

การออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความสามารถการอ่านจับใจความ
สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*

DESIGNING AND DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL BOARD GAMES TO ENHANCE
READING COMPREHENSION SKILLS FOR 2ND GRADE STUDENTS

จักรพรรดิ โพธิ์ศรี¹, อนุชา พิมพ์ศักดิ์², ชุลิดา เหมตะสีล³

Jugrapud Phosri¹, Anucha Pimsak², Chulida Hemtasin³

คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์^{1, 2, 3}

Faculty of Education and Educational Innovation, Kalasin University, Thailand.^{1,2,3}

Email : jugrapud.ph@ksu.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาประสบการณ์และความต้องการจำเป็นของการใช้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 2) ออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 3) ศึกษาผลการใช้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยมีการดำเนินการวิจัยตามหลักการวิจัยการออกแบบ แบ่งออกเป็น 3 ระยะ คือ ระยะที่ 1 การวิเคราะห์และสำรวจกลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ ครู จำนวน 14 คน และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 18 คน จำนวน 771 คน จาก 13 โรงเรียน ได้มาโดยการคัดเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม คู่มือสัมภาษณ์ แบบฟอร์มเก็บข้อมูลความต้องการ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม คู่มือสัมภาษณ์ แบบฟอร์มเก็บข้อมูลความต้องการ ระยะที่ 2 การออกแบบและพัฒนาแบบสังเคราะห์ข้อมูลและแบบประเมินคุณภาพ กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักวิจัยและอาจารย์ที่ปรึกษา จำนวน 3 คน นักออกแบบบอร์ดเกมและนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 คน ได้มาโดยการคัดเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ คือ แบบสัมภาษณ์เชิงลึก ในการออกแบบบอร์ดเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และระยะที่ 3 การประเมินและสะท้อนคิด กลุ่มตัวอย่าง ประกอบด้วย 2 กลุ่ม คือ กลุ่มควบคุม เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 6 ห้องเรียน และกลุ่มทดลอง เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 4 ห้องเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบทดสอบ และการประเมินการจดจำข้อมูลสำคัญจากบทความสั้น สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบสมมติฐานโดยใช้สถิติ t-test (Independent)

ผลการวิจัยพบว่า 1. นักเรียนต้องการสื่อที่ส่งเสริมทักษะด้านการอ่านเป็นบอร์ดเกมเข้าไปอยู่ในเนื้อหา ส่วนครูผู้สอนวิชาภาษาไทย เห็นด้วยกับการใช้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความสามารถการอ่านจับใจความสำคัญ และยินดีใช้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความสามารถ

การอ่านจับใจความสำคัญ 2. ผลการออกแบบบอร์ดเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ เกมสื่อ แบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน 3. นักเรียนมีคะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ความพึงพอใจของนักเรียน และครูที่มีต่อบอร์ดเกมการศึกษา เพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ : 1. การออกแบบ 2. บอร์ดเกม 3. การอ่านจับใจความ

ABSTRACT

The purpose of this research was to 1) examine the experiences and needs regarding the use of educational board games to enhance reading comprehension skills for second-grade students, 2) design and develop an educational board game tailored to these needs, and 3) evaluate the effectiveness of the developed board game. The research was conducted on design research in three phases: Phase 1: Analysis and Exploration. The target group included 14 teachers and 18 second-grade elementary school students. The overall sample consisted of 771 students from 13 schools, selected through purposive sampling. The research instruments were questionnaires, interview guides, and a needs assessment form. Phase 2: Design and Development of Data Synthesis and Quality Assessment Forms. The target group included 3 researchers and advisors, and 3 board game and learning innovation designers, selected through purposive sampling. The research instrument was an in-depth interview to design an educational board game to enhance reading comprehension skills for second-grade elementary students. Phase 3: Evaluation and Reflection. The sample group comprised two groups: a control group of 6 classrooms of first- to third-grade elementary students, and an experimental group of 4 classrooms of second grade elementary students. The research instruments were tests and assessments of the ability to recall key information from short articles. The statistical methods used for data analysis were percentages, means, standard deviations, and t-tests. (independent).

The results showed that: 1. Students want reading skills-enhancing media in the form of a board game to be included in the curriculum. The Thai language teacher agrees with the use of educational board games to enhance reading comprehension skills and is happy to use educational board games to enhance reading comprehension skills. 2. The design of the educational board game to enhance reading comprehension skills for second grade students consists of a lesson plan, a

game, media, a pre-test, and a post-test. 3. Students had post-test scores significantly higher than pre-test scores at the .01 level. Student and teacher satisfaction with the educational board game to enhance reading comprehension skills for second grade students was at the highest level.

Keywords : 1. Designing 2. Board Game 3. Reading comprehension

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาที่ทำการวิจัย

ภาษาเป็นเครื่องมือที่สำคัญสำหรับการติดต่อสื่อสารในสังคมไทย โดยเฉพาะภาษาไทยที่ถือเป็นพื้นฐานของการศึกษา ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการสร้างความเข้าใจในกระบวนการเรียนรู้วิชาต่าง ๆ การเรียนรู้ภาษาไทยช่วยให้ผู้เรียนสามารถรับรู้และประมวลผลข้อมูลข่าวสารที่เป็นปัจจุบัน อันจะนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชน การปลูกฝังทักษะการใช้ภาษาในด้านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน และการดูอย่างมีประสิทธิภาพ จึงเป็นสิ่งจำเป็นในการพัฒนาความเข้าใจและความสามารถในการเรียนรู้ของผู้เรียน อีกทั้งภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ที่สะท้อนถึงความเป็นไทยและทำหน้าที่เป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การใช้ภาษาไทยอย่างมีประสิทธิภาพเป็นปัจจัยสำคัญในการศึกษาวิชาอื่น ๆ ผู้ที่มีทักษะทางภาษาไทยที่ดีจะสามารถสื่อสาร รับข้อมูล และจับใจความสำคัญจากเนื้อหาที่ศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น ภาษาไทยจึงเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการศึกษาเล่าเรียนของนักเรียนไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการจับใจความประเด็นสำคัญจากสิ่งที่อ่าน นอกจากนี้ ในการจัดการเรียนการสอนภาษาไทย ควรให้ความสำคัญกับการปลูกฝังความรักและความตระหนักในคุณค่าของภาษาไทยในเด็กและเยาวชน (ธัญญรัตน์ ชื่นแสงจันทร์, 2563)

การอ่านและการรู้หนังสือเป็นประเด็นสำคัญในระดับโลก โดยเฉพาะในประเทศที่มีรายได้ต่ำและปานกลาง การวิจัยของ UNESCO ชี้ให้เห็นว่าความเหลื่อมล้ำทางเพศและอายุยังคงเป็นอุปสรรคสำคัญในการเข้าถึงการศึกษา ซึ่งผู้หญิงและคนรุ่นเก่ามีอัตราการรู้หนังสือต่ำกว่าอย่างมีนัยสำคัญ ปัญหานี้ยังทวีความรุนแรงในภูมิภาคเอเชียใต้ ซึ่งการเข้าถึงการศึกษายังคงจำกัด โดยเฉพาะในพื้นที่ชนบท การวัดและประเมินทักษะการอ่านที่ไม่สอดคล้องกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมท้องถิ่นยังส่งผลให้การประเมินระดับสากลมีความน่าเชื่อถือต่ำและไม่สะท้อนความเป็นจริงได้อย่างครบถ้วน (Our World in Data, 2022) การพัฒนาความสามารถการอ่านจับใจความสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากเป็นทักษะพื้นฐานที่มีผลกระทบโดยตรงต่อความสำเร็จในการเรียนรู้ในวิชาอื่น ๆ การจัดการเรียนรู้ผ่านเกมช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจความสัมพันธ์ของสิ่งที่ได้เรียนรู้ และนำความรู้ไปใช้ในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้

การอ่านจับใจความถือเป็นทักษะอย่างหนึ่งของภาษาไทย ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการอ่านทุกประเภท ไม่ว่าจะเป็นการอ่านออกเสียงหรือการอ่านในใจ แม้ว่าจุดประสงค์ของการอ่านแต่ละรูปแบบจะแตกต่างกัน แต่การจับใจความสำคัญจากเนื้อหาที่อ่านถือเป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาความเข้าใจและการวิเคราะห์ข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ โดยการอ่านจับใจความเป็นกระบวนการที่มีความสำคัญในการเข้าใจความหมายของคำ กลุ่มคำ ประโยค และข้อความ ซึ่งจำเป็นต่อการพัฒนาความสามารถในการแสวงหาความรู้และพัฒนาสติปัญญาของผู้เรียน ซึ่งการอ่านนี้

ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีสมาธิและเข้าใจเนื้อหาได้อย่างถูกต้อง (สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์, 2545) สอดคล้องกับ จิตต์นิภา ศรีไสย์ (2560) กล่าวไว้ว่า การอ่านจับใจความคือการอ่านเพื่อเก็บสาระสำคัญของเรื่องที่อ่าน เช่น จุดมุ่งหมาย เนื้อเรื่อง แนวคิด ทรรศนะของผู้เขียน รวมถึงข้อเท็จจริงและความรู้สึก การจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับเนื้อหาและระดับชั้นเป็นสิ่งจำเป็นในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความของผู้เรียน ดังนั้นการอ่านจึงมีความสำคัญอย่างมากในการเรียนภาษาไทยและเชื่อมโยงไปถึงการอ่านจับใจความซึ่งเป็นสิ่งที่ช่วยพัฒนาทักษะทางด้านการและมองเห็นถึงความสำคัญของการการอ่านจึงเป็นทักษะที่มีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่ง ในสังคมที่มีความรู้ต่าง ๆ เกิดขึ้นตลอดเวลา การอ่านจึงเป็นกลไกในการเปิดระบบความคิดทักษะการจึงจำเป็นอย่างยิ่งตามกระบวนการของการคิดซึ่งมาจากการพื้นฐานของการอ่านและการอ่านจับใจความสำคัญ

การเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning: GBL) เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ออกแบบมาเพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้พร้อมกับความสนุกสนาน ซึ่งถือเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่สุดอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกม โดยผู้เรียนจะมีส่วนร่วมและฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ขณะเล่นเกมผู้เรียนจะได้รับทักษะและความรู้จากเนื้อหาบทเรียนไปพร้อมกัน (ฉัตรกมล ประจวบลาภ, 2559) โดยบอร์ดเกม เป็นเกมประเภทเล่นบนโต๊ะทั้งหมด โดยอาจเล่นโดยใช้กระดานหรือไม่ใช้กระดานก็ได้ ต้องเล่นโดยมีปฏิสัมพันธ์แบบเผชิญหน้า มีอุปกรณ์การเล่นที่ออกแบบตามรูปแบบเฉพาะของเกมนั้น (รักชน พุทธิรังษี, 2560) นอกจากนี้เกมประเภทหนึ่งที่ใช้ วัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ มาผนวกกับกลไกของเกม มีกฎและกติกาที่มีความซับซ้อนหลากหลายรูปแบบมาให้ผู้เล่นได้วางแผนใช้ความสามารถในเชิงกลยุทธ์ (รัชนิวรรณ ตั้งภักดี, 2565) หรืออาจใช้โชคดวงในการเล่นเกมผสมผสานร่วมด้วย มักมีรูปลักษณะที่น่าสนใจมีความสวยงามดึงดูดใจทำให้อยากลองเล่น บอร์ดเกมมักผลิตจากวัสดุสิ่งพิมพ์ทั้งสองมิติและสามมิติที่จับต้องได้ โดยบอร์ดเกมมีความแตกต่างจากเกมทั่วไปในการสร้างกฎที่สามารถจำลองสถานการณ์ได้หลากหลาย ซึ่ง ประหยัด จิระวรพงศ์ (2556) ได้อธิบายแนวคิด Game-Based Learning (GBL) ว่า “การเรียนรู้ผ่านเกม” เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ถูกออกแบบมาเพื่อให้มีความสนุกสนานควบคู่ไปกับการได้รับความรู้โดยสอดแทรกเนื้อหาของหลักสูตรนั้นๆเอาไว้ในเกมและให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกมโดยที่ผู้เรียนจะได้รับความรู้ต่างๆของหลักสูตรนั้นผ่านการเล่นเกมแนวคิด ทฤษฎี Game Based Learning จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ทั้งในระดับความจำและความเข้าใจสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ได้และชักจูงให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้จนกระทั่งเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเองสามารถนำมาปรับใช้กับการสอนในรูปแบบเดิม ๆ ได้เพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสารการทำงานเป็นทีมความรับผิดชอบและความคิดสร้างสรรค์ได้

นอกจากนี้ แนวคิดกระบวนการพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความสามารถการอ่านจับใจความสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 นวัตกรรมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพื่อส่งเสริมให้ผู้พัฒนาบอร์ดเกมมีความสามารถในการอ่านจับใจความ (ประหยัด จิระวรพงศ์, 2556). ที่จำเป็นในการพัฒนาผู้เรียนให้สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ในการสอบ NT ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีผลคะแนนที่สูงขึ้น งานวิจัยนี้ จึงนำแนวคิดเกี่ยวกับบอร์ดเกมมาประยุกต์กับเนื้อหารายวิชาภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพื่อเป็นแนวทางหนึ่งของการพัฒนาความสามารถการอ่านจับใจความของชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการออกแบบนวัตกรรมทางการศึกษาโดยการสร้างนวัตกรรมบอร์ดเกมต้องมีกระบวนการที่มีขั้นตอนกระบวนการสร้างออกแบบทดสอบและนำมาปรับปรุงพัฒนา

เพื่อให้ได้บอร์ดเกมที่มีในการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงสุด (ทีศนา แหมมณี, 2560)

จากความสำคัญและสภาพปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาตัวแปรที่ส่งผลต่อคะแนนการสอบ NT ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาในจังหวัดนครราชสีมาเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมาเขต 6 ที่มีผลคะแนน NT ต่ำด้านความสามารถทางภาษา โดยเริ่มจากบทบาทสำคัญในการประเมินความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 2 โดยเฉพาะในวิชาภาษาไทย ซึ่งเป็นการทดสอบที่มุ่งเน้นในการวัดความสามารถในการทำความเข้าใจและวิเคราะห์เนื้อหาของข้อความที่อ่านได้อย่างถูกต้องและครบถ้วน การทดสอบนี้เป็นส่วนหนึ่งของการประเมินคุณภาพการศึกษาที่มุ่งเน้นให้เห็นถึงจุดแข็งและจุดอ่อนของนักเรียนในการทำความเข้าใจความสำคัญจากการอ่าน

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 ศึกษาประสบการณ์และความต้องการจำเป็นของการใช้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

2.2 ออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

2.3 ศึกษาผลการใช้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

3. ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

3.1 ได้ทราบข้อมูลพื้นฐานของนักเรียน รวมทั้งความต้องการที่จำเป็นของการใช้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษา

3.2 ได้บอร์ดเกมการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ สามารถนำไปใช้ในการเสริมสร้างความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพื่อเป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนได้บรรลุจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้

3.3 ได้ทราบผลการใช้บอร์ดเกมการศึกษา ที่มีต่อการเสริมสร้างความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพื่อเป็นแนวทางในการนำบอร์ดเกมการศึกษาไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ในบริบทที่ใกล้เคียงต่อไป

4. วิธีดำเนินการวิจัย

การออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความสามารถการอ่านจับใจความสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยได้แบ่งการวิจัยออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

4.1 ระยะที่ 1 การวิเคราะห์และสำรวจ เป็นขั้นตอนในการศึกษาเพื่อทำความเข้าใจกับปัญหา และการกำหนดนิยามปัญหาในการออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษา เพื่อเสริมสร้าง

ความสามารถการอ่านจับใจความสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการทำความเข้าใจปัญหา โดยใช้วิธีการที่หลากหลาย ซึ่งกำหนดกลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนขนาดเล็กและขยายโอกาส สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครราชสีมา เขต 6 ศูนย์เครือข่ายพัฒนาคุณภาพการศึกษาบัวใหญ่ 2 จำนวน 14 คน และนักเรียน จำนวน 18 คน จาก 13 โรงเรียน โดย 13 โรงเรียนเลือกแบบเจาะจงจากโรงเรียนที่มีผลการทดสอบระดับชาติ RT NT ภาษาไทย อยู่ในระดับ กลุ่มดี กลุ่มพอใช้ กลุ่มที่ต้องเร่งพัฒนา รวม 13 โรงเรียน เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบสอบถาม ในการรับรู้ของครูและนักเรียนเกี่ยวกับปัญหาการอ่านจับใจความ และความต้องการในการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความ 2) สัมภาษณ์ ใช้สำหรับการสัมภาษณ์ เชิงลึกกับครูและนักเรียน โดยกำหนดประเด็นคำถามที่ครอบคลุม การรับรู้ของครูเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้น ความท้าทายในการสอนการอ่าน ความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้บอร์ดเกมในการสอน และความต้องการของนักเรียนในการพัฒนาทักษะการอ่าน 3) แบบฟอร์มเก็บข้อมูลความต้องการ ใช้ในการเก็บข้อมูลจากการสนทนากลุ่ม โดยมุ่งเน้นที่การรวบรวมความคิดเห็นของครูและนักเรียนเกี่ยวกับความต้องการในด้านการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความ และความต้องการที่ชัดเจนในการพัฒนาบอร์ดเกม เก็บรวบรวมข้อมูล โดยผู้วิจัยลงพื้นที่ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจริง แล้วนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลทั้งที่เป็นข้อมูลเชิงปริมาณ และเชิงคุณภาพ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ และการสรุปผลการศึกษาเชิงพรรณนา

4.2 ระยะที่ 2 การออกแบบและพัฒนา เป็นขั้นตอนในการนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาทำความเข้าใจปัญหา นำมาออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษา เพื่อเสริมสร้างความสามารถการอ่านจับใจความสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแนวคิดในการออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา ที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึก รวมทั้งข้อมูลที่ได้จากสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาความต้องการจำเป็น รวมทั้งหลักการ แนวคิดจากการศึกษาค้นคว้าเอกสาร ตำราใน ระยะที่ 1 มาใช้ในการออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักวิจัยและอาจารย์ที่ปรึกษา จำนวน 3 คน นักออกแบบบอร์ดเกมและนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 คน รวม 6 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ การสัมภาษณ์เชิงลึก เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการติดต่อกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อกำหนดวันเวลา และประเด็นการสัมภาษณ์ วิเคราะห์ข้อมูล โดยการนำข้อมูลที่ได้มาสังเคราะห์ ร่วมกับการศึกษาข้อมูลจากเอกสาร ตำรา วรรณกรรมทางวิชาการ งานวิจัย และเอกสารที่เกี่ยวข้อง การวิเคราะห์ข้อมูล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา

4.3 ระยะที่ 3 การประเมินและการสะท้อนคิด เป็นการนำบอร์ดเกมการศึกษาที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น นำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อยืนยันผลการใช้บอร์ดเกมการศึกษาที่มีต่อนักเรียน กลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มควบคุม คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 6 ห้องเรียน และกลุ่มทดลอง คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 นักเรียน จำนวน 4 ห้องเรียน จาก 4 โรงเรียน รวม 18 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ บอร์ดเกมการศึกษา แบบทดสอบ และแบบประเมิน การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยติดต่อโรงเรียนและห้องเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง เพื่อขอทำการทดลองใช้เครื่องมือกับกลุ่มตัวอย่างที่กำหนดไว้ แล้วดำเนินการวิจัยตามแผนการวิจัย และเก็บรวบรวมข้อมูลในขณะทำการวิจัย การ

วิเคราะห์ข้อมูล โดยการนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบสมมติฐาน (t-test Independent)

5. ผลการวิจัย

5.1 การศึกษาประสบการณ์และความต้องการจำเป็นของการใช้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่านักเรียนต้องการสื่อที่ส่งเสริมทักษะด้านการอ่านเป็นบอร์ดเกมเข้าไปอยู่ในเนื้อหา และมีสีสันสวยงามด้านรูปแบบและกิจกรรม นักเรียนต้องการให้มีเกมเข้ามาอยู่ในเนื้อหาการเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงและมีกิจกรรมที่หลากหลาย ด้านลักษณะ เล่นกันเป็นกลุ่ม เรียนแล้วสนุกได้ความรู้สามารถเล่นซ้ำได้หลายรอบมีการเคลื่อนไหวร่างกาย ส่วนครูผู้สอนวิชาภาษาไทย เห็นด้วยกับการใช้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำคัญ และยินดีใช้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำคัญ รายละเอียดดังตารางที่ 1 และ 2

ตารางที่ 1 สรุปประสบการณ์และความต้องการจำเป็นของนักเรียน

ประเด็น	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1. นักเรียนอ่านหนังสือได้มากน้อยเพียงใด	2.56	0.78	ปานกลาง
2. นักเรียนอ่านหนังสือได้กี่หน้าต่อสัปดาห์	3.28	0.83	ปานกลาง
3. เมื่อนักเรียนอ่านหนังสือ นักเรียนมักจำทำเครื่องหมายหรือจดบันทึกสำคัญมากน้อยเพียงใด	2.67	0.84	ปานกลาง
4. เมื่อนักเรียนอ่านเรื่องราว นักเรียนสามารถบอกได้หรือไม่ว่าเรื่องนั้นเกี่ยวกับอะไร	3.17	0.71	ปานกลาง
5. เมื่ออ่านเรื่องราว นักเรียนสามารถระบุใจความสำคัญของเรื่องได้มากน้อยเพียงใด	2.72	0.46	ปานกลาง
6. นักเรียน สามารถหาความหมายของคำที่ไม่รู้จักบริบทในเรื่องได้มากน้อยเพียงใด	3.00	0.59	ปานกลาง
7. นักเรียนสามารถตอบคำถามเกี่ยวกับรายละเอียดต่าง ๆ ของเรื่องที่อ่านได้มากน้อยเพียงใด	3.72	0.46	มาก
8. นักเรียนรู้สึกอย่างไรเมื่อมีการทดสอบการอ่านจับใจความในห้องเรียน	3.00	0.49	ปานกลาง
9. นักเรียนต้องการรูปแบบของเครื่องมือ/ชุดกิจกรรมการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาไทยในรูปแบบใด เช่น บอร์ดเกม	2.56	0.86	ปานกลาง
10. นักเรียนคาดหวังว่าบอร์ดเกมจะช่วยให้ นักเรียนอ่านจับใจความได้มากน้อยเพียงใด	2.94	0.80	ปานกลาง

ตารางที่ 2 ผลการศึกษาความต้องการจำเป็นของครูผู้สอนวิชาภาษาไทยในโรงเรียนขนาดเล็ก

ลำดับประเด็นหัวข้อ	แปลผล
1. เห็นด้วย เพราะเป็นเครื่องมือที่จะช่วยพัฒนาให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ	92.30
2. บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความสามารถการอ่านจับใจความสำคัญ	84.61
3. สื่ออิเล็กทรอนิกส์	76.92
4. แบบทดสอบการอ่าน	69.23
5. ออนไลน์	61.53
6. ใบงาน	53.84
7. ยินดีใช้ เพราะต้องการพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียนและเสริมสร้างการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ	100
ค่าเฉลี่ย	76.92

5.2 การออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ผลการออกแบบบอร์ดเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ เกม สื่อ แบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน

5.3 การศึกษาผลการใช้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนมีคะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ความพึงพอใจของนักเรียน และครูที่มีต่อบอร์ดเกมการศึกษา เพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในระดับมากที่สุด ดังตารางที่ 3 และ 4

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ความสามารถในการอ่านจับใจความ	N	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig.
ก่อนเรียน	18	16.25	12.57	22.763**	.000
หลังเรียน	18	37.66	2.16		

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตารางที่ 4 แสดงความพึงพอใจของนักเรียนและครูที่มีต่อบอร์ดเกมการศึกษา เพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ผู้ประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ครูผู้สอนวิชาภาษาไทย	4.67	0.07	มากที่สุด
นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2	4.68	0.06	มากที่สุด

6. อภิปรายผลการวิจัย

6.1 นักเรียนต้องการสื่อที่ส่งเสริมทักษะด้านการอ่านเป็นบอร์ดเกมเข้าไปอยู่ในเนื้อหา และมีสีสันสวยงาม ด้านรูปแบบและกิจกรรม นักเรียนต้องการให้มีเกมเข้ามาอยู่ในเนื้อหาการเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงและมีกิจกรรมที่หลากหลาย ด้านลักษณะ เล่นกันเป็นกลุ่ม เรียนแล้วสนุกได้ความรู้สามารถเล่นซ้ำได้หลายรอบมีการเคลื่อนไหวร่างกาย ส่วนครูผู้สอนวิชาภาษาไทย เห็นด้วยกับการใช้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความสามารถการอ่านจับใจความสำคัญ และยินดีใช้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความสามารถการอ่านจับใจความสำคัญ อาจเนื่องมาจากการอ่านจับใจความเป็นการอ่าน เพื่อเก็บสาระสำคัญของเรื่องที่อ่าน เช่น จุดมุ่งหมาย เนื้อเรื่อง แนวคิด ทักษะของผู้เขียน รวมถึงข้อเท็จจริงและความรู้สึก การจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับเนื้อหาและระดับชั้นเป็นสิ่งจำเป็นในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความของผู้เรียน (จิตต์นิภา ศรีไสย์, 2560) ทั้งนี้การอ่านจับใจความมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการแสวงหาความรู้และการดำรงชีวิต ดังนั้น ทักษะการอ่านจับใจความจึงเป็นทักษะพื้นฐานสำคัญในการเรียนรู้ทุกเรื่อง หากนักเรียนมีปัญหาด้านการอ่าน ก็จะเป็นอุปสรรคต่อการจัดการเรียนรู้ด้านอื่น ๆ จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ครูผู้สอนจะต้องคิดค้นและแสวงหาเทคนิคการสอนต่าง ๆ หรือแม้กระทั่งสื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ อันจะส่งผลให้นักเรียนประสบความสำเร็จ โดยนำวิธีการเรียนรู้ที่มีหลายรูปแบบมาพิจารณาเลือกใช้ให้เหมาะสมกับนักเรียน จึงจำเป็นที่ครูผู้สอน รวมทั้งนักเรียนที่ต้องใช้สื่อการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนฝึกทักษะกระบวนการทางความคิด ฝึกทำความเข้าใจกับเรื่องที่อ่าน ช่วยให้ผู้เรียนจดจำเนื้อหาใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านและนำเสนอออกมาในรูปแบบที่หลากหลาย (เพชรรัตน์ พันอัน, ดรณนภา นาชัยฤทธิ์ และสมาน เอกพิมพ์, 2567) และการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นต้นซึ่งในปัจจุบันนี้ การใช้เกมในการศึกษาได้รับความนิยมนั้นเป็นอย่างมาก ทั้งการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) เกมมิฟิเคชัน (Gamification) และการใช้เกมโดยตรง (Game) ซึ่งสามรูปแบบนี้มีข้อดีวัตถุประสงค์และวิธีการจัดการเรียนการสอนที่แตกต่างกันออกไป (กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย และสุรเชษฐ์ จันทรงาม, 2565) จึงทำให้นักเรียนมีความต้องการที่จะใช้เกมเป็นสื่อกลางในการเรียนรู้ เป็นผลให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับการวิจัยของพระมหาสมัคร มหาวีโร (2565) ทำการศึกษาสภาพและปัญหาการจัดการเรียนการสอนในรายวิชา HU 2002 การสนทนาภาษาอังกฤษ 2 คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย พบว่า ปัญหาการจัดการเรียนการสอน เรียงตามลำดับ คือ ปัญหากระบวนการจัดการเรียนการสอน ด้านสื่อประกอบการสอนและสิ่งอำนวยความสะดวก ด้านบุคลิกภาพของอาจารย์ และด้านการวัดและประเมินผล รวมทั้งด้านกระบวนการสอนและเทคนิคการสอน และด้านสื่อประกอบการสอนและสิ่งอำนวยความสะดวกในการสอน

6.2 ผลการออกแบบบอร์ดเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ เกม สื่อแบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน อาจเนื่องมาจากการพัฒนาเกมบอร์ดการศึกษา จึงเป็นกระบวนการสร้างสรรค์ที่เน้นการแก้ปัญหาผ่านการเข้าใจผู้ใช้ หรือผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอย่างลึกซึ้ง โดยมีการใช้แนวคิดการออกแบบ เพื่อพัฒนาแนวทางแก้ไขที่เป็นนวัตกรรมใหม่ กระบวนการคิดเชิงออกแบบมักจะเริ่มต้น ด้วยการทำความเข้าใจความต้องการและปัญหาของผู้ใช้ จากนั้นจึงดำเนินการสร้างไอเดีย ทดลอง และปรับปรุงจนได้แนวทางแก้ไขที่เหมาะสมที่สุด (Brown, 2009) บอร์ดเกม (Board Game) หรือเกมกระดาน นับเป็นสื่อการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานรูปแบบหนึ่งที่ช่วยฝึกฝนให้ผู้เรียนกล้าคิด กล้าตัดสินใจ หาคำตอบต่อคำถามต่างๆด้วยตนเอง จนเกิดการเรียนรู้จากการเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเองได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะอย่างยิ่งบอร์ดเกมการศึกษา หรือบอร์ดเกมการเรียนรู้ ที่นับว่ามีจุดประสงค์หลักในการช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รับความรู้เฉพาะเรื่องมากขึ้น ทั้งยังเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่ได้ดึงเอาความเพลิดเพลิน ซึ่งเป็นคุณสมบัติทั่วไปของเกมมาใช้เพิ่มความสนุกสนาน สร้างความท้าทายทำให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่ออีกด้วย (บุญสิตา พิทักษ์ธรรม, 2563) ซึ่งการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning หรือ GBL) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน เป็นส่วนหนึ่งของรูปแบบที่ช่วยพัฒนาสังคมให้เกิดการเปลี่ยนแปลง โดยเป็นการนำจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจมาใช้เป็นฐานของเกม โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสื่อสารทางการศึกษาด้วยการเล่น โดยไม่มีรูปแบบที่ตายตัว (วรุตต อินทสระ, 2562) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของณัชชา เจริญชนะกิจ และโสมฉาย บุญญานันต์ (2565) ทำการศึกษาแนวทางการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบการเรียนรู้สะเต็มศึกษาที่มีประสิทธิภาพ และเครื่องมือวางแผนการออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา พบว่า 1) แนวทางการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบการเรียนรู้สะเต็มศึกษา ควรส่งเสริมทักษะ 4 ด้าน ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การร่วมมือ และความคิดสร้างสรรค์ โดยเฉพาะการคิดวิเคราะห์และความคิดสร้างสรรค์ 2) เครื่องมือวางแผนการออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา มีหัวข้อดังนี้ 2.1) การค้นคว้า แบ่งเป็น 2.1.1) เนื้อหา 2.1.2) แนวคิด 2.1.3) ผู้เล่น 2.1.4) การศึกษาตลาด 2.1.5) ประสิทธิภาพที่ได้ 2.2) การออกแบบ แบ่งเป็น 2.1.2) แนวเรื่อง 2.2.2) กลไกวิธีเล่น 2.2.3) องค์ประกอบ 2.2.4) รูปลักษณ์และความรู้สึก 2.2.5) ผังสรุปการเล่น 2.3) การพัฒนา แบ่งเป็น 3.1.1) การทดลองเล่น และสอดคล้องกับการวิจัยของ รัชนิวรรณ ตั้งภักดี (2565) ทำการศึกษาการพัฒนาแบบการสร้างบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาในประเทศไทย พบว่า แบบการสร้างบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาในประเทศไทยประกอบด้วย 1) องค์ประกอบการสร้างบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาในประเทศไทย 6 องค์ประกอบ ได้แก่ 1.1) วัตถุประสงค์ในการสร้างบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา 1.2) ผู้เล่นบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา 1.3) เนื้อหาที่นำมาสร้างบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา 1.4) ระยะเวลาในการใช้บอร์ดเกมเพื่อการศึกษา 1.5) สถานที่ใช้บอร์ดเกมเพื่อการศึกษา 1.6) งบประมาณในการสร้างบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา และ 2) ขั้นตอนการสร้างบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาในประเทศไทย ประกอบด้วย 12 ขั้นตอน ได้แก่ 2.1) กำหนดคอนเซ็ปต์และประเภทบอร์ดเกม 2.2) กำหนดธีมบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา 2.3) กำหนดวิธีจับเกมในบอร์ดเกม 2.4) กำหนดกลไกเกมที่ใช้ในบอร์ดเกม 2.5) กำหนดวิธีการสื่อสารในบอร์ดเกม 2.6) กำหนดกฎกติกาในบอร์ดเกม 2.7) สร้างต้นแบบบอร์ดเกม 2.8) ทดสอบบอร์ดเกมโดย

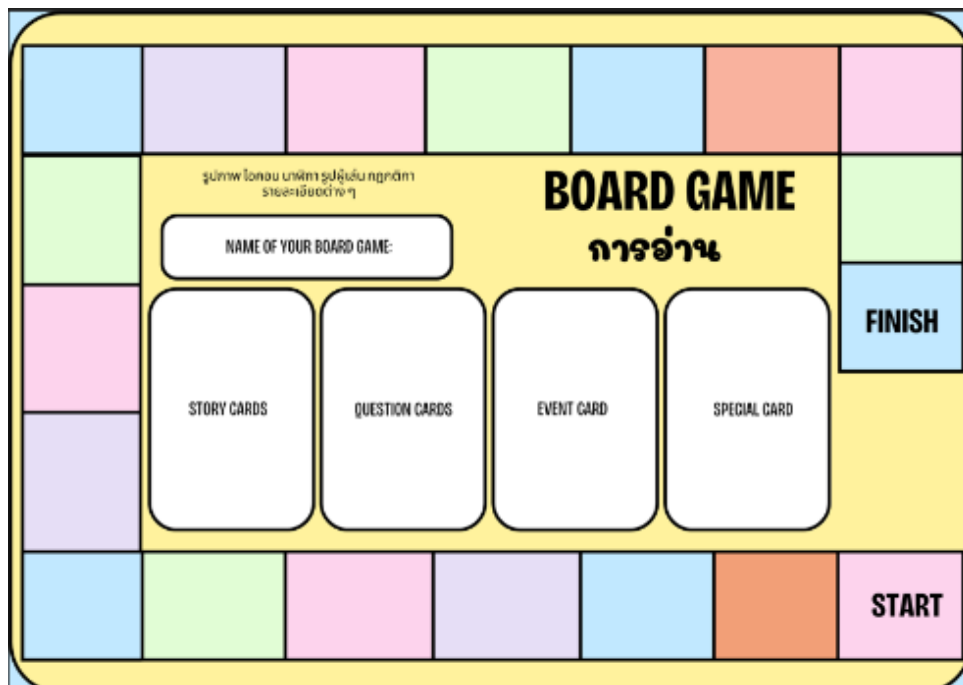
ผู้เชี่ยวชาญ 2.9) ทดสอบบอร์ดเกมโดยผู้เล่น 2.10) จัดทำวัสดุอุปกรณ์ในบอร์ดเกม 2.11) ผลิตคู่มือบอร์ดเกม และ 2.12) จัดทำแฟ้มเก็บบอร์ดเกม

6.3 นักเรียนมีคะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ความพึงพอใจของนักเรียน และครูที่มีต่อบอร์ดเกมการศึกษา เพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในระดับมากที่สุด อาจเนื่องมาจากการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน (Game –Based learning) เป็นการเรียนรู้ผ่านเกมที่มีกติกาในการเล่นเกมน่าสนใจ ยุ่งยาก หรือซับซ้อน โดยผู้สอนจะมีการใช้คำถามเพื่อนำสู่การอภิปราย เพื่อเชื่อมโยงถึงสาระ รวมไปถึงจุดประสงค์ในการเรียนรู้ (ทศนา แคมมณี, 2560) โดยการใช้เกมกระดาน การ์ดเกม เกมคอมพิวเตอร์ หรือกิจกรรมที่เล่นเพื่อความสนุกสนานอื่น ๆ ล้วนแต่เป็นการเรียนรู้ที่ถูกเรียกว่า “Edutainment” (Franco, 2014) ทั้งนี้บอร์ดเกมการศึกษา ซึ่งเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาในรูปแบบเกม ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ตามเนื้อหา ที่ต้องการสื่อสารกับผู้ให้บริการและกลุ่มผู้เรียน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ มีความสนุกสนาน (อรุณลักษณ์ รัตนพันธ์, บุญยกุล รัตนพันธ์ และรุ่งจี ศรีตาเดช, 2565) ซึ่งเกมการศึกษาถือว่าเป็นนวัตกรรมทางการศึกษา ที่ได้นำเอาความสนุกสนานของเกมในรูปแบบใหม่ ๆ มาผสมผสานกับเนื้อหาของบทเรียนวิชาต่าง ๆ ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการเรียนรู้ ประกอบกับการที่ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติต่าง ๆ ผ่านการเล่นเกม จึงมีผลทำให้เกิดเป็นความชอบ ความถนัด และความสนใจของผู้เรียนต่อรูปแบบการเรียนรู้ ทั้งยังทำให้ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลิน มีความสุขกับการเรียนรู้ และได้รับความรู้ไปด้วย (Kapp, 2012) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของพระครูปลัดประพันธ์ สุรโร (สังการ) (2561) ทำการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความจากวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างกลุ่มที่ใช้เกมและกลุ่มที่สอนแบบปกติ พบว่า ความสามารถในการอ่านจับใจความวรรณคดีของกลุ่มที่สอนโดยใช้เกม มีคะแนนค่าเฉลี่ยหลังเรียนสูงขึ้นกว่าคะแนนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จากผลการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า การสอนโดยใช้เกมในการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย สามารถพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความวรรณคดีให้สูงขึ้นได้ และสอดคล้องกับการวิจัยของ รพีสา กันสุข (2564) ทำการศึกษากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า นักเรียนที่เรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม มีความพึงพอใจต่อกิจกรรมภาพรวมอยู่ในระดับมาก

7. องค์ความรู้ใหม่

บอร์ดเกมการศึกษาที่พัฒนาขึ้นอิงตามมาตรฐานการเรียนรู้ตัวชี้วัดของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ของสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น และกรอบการประเมินความฉลาดรู้ด้านการอ่าน รวมทั้งอยู่ภายใต้การค้นพบความต้องการของนักเรียน การสัมภาษณ์นักออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักออกแบบบอร์ดเกม ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา แล้วนำมาสร้างต้นแบบบอร์ดเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ ประกอบด้วย แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เกม สื่อ แบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน ซึ่งเป็นกิจกรรมเรียนปนเล่น เล่นปนเรียน กิจกรรมตามตัวชี้วัดความฉลาดรู้ด้านการอ่านของ NT แล้วนำไปทดลองใช้และปรับปรุงจนได้บอร์ดเกมการศึกษาที่มีคุณภาพและ

ประสิทธิภาพ ทำให้เมื่อนำไปใช้ในการพัฒนานักเรียน จึงทำให้นักเรียนได้รับการแก้ปัญหาในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ ดังภาพ



8. ข้อเสนอแนะ

8.1 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

8.1.1 บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความสามารถการอ่านจับใจความสำคัญที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นอิงตามมาตรฐานการเรียนรู้ตัวชี้วัดของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ของสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น และกรอบการประเมินความฉลาดรู้ด้านการอ่านของโครงการประเมินผลนักเรียนร่วมกับนานาชาติ (NT) ดังนั้น ครูผู้สอนสามารถนำบอร์ดเกมการศึกษา เพื่อเสริมสร้างความสามารถการอ่านจับใจความสำคัญไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนได้ และเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียนก่อนการเข้ารับการสอบ NT ได้

8.2 ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ปฏิบัติ

8.2.1 ครูผู้สอนควรศึกษาวิธีการใช้งาน รวมทั้งการทดลองฝึกปฏิบัติ จนเกิดความชำนาญ ก่อนการนำบอร์ดเกมการศึกษาไปใช้

8.2.2 สำหรับการนำไปใช้จริงกับนักเรียน ครูผู้สอนควรดำเนินการปฐมนิเทศ แจ้งวิธีการใช้งานให้กับนักเรียนได้ทราบ และฝึกทดลองการปฏิบัติจนเกิดความชำนาญ แล้วจึงนำไปใช้งานจริงกับนักเรียน

8.3 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยต่อไป

8.3.1 บอร์ดเกมการศึกษา สำหรับเด็กในระดับประถมศึกษา เป็นสื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียน เมื่อนักเรียนได้เรียนรู้จะเกิดความสนุกสนาน และให้ความสนใจกับสื่อ จึงสามารถนำแนวคิดของบอร์ดเกมการศึกษา ไปพัฒนาสร้างบอร์ดเกมการศึกษาในเนื้อหาวิชาต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลาย

9. เอกสารอ้างอิง

- กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย และสุรเชษฐ์ จันทร์งาม. (2565). รูปแบบการเรียนรู้ห้องเรียนเกมมิฟิเคชันกลับด้านบนคลาวด์ เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. **วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้และเทคโนโลยี**. 2(1). 32-40.
- จิตต์นิภา ศรีไสย. (2560). **คู่มือครูหนังสือเรียนหลักภาษาและการใช้ภาษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2**. กรุงเทพมหานคร : บริษัทพัฒนาคุณภาพวิชาการ.
- ฉัตรกมล ประจวบลาภ. (2559). Game-Based Learning กับการพัฒนาการเรียนการสอนทางการพยาบาล. **วารสารกองการพยาบาล**. 43(2). 127-136.
- ณัชชา เจริญชนะกิจ และโสมฉาย บุญญานันต์. (2565). แนวทางการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบการเรียนรู้สะเต็มศึกษาที่มีประสิทธิภาพ และเครื่องมือวางแผนการออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา. **วารสารครุศาสตร์**. 50(4). 1-15.
- ณิชพร ปรีชาวิภาส และศิริวรรณ วณิชพัฒน์วรชัย. (2557). การพัฒนาแบบฝึกการอ่านจับใจความโดยใช้ข้อมูลท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. **วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย**. 6(1). 178-191.
- ทิตนา แหมมณี. (2560). **14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ**. พิมพ์ครั้งที่ 13. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธัญญารัตน์ ชื่นแสงจันทร์. (2563). บทบาทของภาษาไทยในการพัฒนาการศึกษา. **วารสารการศึกษาภาษาไทย**. 15(3). 98-110.
- บุญสิตา พิทักษ์ธรรม. (2563). การสร้างสัมพันธภาพภายในครอบครัวด้วยภูมิปัญญาผ่านกลวิธีเกมกระดาน : กรณีศึกษาภูมิปัญญา กลุ่มปลาตะเพียนสานจากใบลาน ต. ภูเขาทองจังหวัดอยุธยา. วิทยานิพนธ์ศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปการออกแบบ นครปฐม : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ประหยัด จิระวรพงศ์. (2556). **Games Based Learning (เกมการศึกษา)**. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- พระครูปลัดประพันธ์สุรโร (สังการ). (2561). การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความจากวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างกลุ่มที่ใช้เกมและกลุ่มที่สอนแบบปกติ. **วารสารศึกษาศาสตร์ มมร**. 6(1). 294-313.
- พระมหาสมิคร มหาวิโร. (2565). สภาพและปัญหาการจัดการเรียนการสอนในรายวิชา HU 2002 การสนทนาภาษาอังกฤษ 2 คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย. **วารสารปารมิตา**. 4(2). 15-28.
- เพชรรัตน์ พันอัน, ดรณนภา นาชัยฤทธิ์ และสมาน เอกพิมพ์. (2567). การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เทคนิค KWL-Plus ร่วมกับแบบฝึกทักษะ. **วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม**. 18(3). 112-120.

- รพิสา กันสุข. (2564). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้าง
ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน พิษณุโลก : มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- รักษน พุทธรังสี. (2560). บอร์ดเกมเพื่อการศึกษา : นวัตกรรมการเรียนรู้แบบสนุกสนาน. **วารสาร
วิจัยนวัตกรรมการศึกษา**. 9(2). 89-102.
- รัชนิวรรณ ตั้งภักดี (2565) ทำการศึกษาการพัฒนา รูปแบบการสร้างบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาใน
ประเทศไทย. **วารสารศึกษาศาสตร์ มสธ.** 15(2). 117-132.
- วรรตต์ อินทสระ. (2562). **เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น**. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.
- สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์. (2545). กระบวนการอ่านจับใจความสำคัญ. **วารสารวิจัยทางการศึกษา**.
4(1). 22-31.
- อรุณลักษณ์ รัตนพันธุ์, บุญยกุล รัตน์พันธุ์ และรุ่งรุจี ศรีตาเดช. (2565). การใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนา
ทักษะการเรียนรู้ของบรรณารักษ์ สังกัดสำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและ
การศึกษาตามอัธยาศัย (กศน.) จังหวัดกำแพงเพชร. **วารสารพิบูล**. 20(2). 263-285.
- Brown, T. (2009). **Change by design: How design thinking transforms organizations
and inspires innovation**. New York : Harper Collins.
- Franco, B. P. (2014). Game-Based Learning: The Educational Potential of Digital and
Board Games. **Learning and Teaching in Higher Education**. 13(2). 79-91.
- Kapp, K. M. (2012). **The gamification of learning and instruction: Game-based
methods and strategies for training and education**. California : Pfeiffer.
- Our World in Data (2022). **Educational inequality in South Asia**. Oxford : University
of Oxford Press.

10. คำขอบคุณ

การวิจัยครั้งนี้สำเร็จด้วยดี เนื่องด้วยได้รับความกรุณาอย่างสูงยิ่งจากผู้ช่วยศาสตราจารย์
ดร.อนุชา พิมศักดิ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุลิดา เหมตะศิลป์ อาจารย์ประจำคณะศึกษาศาสตร์
และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ อาจารย์ที่ปรึกษา ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ ปรับแก้ไข
ข้อบกพร่อง จนทำให้ผลงานวิจัยนี้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงขอขอบพระคุณอย่างสูงยิ่ง
นอกจากนี้ขอขอบพระคุณคณะผู้เชี่ยวชาญ ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ตรวจสอบเครื่องมือวิจัย
ขอขอบพระคุณ ผู้บริหารสถานศึกษา คณะครู และนักเรียนโรงเรียนขนาดเล็กและขยายโอกาส สังกัด
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา เขต 6 ศูนย์เครือข่ายพัฒนาคุณภาพ
การศึกษาบัวใหญ่ 2 จำนวน 13 โรงเรียน ที่ได้อนุเคราะห์เป็นกลุ่มตัวอย่างในการใช้เครื่องมือวิจัยใน
ครั้งนี้ และขอขอบพระคุณคณาจารย์ ที่ได้ให้องค์ความรู้ตลอดระยะเวลาในการศึกษาในสถาบัน
การศึกษาแห่งนี้ รวมทั้งขอขอบคุณเจ้าหน้าที่คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษาทุกท่าน
ที่คอยอำนวยความสะดวก ในการศึกษาและวิจัย คุณค่าและความดีในครั้งนี้อย่างสูงยิ่งขอขอบพระคุณ
บิดา มารดา ครูอาจารย์ ที่ให้การช่วยเหลือในการศึกษาครั้งนี้