้กับนิสิต จากนั้นผู้วิจัยจึงค่อย ๆ เพิ่มความซับซ้อนของกลไกให้กับผู้เรียน เพื่อกระตุ้นและสร้างความสนใจผู้เรียน ให้ผู้เรียนเกิดความท้าทายจากการเล่นตาม กฎ กติกาต่าง ๆ ที่เกมกำหนด หากแต่การกำหนดกลไกความซับซ้อนของเกม ผู้สอนจำเป็นต้องคำนึงความแตกต่างในการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วย ดังนั้นการกำหนดให้ผู้เรียนทุกคนมีโอกาสหรือสร้างความสามารถเป็นผู้ควบคุมเกมผ่านกลไกการสนับสนุนต่าง ๆ ก็จะช่วยให้ผู้เรียนทุกคนมีสิทธิเข้าถึงและเป็นผู้บรรลุเป้าหมายในเกมนั้นได้ ซึ่งการเปิดโอกาสหรือการสร้างกลไกสนับสนุนให้ผู้เรียนทุกคนมีสิทธิเป็นผู้ควบคุมเกมและบรรลุเป้าหมายของเกมนั้นมีผลทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ และมี

ส่วนร่วมในการเรียนรู้ดังกล่าว จนเกิดเป็นความสามารถในการเรียนรู้รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยที่ผู้วิจัยตั้งวัตถุประสงค์ไว้ได้ ซึ่งแนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ Cagiltay, Ozcelik, E. และ Ozcelik, N. S. (2015) ที่กล่าวว่า เกมการศึกษาจะมีประสิทธิภาพบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ได้นั้น ผู้พัฒนาจำเป็นต้องศึกษาหลักการออกแบบและองค์ประกอบของเกมที่จะพัฒนานั้นเสียก่อน

แม้ว่าสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา มีความแตกต่างจากบอร์ดเกมทั่วไป คือมีการกำหนดวัตถุประสงค์ของเกมที่เหมาะสมเฉพาะเจาะจงกว่าในเรื่องของการเรียนรู้จากสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่ผู้สอนกำหนด หากแต่ยังคงมีลักษณะเฉพาะร่วมกันคือ ความสนุกสนาน เพลิดเพลินในการเรียนรู้ การพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาจึงมีลักษณะของการเล่นเพื่อการเรียนรู้ (Play for Learning) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในขณะที่เล่นเกม ดังจะเห็นได้จากนิสิตได้เขียนแสดงความคิดเห็นลงในแบบสะท้อนผลการเรียนรู้ไว้ดังนี้

“การเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมการศึกษาช่วยให้รู้สึกสนุก และผ่อนคลาย สามารถแลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อนผ่านตัวบอร์ดเกมได้ และรู้สึกว่าการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้เร็วและง่ายกว่าการเรียนรู้แบบปกติ”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 2

“การใช้บอร์ดเกมศึกษามีส่วนช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ในรายวิชานี้ เพราะบอร์ดเกมทำให้ผู้เรียนมองเห็นภาพรวมและความรู้ต่าง ๆ ของเรื่องที่เรียนได้มากขึ้น ได้รับความรู้โดยไม่ต้องผ่านการบรรยายเป็นหลัก ทำให้ผู้เรียนสนุกสนานและสามารถจดจำความรู้ต่าง ๆ ได้ง่ายขึ้น”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 27

แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ Lee, Moreau และ Lochnan (2015) ที่กล่าวว่า สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเป็นเครื่องมือการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เพราะเป็นเครื่องช่วยสนับสนุนการเข้าถึงความรู้ของนักศึกษาพร้อมกับความสนุก ดังนั้นการนำความสนุกสนานของเกมมาผสมผสานกับการจัดการเรียนรู้นอกจากจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และได้รับความรู้ตามที่คุณสอนคาดหวังแล้ว สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษายังเป็นนวัตกรรมหนึ่ง ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้รับความรู้ สามารถจดจำสิ่งที่สอดแทรกความรู้ในเกมนั้นได้ยาวนานขึ้น ดังจะเห็นได้จากผู้วิจัยได้ทำการทดสอบความคงทนในการเรียนรู้ หลังการทดลองแล้ว 2 สัปดาห์ ผู้วิจัยพบว่าคุณภาพความสามารถด้านการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรีไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการวิจัยดังกล่าว สอดคล้องกับแนวคิดของ Daul (2014) ที่กล่าวว่า เกมเป็นเครื่องมือในการถ่ายโอนการเรียนรู้เชิงบวก (Positive

Transfer) ที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความจำในการเรียนรู้ได้ยาวนานขึ้น ทั้งนี้เพราะเกมทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียนรู้ ดังความเห็นของนิสิตที่กล่าวว่า

“การเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษา ช่วยส่งเสริมให้มีความรู้ในรายวิชานี้ เนื่องจากบอร์ดเกมการศึกษาทำให้ข้าพเจ้าจับประเด็นและเชื่อมโยงข้อมูลได้เร็วขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยในเรื่องการจดจำข้อมูลได้มากยิ่งขึ้นอีกด้วย”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 5

“การใช้บอร์ดเกมในการจัดการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมให้มีความรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนมากยิ่งขึ้น เพราะบอร์ดเกมสามารถเป็นได้ทั้งสื่อการเรียนและสื่อที่ใช้สำหรับทบทวนความรู้ ทำให้เข้าใจถึงความคิดรวบยอดในแต่ละเรื่องที่เรียนได้ดียิ่งขึ้น จำเนื้อหาต่าง ๆ ได้ดีขึ้นจากการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของภาพ และเนื้อหาที่ใช้ระหว่างการเล่นบอร์ดเกม”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 22

จากการนำแนวคิด ทฤษฎี ดังกล่าวมาใช้ ผู้วิจัยพบว่า นิสิตมีความสามารถในการเรียนรู้รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยจากการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมการศึกษาด้วยการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมที่ตนเองมีอยู่ผ่านการเล่นเกมเข้ากับประสบการณ์ใหม่จากการมีปฏิสัมพันธ์กับเกมและผู้เล่น โดยมีผู้สอนเป็นผู้อำนวยการความสะดวก ส่งเสริมและสนับสนุนให้คำแนะนำเพื่อให้นิสิตเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อการเรียนรู้อบอร์ดเกมการศึกษา

เช่นเดียวกับการนำสื่อการเรียนรู้อบอร์ดเกมการศึกษาไปขยายผล ผู้วิจัยพบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้อบอร์ดเกมการศึกษามีส่วนช่วยส่งเสริมให้นิสิตมีความรู้ในรายวิชาได้ ดังจะเห็นได้จากผลการสัมภาษณ์ของอาจารย์ผู้สอนในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยซึ่งเป็นอาจารย์ประจำหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ที่กล่าวว่า “นิสิตสามารถเข้าใจบทเรียน และจดจำเนื้อหาในรายวิชาได้ดีขึ้น ทั้งนี้เนื่องจากบอร์ดเกมการศึกษามีลักษณะของเกมการแข่งขันที่สร้างความสนใจให้กับผู้เรียนได้” ความเห็นดังกล่าวสอดคล้องกับผลการประเมินความพึงพอใจของนิสิตกลุ่มขยายผลที่ประเมินว่า นิสิตมีความพึงพอใจสื่อการเรียนรู้อบอร์ดเกมการศึกษาเพราะช่วยส่งเสริมให้นิสิตเข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้นในระดับมากที่สุด ($M = 4.51, SD = 0.505$) และสื่อการเรียนรู้อบอร์ดเกมการศึกษาช่วยทำให้เนื้อหาในบทเรียนเข้าใจง่าย และชัดเจนขึ้นในระดับมากที่สุด ($M = 4.57, SD = 0.605$)

ผลดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า สื่อการเรียนรู้อบอร์ดเกมการศึกษาช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้ผ่านกลไกของเกมที่มีความหลากหลาย ทำท่าย อันเป็นการกระตุ้น และสร้างความสนใจให้กับผู้เรียน การเรียนรู้ผ่านการเล่นบอร์ดเกมการศึกษาจึงเป็นเชื่อมต่อข้อมูลของสิ่งที่

เรียนเข้ากับเกมการศึกษาอันเป็นการเสริมสร้างความรู้ให้กับผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังจะเห็นได้จากผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาทำท่ายความสามารถ และเร้าความสนใจให้นิสิตอยากเรียนรู้เนื้อหาในบทเรียนมากขึ้นในระดับมากที่สุด ($M = 4.55, SD = 0.574$) สอดคล้องกับแนวคิดของ Andrei, Lonel และ Sebastian (2016) ที่กล่าวว่า การกำหนดสถานการณ์เกมการศึกษาให้มีความท้าทายช่วยสร้างแรงจูงใจภายในให้กับผู้เล่นในการเพิ่มประสิทธิภาพหรือปรับปรุงการเรียนรู้ขึ้นให้ดีขึ้น เช่นเดียวกับ Azadegan และ Riedel (2012) ที่กล่าวว่า การบูรณาการเนื้อหาเชื่อมโยงกับกลไกเกมการศึกษาจะช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ นั้น ๆ ดังนั้นสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาจึงเป็นเครื่องมือและนวัตกรรมรูปแบบหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้หรือฝึกประสบการณ์นั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรี ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาหลังการทดลองด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาสูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องมาจากประเด็นต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาได้รับการพัฒนาให้สอดคล้องกับเนื้อหาของบทเรียน คือมีการเรียงลำดับจากเนื้อหาง่ายไปสู่เนื้อหาที่ยาก ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้เนื้อหาที่สอดคล้องในสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา และเชื่อมโยงเนื้อหาจากเกมหนึ่งไปสู่เกมหนึ่งได้อย่างมีประสิทธิภาพ ประกอบกับการแจ้งวัตถุประสงค์และความสำคัญของการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ทราบในแต่ละครั้ง ช่วยให้ผู้เรียนมีเป้าหมายในการเรียนรู้ในแต่ละครั้งชัดเจนยิ่งขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยได้สูงขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของ Wittrock และ Baker (1991) ที่กล่าวว่า ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ได้ดีหากผู้สอนวางแผน จัดลำดับในการเรียนรู้ และมีเป้าหมายการเรียนรู้ที่ชัดเจน ก็จะช่วยให้ผู้เรียนถ้อยการเรียนรู้ได้สำเร็จ เช่นเดียวกับ จินตวิรัช คล้ายสังข์ (2560) ที่กล่าวว่า การจัดระบบเนื้อหาอย่างเป็นระบบ การเรียงลำดับจากง่ายไปหายาก และการแสดงถึงความเชื่อมโยงจะทำให้ผู้เรียนเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ขึ้นได้ดี และช่วยให้ผู้เรียนเกิดการจดจำและระลึกถึงข้อมูลนั้นได้ดีขึ้น

นอกจากนี้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษายังช่วยให้ผู้เรียนเกิดความตื่นตัวในการเรียนรู้ (Active Learner) กล่าวคือ สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาช่วยให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งเร้าที่มาจากสภาพแวดล้อม อันได้แก่ ข้อมูลที่ผู้เรียนเรียนรู้จากบอร์ดเกมการศึกษา การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้สอน การเรียนรู้ดังกล่าวเป็นการใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษากระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์เดิม และใช้กลไกของเกมในการทำให้ผู้เรียนเกิดการแลกเปลี่ยนความรู้ และความคิดเห็นซึ่งกันและกัน โดยผู้สอนมีหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดแนวคิดในเรื่องที่ต้องการศึกษา

ผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ และการคิดแก้ปัญหาด้วยการจัดโครงสร้างการเรียนรู้ การติดตามผล และส่งเสริมให้เกิดกิจกรรมร่วมมือกันอันนำไปสู่การสร้างความรู้ใหม่หรือมโนทัศน์ในเรื่องนั้นด้วยตนเอง แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับ Orbe, Roji, Garmendia and Cuadrado (2018) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมเป็นวิธีการที่เกิดขึ้นใหม่เพื่อช่วยทั้งผู้เรียน และผู้สอนให้ได้บรรลุเป้าหมายทางการศึกษาร่วมกันด้วยวิธีที่สนุกสนาน อีกทั้งเป็นการกระตุ้น และสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้ ทั้งทักษะทางปัญญา และทักษะทางสังคมให้กับผู้เรียน เนื่องจากลักษณะของบอร์ดเกม มีการจำลองสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้ตอบ และมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน จึงสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนได้รับความรู้มากกว่าวิธีการสอนแบบดั้งเดิม ดังที่ Khan และ Pearce (2015) การเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์เป็นวิธีการใหม่ในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับผู้เรียนและช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนในมหาวิทยาลัยได้

ตลอดจนบอร์ดเกมการศึกษาดังกล่าว ยังเป็นการให้ข้อมูลป้อนกลับกับผู้เรียนได้อย่างทันท่วงที ทำให้ผู้เรียนต้องกระตือรือร้นที่จะศึกษาค้นคว้าข้อมูลเพื่อเติม และเต็มเนื้อหาในการเรียนรู้ของบทเรียนนั้น ๆ เพื่อแก้ไขปัญหาหรือสถานการณ์ดังกล่าวจนเป็นผู้ชนะได้ เช่นเดียวกับแนวคิด Connolly, Stansfield และ McLellan (2006) ที่กล่าวว่า เกมการศึกษาที่ดีต้องมีกลไกการให้ผลป้อนกลับแก่ผู้เรียน อันจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้นั้นจนสามารถเข้าใจและจดจำเนื้อหาในบทเรียนได้

3. ผลการศึกษาระดับความสุขในการเรียนรู้รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ออนไลน์บอร์ดเกมการศึกษา พบว่า ค่าเฉลี่ยความสุขในการเรียนรู้รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ออนไลน์บอร์ดเกมการศึกษา มีภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุดซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้ผู้วิจัยมีประเด็นอภิปรายดังนี้

สื่อการเรียนรู้ออนไลน์บอร์ดเกมการศึกษาสามารถพัฒนาความสุขในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ เนื่องจากสื่อการเรียนรู้ออนไลน์บอร์ดเกมการศึกษามีความหลากหลายและตอบสนองความต้องการในการเรียนรู้ของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดมิติแห่งความสุข กล่าวคือ สื่อการเรียนรู้ออนไลน์บอร์ดเกมการศึกษาช่วยให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรม และเกิดบรรยากาศการเรียนรู้ในเชิงบวก อันเนื่องมาจากสื่อการเรียนรู้ออนไลน์บอร์ดเกมการศึกษา มีส่วนกระตุ้นและสร้างความสนใจให้กับผู้เรียนทำให้เกิดการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ในขณะที่เดียวกันก็ช่วยทำให้ผู้เรียนเกิดมโนทัศน์ในสิ่งที่เรียนได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว จากการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและผู้สอน แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ (2555) สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ที่ดีจะต้องจัดสภาพการณ์ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างกระฉับกระเฉง เป็นเครื่องช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติกิจกรรมให้ผู้เรียนได้รับแนวคิดหรือมโนทัศน์บางอย่างที่ผู้สอนต้องการจะสื่อสาร สร้างบรรยากาศความเป็น

กันเอง และเปิดกว้างต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนจึงจะทำให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ ดังจะเห็นได้จากการวิเคราะห์แบบบันทึกสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflective Journal) ของผู้เรียน ผู้วิจัยพบว่า ผู้เรียนรู้สึกว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเป็นการเรียนรู้ที่แตกต่างไปจากการเรียนรู้ในแบบเดิม ช่วยกระตุ้นและเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ทำให้รู้สึกสนุก และตื่นตัวกับการเรียนรู้จากสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาอยู่เสมอ ดังความเห็นของนิสิตที่กล่าวว่า

“การเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเป็นการเรียนรู้ที่มีความแปลกใหม่ เกมแต่ละเกมที่คุณสอนนำมาให้เล่นมีความแตกต่างกัน ตลอดจนสามารถพลิกแพลงหรือดัดแปลงวิธีการเล่นต่าง ๆ ได้อีกหลายรูปแบบ ทำให้รู้สึกสนุกในการเรียนรู้และไม่น่าเบื่อ”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 12

“การเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมการศึกษาช่วยให้รู้สึกสนุกสนานไปพร้อมกับการได้เรียนรู้ รู้สึกตื่นตัว ตื่นตัว และทำท่ายอยู่เสมอ เมื่อได้เรียนรู้โดยบอร์ดเกมจากทั้งกลวิธีและเนื้อหาของบอร์ดเกม”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 15

เช่นเดียวกับการวิเคราะห์ระดับความสุขในการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา ในการประเมินว่า ข้าพเจ้ารู้สึกว่าคุณสอนเลือกใช้สื่อประกอบการสอนที่ช่วยให้บทเรียนสนุก และเข้าใจเนื้อหาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยได้ง่ายขึ้นในระดับมากที่สุด ($M = 4.70, SD = 0.465$)

อีกทั้งสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาได้ออกแบบและพัฒนาให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับเกม ทำให้ผู้เรียนเกิดความท้าทาย เนื่องจากผลลัพธ์ของเกมนั้นมีความไม่แน่นอน อันเกิดจากการพัฒนาการของเกมการเล่นบอร์ดเกมการศึกษาสร้างขึ้นโดยไม่ได้เปิดเผยข้อมูลความรู้ทั้งหมด และสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้รับตัวช่วย หรืออุปสรรคจากการ์ดต่าง ๆ จนไม่สามารถทำให้ผู้เรียนคาดเดาสิ่งที่เกิดขึ้นได้ ส่งผลให้เกิดความรู้สึกไม่แน่นอน ผู้เรียนจึงต้องพยายามสืบเสาะความรู้ และแก้ไขเหตุการณ์ต่าง ๆ ด้วยตนเอง สร้างปม หรือสถานการณ์ให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้อยากเห็น เป็นเหตุให้ผู้เรียนต้องร่วมกันคิดวิเคราะห์สถานการณ์หรือปมดังกล่าวเพื่อหาคำตอบ โดยมีผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ และคอยแนะนำ ถ่ายทอดความรู้ที่ผู้เรียนขาดตกบกพร่องให้กับผู้เรียน สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาจึงเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนต่างร่วมมือและพร้อมใจที่จะแบ่งปันความรู้ แสดงความคิดเห็นร่วมกันแลกเปลี่ยนข้อมูล จนเกิดปฏิสัมพันธ์ทางการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเกิดการยอมรับและรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน อันเป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้สอน ซึ่งสอดคล้อง

กับผลการประเมินความพึงพอใจของนิสิตกลุ่มขยายผลที่ประเมินว่า นิสิตมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างนิสิตกับเพื่อน และนิสิตกับครูได้ดีขึ้น และมีความสุขในการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด ($M = 4.53, SD = 0.723, M = 4.62, SD = 0.596$) อันสอดคล้องกับการวิเคราะห์แบบบันทึกสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflective Journal) ของผู้เรียน ผู้วิจัยพบว่า การเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาช่วยกระตุ้นและเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับนิสิต เพราะสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเป็นสื่อที่ช่วยลดความตึงเครียดในการเรียน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างนิสิตกับนิสิต และนิสิตกับผู้สอนได้ดี เปิดโอกาสให้นิสิตเป็นผู้ลงมือเล่น และมีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเอง ดังความเห็นของนิสิตที่กล่าวว่า

“บอร์ดเกมการศึกษาทำให้รู้สึกสนุก และผ่อนคลาย ได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและอาจารย์ผู้สอน รู้สึกสนิทกับเพื่อนและอาจารย์มากขึ้น”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 4

“บอร์ดเกมการศึกษาทำให้ได้เรียนรู้อย่างมีความสุข สนุกสนาน และทำให้จดจำข้อมูลของแบบเรียนหรือเนื้อหาที่ค่อนข้างยากได้ดียิ่งขึ้น”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 18

“นิสิตรู้สึกสนุกเมื่อได้ใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา เพราะนอกจากบอร์ดเกมจะช่วยให้นิสิตได้รับความรู้และความสนุกสนานแล้ว ยังทำให้นิสิตได้สร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนและอาจารย์ผู้สอนอีกด้วย”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 19

แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับทฤษฎีความต้องการของ Maslow (1970) ที่กล่าวว่า หากมนุษย์ได้รับการตอบสนองความต้องการขั้นพื้นฐานอย่างเพียงพอ ก็จะช่วยให้เกิดการพัฒนาตนเองได้อย่างเต็มศักยภาพ ดังนั้นการช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสุขในการเรียนรู้ อันเกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม จนเกิดการยอมรับจากเพื่อนและอาจารย์ผู้สอน ผ่านการเล่นบอร์ดเกมการศึกษา ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความต้องการที่จะรู้และเข้าใจสิ่งที่ยังซ่อนอยู่ในกลไกของเกม ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ดังกล่าวได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ทั้งนี้แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับการประเมินของผู้เรียนผลการวิเคราะห์ระดับความสุขในการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา ในการประเมินว่า ข้าพเจ้ารู้สึกว่าการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยมีส่วนช่วยให้ข้าพเจ้ารักและภูมิใจในตัวเองมากขึ้นในระดับมากที่สุด ($M = 4.52, SD = 0.509$) ข้าพเจ้ารู้สึกว่าการใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาช่วยเสริมสร้างความมั่นใจ และความกล้าแสดงออกให้กับข้าพเจ้ามากขึ้นในระดับมากที่สุด ($M = 4.59, SD = 0.501$) และข้าพเจ้ารู้สึกว่าการเข้าร่วมกิจกรรมการ

เรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยมีส่วนช่วยให้ข้าพเจ้ายอมรับความสามารถ หรือความแตกต่างของเพื่อนมากขึ้นในระดับมากที่สุด ($M = 4.59$, $SD = 0.572$)

นอกจากนี้ผู้สอนยังเปิดกว้างทางความคิดให้กับผู้เรียน กล่าวคือ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถกำหนดวิธีการ กฎ หรือ กติกา การเล่นที่แตกต่างไปจากเดิม หากแต่ต้องได้รับการยอมรับหรือเห็นชอบกับสมาชิกในกลุ่มของตนเอง ทำให้เกิดความหลากหลายในการเล่นบอร์ดเกมการศึกษา ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความสนุก และเข้าใจเป้าหมายของเกมที่ต้องการจะสื่อสารได้มากขึ้น สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาจึงเป็นสื่อกลางการนำสารจากบทเรียนไปถึงผู้เรียนได้อย่างสะดวก รวดเร็ว และเกิดความคงทนในการเรียนรู้ได้ดี แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับ ทิศนา แคมมณี (2557: 368) ที่กล่าวว่า วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นสื่อการเรียนรู้สามารถช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้จากการเล่น ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ตลอดจนช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยการประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทน ดังนั้นสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาจึงเป็นสื่อที่ช่วยเสริมความรู้ ความเข้าใจ และเสริมสร้างความสุขในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจ และสัมฤทธิ์ผลในการเรียนรู้มากขึ้น ดังผลการวิเคราะห์ระดับความสุขในการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา ในการประเมินว่าข้าพเจ้ารู้สึกว่าการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยทำให้ข้าพเจ้าอยากเรียนรายวิชานี้มากขึ้นในระดับมากที่สุด ($M = 4.63$, $SD = 0.565$) และข้าพเจ้ารู้สึกว่าการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย ช่วยให้ข้าพเจ้าคิด วิเคราะห์ สิ่งต่าง ๆ ได้ดีขึ้น ในระดับมากที่สุด ($M = 4.74$, $SD = 0.447$)

การเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาจึงต้องมีพื้นฐานความสนุก และความท้าทายเป็นสำคัญ จึงจะทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ มากกว่าวิธีการสอนปกติ เพราะผู้เรียนเกิดบรรยากาศการเรียนรู้ในเชิงบวก อันนำไปสู่การพัฒนาความรู้และทักษะของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Whittam และ Chow (2017) ที่กล่าวว่า บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือทางการศึกษาที่ช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน เช่นเดียวกับงานวิจัยของ Lee, Moreau และ Lochnan (2015) ที่สำรวจความคิดเห็นของนักศึกษา พบว่า นักศึกษาชอบให้ผู้สอนนำสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเข้ามาใช้ร่วมในรายวิชา ร้อยละ 80.9 และมีความต้องการเรียนรู้จากเกมมากกว่าการบรรยายถึง ร้อยละ 97.6 เช่นเดียวกับการประเมินผลความพึงพอใจสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาที่ผู้เรียนประเมินว่า สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาช่วยให้นิสิตมีความสุขในการเรียนรู้มากขึ้นในระดับมากที่สุด ($M = 4.62$, $SD = 0.596$) ดังนั้นการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ อย่างมีความสุขคือการทำให้ผู้เรียนรัก หรือเกิดทัศนคติเชิงบวกกับรายวิชานั้น ตลอดจนช่วยให้ผู้เรียน

เห็นคุณค่าหรือประโยชน์จากสิ่งที่ได้เรียนรู้ทั้งประสบการณ์ทางตรง และประสบการณ์ทางอ้อม จะช่วยส่งเสริมความสามารถในการเรียนรู้ หรือช่วยให้ผู้เรียนบรรลุในวัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้ง่าย โดยง่าย ดังเช่น กมล โปธิเย็น (2559) ที่กล่าวว่า การหาวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อตอบสนอง “ความสุข” ให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียน จะทำให้ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นมีประสิทธิภาพ และบรรลุ วัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ใฝ่หาไว้ให้ได้มากที่สุด จะเห็นได้ว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้ออร์ดเกมการศึกษาเป็นเครื่องมือหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสุขในการเรียนรู้ และทัศนคติที่ดี ต่อการเรียนรายวิชาที่เรียนอันนำไปสู่การศึกษาและเรียนรู้ในรายวิชานั้น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถ การเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและมีความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาไปใช้

จากผลการวิจัยพบว่าสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ใน รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และมีความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะสำหรับอาจารย์ผู้สอนที่สนใจนำผลการวิจัยไปใช้ ดังนี้

1.1 ข้อเสนอแนะสำหรับอาจารย์ผู้สอน ผู้สอนจะต้องศึกษา และทำความเข้าใจสื่อการเรียนรู้ออร์ดเกมการศึกษาที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นก่อน และนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นั่นคือ ผู้สอนจะต้องศึกษาจุดประสงค์หรือเป้าหมายของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาแต่ละเกมก่อน จึงจะสามารถเลือกใช้ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมกับเนื้อหาและการเรียนรู้ของผู้สอน ตลอดจนผู้สอนควรอธิบายถึงเป้าหมายและประโยชน์ที่ผู้เรียนจะได้รับจากการศึกษาด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกม การศึกษานี้ เพื่อให้ผู้เรียนได้เห็นคุณค่าความสำคัญ และเอาใจใส่ (Attention) ต่อการศึกษาในสื่อการเรียนรู้ออร์ดเกมการศึกษานี้

1.2 การจัดกระบวนการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา ผู้สอนจำเป็นต้องเตรียมความพร้อม และเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ดังนี้ 1) จัดเตรียม สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาให้พอดี หรือเหมาะสมกับจำนวนผู้เรียนในชั้นเรียน 2) จัดเตรียม ข้อมูลหรืออุปกรณ์อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้เพิ่มเติมให้กับผู้เรียน 3) กระตุ้นหรือส่งเสริมให้ ผู้เรียนกล้าคิด กล้าแสดงออก สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ในห้องเรียนด้วยบรรยากาศผ่อนคลาย อบอุ่น เป็นกันเอง และให้อิสระในการคิดกับผู้เรียน จะสามารถพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุจุดหมายได้

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ผลการวิจัยในครั้งนี้มีประเด็นที่น่าจะศึกษาค้นคว้าต่อไป ดังนี้

2.1 ควรศึกษาผลการจัดกิจกรรมโดยใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในรายวิชาอื่น ๆ

2.2 ควรศึกษาประสิทธิภาพสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษากับการเรียนรู้อันช่วยเกิดการพัฒนาทักษะการคิด หรือทักษะทางสังคมให้กับผู้เรียน



รายการอ้างอิง

- กมล โปธิเย็น. (2559). “การจัดการเรียนรู้เพื่อนำความสุขสู่ผู้เรียน.” วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 13(2): 121 – 131.
- กรมวิชาการ. (2543). รูปแบบหรือแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างคุณลักษณะดี
เก่ง มีความสุขระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา ลาดพร้าว.
- _____. (2545). คู่มือพัฒนาสื่อการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้า
และพัสดุภัณฑ์.
- กรรณิการ์ พวงเกษม. (2535). ปัญหาและกลวิธีการสอนภาษาไทยในโรงเรียนประถม
กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- _____. (2540). การเสริมสร้างศักยภาพนักเรียนกรุงเทพมหานครด้านภาษาไทย. กรุงเทพฯ:
SR PRINTING LIMITED.
- กิตานันท์ มลิทอง. (2543). เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ:
สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2548). เทคโนโลยีการศึกษาและการสื่อสารการศึกษา. กรุงเทพฯ: อรุณการพิมพ์.
- กิตติวดี บุญเชื้อ และคณะ. (2540). “การเรียนรู้อย่างมีความสุข.” ใน วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย 26,1 (กรกฎาคม – ตุลาคม): 7 – 21.
- คณะกรรมการการปฏิรูปการเรียนรู้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2543).
การปฏิรูปการเรียนรู้ผู้เรียนสำคัญที่สุด. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา
แห่งชาติ.
- จารุกิตต์ วิทยาปัญญานนท์. (2559). “ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยที่เน้นสมอง
เป็นฐานที่มีต่อความสุขในการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5.” วิทยานิพนธ์ครุศาสตร
มหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จินตวีร์ คล้ายสังข์. (2560). การผลิตและใช้สื่ออย่างเป็นระบบเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21.
กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชม ภูมิภาค. (2544). “สื่อการศึกษา.” วารสารสื่อเทคโนโลยีสื่อสารการศึกษา. 8, 1 (มิถุนายน):
25 – 31.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ. (2555). “สื่อการเรียนการสอน.” ใน การพัฒนาหลักสูตรและ
สื่อการเรียนการสอน หน่วยที่ 8 – 15, 10-15 - 10-19. พิมพ์ครั้งที่ 5. นนทบุรี:
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

- ชูเกียรติ โภธีมัน. (2540). “จะเลือกสื่อการเรียนการสอนอย่างไร.” วารสารทางวิชาการครูสาร
 เทพสตรี 1,1: 72 – 81.
- ชูศรี ต้นพงษ์. (2544). การเรียนรู้เพื่อเป็นครูคุณภาพ. กรุงเทพฯ: THE KNOWLEDGE CENTER.
- ไชยยศ เรืองสุวรรณ. (2533). ทฤษฎีและการวิจัย. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- _____. (2546). เทคโนโลยีการศึกษา: ทฤษฎีและการวิจัย. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ฐานันท์ ธรรมเมธา. (2541). สื่อการศึกษาเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 2. นครปฐม: ภาควิชาเทคโนโลยี
 ทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- _____. (2557). เอกสารคำสอนเรื่องรายวิชา 468 301 การเลือกและการใช้สื่อ
 การเรียนการสอน. นครปฐม: ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
 มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- คุณ จีระเดชากุล. (2544). นันทนาการสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช จำกัด.
- ทัศนีย์ ศุภเมธี. (2535). พฤติกรรมการสอนวิชาภาษาไทย ระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ:
 วิทยาลัยครูธนบุรี.
- ทิตนา แคมมณี. (2557). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มี
 ประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 18. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธีรภาพ แซ่เซี่ยง. (2560). “การใช้บอร์ดเกมประเภทวางแผนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมี
 วิจัยรณญาณในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ในโรงเรียนขนาดใหญ่ สังกัดสำนักงาน
 เขตการศึกษาขั้นพื้นฐาน จังหวัดปทุมธานี.” วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชา
 วิทยาการการเรียนรู้และนวัตกรรมการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- นิคม ตั้งคะพิภพ. (2543). สถิติเพื่อการวิจัยทางการศึกษา : มโนทัศน์และการประยุกต์. นครปฐม:
 โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ประเวศ วะสี. (2543). “ปฏิรูปการเรียนรู้ เพื่อแก้ความทุกข์ยากของแผ่นดิน.” วารสารสารปฏิรูป.
 3,28 (กรกฎาคม): 62 – 64.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2543). วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 7.
 กรุงเทพฯ: สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พิชิต ฤทธิ์จรูญ. (2552). สภาพปัญหาและแนวทางแก้ปัญหาการจัดการเรียนการสอนที่ส่งผลต่อ
 การพัฒนาคุณภาพผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (รายงานผลการวิจัย). กรุงเทพฯ:
 สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.

- พิณพนธ์ คงวิจิตต์. (2556). “ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้รูปแบบการสอนแบบนทาร์เก็ทที่มีต่อความสุขในการเรียน และความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.” วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิสนุ พงศ์ศรี. (2554). การประเมินทางการศึกษาแนวคิดสู่การปฏิบัติ. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ: ด้านสุทธาการพิมพ์.
- มารุต พัฒนาผล. (2557). “รูปแบบการพัฒนาครูด้านการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างการรู้คิด และความสุขในการเรียนรู้ของผู้เรียนระดับประถมศึกษา.” *Veridian e-Journal*. 7, 3 (กันยายน – ธันวาคม): 682 – 699.
- มาเรียม นิลพันธุ์. (2558). *วิธีวิจัยทางการศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 9. นครปฐม: ศูนย์วิจัยและพัฒนาทางการศึกษา.
- เยาวพา เดชะคุปต์. (2546). *เกม และการเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพมหานคร: แม็ก.
- รักชน พุทธรังษี. (2560). “การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง.” วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ลัดดา หวังภษิต. (2557). “การพัฒนาแบบการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เสริมสร้างความสุขในการเรียนรูของนักเรียนชั้นประถมศึกษาโรงเรียนสาธิตสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา.” วิทยานิพนธ์การศึกษาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยและพัฒนาหลักสูตร บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วัชรพล วิบูลยศรีน. (2556). *นวัตกรรมและสื่อการเรียนการสอนภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิชัย วงษ์ใหญ่. (2542). *พลังการเรียนรู้ : ในกระบวนทัศน์ใหม่*. กรุงเทพฯ: SR PRINTING LIMITES PARTNERSHIP.
- _____. (2543). *วิสัยทัศน์ทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: SR PRINTING LIMITES PARTNERSHIP.
- วิเศษ ชินวงศ์. (2544). “เบญจลักษณ์การเรียนรู้ ผู้ผู้เรียนเป็นสำคัญ.” *วารสารวิชาการ* 4 (2): 34 – 41.
- ศยามน อินสะอาด. (2557). *เกมและสถานการณ์จำลองเพื่อการศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

- ศักดิ์สิทธิ์ สีหลวงเพชร. (2544). “ผลการประยุกต์ใช้รูปแบบการสอนการเรียนรู้อย่างมีความสุขในการสอนวิชาวิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.” วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิทยาศาสตร์ศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- คันสนีย์ ฉัตรคุปต์ และคณะ. (2544). การเรียนรู้อย่างมีความสุข : สารเคมีในสมองกับความสุขและการเรียนรู้ (รายงานผลการวิจัย). กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- ศิวินิต อรรถวุฒิกุล. (2555). การผลิตสื่อการศึกษาเชิงสร้างสรรค์. นครปฐม: ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สมถวิล วิจิตรวรรณ. (2552). “การประเมินทางการศึกษา.” ใน เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา หน่วยที่ 1 – 7, 7-27 – 7-29. พิมพ์ครั้งที่ 5. วาสนา ทวีกุลทรัพย์และคณะ บรรณาธิการ. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สฤณี อาชวานันทกุล. (2559). BOARD GAME UNIVERSE จักรวาลกระดานเดียว. กรุงเทพฯ: แชลมอน.
- สาโรจน์ โคกรักษ์. (2546). นวัตกรรมการสอนที่ยืดผู้เรียนเป็นสำคัญ. กรุงเทพฯ: บัคพอยท์.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2545). ทฤษฎีการเรียนรู้อย่างมีความสุข. กรุงเทพฯ: วัฒนาพานิช.
- สุกัญญา นิมานันท์. (2545). “การใช้สื่อการเรียนการสอน.” ข่าวสารกองบริการการศึกษา 13,95 (มกราคม – กุมภาพันธ์): 11 – 16.
- สุนันทา สุนทรประเสริฐ. (2550). การสร้างสื่อการสอนและนวัตกรรมการเรียนรู้สู่การพัฒนาผู้เรียน. กรุงเทพฯ: สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุพรรณบุรี เขต 1.
- อรจรรย์ ณ ตะกั่วทุ่ง. (2559) “การพัฒนาสื่อการสอน.” ใน เทคโนโลยีการสอน หน่วยที่ 1 – 8, 5-42 – 5-43. พิมพ์ครั้งที่ 3. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- อรรถเศรษฐ์ ปรีดาภรณ์. (2557). “การออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วงสี่ธรรมชาติสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.” วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อารี พันธุ์มณี. (2538). จิตวิทยาการเรียนการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ดันอ้อ.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. (2545). คู่มือการสอนภาษาไทย กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 12. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- อัมพร อังศรีพวง. (2545). แนวพัฒนาสื่อการสอนภาษาไทยสร้างสรรค์สื่อสร้างสรรค์. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

- Andrei, V., Lonel, P.B. and Sebastian, W. (2016). "A Science Fiction Serious Game for Learning Programming Languages." **Conference: The 12th International Scientific Conference eLearning and Software for Education**, (1): 561 - 564.
- Azadegan, A. and Riedel, Johann.C.K.H. (2012). "Serious Games Integration in Companies: A Research and Application Framework." **IEEE 12th International Conference on Advanced Learning Technologies**, July: 485 – 487.
- Boocock, S.D., and Schild, E.O. (1968). **Simulation Games for Language Learning**. California: Sage.
- Brown, J.W., Lewis, R.B. and Harclerod, F.F. (1977). **AV Instruction – Technology, Media, and Method**. 5th ed. New York: McGraw-Hill Book.
- Cagiltay, C.E., Ozcelik, E. and Ozcelik, N. S. (2015). "The effect of competition on learning in games." **Computers & Education**, 87: 35 – 41.
- Connolly, T.M., Stansfield, M. and Mclellan, E. (2006). "Using an online Games-Based learning approach to teach database design Concepts." **Electronic Journal of e-Learning**, 4(1): 103 – 109.
- Crews, Analisa. (2011). "Using Game to Support the Curriculum: Getting Teachers on "Board"." **Knowledge Quest**, 40(1): 10 – 13.
- Dale, Edgar. (1969). **Audio-Visual Methods in Teaching**. 3rd New York: Macmillan.
- Daul, Stephanie. (2014). **Game Design for Learning**. [Place of publication not identified]: American Society for Training & Development.
- Ellington, H., Addinail, E. and Percival, F. (1982). **A Handbook of Game Design**. London: Kogan Page Ltd.
- Gerlach, V.S. and Ely, D.P. (1971). **Teaching and Media**. New Jersey: Prentice Hall.
- Grambs, J.D., Carr, J.C. and Fitch R.M. (1979). **Modern Method in Secondary Education**. 4th ed. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Heinich, R., Molenda, M. and Russell, J.D. (1992). **Instructional Media and New Technologies of Instruction**. 4th ed. New York: Macmillan Coll Div.
- Hinebaugh, J. P. (2009). **A Board Game Education**. R&L Education.
- Kemp, J.E. and Smellie, D.C. (1993). **Planning, Producing, and Using Instructional Technologies**. New York: HarperCollins.

- Khan, A. and Pearce, G. (2015) "A study into the effects of a board game on flow in undergraduate business students." **The International Journal of Management Education**, 13(3), 193–201.
- Kruse, Kevin. (2014). **Introduction to Instructional Design and the ADDIE Model**. Retrieved November, 3, from https://www.e-learningguru.com/articles/art_2l.htm.
- Lee, E., Moreau, K. and Lochnan, H.A. (2015). "A customised board game enhances learning about obesity." **Medical Education**, 49(11): 1149 – 1150.
- Ledford, B.R. and Sleeman, P.J. (2002) **Instructional Design : System Strategies**. Greenwich, Conn: Information Age.
- Loveless, Tom. (2018). "How well are American students learning with special section on the Nation's Achievement, The happiness factor in learning, and honesty state test scores." **The 2006 Brown Center Report on American Education**, 2(1) Accessed December 25, 2018. Available from http://www.brookings.edu/gs/brown/bc_report/2006/report.htm.
- Maslow, A. H. (1970). **Motivation and personality**. 2nd ed. New York: Harper & Row.
- McInerney D.M. and McInerney V. (2002). **Educational Psychology : Constructing Learning**. 3rd ed. Frenchs Forest: Prentice Hall.
- Noddings, N. (2003). **Happiness and Education**. New York: Cambridge University.
- Orbe, A. Roji, E. Garmendia, L. and Cuadrado, J. (2018). "Urban Planning Board Game: A Cooperative Serious Game." **Proceedings of the European Conference on Games-based Learning**, October: 509 – 515.
- Payne, D.A. (2003). **Applied educational assessment**. California: Wadsworth Thomson Learning.
- Roberta, G Abraham. (2012). **Field Independence Dependence and the Teaching of Grammar**. Iowa: State University.
- Ryff, C., and Keyes, C. (1995). "The Structure of Psychological Well-Being Revisited." **Journal of Personality and Social Psychology**, 69, 719 – 727.
- Saisana, M. and Cartwright, F. (2007). "Measuring lifelong learning and its impact on happiness-The Canadian paradigm." **International Conference on Policies for Happiness**, Siena 14-17 June.

- Shen, P.D. (2001). **Applying Web-Enabled Problem-Based Learning and Self-Regulated Learning to Enhance Computing Skills of Taiwan's Vocational Students: a Quasi-Experimental Study of a Short-Term Module**. Accessed December 25, 2018. Available from http://www.edu.gov.on.ca/eng/literacynumeracy/inspire/research/WW_Storytelling.pdf
- Smith, Edward and Lewis Golding. (2018). "Use of board games in higher education literature review." *MSOR Connections* 16(2): 24 – 29.
- Treher, E.N. (2011). **Learning with board games**. Accessed December 25, 2018. Available from https://www.thelearningkey.com/pdf/Board_Games_TLKWhitePaper_May16_2011.pdf
- UNESCO. (2008). **UNESCO ICT Competency Framework for Teacher**. France: The United Nation Educational, Scientific and Cultural Organization.
- Whittam, A.M. and Chow, W. (2017). **An educational board game for learning and teaching burn care: A preliminary evaluation**. Accessed January 8, 2019 Available from <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5965322/>
- Wittrock, M.C. and Baker, E.L. (1991). **Testing and Cognition**. Englewood Cliffs, Prentice Hall.





ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญที่ให้ข้อมูล และตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องและความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของเครื่องมือ
ในการวิจัย (Research: R₁) ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis : A) เกี่ยวกับ
สภาพการจัดการเรียนรู้ และพฤติกรรมของผู้เรียนในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์บัญญัติ เรืองศรี
ข้าราชการบำนาญ สาขาวิชาการสอนภาษาไทย ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
2. อาจารย์ ดร.สิระ สมนาม
อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาไทย ภาควิชาหลักสูตรการสอนและการเรียนรู้
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
3. อาจารย์ ดร.อาทิตย์ ดร.นัยธร
อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

รายนามอาจารย์ผู้สอนผู้ให้ข้อมูล ด้านการวิจัย (Research: R₁) ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล
พื้นฐาน (Analysis : A) เกี่ยวกับสภาพการจัดการเรียนรู้ และพฤติกรรมของผู้เรียน
ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติพงษ์ วงทิพย์
อาจารย์ประจำหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย ภาควิชาภาษาไทย
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กมลพัทธ์ โพธิ์ทอง
อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์วิริยา วิริยารัมภะ
อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาไทย ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
4. อาจารย์เกศวรรรงค์ นิลवास
อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต
5. อาจารย์ชูชาติ คุ้มขำ
อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพของเครื่องมือวิจัยในการพัฒนา (Development: D₁)
ออกแบบและพัฒนา (Design and Development : D & D) สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา
เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย
และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

ด้านเนื้อหาการพัฒนาแบบเรียนภาษาไทย

1. รองศาสตราจารย์ผกาศรี เย็นบุตร
ข้าราชการบำนาญ หลักสูตรการศึกษาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย
ศูนย์การศึกษาระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติพงษ์ วงทิพย์
อาจารย์ประจำหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย ภาควิชาภาษาไทย
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์วิริยา วิริยารัมภะ
อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาไทย ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

ด้านสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา

1. รองศาสตราจารย์ ดร.สุรพล บุญลือ
อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
2. รองศาสตราจารย์ ดร.ศิวินิต อรรถวุฒิกุล
อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
3. อาจารย์ ดร.พรพิมล รอดเคราะห์
อาจารย์ประจำสาขาวิชาการประถมศึกษา ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ด้านความสุขในการเรียนรู้

1. รองศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒผล
อาจารย์ประจำสาขาการวิจัยและพัฒนาหลักสูตร บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กมล โพธิเย็น
อาจารย์ประจำภาคจิตวิทยาและการแนะแนว คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
3. อาจารย์ ดร.พิณพนธ์ คงวิจิตต์
อาจารย์ประจำสาขาวิชาการสอนภาษาไทย ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร



รายงานผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องและความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของเครื่องมือ
ในการพัฒนา (Development: D₂) ประเมินประสิทธิภาพ (Evaluation)
สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชา
พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์บัญญัติ เรืองศรี
ข้าราชการบำนาญ สาขาวิชาการสอนภาษาไทย ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
2. อาจารย์ ดร.สิระ สมนาม
อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาไทย ภาควิชาหลักสูตรการสอนและการเรียนรู้
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
3. อาจารย์ ดร.อาทิตย์ ดร.ณัฏฐ
อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์



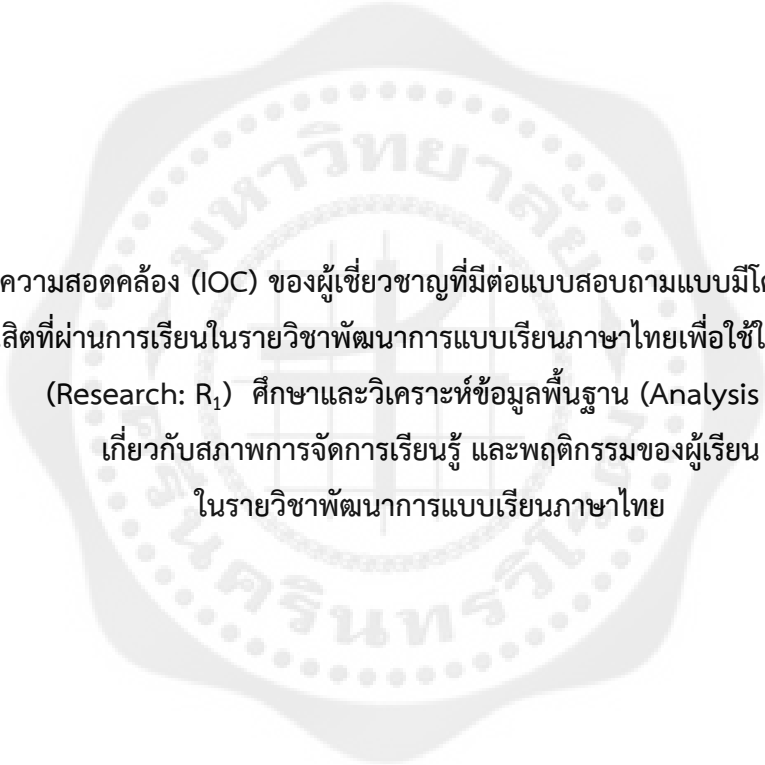
ภาคผนวก ข

ผลการตรวจสอบความสอดคล้องเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบสอบถามแบบมีโครงสร้างสำหรับ
อาจารย์ผู้สอนในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยเพื่อใช้ในการวิจัย
(Research: R₁) ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis : A)
เกี่ยวกับสภาพการจัดการเรียนรู้ และพฤติกรรมของผู้เรียน
ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย

ตารางที่ 20 ผลการตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถามแบบมีโครงสร้างสำหรับอาจารย์ผู้สอน
ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย

รายการประเมิน	ผลการประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบ แบบสอบถามมีความเหมาะสม ครบถ้วน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. ประเด็นในการสอบถามช่วยให้ เข้าใจสภาพปัญหาในการจัด การเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการ แบบเรียนภาษาไทย	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3. ประเด็นในการสอบถามช่วยให้ เข้าใจพฤติกรรมของนิสิตที่มีต่อ การจัดการเรียนรู้ในรายวิชา พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4. ประเด็นในการสอบถามเป็น ประโยชน์และส่งเสริม ความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชา พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับ นิสิตระดับปริญญาตรี	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
5. การใช้ภาษาในข้อความมี ความชัดเจนเพียงพอ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
รวม	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง



ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบสอบถามแบบมีโครงสร้างสำหรับ
นิสิตที่ผ่านการเรียนในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยเพื่อใช้ในการวิจัย
(Research: R₁) ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis : A)
เกี่ยวกับสภาพการจัดการเรียนรู้ และพฤติกรรมของผู้เรียน
ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย

ตารางที่ 21 ผลการตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถามแบบมีโครงสร้างสำหรับนิสิต
ที่ผ่านการเรียนรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย

รายการประเมิน	ผลการประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ความหมาย
	1	2	3		
1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบ แบบสอบถามมีความเหมาะสม ครบถ้วน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. ประเด็นในการสอบถามช่วยให้ เข้าใจสภาพปัญหาในการเรียนรู้ใน รายวิชาพัฒนาการแบบเรียน ภาษาไทย	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3. ประเด็นในการสอบถามช่วยให้ เข้าใจวิธีการจัดการเรียนรู้ของ อาจารย์ผู้สอนในรายวิชาพัฒนาการ แบบเรียนภาษาไทยได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4. ประเด็นในการสอบถามจะเป็น ประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้และ ส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ใน รายวิชาพัฒนาการแบบเรียน ภาษาไทย และความสุขในการ เรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
5. การใช้ภาษาในข้อความมี ความชัดเจนเพียงพอ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
รวม	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการ
แบบเรียนภาษาไทยเพื่อใช้ในการพัฒนา (Development: D₁) ออกแบบและพัฒนา (Design and
Development : D & D) เครื่องมือที่ใช้ประกอบสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริม
ความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย
และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

ตารางที่ 22 ผลการตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกม การศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียน ภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

รายการประเมิน	ผลการประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้					
1. องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ครบถ้วนสมบูรณ์	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมสอดคล้องกันทุกองค์ประกอบ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
สาระสำคัญ					
3. มีความชัดเจนสามารถสื่อความหมายได้ว่าต้องการให้ผู้เรียนมีความรู้ในเรื่องใด	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4. สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
จุดประสงค์การเรียนรู้					
5. มีความชัดเจนและสามารถวัดพฤติกรรมของผู้เรียนได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
6. สอดคล้องกับสาระสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
7. สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
เนื้อหา หรือสาระการเรียนรู้					
8. สอดคล้องกับสาระสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
9. สอดคล้องกับเวลาที่ใช้ในการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
กิจกรรมการเรียนรู้					
10. กิจกรรมการเรียนรู้เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 22 ผลการตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกม การศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียน ภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี (ต่อ)

รายการประเมิน	ผลการประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
11. กิจกรรมการเรียนรู้แต่ละกิจกรรมมีความน่าสนใจ และดึงดูดผู้เรียน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
12. กิจกรรมการเรียนรู้สามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาของบทเรียนได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
13. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในชั้นเรียน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
14. กิจกรรมการเรียนรู้สามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาของบทเรียนได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
15. กิจกรรมการเรียนรู้มีขั้นตอนที่เป็นระบบและเหมาะสมกับระยะเวลา	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
การวัดและประเมินผล					
16. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
17. มีการกำหนดเกณฑ์ที่ชัดเจนและเหมาะสม	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
18. สามารถประเมินตามสภาพจริงได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
สื่อการเรียนรู้					
19. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
20. เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
21. เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
22. ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถด้านพัฒนาการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
รวม	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 23 ผลการตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกม การศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียน ภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

รายการประเมิน	ผลการประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้					
1. องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ครบถ้วนสมบูรณ์	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมสอดคล้องกันทุกองค์ประกอบ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
สาระสำคัญ					
3. มีความชัดเจนสามารถสื่อความหมายได้ว่าต้องการให้ผู้เรียนมีความรู้ในเรื่องใด	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4. สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
จุดประสงค์การเรียนรู้					
5. มีความชัดเจนและสามารถวัดพฤติกรรมของผู้เรียนได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
6. สอดคล้องกับสาระสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
7. สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
เนื้อหา หรือสาระการเรียนรู้					
8. สอดคล้องกับสาระสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
9. สอดคล้องกับเวลาที่ใช้ในการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
กิจกรรมการเรียนรู้					
10. กิจกรรมการเรียนรู้เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 23 ผลการตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกม การศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียน ภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี (ต่อ)

รายการประเมิน	ผลการประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
11. กิจกรรมการเรียนรู้แต่ละกิจกรรมมีความน่าสนใจ และดึงดูดผู้เรียน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
12. กิจกรรมการเรียนรู้สามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาของบทเรียนได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
13. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในชั้นเรียน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
14. กิจกรรมการเรียนรู้สามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาของบทเรียนได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
15. กิจกรรมการเรียนรู้มีขั้นตอนที่เป็นระบบและเหมาะสมกับระยะเวลา	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
การวัดและประเมินผล					
16. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
17. มีการกำหนดเกณฑ์ที่ชัดเจนและเหมาะสม	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
18. สามารถประเมินตามสภาพจริงได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
สื่อการเรียนรู้					
19. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
20. เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
21. เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
22. ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถด้านพัฒนาการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
รวม	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 24 ผลการตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกม การศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียน ภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

รายการประเมิน	ผลการประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้					
1. องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ครบถ้วนสมบูรณ์	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมสอดคล้องกันทุกองค์ประกอบ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
สาระสำคัญ					
3. มีความชัดเจนสามารถสื่อความหมายได้ว่าต้องการให้ผู้เรียนมีความรู้ในเรื่องใด	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4. สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
จุดประสงค์การเรียนรู้					
5. มีความชัดเจนและสามารถวัดพฤติกรรมของผู้เรียนได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
6. สอดคล้องกับสาระสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
7. สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
เนื้อหา หรือสาระการเรียนรู้					
8. สอดคล้องกับสาระสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
9. สอดคล้องกับเวลาที่ใช้ในการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
กิจกรรมการเรียนรู้					
10. กิจกรรมการเรียนรู้เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 24 ผลการตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกม การศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียน ภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี (ต่อ)

รายการประเมิน	ผลการประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
11. กิจกรรมการเรียนรู้แต่ละกิจกรรมมีความน่าสนใจ และดึงดูดผู้เรียน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
12. กิจกรรมการเรียนรู้สามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาของบทเรียนได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
13. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในชั้นเรียน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
14. กิจกรรมการเรียนรู้สามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาของบทเรียนได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
15. กิจกรรมการเรียนรู้มีขั้นตอนที่เป็นระบบและเหมาะสมกับระยะเวลา	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
การวัดและประเมินผล					
16. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
17. มีการกำหนดเกณฑ์ที่ชัดเจนและเหมาะสม	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
18. สามารถประเมินตามสภาพจริงได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
สื่อการเรียนรู้					
19. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
20. เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
21. เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
22. ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถด้านพัฒนาการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
รวม	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 25 ผลการตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกม การศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียน ภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

รายการประเมิน	ผลการประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้					
1. องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ครบถ้วนสมบูรณ์	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมสอดคล้องกันทุกองค์ประกอบ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
สาระสำคัญ					
3. มีความชัดเจนสามารถสื่อความหมายได้ว่าต้องการให้ผู้เรียนมีความรู้ในเรื่องใด	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4. สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
จุดประสงค์การเรียนรู้					
5. มีความชัดเจนและสามารถวัดพฤติกรรมของผู้เรียนได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
6. สอดคล้องกับสาระสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
7. สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
เนื้อหา หรือสาระการเรียนรู้					
8. สอดคล้องกับสาระสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
9. สอดคล้องกับเวลาที่ใช้ในการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
กิจกรรมการเรียนรู้					
10. กิจกรรมการเรียนรู้เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 25 ผลการตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกม การศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียน ภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี (ต่อ)

รายการประเมิน	ผลการประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
11. กิจกรรมการเรียนรู้แต่ละกิจกรรมมีความน่าสนใจ และดึงดูดผู้เรียน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
12. กิจกรรมการเรียนรู้สามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาของบทเรียนได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
13. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในชั้นเรียน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
14. กิจกรรมการเรียนรู้สามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาของบทเรียนได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
15. กิจกรรมการเรียนรู้มีขั้นตอนที่เป็นระบบและเหมาะสมกับระยะเวลา	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
การวัดและประเมินผล					
16. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
17. มีการกำหนดเกณฑ์ที่ชัดเจนและเหมาะสม	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
18. สามารถประเมินตามสภาพจริงได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
สื่อการเรียนรู้					
19. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
20. เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
21. เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
22. ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถด้านพัฒนาการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
รวม	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 26 ผลการตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกม การศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียน ภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

รายการประเมิน	ผลการประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้					
1. องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ครบถ้วนสมบูรณ์	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมสอดคล้องกันทุกองค์ประกอบ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
สาระสำคัญ					
3. มีความชัดเจนสามารถสื่อความหมายได้ว่าต้องการให้ผู้เรียนมีความรู้ในเรื่องใด	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4. สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
จุดประสงค์การเรียนรู้					
5. มีความชัดเจนและสามารถวัดพฤติกรรมของผู้เรียนได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
6. สอดคล้องกับสาระสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
7. สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
เนื้อหา หรือสาระการเรียนรู้					
8. สอดคล้องกับสาระสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
9. สอดคล้องกับเวลาที่ใช้ในการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
กิจกรรมการเรียนรู้					
10. กิจกรรมการเรียนรู้เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 26 ผลการตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกม การศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียน ภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี (ต่อ)

รายการประเมิน	ผลการประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
11. กิจกรรมการเรียนรู้แต่ละกิจกรรมมีความน่าสนใจ และดึงดูดผู้เรียน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
12. กิจกรรมการเรียนรู้สามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาของบทเรียนได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
13. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในชั้นเรียน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
14. กิจกรรมการเรียนรู้สามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาของบทเรียนได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
15. กิจกรรมการเรียนรู้มีขั้นตอนที่เป็นระบบและเหมาะสมกับระยะเวลา	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
การวัดและประเมินผล					
16. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
17. มีการกำหนดเกณฑ์ที่ชัดเจนและเหมาะสม	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
18. สามารถประเมินตามสภาพจริงได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
สื่อการเรียนรู้					
19. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
20. เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
21. เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
22. ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถด้านพัฒนาการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
รวม	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 27 ผลการตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกม การศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียน ภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

รายการประเมิน	ผลการประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้					
1. องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ครบถ้วนสมบูรณ์	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมสอดคล้องกันทุกองค์ประกอบ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
สาระสำคัญ					
3. มีความชัดเจนสามารถสื่อความหมายได้ว่าต้องการให้ผู้เรียนมีความรู้ในเรื่องใด	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4. สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
จุดประสงค์การเรียนรู้					
5. มีความชัดเจนและสามารถวัดพฤติกรรมของผู้เรียนได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
6. สอดคล้องกับสาระสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
7. สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
เนื้อหา หรือสาระการเรียนรู้					
8. สอดคล้องกับสาระสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
9. สอดคล้องกับเวลาที่ใช้ในการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
กิจกรรมการเรียนรู้					
10. กิจกรรมการเรียนรู้เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 27 ผลการตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกม การศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียน ภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี (ต่อ)

รายการประเมิน	ผลการประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
11. กิจกรรมการเรียนรู้แต่ละกิจกรรมมีความน่าสนใจ และดึงดูดผู้เรียน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
12. กิจกรรมการเรียนรู้สามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาของบทเรียนได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
13. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในชั้นเรียน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
14. กิจกรรมการเรียนรู้สามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาของบทเรียนได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
15. กิจกรรมการเรียนรู้มีขั้นตอนที่เป็นระบบและเหมาะสมกับระยะเวลา	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
การวัดและประเมินผล					
16. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
17. มีการกำหนดเกณฑ์ที่ชัดเจนและเหมาะสม	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
18. สามารถประเมินตามสภาพจริงได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
สื่อการเรียนรู้					
19. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
20. เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
21. เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
22. ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถด้านพัฒนาการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
รวม	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 28 ผลการตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียน
ภาษาไทย จำนวน 6 แผน

แผนการจัดการเรียนรู้	ผลรวมค่าเฉลี่ย IOC	ความหมาย
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1	1.00	สอดคล้อง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2	1.00	สอดคล้อง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3	1.00	สอดคล้อง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4	1.00	สอดคล้อง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5	1.00	สอดคล้อง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6	1.00	สอดคล้อง
รวม	1.00	สอดคล้อง

ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบทดสอบและเกณฑ์ในการตรวจให้
คะแนนในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยเพื่อใช้ในการพัฒนา(Development: D₁)
ออกแบบและพัฒนา (Design and Development : D & D) เครื่องมือที่ใช้ประเมินประสิทธิผล
สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชา
พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้
สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

ตารางที่ 29 ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบทดสอบวัดความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชา
พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย

รายการประเมิน	ผลการประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1. แบบทดสอบมีการใช้ภาษาที่ชัดเจน และเข้าใจง่าย	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. แบบทดสอบสอดคล้องกับ วัตถุประสงค์รายวิชาพัฒนาการ แบบเรียนภาษาไทย	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3. แบบทดสอบสามารถวัด ความสามารถในรายวิชาพัฒนาการ แบบเรียนภาษาไทยได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4. แบบทดสอบเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ คิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และแสดง ความคิดเห็นเกี่ยวกับรายวิชา พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
5. แบบทดสอบมีการกำหนด เกณฑ์การประเมินผลได้อย่าง ชัดเจน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
รวม	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 30 ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบทดสอบวัดความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชา
พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยรายข้อ

ข้อ	จุดประสงค์การเรียนรู้	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			IOC	ความหมาย
		1	2	3		
ข้อคำถามในแบบทดสอบระหว่างการทดลอง : แบบเรียนภาษาไทยโบราณ						
1	อธิบายพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2	วิเคราะห์พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
ข้อคำถามในแบบทดสอบระหว่างการทดลอง : แบบเรียนภาษาไทยปัจจุบัน						
3	อธิบายแนวทางการศึกษาแบบเรียนภาษาไทยได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4	วิเคราะห์แบบเรียนภาษาไทยได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
ข้อคำถามในแบบทดสอบก่อนและหลังการทดลอง						
1	เปรียบเทียบ และวิเคราะห์ความแตกต่างของแบบเรียนโบราณและแบบเรียนปัจจุบันได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2	วิเคราะห์แบบเรียนภาษาไทยเพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
ข้อคำถามในแบบวัดความคงทนหลังการทดลอง 2 สัปดาห์						
1	อธิบายประวัติความเป็นมาของแบบเรียนภาษาไทยในแต่ละสมัยได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2	วิเคราะห์แบบเรียนภาษาไทยเพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 31 ผลการตรวจสอบคุณภาพเกณฑ์การตรวจให้คะแนนในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย

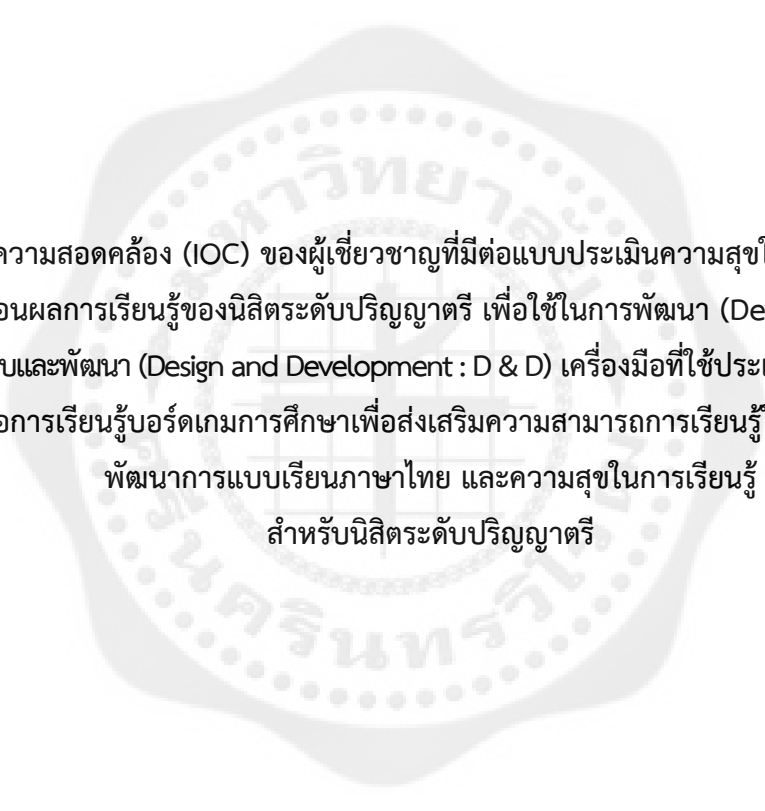
รายการประเมิน	ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ด้านการนำเสนอเนื้อหา					
5 คะแนน เขียนได้ถูกต้องตรงประเด็น 100 – 80 เปอร์เซ็นต์	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4 คะแนน เขียนได้ถูกต้องตรงประเด็น 79 – 70 เปอร์เซ็นต์	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3 คะแนน เขียนได้ถูกต้องตรงประเด็น 69 – 60 เปอร์เซ็นต์	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2 คะแนน เขียนได้ถูกต้องตรงประเด็น 59 – 50 เปอร์เซ็นต์	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
1 คะแนน เขียนได้ถูกต้องตรงประเด็นต่ำกว่า 50 เปอร์เซ็นต์	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
0 คะแนน เขียนไม่ตรงประเด็น ไม่สอดคล้องกับ ข้อความ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 31 ผลการตรวจสอบคุณภาพเกณฑ์การตรวจให้คะแนนในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย (ต่อ)

รายการประเมิน	ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ด้านการอธิบาย					
5 คะแนน อธิบายเหตุผล และขยายความ หรือยกตัวอย่างประกอบในสิ่งที่เขียนได้อย่างชัดเจน 100 – 80 เปอร์เซ็นต์	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4 คะแนน อธิบายเหตุผล และขยายความ หรือยกตัวอย่างประกอบในสิ่งที่เขียนได้ 79 – 70 เปอร์เซ็นต์	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3 คะแนน อธิบายเหตุผล และขยายความ หรือยกตัวอย่างประกอบในสิ่งที่เขียนได้ 69 – 60 เปอร์เซ็นต์	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2 คะแนน อธิบายเหตุผล และขยายความ หรือยกตัวอย่างประกอบในสิ่งที่เขียนได้ 59 – 50 เปอร์เซ็นต์	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
1 คะแนน อธิบายเหตุผล และขยายความ หรือยกตัวอย่างประกอบในสิ่งที่เขียนได้ต่ำกว่า 50 เปอร์เซ็นต์	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
0 คะแนน อธิบายเหตุผล และขยายความ หรือยกตัวอย่างประกอบไม่สอดคล้องกับสิ่งที่เขียนได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 31 ผลการตรวจสอบคุณภาพเกณฑ์การตรวจให้คะแนนในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย (ต่อ)

รายการประเมิน	ผลการประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ด้านการลำดับความ					
5 คะแนน มีการจัดระบบ หรือเรียบเรียงประเด็น การเขียนได้สัมพันธ์กันครบถ้วน สมบูรณ์ ทำให้ผู้อ่านเข้าใจง่าย	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4 คะแนน มีการจัดระบบ หรือเรียบเรียงประเด็น การเขียนได้สัมพันธ์กัน แต่มี ข้อบกพร่องใน 1 ประเด็น แต่สามารถ สื่อความให้ผู้อ่านเข้าใจได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3 คะแนน มีการจัดระบบ หรือเรียบเรียงประเด็น การเขียนได้สัมพันธ์กัน แต่มี ข้อบกพร่องใน 2 ประเด็น แต่ สามารถสื่อความให้ผู้อ่านเข้าใจได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2 คะแนน มีการจัดระบบ หรือเรียบเรียงประเด็น การเขียนได้สัมพันธ์กัน แต่มี ข้อบกพร่องมากกว่า 3 ประเด็นขึ้นไป แต่สามารถสื่อความให้ผู้อ่านเข้าใจได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
1 คะแนน ขาดการจัดระบบ หรือเรียบเรียง ประเด็นการเขียน ทำให้ผู้อ่านเกิดความ สับสน หรือไม่สามารถสื่อความถึง ผู้อ่านได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
รวม	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง



ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบประเมินความสุขในการเรียนรู้และ
แบบสะท้อนผลการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรี เพื่อใช้ในการพัฒนา (Development: D₁)
ออกแบบและพัฒนา (Design and Development : D & D) เครื่องมือที่ใช้ประเมินประสิทธิผล
สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชา
พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้
สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

ตารางที่ 32 ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบประเมินความสุขในการเรียนรู้ของนิสิตระดับ
ปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถ
การเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย

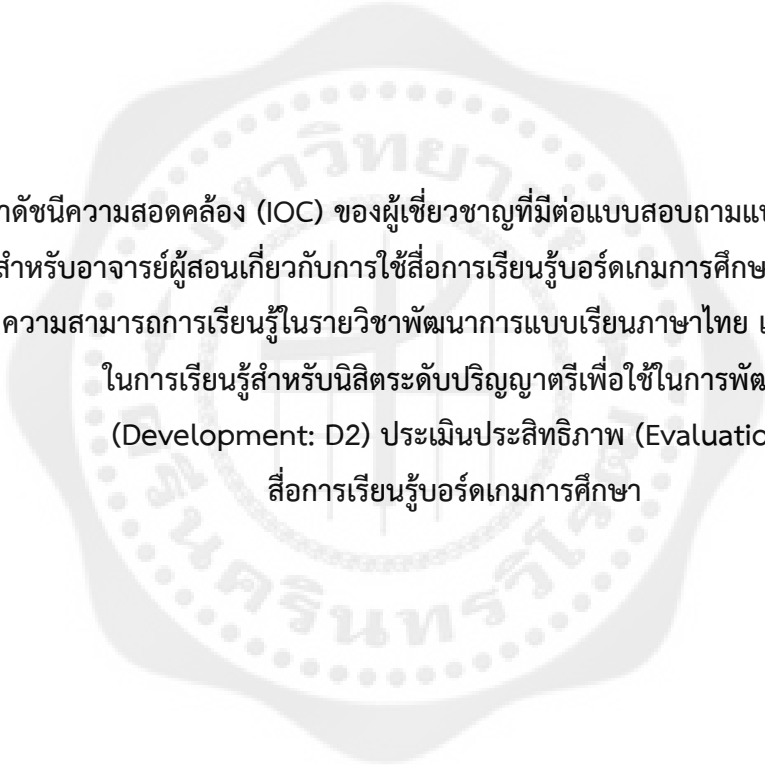
รายการประเมิน	ผลการประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1. ประเด็นในการสอบถามการวัด ความสุขในการเรียนรู้ของผู้เรียน ในแต่ละประเด็นมีความเหมาะสม ครบถ้วน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. ตัวบ่งชี้ข้อความคำถามความสุขใน การเรียนรู้ของผู้เรียนสอดคล้อง และครอบคลุมกับองค์ประกอบ ด้านผู้เรียน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3. ตัวบ่งชี้ข้อความคำถามความสุขใน การเรียนรู้ของผู้เรียนสอดคล้อง และครอบคลุมกับองค์ประกอบ ด้านผู้สอน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4. ตัวบ่งชี้ข้อความคำถามความสุขใน การเรียนรู้ของผู้เรียนสอดคล้อง และครอบคลุมกับองค์ประกอบ ด้านมนุษยสัมพันธ์	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
5. ตัวบ่งชี้ข้อความคำถามความสุขใน การเรียนรู้ของผู้เรียนสอดคล้อง และครอบคลุมกับองค์ประกอบ ด้านการจัดการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
6. ตัวบ่งชี้ข้อความคำถามความสุขใน การเรียนรู้ของผู้เรียนสอดคล้อง และครอบคลุมกับองค์ประกอบ ด้านสภาพแวดล้อม	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 32 ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบประเมินความสุขในการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย (ต่อ)

รายการประเมิน	ผลการประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
7. ประเด็นในการประเมินความคิดเห็นของนิสิตสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการวิจัย	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
8. ประเด็นในการประเมินความคิดเห็นของนิสิตช่วยสะท้อนความคิดของผู้เรียนด้านความสุขในการเรียนรู้ที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาแบบเรียนภาษาไทย	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
9. ประเด็นในการประเมินความสุขในการเรียนรู้ของนิสิตเป็นประโยชน์ต่อการนำไปปรับปรุง และพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความสุขในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
10. การใช้ภาษาในแบบประเมินความสุขในการเรียนรู้มีความชัดเจนเหมาะสม	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
รวม	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 33 ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบสะท้อนผลการเรียนรู้ของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อ
สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชา
พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย

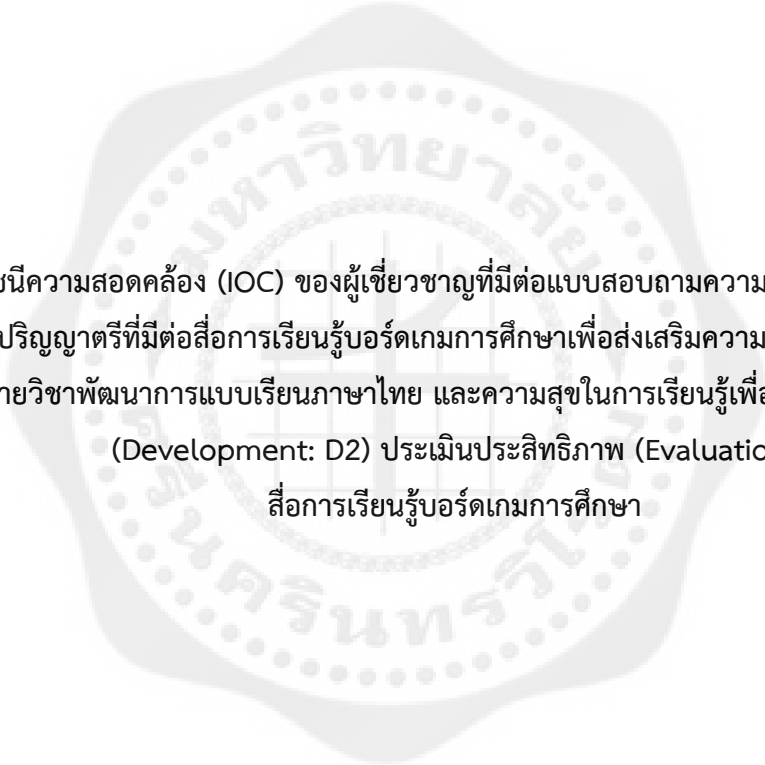
รายการประเมิน	ผลการประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1. ประเด็นในแบบสะท้อนผลการ เรียนรู้ของนิสิตสามารถช่วย สะท้อนความคิดเห็นของผู้เรียนที่มี ต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกม การศึกษาในรายวิชาพัฒนาการ แบบเรียนภาษาไทยได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. ประเด็นในแบบสะท้อนผลการ เรียนรู้ของผู้เรียนสอดคล้องกับ วัตถุประสงค์ในการวิจัย	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3. ประเด็นในการสะท้อนผลการ เรียนรู้ของผู้เรียนเป็นประโยชน์ต่อ การนำไปปรับปรุง และสื่อการ เรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อ เสริมสร้างความสุขในการเรียนรู้ ให้กับผู้เรียนได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4. ประเด็นในแบบสะท้อนผลการ เรียนรู้ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มี อิสระในการแสดงความคิดเห็น	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
5. การใช้ภาษาในแบบสะท้อนผล การเรียนรู้มีความชัดเจนเหมาะสม	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
รวม	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง



ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบสอบถามแบบมีโครงสร้าง
สำหรับอาจารย์ผู้สอนเกี่ยวกับการใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริม
ความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุข
ในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรีเพื่อใช้ในการพัฒนา
(Development: D2) ประเมินประสิทธิภาพ (Evaluation)
สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา

ตารางที่ 34 ผลการตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถามแบบมีโครงสร้างสำหรับอาจารย์ผู้สอน
เกี่ยวกับการใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้
ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิต
ระดับปริญญาตรี

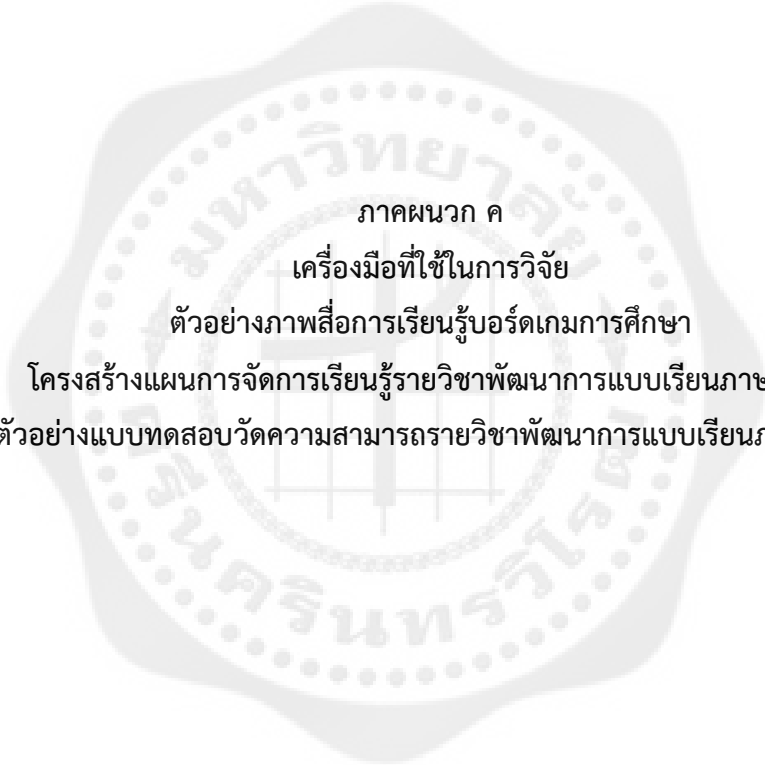
รายการประเมิน	ผลการประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบ แบบสอบถามมีความเหมาะสม ครบถ้วน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. ประเด็นในการสอบถามอาจารย์ ผู้สอนในแต่ละประเด็น มีความเหมาะสม ครบถ้วน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3. ข้อคำถามในแต่ละประเด็นใน แบบสอบถามมีรายละเอียด ครอบคลุมครบถ้วน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4. ประเด็นในการสอบถามอาจารย์ ผู้สอนช่วยสะท้อนประสิทธิภาพ การใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกม การศึกษาได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
5. ประเด็นในการสอบถามอาจารย์ ผู้สอนเป็นประโยชน์ต่อการนำสื่อ การเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาไป ปรับปรุง และพัฒนาการใช้สื่อการ เรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
6. การใช้ภาษาในแบบสอบถามความ พึงพอใจมีความชัดเจน เหมาะสม	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
รวม	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง



คำดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบสอบถามความพึงพอใจของนิสิต
ระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้
ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้เพื่อใช้ในการพัฒนา
(Development: D2) ประเมินประสิทธิภาพ (Evaluation)
สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา

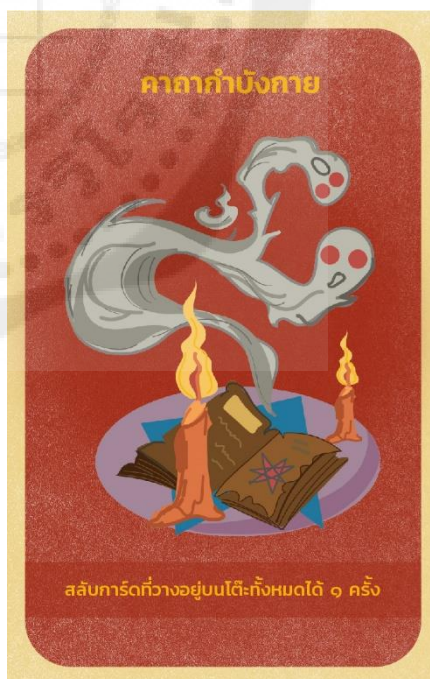
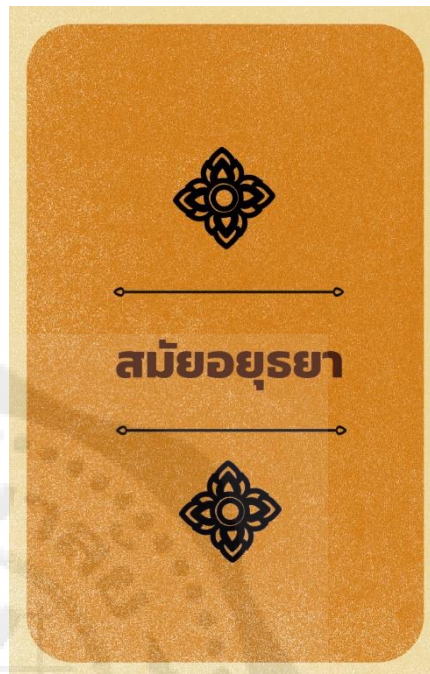
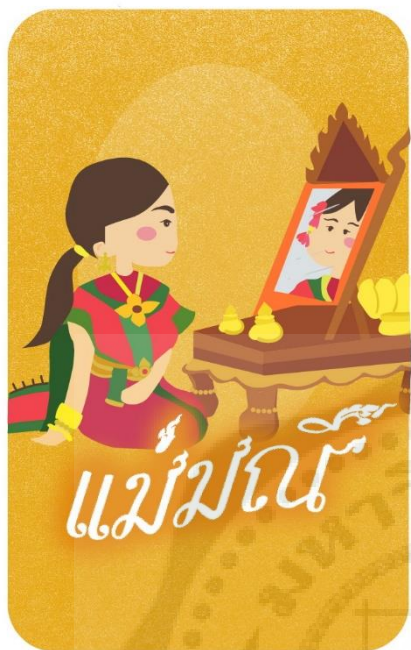
ตารางที่ 35 ผลการตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถามแบบสอบถามความพึงพอใจของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้

รายการประเมิน	ผลการประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ความหมาย
	1	2	3		
1. ประเด็นในการสอบถามความพึงพอใจของนิสิตในแต่ละประเด็นมีความเหมาะสม ครบถ้วน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. ข้อคำถามในแต่ละประเด็นในการสอบถามความพึงพอใจมีรายละเอียดครอบคลุมครบถ้วน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3. ประเด็นในการสอบถามความพึงพอใจสามารถช่วยสะท้อนความคิดเห็นของนิสิตที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4. ประเด็นในการสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนเป็นประโยชน์ต่อการนำสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาไปปรับปรุง และพัฒนาการใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
5. การใช้ภาษาในแบบสอบถามความพึงพอใจมีความชัดเจน เหมาะสม	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
รวม	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

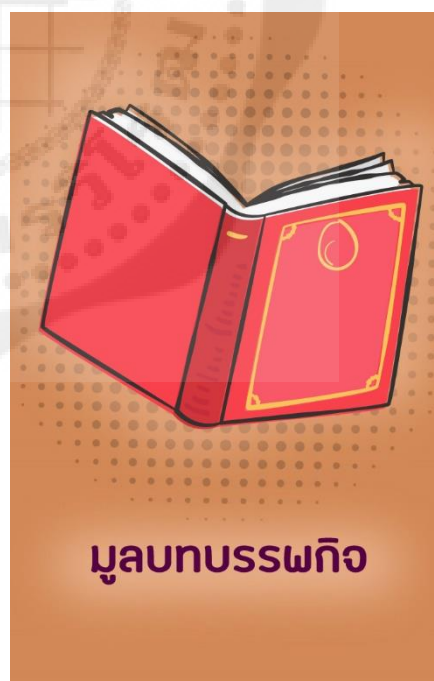


ภาคผนวก ค
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
ตัวอย่างภาพสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา
โครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย
ตัวอย่างแบบทดสอบวัดความสามารถรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย

สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา : แม่มณี



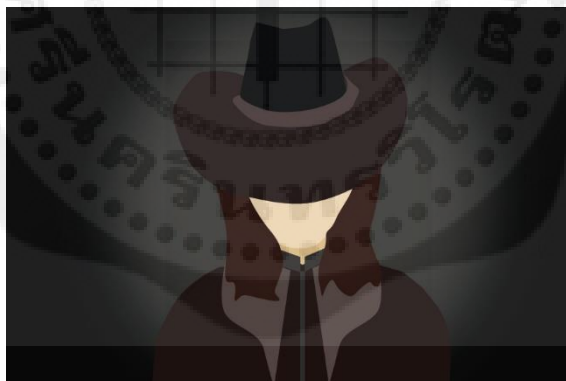
สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา : จอมโจรพันหน้า



สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา : ต่อปากต่อกลอน



สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา : ไซปริศนาตามหาแบบเรียน



ตารางที่ 36 โครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย

แผนการจัด การเรียนรู้	หัวข้อ	วิธีการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้	ระยะเวลา (ชั่วโมง)
1	- ปฐมนิเทศรายวิชา - ชี้แจงกระบวนการเข้าร่วมงานวิจัย และขั้นตอนการวิจัยให้กับนิสิต - ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับแบบเรียน และความสำคัญของแบบเรียน	- บรรยาย - ระดมสมอง - อภิปราย - เกม	- เอกสารการนำเสนอ - เอกสารประกอบการบรรยาย - โปรแกรมเกม kahoot	3
2	- ประวัติความเป็นมาของแบบเรียนภาษาไทย	- เกม - ศูนย์การเรียนรู้ - บรรยาย	- ภาพแบบเรียน 12 ภาพ - ศูนย์การเรียนรู้เรื่องพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย - บอร์ดเกมการศึกษา “แม่มณี”	3
3	- พัฒนาการของแบบเรียนภาษาไทยช่วงสมัยอยุธยาจนถึงรัตนโกสินทร์	- เกม - อภิปราย - แผนที่ความคิด - บรรยาย	- โปรแกรมเกม kahoot - บอร์ดเกมการศึกษา “จอมโจรพันหน้า” - กระดาษกราฟท์ - เอกสารนำเสนอ - เอกสารประกอบการบรรยาย - แบบฝึกหัด	6

ตารางที่ 36 โครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย (ต่อ)

แผนการจัดการเรียนรู้	หัวข้อ	วิธีการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้	ระยะเวลา (ชั่วโมง)
4	แนวทางการวิเคราะห์แบบเรียนภาษาไทย และร่วมกันวิเคราะห์อภิปรายแบบเรียนภาษาไทยโบราณ	- เกม - บรรยาย - อภิปราย	- บอร์ดเกมการศึกษา “จอมโจรพันหน้า” - เอกสารนำเสนอ - เอกสารประกอบการบรรยาย	3
5	การศึกษาแบบเรียนภาษาไทยของกระทรวงศึกษาธิการตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ในระดับมัธยมศึกษา	- เกม - บรรยาย - อภิปราย	- บอร์ดเกมการศึกษา “ต่อปากต่อกลอน” - หนังสือเรียนรายวิชาภาษาไทย ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 - เอกสารนำเสนอ - เอกสารประกอบการบรรยาย - โปรแกรม super soom - กระดาษกราฟ	6
6	แนวทางการวิเคราะห์แบบเรียนภาษาไทย และร่วมกันวิเคราะห์อภิปรายแบบเรียนภาษาไทยปัจจุบัน	- เกม - บรรยาย - อภิปราย	- บอร์ดเกมการศึกษา “ไขปริศนาตามหาแบบเรียน” - หนังสือเรียนรายวิชาภาษาไทย ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 - เอกสารนำเสนอ - เอกสารประกอบการบรรยาย - กระดาษกราฟ - แบบฝึกหัด	3









ภาคผนวก จ

ภาพตัวอย่างระหว่างการขายผลสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา



ประวัติผู้วิจัย

1. ชื่อ - สกุล (ภาษาไทย) นางสาวกิงกานุจน์ บุรณสินวัฒนกุล
(ภาษาอังกฤษ) Miss KINGKARN BURANASINVATTANAKUL
2. ตำแหน่งปัจจุบัน อาจารย์ประจำหลักสูตรการศึกษาระดับบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย (5ปี)
คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
3. ประวัติการศึกษา

ระดับปริญญา	อักษรย่อและชื่อเต็ม ปริญญา	สาขาวิชาเอก	สถาบันการศึกษา และประเทศ
ปริญญาเอก	ปร.ด. (ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต)	หลักสูตร และการสอน (การสอนภาษาไทย)	มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปริญญาโท	ศษ.ม. (ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต)	การสอนภาษาไทย	มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปริญญาตรี	กศ.บ. (การศึกษาระดับบัณฑิต)	ภาษาไทย	มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ

4. ประสบการณ์งานวิจัยที่ทำเสร็จแล้ว : ชื่อเรื่อง, ปีที่พิมพ์และสถานภาพในการทำวิจัย
(หัวหน้าโครงการหรือผู้ร่วมวิจัย)
 - การประเมินหลักสูตรการศึกษาระดับบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย (5 ปี) คณะมนุษยศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (หัวหน้าโครงการวิจัย)
5. งานวิจัยที่กำลังทำ : ชื่อเรื่อง, ปีที่พิมพ์และสถานภาพในการทำวิจัย

-

