



การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติ
ต่อการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

โดย

นายปิยะพงษ์ จันลาโสม

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาวิทยาการการเรียนรู้และนวัตกรรมการศึกษา
คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2563
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติ
ต่อการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

โดย

นายปิยะพงษ์ จันลาโสม



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาวิทยาการการเรียนรู้และนวัตกรรมการศึกษา
คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2563
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

DEVELOPMENT OF A BOARD GAME TO ENHANCE LEARNING
ACHIEVEMENT AND ATTITUDE TOWARD THAI LITERATURE OF
SEVENTH GRADE STUDENTS

BY

MR. PIYAPHONG NGANLASOM

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE REQUIREMENTS
FOR THE DEGREE OF MASTER OF EDUCATION
IN LEARNING SCIENCES AND EDUCATIONAL INNOVATION
FACULTY OF LEARNING SCIENCES AND EDUCATION
THAMMASAT UNIVERSITY
ACADEMIC YEAR 2020
COPYRIGHT OF THAMMASAT UNIVERSITY

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์

วิทยานิพนธ์

ของ

นายปิยะพงษ์ จันลาโสม

เรื่อง

การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติ
ต่อการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ได้รับการตรวจสอบและอนุมัติ ให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

เมื่อ วันที่ 22 กันยายน พ.ศ. 2564

ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์



(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิวินิต อรรถวุฒิกุล)

กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เสมอกาญจน์ โสภณศิริรักษ์)

กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม



(อาจารย์ ดร.ศรัณวิชญ์ พรหมสาขา ณ สกลนคร)

คณบดี



(รองศาสตราจารย์ ดร.อนุชาติ พวงสำลี)

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
ชื่อผู้เขียน	นายปิยะพงษ์ งามลาโสม
ชื่อปริญญา	ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา/คณะ/มหาวิทยาลัย	วิทยาการการเรียนรู้และนวัตกรรมการศึกษา วิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เสมอภากรณ์ โสภณศิริรักษ์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม	ดร.ศรัณวิญญ์ พรหมสาขา ณ สกลนคร
ปีการศึกษา	2563

บทคัดย่อ

งานวิจัยฉบับนี้มีเป้าหมายเพื่อออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกม เพื่อใช้เป็นสื่อเสริมบทเรียนที่ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ที่ดีขึ้นและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวรรณคดีไทย การวิจัยครั้งนี้เป็นแบบวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ซึ่งแบ่งเป็น 2 ระยะ ในระยะที่ 1 เป็นการออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกม อาศัยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เป็นแนวทางในการพัฒนา ซึ่งบอร์ดเกมต้นแบบที่พัฒนาขึ้นนี้ได้รับการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา (วรรณคดีไทย) 3 ท่าน และด้านสื่อ 3 ท่าน และในระยะที่ 2 เป็นการทดสอบประสิทธิภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน ซึ่งเก็บข้อมูลทั้งข้อมูลเชิงปริมาณ ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง และระดับเจตคติที่มีต่อการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้สถิติพรรณนา ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติอ้างอิง ได้แก่ การทดสอบทีอิสระและข้อมูลเชิงคุณภาพ ได้แก่ ผลการสังเกตพฤติกรรมระหว่างการเล่นและผลการสัมภาษณ์ โดยใช้การวิเคราะห์แก่นสาระ (Thematic analysis) ในการวิเคราะห์ผลการวิจัย

จากการวิจัยและพัฒนา พบว่า บอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ที่พัฒนาขึ้น มีเป้าหมายเพื่อช่วยส่งเสริมการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ซึ่งได้รับการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่ออยู่ในระดับดีมาก และจากการนำไปทดสอบประสิทธิภาพกับกลุ่มตัวอย่างแล้ว พบว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเล่นสูงกว่าก่อนเล่นอย่างมีนัยสำคัญทาง

สถิติที่ระดับ .05 และมีเจตคติต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.30 (S.D. = 0.34) นอกจากนี้ การสัมภาษณ์และการสังเกตพฤติกรรมระหว่างการเรียน พบว่า ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยเฉพาะร่วมตอบคำถามในการ์ดที่จับได้ สะท้อนความรู้สึกละทัศนคติต่อการเรียนวรรณคดีไทยผ่านการเล่นบอร์ดเกมในเชิงบวก และให้ความสนใจในการเรียนวรรณคดีไทยผ่านการเล่นบอร์ดเกมมากขึ้นกว่าก่อนการเล่น รวมทั้งสะท้อนถึงการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยตนเองที่เพิ่มมากขึ้นหลังจากเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง

คำสำคัญ: การเรียนรู้วรรณคดีไทย, บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้, การพัฒนาบอร์ดเกม, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, เจตคติต่อการเรียน

Thesis Title	DEVELOPMENT OF A BOARD GAME TO ENHANCE LEARNING ACHIEVEMENT AND ATTITUDE TOWARD THAI LITERATURE OF SEVENTH GRADE STUDENTS
Author	Mr.Piyaphong Nganlasom
Degree	Master of Education
Major Field/Faculty/University	Learning Sciences and Educational Innovation Learning Sciences and Education Thammasat University
Thesis Advisor	Assistant Professor Samoekan Sophonhiranrak, Ph.D.
Thesis Co-Adivisor	Sarunwit Promsaka Na Sakonnakron, Ph.D.
Academic Years	2020

ABSTRACT

The study intends to design and develop the board game as a supplementary learning media for improving student learning achievement and positive attitudes towards Thai literature. Based on the research and development approach, the research operations can be divided into two phases. The first phase aimed at designing an educational board game through the design thinking process. To ensure the quality of the game-based learning delivery, the game prototype was verified and evaluated by three content experts in Thai literature and three media experts prior to the final test. The second phase focused on the implementation of Nirat Phu Khao Thong or The Journey to the Golden Mountain Temple. This explored a learning achievement on Thai literature and an attitude test towards the learning experience through game-based pedagogy. The game was tested by a group of 30 participants, which was planned to collect the quantitative data as follows: the Thai literature learning achievement in Nirat Phu Khao Thong and the attitude levels towards playing the board game. Those data were examined by using the descriptive

statistics and the inferential statistics was applied; namely dependent T-Test. At the same time, the research also collected the qualitative data by observing the participants' behavior during the game and after-game interviews, which were later analyzed by the thematic analysis.

The result found that the board game was assessed at the level of excellent quality in terms of content delivery and learning media. In addition, this education game resulted in a higher learning achievement compared with the pre-test learning achievement at a significant level of .05. Meanwhile, the learning attitude of participants towards learning Thai literature through the game was good with the mean of 4.30 (out of 5 scores, S.D. = 0.34). Correspondingly, the interview and behavioral observation during the game illustrated a high learning engagement with the game through responding to the quests, for example. The interviews and participants' behaviors reflected their positive feelings and attitudes towards learning Thai literature. The participants also reflected that the interaction among participants (learners) was conceivably increased compared to the conventional teaching strategy. This highlighted the effectiveness of the game in enhancing Thai literature learning engagement.

Keywords: Thai literature learning, Educational board game, Board game development, Learning achievement, Learning attitude

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความเมตตากรุณาเป็นอย่างสูงและการดูแลเอาใจใส่อย่างดียิ่งจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เสมอภาณุ โสภณศิริรักษ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และอาจารย์ ดร.ศรัณวิชญ์ พรหมสาขา ณ สกลนคร อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ที่เป็นผู้ให้ความรู้ คำแนะนำ ติดตามความก้าวหน้า ช่วยตรวจสอบและแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ และให้กำลังใจตลอดระยะเวลาในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

กราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.ศิวินิต อรรถวุฒิกุล ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ได้ตรวจสอบ ให้คำแนะนำอันมีค่า ตลอดจนแก้ไขวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ด้วยความเมตตา จนทำให้มีความถูกต้องและสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

กราบขอบพระคุณท่านคณบดีและคณาจารย์คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ทุกท่าน ที่ให้ความรู้และคำแนะนำในด้านต่าง ๆ รวมไปถึงมอบทุนสนับสนุนการวิจัย ทำให้ผู้วิจัยสามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการทำวิจัยในครั้งนี้ และขอบพระคุณเจ้าหน้าที่ทุกท่านที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการส่งเล่มวิจัยฉบับนี้

กราบขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่ได้กรุณาสละเวลาอันมีค่า ยังช่วยตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์แก่ผู้วิจัย ตลอดจนให้คำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยให้มีความถูกต้องและสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ขอบใจนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 1/5 1/7 1/9 1/11 2/5 และนักเรียนในชุมนุม NTUN Board Game Club ทุกคนที่ให้ความร่วมมือในการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้จนทำให้การวิจัยสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ขอบคุณเพื่อน พี่ น้อง และทุกคนที่ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือเกื้อกูลในยามลำบาก และให้กำลังใจที่ดีแก่กันเสมอมาในระหว่างที่ผู้วิจัยทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างว่างานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ เพื่อที่จะนำไปพัฒนาสื่อการเรียนรู้และพัฒนาผู้เรียนต่อไป สิ่งดี ๆ ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยขอบแต่คุณแม่ รัชนีภรณ์ จันทลาโสม และคุณพ่อฉลาด จันทลาโสม บุคคลที่สำเร็จการศึกษาเพียงแค่ระดับประถมศึกษาปีที่ 4 แต่สามารถเลี้ยงดู ให้กำลังใจ และคอยสนับสนุนผู้วิจัยด้วยดีมาโดยตลอด และหากมีข้อบกพร่องประการใดผู้วิจัยขอน้อมรับไว้เพื่อจะนำไปปรับปรุงและพัฒนางานให้ดีขึ้นในโอกาสต่อไป

นายปิยะพงษ์ จันทลาโสม

(6)

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย	(1)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	(3)
กิตติกรรมประกาศ	(5)
สารบัญตาราง	(13)
สารบัญภาพ	(15)
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 คำถามการวิจัย	8
1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย	8
1.4 ขอบเขตการวิจัย	8
1.4.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา	8
1.4.2 ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	9
1.4.3 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย	9
1.5 กรอบแนวคิดการวิจัย	9
1.6 สมมติฐานการวิจัย	10

	(7)
1.7 นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย	11
1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	13
บทที่ 2 วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	14
2.1 แนวคิดที่เกี่ยวกับการเรียนการสอนวรรณคดีไทย	15
2.1.1 ความหมายของวรรณคดีไทย	17
2.1.2 องค์ประกอบของวรรณคดีไทย	18
2.1.3 คุณค่าของวรรณคดีไทย	19
2.1.4 จุดมุ่งหมายในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย	21
2.1.5 สภาพและปัญหาในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย	22
2.1.6 แนวทางการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย	26
2.1.7 การวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วรรณคดีไทย	31
2.2 แนวคิดที่เกี่ยวกับเกมและบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้	38
2.2.1 ความหมายของเกมและบอร์ดเกม	40
2.2.2 ประเภทของเกมและบอร์ดเกม	43
2.2.3 องค์ประกอบของเกมและบอร์ดเกม	51
2.2.4 จุดมุ่งหมายและความสำคัญของการสอนโดยใช้บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้	54
2.2.5 ขั้นตอนการใช้บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้	57
2.2.6 แนวทางการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้	58
2.3 แนวคิดที่เกี่ยวกับเจตคติ	66
2.3.1 ความหมายของเจตคติ	66
2.3.2 องค์ประกอบของเจตคติ	67
2.3.3 การเกิดเจตคติ	68

	(8)
2.3.4 การเปลี่ยนแปลงเจตคติ	69
บทที่ 3 วิธีการวิจัย	74
3.1 รูปแบบการวิจัย	74
3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	78
3.3 เครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	78
3.4 วิธีดำเนินการและการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย	87
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้	92
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	93
4.1 การออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง	94
4.1.1 ผลการออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง	94
4.1.2 ผลการประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ด้านเนื้อหาและด้านสื่อ	102
4.2 การตรวจสอบประสิทธิภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง	108
4.2.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับกลุ่มตัวอย่าง	108
4.2.2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนเล่นและหลังเล่นบอร์ดเกม วรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	109
4.2.3 ผลการประเมินจากแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	111
4.2.4 ผลการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง	115

4.2.5 ผลการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนในการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย	117
เรื่อง นิราศภูเขาทอง	
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	121
5.1 สรุปผลการวิจัย	122
5.2 อภิปรายผล	125
5.3 ข้อเสนอแนะ	131
5.3.1 ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้	131
5.3.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป	133
รายการอ้างอิง	135
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วรรณคดีไทย	150
เรื่อง นิราศภูเขาทอง	
ภาคผนวก ข แบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย	159
เรื่อง นิราศภูเขาทอง	
ภาคผนวก ค แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเล่นบอร์ดเกม	161
วรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง	
ภาคผนวก ง แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา สำหรับการประเมินคุณภาพ	163
ของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง	

ภาคผนวก จ	แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ สำหรับการประเมินคุณภาพ ของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง	166
ภาคผนวก ฉ	แบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง	170
ภาคผนวก ช	คู่มือการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง และตัวอย่างอุปกรณ์การเล่น	173
ภาคผนวก ซ	รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบและแก้ไขเครื่องมือวิจัย	188
ภาคผนวก ฌ	รายนามผู้เชี่ยวชาญในการประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง	190
ภาคผนวก ฎ	แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง	191
ภาคผนวก ฏ	ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนรู้เรื่อง นิราศภูเขาทอง	196
ภาคผนวก ฐ	ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง จำนวน 30 ข้อ	198
ภาคผนวก ฑ	ผลคะแนนจากการทดสอบก่อนเล่นและหลังเล่นบอร์ดเกม วรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 คะแนนเต็ม 30 คะแนน	200
ภาคผนวก ท	ผลคะแนนจากการทดสอบก่อนเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แยกตามองค์ประกอบ คุณค่าด้านเนื้อหา จำนวน 10 ข้อ	202
ภาคผนวก ธ	ผลคะแนนจากการทดสอบก่อนเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แยกตามองค์ประกอบ	204

	คุณค่าด้านวรรณศิลป์ จำนวน 10 ข้อ	
ภาคผนวก ฅ	ผลคะแนนจากการทดสอบก่อนเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แยกตามองค์ประกอบ คุณค่าด้านสังคมและวัฒนธรรม จำนวน 10 ข้อ	206
ภาคผนวก ด	ผลคะแนนจากการทดสอบหลังเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แยกตามองค์ประกอบ คุณค่าด้านเนื้อหา จำนวน 10 ข้อ	208
ภาคผนวก ต	ผลคะแนนจากการทดสอบหลังเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แยกตามองค์ประกอบ คุณค่าด้านวรรณศิลป์ จำนวน 10 ข้อ	210
ภาคผนวก ถ	ผลคะแนนจากการทดสอบหลังเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แยกตามองค์ประกอบ คุณค่าด้านสังคมและวัฒนธรรม จำนวน 10 ข้อ	212
ภาคผนวก ท	ผลการทำแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 คะแนนเต็มข้อละ 5 คะแนน	214
ภาคผนวก ฑ	ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินคุณภาพ บอร์ดเกมวรรณคดีไทย (ด้านเนื้อหา)	216
ภาคผนวก น	ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินคุณภาพ บอร์ดเกมวรรณคดีไทย (ด้านสื่อ)	217
ภาคผนวก บ	ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบวัดเจตคติที่มีต่อ การเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง	218
ภาคผนวก ป	ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาต่อ แบบประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง	219

(12)

ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ภาคผนวก ผ ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อต่อ 221

แบบประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ภาคผนวก ฝ บทสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนในการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย 223

เรื่อง นิราศภูเขาทอง

ประวัติผู้เขียน

230

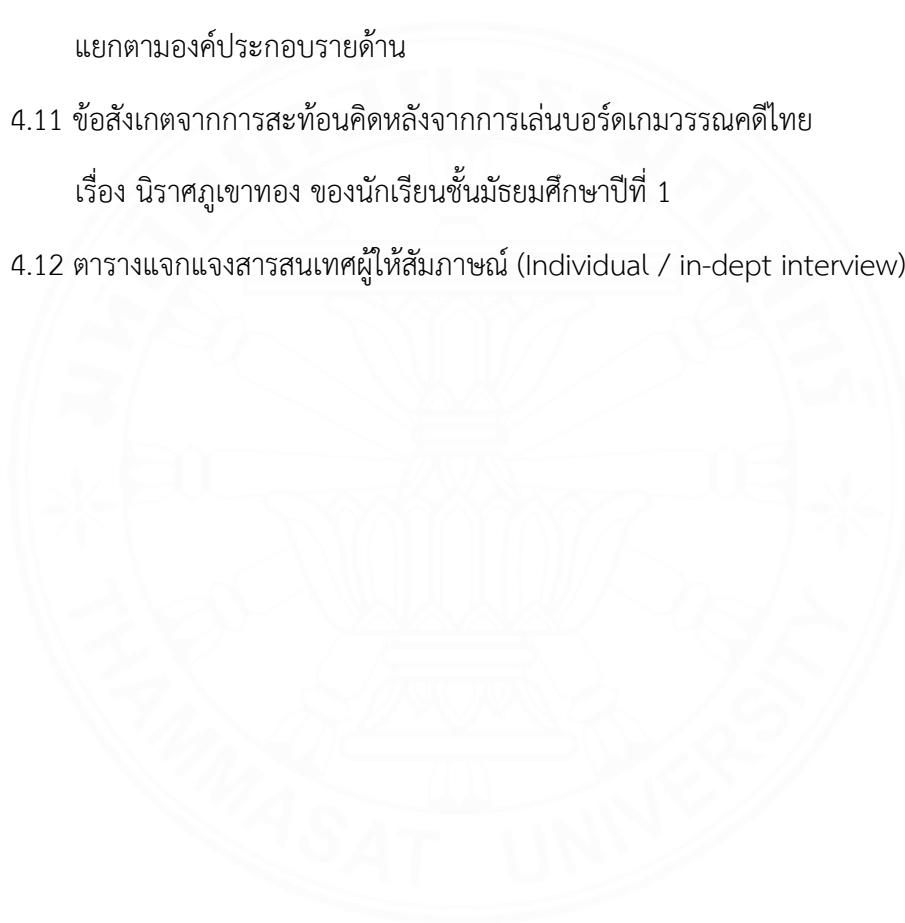


สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1	16
ตัวชี้วัดของสาระวรรณคดีและวรรณกรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	
2.2	49
การจำแนกประเภทของบอร์ดเกม	
2.3	54
การเปรียบเทียบข้อดีและข้อจำกัดของการสอนโดยใช้เกม	
2.4	63
การเปรียบเทียบข้อแตกต่างระหว่างบอร์ดเกมยุคเก่ากับยุคใหม่	
3.1	89
การดำเนินการจัดกิจกรรมเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง	
4.1	100
สรุปปัญหาที่พบและแนวทางการปรับปรุงเกมในการทดสอบแต่ละครั้ง	
4.2	102
ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อที่มีต่อ แบบประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	
4.3	103
ข้อเสนอแนะในการพัฒนาเกมจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อ	
4.4	106
การพัฒนาบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ตามข้อเสนอแนะจาก ผู้เชี่ยวชาญ	
4.5	108
จำนวนและร้อยละของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามลักษณะทั่วไป	
4.6	109
ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าที่ และระดับนัยสำคัญทางสถิติของ การทดสอบเปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนเล่นและหลังเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ที่มีคะแนนเต็ม 30 คะแนน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	
4.7	110
ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยคะแนนสอบก่อนเล่นและหลังเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แยกตามองค์ประกอบรายด้าน คะแนนเต็มด้านละ 10 คะแนน	
4.8	111
ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยคะแนนสอบก่อนเล่นและหลังเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แยกตามกลุ่มผู้เรียน	

คะแนนเต็ม 30 คะแนน

- 4.9 ผลการประเมินจากแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทย 112
เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 30 คน
- 4.10 ผลการประเมินจากแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทย 115
เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 30 คน
แยกตามองค์ประกอบรายด้าน
- 4.11 ข้อสังเกตจากการสะท้อนคิดหลังจากการเล่นเกมวรรณคดีไทย 116
เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
- 4.12 ตารางแจกแจงสารสนเทศผู้ให้สัมภาษณ์ (Individual / in-dept interview) 118



สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย	10
2.1 ปัญหาสำคัญในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย	26
2.2 การจำแนกประเภทของเกมตามเกณฑ์ต่าง ๆ	44
2.3 การจำแนกประเภทของบอร์ดเกมตามเกณฑ์ต่าง ๆ	50
2.4 องค์ประกอบที่สำคัญของบอร์ดเกม	53
2.5 พิธีมิตการเรียนรู้อ	56
2.6 กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)	61
2.7 สมดุลของการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้	62
2.8 ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบของเจตคติ	67
3.1 รูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ร่วมกับ กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)	77

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

วรรณคดีเป็นวรรณกรรมที่ได้รับการยกย่องว่าแต่งดีมีคุณค่า (ราชบัณฑิตยสถาน, 2556) แต่งไว้ถูกต้องตามหลักของภาษา ซึ่งมีลักษณะบทประพันธ์ทั้งที่เป็นร้อยแก้วและร้อยกรอง เป็นเครื่องมือสื่อสารอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด ถ่ายทอดจินตนาการ และแสดงออกซึ่งศิลปะอันประณีตงดงามของชาติ การศึกษาหรือการอ่านวรรณคดีและวรรณกรรมแต่ละเรื่องทำให้ผู้อ่านมองเห็นภาพสังคมวัฒนธรรม การเมือง และเศรษฐกิจ ของยุคสมัยที่ผู้ประพันธ์ได้สะท้อนผ่านมุมมองของตนออกมา รวมทั้งยังทำให้เพลิดเพลินและจรรโลงใจในเนื้อหาของวรรณคดีและวรรณกรรมเรื่องนั้น ๆ อีกด้วย คุณค่าของวรรณคดีและวรรณกรรมมีหลายประการ ทั้งด้านเนื้อหา ด้านอารมณ์ และด้านสังคม ซึ่งควรถ่ายทอดให้แก่เยาวชนรุ่นหลังได้ศึกษาเป็นอย่างยิ่ง วรรณคดีไทยเป็นมรดกอันล้ำค่าทางวัฒนธรรมของชาติ เป็นเครื่องแสดงถึงการมีอารยธรรมของชาติไทย เปรียบเสมือนกระจกที่สะท้อนสังคมและวัฒนธรรมในแต่ละสมัย ช่วยให้คนในชาติได้เรียนรู้เรื่องราวการดำรงชีวิตของบรรพบุรุษในอดีต รวมทั้งรู้จักนำข้อคิดจากวรรณคดีมาปรับใช้ให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมและสังคมปัจจุบัน การจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยจึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เพราะทำให้ผู้เรียนรู้จักและเห็นคุณค่าของหนังสือที่แต่งดี ช่วยกล่อมเกลาจิตใจให้สูงและประณีตขึ้น รวมทั้งยังได้ปลูกฝังนิสัยรักการอ่านอีกด้วย (พรทิพย์ ศิริสมบุญเวช, 2547) วรรณคดีโบราณของไทยมีบทบาทหน้าที่ 2 ประการคือ ให้ทั้งความเพลิดเพลินใจและสั่งสอน เพื่อยกระดับจิตใจของผู้อ่านและผู้ฟังได้เป็นอย่างดี ดังนั้น การอ่านวรรณคดีจึงทำให้ผู้อ่านทราบถึงสภาพชีวิตความเป็นอยู่ของคนในชุมชนนั้น ๆ สามารถวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างจากสังคมในปัจจุบัน และกลวิธีการใช้ถ้อยคำโวหารของผู้แต่ง จึงทำให้ผู้อ่านเข้าถึงรับรู้ถึงอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ ของผู้แต่งผ่านตัวอักษรได้ (กุสุมา รักษาภรณ์, 2547)

กระทรวงศึกษาธิการเล็งเห็นถึงความสำคัญของวรรณคดีจึงได้กำหนดลงในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ว่าสิ่งที่นักเรียนจะต้องเรียนรู้เมื่อได้รับการสอนภาษาไทยคือสามารถใช้ภาษาไทยจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้ต้องมีประสิทธิภาพ และเพื่อนำไปใช้ในชีวิตจริง สามารถวิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยเพื่อศึกษาข้อมูล แนวความคิด คุณค่าของงานประพันธ์ และความเพลิดเพลิน การเรียนรู้และทำความเข้าใจ บทแห่ง บทร้องเล่นของเด็ก เพลงพื้นบ้านที่เป็นภูมิปัญญาที่มีคุณค่าของไทย ซึ่งได้ถ่ายทอดความรู้สึก

นึกคิด ค่านิยม ขนบธรรมเนียมประเพณี เรื่องราวของสังคมในอดีตและความงดงามของภาษา เพื่อให้เกิดความซาบซึ้งและภูมิใจในบรรพบุรุษที่ได้สั่งสมสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน ทั้งนี้ วรรณคดีไทยนับเป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งที่แสดงถึงเอกลักษณ์และวัฒนธรรมไทย ซึ่งบรรพบุรุษได้สรรค์สร้างขึ้นมาเพื่อให้ชนรุ่นหลังได้ศึกษา โดยมีพันธกิจสำคัญต่อคนไทยประการหนึ่งคือ ให้ความเพลิดเพลินทางอารมณ์และความอímเอมใจ อันเกิดจากความงามของภาษาและการดื่มด่ำประทับใจจากเนื้อเรื่องอันมีข้อคิดและคุณค่าที่หลากหลาย ดังนั้น การสอนวรรณคดีไทยจำเป็นจะต้องให้ผู้เรียนเกิดความสนใจได้ประโยชน์ และคุณค่าจากวรรณคดีไทยให้มากที่สุด (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

นอกเหนือจากคุณค่าด้านวรรณศิลป์แล้ววรรณคดียังมีประโยชน์ในการจรรโลงใจให้รู้จักใช้ปัญญา ความคิด และเข้าใจความเป็นมนุษย์ วรรณคดีทำให้ผู้อ่านได้รับข้อคิดคติคำสอนและศีลธรรมในเนื้อเรื่อง คำบรรยาย หรือถ้อยคำสำนวน นอกจากนี้ ยังได้รับความรู้ความคิดเพิ่มขึ้นเป็นสิ่งเร้าให้ผู้อ่านใช้ความนึกคิดไตร่ตรองตัดสินใจว่าสิ่งใดดีหรือไม่ดี เป็นการฝึกฝนการใช้วิจารณญาณที่ก่อให้เกิดทักษะเชิงวิจารณ์ มีผลให้แตกฉานทางสติปัญญา ทั้งในด้านวิทยาการ ความรู้รอบตัว และความรู้เท่าทันคน มีอารมณ์สุขใจและบันเทิงใจจากความสะเทือนอารมณ์ต่าง ๆ ในวรรณคดี และได้รับทราบเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ของชาติด้วย แต่ทั้งนี้วรรณคดีไม่ใช่เอกสารทางวิชาการสำหรับอ้างอิงทางประวัติศาสตร์ (สิทธา พินิจภูวดล และ นิตยา กาญจนวรรณ, 2520) จากการศึกษาผู้วิจัยสรุปได้ว่าคุณค่าและประโยชน์ในการเรียนวรรณคดีมีหลากหลาย เช่น คุณค่าทางศีลธรรม คุณค่าทางปัญญา คุณค่าทางอารมณ์ คุณค่าทางวัฒนธรรม คุณค่าทางประวัติศาสตร์ คุณค่าทางทักษะเชิงวิจารณ์ ฯลฯ รวมไปถึงการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะความคิดสร้างสรรค์ผ่านการเรียนรู้กลวิธีการแต่งร้อยแก้วและร้อยกรองที่น่าสนใจ สอดคล้องกับแนวคิดของ ผาสุก มุทฺธเมธา (2522) ที่กล่าวไว้ว่าคุณค่าทางการใช้ภาษา การสื่อสาร ผู้อ่านสามารถสังเกตลักษณะการใช้ภาษาที่ดีเพื่อจดจำนำไปใช้ได้

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยคิดเห็นว่าการเรียนวรรณคดีไทยยังคงถูกตั้งคำถามถึงสาเหตุและประโยชน์จากการเรียนวรรณคดีต่อการเรียนในระดับสูงขึ้นหรือการทำงานในอนาคต ปัญหาการเรียนวรรณคดีไม่ได้มีเพียงแต่การตั้งคำถามถึงที่มาและสาเหตุเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการจัดการเรียนการสอนของผู้สอนอีกด้วย การจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยเกิดปัญหามากมาย ทั้งนี้เนื่องจากตัวผู้เรียนเองไม่มีความสนใจที่อยากจะเรียน และยังเห็นว่าวรรณคดีเป็นเรื่องเพ้อฝัน ส่วนปัญหาด้านของผู้สอนพบว่า วิธีสอนของผู้สอนใช้รูปแบบการสอนแบบบรรยายมากเกินไป ยังไม่สามารถดึงดูดความสนใจผู้เรียน และขาดความกระตือรือร้นในการสอน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพูดอธิบายและถอดคำประพันธ์วรรณคดีไทยประเภทร้อยกรอง ใช้ระยะเวลาสอนต่อเนื่องยาวนาน ซึ่งอาจทำให้ผู้เรียนเบื่อหน่ายและขาดแรงจูงใจในการเรียน (อัจจิมา เกิดผล, 2536) ยกตัวอย่างเช่นวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง

ใช้เวลาสอนถึง 2-3 สัปดาห์ ซึ่งความเห็นดังกล่าวสอดคล้องกับผลการวิจัยของสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษาและนักวิชาการหลายท่านที่พบว่า ผู้สอนส่วนใหญ่มุ่งสอนให้ผู้เรียนท่องจำคำศัพท์ ไวยากรณ์หรือศัพท์ยาก ๆ เพื่อให้ทำข้อสอบได้ ผู้สอนบางคนขาดการค้นคว้าไม่พยายามหาเทคนิคการสอนแบบใหม่ ส่วนใหญ่จะสอนและยกตัวอย่างตามตำรา ทำให้ขาดการเชื่อมโยงความรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริง การใช้สื่อการจัดการเรียนรู้ไม่หลากหลาย ไม่น่าสนใจ ทำให้ผู้เรียนขาดแรงจูงใจในการเรียน อีกทั้งยึดการสอนแบบเดิมจนลืมนกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดวิเคราะห์ ทำให้ผู้เรียนรู้สึกเบื่อหน่าย นอกจากนี้ ผู้สอนยังอ่านหนังสือน้อยมากอ่านเพียงเนื้อเรื่องย่อหรือบางตอนที่ใช้สอนเท่านั้น จึงส่งผลให้ผู้สอนขาดความรู้และความเข้าใจในเนื้อหาของวรรณคดีไทยอย่างลึกซึ้ง (ยุพร แสงทักษิณ, 2537; สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2539; ยุรฉัตร บุญสุนิต, 2544; นิจสุตา อภินันทาภรณ์, 2555; พรรณรอง รัตนไชย, 2555)

จากปัญหาดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าผู้เรียนไม่เห็นคุณค่าหรือความสำคัญของการเรียนวรรณคดีไทย ซึ่งเกิดจากหลายปัจจัย หากผู้สอนละเลยการแก้ปัญหา ปล่อยให้วรรณคดีเป็นเรื่องที่เรียนรู้ยากและไกลตัวผู้เรียน ในที่สุดวรรณคดีก็คงเป็นเสมือนโบราณวัตถุที่เก็บรักษาไว้ เพื่อเป็นสื่อแสดงความเจริญรุ่งเรืองของวัฒนธรรมทางภาษาในอดีต แต่ไม่ได้รับการอ่านด้วยใจรักอย่างซาบซึ้งและจริงจัง (กิงกาญจน์ บุรณสินวัฒนกุล, 2560) วรรณคดีไทยไม่ควรถูกเก็บไว้ในตู้จนถูกลืม (ชนัญญา เตชจักรเสมา, 2560) การแก้ปัญหาดังกล่าวจำเป็นต้องใช้การจัดการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง รู้จักคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์อย่างเป็นเหตุเป็นผล สามารถตั้งคำถามและตอบคำถามที่ตนเองต้องการทราบจากบทเรียนได้โดยการศึกษาค้นคว้าและเลือกสรรข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ ดังนั้น จึงเป็นหน้าที่หลักของผู้สอนที่จะต้องออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้เรียน ต้องทำให้ผู้เรียนเห็นถึงคุณค่าของการเรียน ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียน อีกทั้งสร้างแรงจูงใจและความผูกพันในการเรียนให้แก่ผู้เรียน เพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประสบความสำเร็จมากที่สุด (พรทิพย์ ศิริสมบุรณ์เวช, 2547) ปัญหาการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีในอดีตจนถึงปัจจุบันแสดงให้เห็นว่า ควรมีการพัฒนาการเรียนการสอนวรรณคดีไทยให้ดียิ่งขึ้น โดยผู้ที่ช่วยพัฒนาการเรียนการสอนได้ดีที่สุดก็คือผู้สอน เพราะผู้สอนจะอยู่ใกล้ชิดกับผู้เรียนมากที่สุดและเป็นผู้ที่อยู่ใกล้ชิดกับปัญหาทุก ๆ ด้าน และการที่ผู้เรียนจะบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนได้นั้นต้องขึ้นอยู่กับเทคนิคการสอนและการจัดกระบวนการเรียนรู้ของผู้สอน (ถนิมรักษ์ ชูชัยมงคล, 2557) ผู้สอนควรสร้างบรรยากาศและสร้างรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่กระตุ้นผู้เรียน ให้ผู้เรียนต้องการเรียนรู้ ทำความเข้าใจวรรณคดีจนมีความรู้ในวรรณคดีอย่างแท้จริง (ปริญญา ปันสุวรรณ, 2553) ดังนั้น การจัดการเรียนการสอนวรรณคดี ผู้สอนควรสอนให้

ผู้เรียนรู้จักคิดและคิดเป็น ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนรู้จักคิดได้และคิดเป็นนั้นต้องขึ้นอยู่กับผู้สอนที่เป็นผู้เลือก (กึ่งกาญจน์ บุรณสินวัฒนกุล, 2560)

ในปัจจุบันแนวทางการจัดการเรียนรู้มีหลากหลายรูปแบบ ซึ่งรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL: Games- Based Learning) เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่จะทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และเชื่อมโยงความรู้ได้เป็นอย่างดีและทำให้การเรียนการสอนมีความสนุกสนานและดึงดูดความสนใจของผู้เรียน (ประหยัด จิระวรพงศ์, 2558) การเรียนรู้ผ่านเกมถือเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาอย่างหนึ่งที่จะนำเอาความสนุกสนานของเกมและเนื้อหาบทเรียนรายวิชามาผสมผสานออกแบบให้อยู่ในรูปแบบใหม่ ซึ่งเป็นการจำลองสถานการณ์ทำให้เข้าใจบทเรียนอย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น และได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ซึ่งทำให้เข้าใจบริบทและนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริง ทำให้ผู้เรียนได้รับทั้งสาระความรู้และความเพลิดเพลินไปพร้อม ๆ กัน โดยเฉพาะในลักษณะของเกมที่มีการสร้างสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ที่สนุกสนานเพลิดเพลิน ทำให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อและมีความท้าทาย สอดคล้องกับนักวิจัยหลายท่านที่กล่าวว่าเกมสามารถสร้างโอกาสที่ดีในการฝึกฝนทักษะการสะท้อนความคิด (Reflection) และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Shaffer, D. W., Squire, K. R., Halverson, R., & Gee, J. P., 2005) อีกทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน สามารถทำความเข้าใจเนื้อหาที่ยากหรือซับซ้อนได้ง่ายขึ้น มีโอกาสฝึกฝนทักษะทางการคิดและแก้ปัญหาาร่วมกันทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน (ประพนธ์ เจริญกุล, 2535) อีกทั้งเมื่อเปรียบเทียบการเรียนการสอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบบรรยายและการฝึกอบรม พบว่า การสอนผ่านเกมจะมีข้อดีมากกว่าการสอนแบบอื่น เช่น มีความปลอดภัยมากกว่า การมีส่วนร่วมของผู้เรียนที่สูงกว่า ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ สามารถให้ข้อมูลย้อนกลับได้ทันที สามารถเชื่อมโยงบทเรียนหรือเกมเข้ากับบริบทชีวิตจริงได้ง่ายกว่า ฯลฯ (Jessica Trybus, 2014)

ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 เน้นให้ผู้สอนจัดการศึกษาโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ ดังนั้น วิธีการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยในปัจจุบันจึงควรปรับไปตามแนวทางการจัดการศึกษาดังกล่าว โดยนำเอาแนวคิดของการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) มาปรับใช้เพื่อให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในกระบวนการเรียนรู้ เป็นผู้ลงมือกระทำด้วยตนเองหรือมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างเต็มตัว ผู้เรียนต้องเป็นผู้สร้างความรู้ใหม่ด้วยตนเอง ได้ใช้ความรู้และทักษะผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก สร้างบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ วัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนตามสภาพจริง (วัชรพล วิบูลยศรีน, 2561)

วิธีการสอนโดยใช้เกมจัดได้ว่าเป็นการสอนในรูปแบบการสอนเชิงรุก (Active Learning) อย่างหนึ่ง ซึ่งเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตาม

วัตถุประสงค์ที่กำหนด วิธีการสอนโดยใช้เกมนี้เป็นวิธีที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง เกมเป็นการจำลองสถานการณ์ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยให้ผู้เรียนเล่นตามกฎกติกาและนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ (ทศนา แคมมณี, 2552) ซึ่งการใช้เกมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวรรณคดีนั้นจะทำให้ผู้เรียนสนใจที่จะเรียนเนื้อหาวิชาที่ผู้สอนจะสอนได้อย่างมาก กล่าวคือ การจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้แสดงบทบาทได้แข่งขันได้เล่นเกม หรือได้แสดงออก จะทำให้ผู้เรียนเรียนด้วยความเพลิดเพลิน ได้ผลมากกว่าการฟังผู้สอนอธิบายเพียงอย่างเดียว (ศรีวิไล ดอกจันทร์, 2529) และการใช้เกมเข้ามาจัดกิจกรรมการเรียนการสอน จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ที่ดีขึ้น และเกิดความคงทนต่อสิ่งที่ได้เรียนรู้มากขึ้น (อาภรณ์ ใจเที่ยง, 2550) สอดคล้องกับผลการวิจัยของ พร้อมเพื่อน จันทน์นวล พบว่า ผลการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยเรื่อง พระไชยสุริยาโดยใช้เกม Kahoot สูงขึ้นกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนวรรณคดีไทยโดยใช้เกม Kahoot อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.8 (พร้อมเพื่อน จันทน์นวล, 2560) และผลการวิจัยของ พินเตอร์ ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำที่สอนโดยใช้เกมการศึกษาและสอนโดยตำรากับผู้เรียนระดับ 3 ในเพนซิลวาเนีย โดยได้ศึกษาเกี่ยวกับมโนภาพและความสามารถในการจดจำ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มที่ใช้เกมการศึกษามีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำและมีความคงทนในการจำสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตำรา ซึ่งผู้เรียนที่มีสติปัญญาปานกลางและต่ำในกลุ่มการใช้เกมการศึกษา มีผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำสูงกว่ากลุ่มที่เรียนตามตำราอีกด้วย (Pinter, 1977)

อย่างไรก็ตาม จะเห็นได้ว่าเกมมีความสำคัญในการจัดการเรียนการสอน สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจเรียน เข้าใจในเนื้อหามากขึ้น และยังสามารถช่วยให้ผู้เรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ร่วมกันในการแก้ปัญหา (ประพนธ์ เจียรกุล, 2535) นอกจากนี้ เกมยังสามารถช่วยผู้เรียนที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ เช่น เด็กที่อ่อนด้านภาษา เด็กที่เบื่อง่ายจากการสอนปกติ ฯลฯ และสามารถเล่นเกมในการประยุกต์เข้ากับวิชาอื่น ๆ ได้ดี (Heime & Trueblood, 1977)

ในปัจจุบันเทคโนโลยีต่าง ๆ ได้พัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็ว เกมก็มีรูปแบบที่พัฒนาหลากหลายมากขึ้น มีรูปแบบที่สวยงาม น่าสนใจ และอยู่ในแพลตฟอร์มต่าง ๆ จึงเกิดเกมรูปแบบที่น่าสนใจรูปแบบหนึ่งขึ้น นั่นคือ “บอร์ดเกม” (Board Game) หรือเกมกระดาน เป็นเกมที่กำลังได้รับความนิยมมากขึ้นในปัจจุบัน มีลักษณะการเล่นแบบออฟไลน์ กล่าวคือ เป็นเกมที่ผู้เล่นต้องมาพบเจอกัน (Face to Face) มีหลากหลายประเภท หลายรูปแบบ เป็นเกมที่ใช้การ์ดหรือใช้ชิ้นส่วนหรือตัวหมากวางไว้บนพื้นที่เล่นหรือกระดาน มีทั้งเคลื่อนที่บนพื้นที่เล่นหรือหยิบออกจากพื้นที่เล่น

และมีทั้งแบบที่มีกติกาการเล่นง่าย ๆ จนถึงเกมที่มีกติกาการเล่นซับซ้อน ต้องใช้แผนการหรือยุทธวิธี เข้าช่วยโดยพื้นที่เล่นเปรียบได้กับกระดาน ซึ่งจะมีรูปภาพหรือรูปแบบเฉพาะสำหรับเกมนั้น ๆ (ฐิติพล ขำประดม, 2558, ออนไลน์) และต้องมีปฏิสัมพันธ์กันขณะเล่น เนื่องจากต้องการความคิดเชิง วิพากษ์ ต้องเล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปจึงจะช่วยเสริมสร้างทักษะการสื่อสารและการมีปฏิสัมพันธ์ เนื่องจากผู้เล่นจะต้องเผชิญหน้ากันในการแก้ปัญหาหรือร่วมมือกัน (Elizabeth N. Treher, 2011) บอร์ดเกมจึงเป็นเกมอีกรูปแบบหนึ่งที่สามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาการเรียนรู้ เพื่อดึงดูด ความสนใจให้แก่ผู้เรียนได้ ซึ่งบอร์ดเกมมีประโยชน์และความสำคัญต่อผู้เรียนในด้านต่าง ๆ เช่น เปิดพื้นที่และประสบการณ์การเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้น สามารถเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ในชีวิตจริง ใช้วัสดุ อุปกรณ์ที่น่าสนใจให้ผู้เรียนได้สัมผัส เสริมสร้างการเรียนรู้แก่ผู้เรียนผ่านความสนุกที่ได้จากบอร์ดเกม ส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึกความคิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณในการวางแผนและแก้ไขปัญหา ช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลาย สามารถช่วยให้เด็กมีโอกาสฝึกฝนทักษะหลายด้าน เช่น การสังเกตสีหน้า คำพูด หรือท่าทาง การแสดงออก การให้เหตุผล การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาแบบเดี่ยวและแบบ ทีม การฝึก การประจันหน้ากันในวง ทักษะการสื่อสารกันในกลุ่ม การมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด ฯลฯ (Gardner, 1999; Rodilla, 2012) การเล่นเกมช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนหรือผู้เรียนมีพฤติกรรม การกำกับตนเองในการเรียนรู้ ได้ศึกษาเรียนรู้นอกเวลาเรียนปกติของโรงเรียน ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่มีความสำคัญต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เช่นเดียวกัน (Jenkins, 2009)

นอกจากนี้ จากผลการศึกษาของ Elizabeth N. Treher ที่ศึกษากระบวนการเรียนรู้ ด้วยบอร์ดเกม พบว่า โดยทั่วไปเกมสำหรับเด็กมักถูกออกแบบมาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ในทักษะการ คิดและทักษะการปฏิบัติ ในขณะที่เกมสำหรับผู้ใหญ่มักจะถูกออกแบบมาเพื่อความสนุกสนานและ ผ่อนคลายจากหน้าที่การงานที่ต้องรับผิดชอบในแต่ละวัน ไม่เน้นพัฒนาการเรียนรู้ใด ๆ แต่ “บอร์ดเกม” เป็นเกมรูปแบบหนึ่งที่สามารถส่งเสริมการพัฒนาทั้งทักษะการคิดและการปฏิบัติ ควบคู่กัน และสามารถเล่นได้กับผู้เล่นทุกเพศ ทุกวัย และทุกประเด็น (Elizabeth N. Treher, 2011)

ตัวอย่างบอร์ดเกมส่งเสริมการเรียนการสอน เช่น เกม Fruits Vegetables Colour Card Games ซึ่งออกแบบโดย อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์ เรื่อง “การออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วงศ์ธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6” ผ่านไฟรูปตัวการ์ตูนในรูปแบบของผัก และผลไม้ ซึ่งมีการอภิปรายผลการวิจัยว่าการออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา ได้มีการวางแผน ดำเนินการตามหลักการวิจัยและพัฒนา โดยมีเป้าหมายเพื่อเป็นตัวกลางที่มีประสิทธิภาพในการ สื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียน กราฟิกตัวอักษรที่มีสีสันสดใส น่าดึงดูด ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ ที่จะอ่าน และส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนมีความสุขสนุกสนาน ความตั้งใจ ความกระตือรือร้น และมีปฏิสัมพันธ์ในการเรียนการสอน หลังเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงขึ้น บ่งชี้ว่า

บอร์ดเกมได้ตอบสนองต่อการเรียนรู้และทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น (อรรถเศรษฐ์ ปริดากรณ์, 2557) บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (JOBS) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งออกแบบโดย จำรัส จันทะ ผลการศึกษาพบว่า ผลการประเมินประสิทธิภาพด้านสื่อและด้านเนื้อหาของบอร์ดเกมที่สร้างขึ้นโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุดและมากตามลำดับ ผลการนำบอร์ดเกมไปใช้สามารถทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และผู้เรียนมีความพึงพอใจจากการใช้บอร์ดเกมโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (จำรัส จันทะ, 2562) บอร์ดเกมภารกิจพิชิตอเมริกาใต้ ซึ่งออกแบบโดย ชีระวุฒิ ศรีมิ่งคละ เป็นสื่อการสอนวิชาภูมิศาสตร์ เนื้อหาเกี่ยวกับทวีปอเมริกาใต้ ผู้เรียนจะมีบทบาทในการทำธุรกิจเพิ่มผลผลิตหรือแปรรูปทรัพยากร ผู้เล่นจะต้องเป็นผู้ประกอบการ โดยจะผลิตได้ต้องมีปัจจัยการผลิต นอกจากผู้เรียนจะได้รับความสนุกสนานแล้วยังเป็นการทบทวนเนื้อหาสาระจากชั้นเรียนได้อีกด้วย (ชีระวุฒิ ศรีมิ่งคละ, 2562, ออนไลน์) และยังมีบอร์ดเกมที่เกี่ยวกับวรรณคดีไทยคือ บอร์ดเกม “The Literature...วรรณคดีมีชีวิต” เป็นผลงานของนักเรียนโรงเรียนเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระศรีนครินทร์ จังหวัดลพบุรี จากการเข้าร่วมโครงการออกแบบเกมออกแบบสังคม ซึ่งเป็นบอร์ดเกมที่นำเนื้อหาวรรณคดีไทยจากในหนังสือเรียนมาจัดทำเป็นเกม เพื่อแก้ปัญหาเยาวชนไทยไม่ชอบอ่านวรรณคดีอีกด้วย (โครงการออกแบบเกมออกแบบสังคม คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2562)

จากปัญหาการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยในปัจจุบัน ซึ่งพบว่ามีปัญหาอยู่หลายด้าน ทั้งปัญหาที่เกิดจากผู้สอนและปัญหาจากตัวผู้เรียนเอง เช่น ผู้เรียนไม่เห็นคุณค่าของการเรียนวรรณคดีไทยอย่างแท้จริง ไม่มีความสนใจในการเรียนจึงเกิดความรู้สึกเบื่อหน่ายในการเรียน รวมถึงปัญหาในการจัดการเรียนการสอนของผู้สอนที่ใช้รูปแบบการสอนแบบบรรยายมากเกินไป เน้นการท่องจำ วิธีการสอนไม่ดึงดูดความสนใจผู้เรียน ขาดความกระตือรือร้นในการสอน ขาดการค้นคว้า ไม่พยายามหาเทคนิคการสอนหรือสื่อการสอนแบบใหม่ ฯลฯ ซึ่งจากปัญหาที่กล่าวมาข้างต้นนี้แล้วแล้วแต่เป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติของผู้เรียน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเสนอรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อสร้างบรรยากาศและแรงจูงใจในการเรียนอันนำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติของนักเรียนที่ดีขึ้น ทั้งนี้ ผู้วิจัยจึงพัฒนาบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้สอดคล้องกับบริบทการนำมาใช้ทบทวนบทเรียนนอกชั้นเรียน เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทยที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รวมทั้งเป็นแนวทางให้ผู้สอนวรรณคดีไทยนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวรรณคดีไทยเรื่องอื่น ๆ อย่างสร้างสรรค์อีกด้วย

1.2 คำถามการวิจัย

1.2.1 บอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ที่ได้รับการออกแบบและพัฒนาขึ้นเหมาะสมกับการนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้หรือไม่

1.2.2 การนำบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ไปใช้ในการทบทวนบทเรียน จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และเจตคติที่มีต่อการเรียนรู้ เรื่อง นิราศภูเขาทอง ได้หรือไม่

1.2.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทยแตกต่างกันหรือไม่

1.2.2.2 เจตคติของนักเรียนต่อการเรียนรู้เรื่องวรรณคดีไทยผ่านการเล่นบอร์ดเกมอยู่ในระดับใด

1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.3.1 เพื่อพัฒนาและศึกษาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง

1.3.2 เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ก่อนและหลังการเล่นบอร์ดเกม

1.3.3 เพื่อศึกษาเจตคติที่มีต่อการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง

1.4 ขอบเขตการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาขอบเขตการวิจัย โดยแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านเนื้อหา 2) ด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง และ 3) ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1.4.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาของวรรณคดี ผู้วิจัยเลือกเนื้อหาของวรรณคดีจากหนังสือวรรณคดีวิจักษ์ (ช่วงชั้นที่ 3 มัธยมศึกษาปีที่ 1-3) ของกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง นิราศภูเขาทอง เนื่องจากเป็นวรรณคดีประเภทร้อยกรองตลอดทั้งเรื่อง มีเนื้อหาน่าสนใจ มีคุณค่าทั้งด้านเนื้อหา และดีเด่นด้านวรรณศิลป์จนได้รับยกย่องให้เป็นนิราศเรื่องเอกของสุนทรภู่

1.4.2 ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.4.2.1 ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 ในโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ จำนวน 37 โรงเรียน

1.4.2.2 กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนในระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 30 คน โดยผู้วิจัยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีประกาศรับสมัครอาสาสมัครในชั้นเรียนช่วงปลายเดือนมิถุนายน และกลุ่มตัวอย่างยินดีร่วมเล่นเกมในช่วงเดือนกรกฎาคม รวมจำนวน 3 ครั้ง ซึ่งผู้วิจัยใช้วิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบโควตา (Quota Sampling) โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างตามระดับความสามารถของผู้เล่นออกเป็นกลุ่มเก่ง กลุ่มกลาง และกลุ่มอ่อน กลุ่มละ 10 คนเท่า ๆ กัน ซึ่งจำแนกระดับความสามารถตามเกณฑ์ผลการเรียนเฉลี่ยสะสมในรายวิชาภาษาไทยดังนี้

- 1) 3.51-4.00 หมายถึง ผู้เล่นกลุ่มเก่ง
- 2) 2.51-3.50 หมายถึง ผู้เล่นกลุ่มกลาง
- 3) 0.00-2.50 หมายถึง ผู้เล่นกลุ่มอ่อน

1.4.3 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1.4.3.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ บอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง

1.4.3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ 1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนร่วรรณคดีไทย

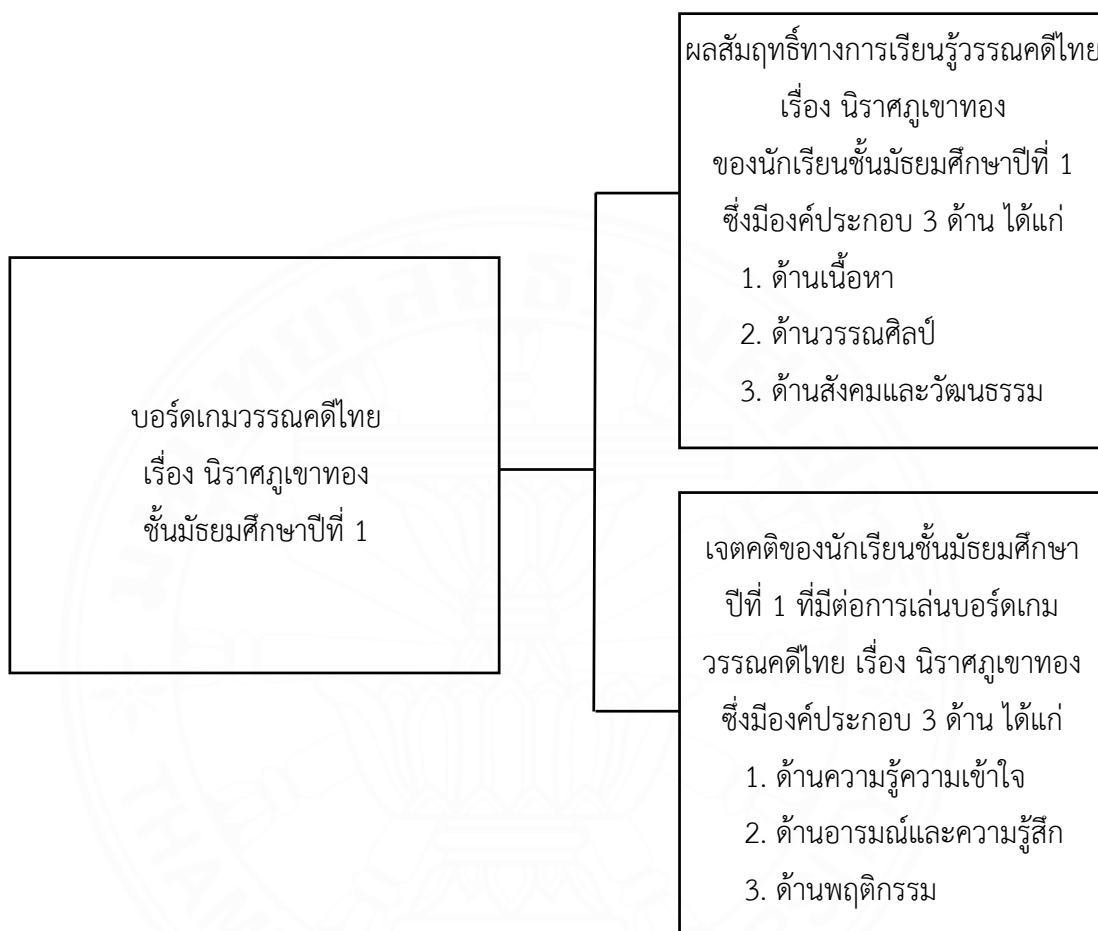
2. เจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเล่นเกม

วรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง

1.5 กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาและพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนร่วรรณคดีไทยเรื่อง นิราศภูเขาทอง ทั้งคุณค่าด้านเนื้อหา ด้านวรรณศิลป์ และด้านสังคมและวัฒนธรรมตามที่ระบุไว้ในมาตรฐานการเรียนรู้ นอกจากนี้ ยังศึกษาด้านการเสริมสร้างเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทยตามองค์ประกอบด้านความรู้ความเข้าใจ ด้านอารมณ์ความรู้สึก และด้านพฤติกรรม ซึ่งบอร์ดเกมจะประกอบด้วยอุปกรณ์การเล่นต่าง ๆ รวมถึงกลไกและกติกาของเกม ซึ่งมีขั้นตอนที่สำคัญในการเล่น 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การเลือกและนำเสนอเกม 2) การชี้แจงวิธีการเล่นและกติกา

3) การเล่นเกม และ 4) การอภิปรายหลังการเล่น ซึ่งผู้วิจัยจะให้ผู้เล่นเล่นเกมที่พัฒนาขึ้นรวมทั้งสิ้น 3 ครั้ง ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัยไว้ดังนี้



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

1.6 สมมติฐานการวิจัย

1.6.1 บอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีคุณภาพและประสิทธิภาพอยู่ในระดับมาก

1.6.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง นิราศภูเขาทองหลังเรียนรู้โดยการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทยสูงขึ้น

1.6.3 เจตคติที่มีต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อยู่ในระดับมาก

1.7 นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย

เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน ผู้วิจัยจึงได้กำหนดนิยาม ขอบเขต หรือความหมายของศัพท์เฉพาะต่าง ๆ ไว้ดังนี้

1.7.1 บอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง หมายถึง บอร์ดเกมประเภทครอบครัว (Family game) เป็นสื่อเสริมบทเรียนซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยเล่นเกมบนบอร์ดหรือกระดาน มีผู้เล่นตั้งแต่ 3 ถึง 5 คน เหมาะสำหรับผู้เล่นที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ใช้ระยะเวลาในการเล่น 30-60 นาที รูปแบบการเล่นต้องเล่นโดยมีปฏิสัมพันธ์อย่างเผชิญหน้า โดยจะมีอุปกรณ์การเล่นที่เป็นรูปแบบเฉพาะเกมบรรจุมาในกล่อง ภายในกล่องจะมีอุปกรณ์การเล่นพร้อมคู่มือการเล่น บอกรกฎกติกาในการเล่น ซึ่งผู้เล่นจะต้องสะสมเบี้ยให้ได้จำนวนมากที่สุดจึงจะเป็นผู้ชนะ โดยเงื่อนไขการได้เบี้ยคือการตอบคำถาม ความน่าจะเป็นและการทำภารกิจในเกมให้สำเร็จ สามารถเล่นได้ทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน

1.7.2 การเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง หมายถึง การจัดกิจกรรมโดยการเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทองนอกชั้นเรียน โดยจะเล่นในช่วงเวลาที่นักเรียนว่างหรือหลังเลิกเรียน เพื่อทบทวนความรู้จากการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทองในชั้นเรียน ซึ่งผู้วิจัยจัดกิจกรรมเล่นเกมหลังจากที่นักเรียนเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทองในชั้นเรียนจบไปแล้วไม่น้อยกว่า 30 วัน โดยดำเนินการเล่นเกมตามคู่มือการเล่นรวมจำนวนทั้งสิ้น 3 ครั้ง ภายในระยะเวลา 1 สัปดาห์

1.7.3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลที่ได้จากการประเมินการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางเข้าใจปัญหาของนักเรียน ซึ่งผู้วิจัยวัดจากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ก่อนและหลังการเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยมุ่งศึกษาเฉพาะด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ในประเด็นคุณค่าด้านเนื้อหา ด้านวรรณศิลป์ และด้านสังคมและวัฒนธรรมเท่านั้น

1.7.4 คุณภาพของบอร์ดเกม หมายถึง ผลการประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง จากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อ จำนวนด้านละ 3 ท่าน ซึ่งมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

และคำนวณหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยแปลความหมายคุณภาพและความเหมาะสมของบอร์ดเกมจากคะแนนค่าเฉลี่ย ซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ระดับ ได้แก่

- ระดับค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง บอร์ดเกมมีคุณภาพและความเหมาะสมมากที่สุด
- ระดับค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง บอร์ดเกมมีคุณภาพและความเหมาะสมมาก
- ระดับค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง บอร์ดเกมมีคุณภาพและความเหมาะสมปานกลาง
- ระดับค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง บอร์ดเกมมีคุณภาพและความเหมาะสมน้อย
- ระดับค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง บอร์ดเกมมีคุณภาพและความเหมาะสมน้อยที่สุด

1.7.5 ประสิทธิภาพของบอร์ดเกม หมายถึง ผลที่ได้จากการนำบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติที่มีต่อการเรียนวรรณคดีไทยผ่านการเล่นบอร์ดเกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยระดับประสิทธิภาพของบอร์ดเกมผู้วิจัยจะยึดตามผลการวิเคราะห์จากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการแปลความหมายจากแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเรียนบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง

1.7.6 เจตคติที่มีต่อการเรียนบอร์ดเกมวรรณคดีไทย หมายถึง ความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อการเรียนบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ซึ่งมีองค์ประกอบทั้งหมด 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านความรู้ความเข้าใจ (Cognitive Component) 2) ด้านความรู้สึกและอารมณ์ (Affective Component) และ 3) ด้านพฤติกรรม (Behavioral Component) ซึ่งสามารถวัดได้จากการทำแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเรียนบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ซึ่งมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ ได้แก่ เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง และคำนวณหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยแปลความหมายเจตคติที่มีต่อการเรียนบอร์ดเกมวรรณคดีไทยจากคะแนนค่าเฉลี่ย ซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ระดับ ได้แก่

- ระดับค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง เจตคติที่มีต่อการเรียนบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทองอยู่ในระดับมากที่สุด
- ระดับค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง เจตคติที่มีต่อการเรียนบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทองอยู่ในระดับมาก
- ระดับค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง เจตคติที่มีต่อการเรียนบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทองอยู่ในระดับปานกลาง

- ระดับค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง เจตคติที่มีต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทองอยู่ในระดับน้อย
- ระดับค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง เจตคติที่มีต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทองอยู่ในระดับน้อยที่สุด

1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.8.1 ขยายขอบเขตสื่อการเรียนรู้สำหรับการเรียนการสอนวรรณคดีไทยให้มีความหลากหลาย

1.8.2 ทราบประสิทธิภาพของการใช้เกมที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทย

1.8.3 ครูภาษาไทยหรือผู้ที่สนใจสามารถนำแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนา เกมไปประยุกต์ใช้ในสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อสร้างแรงจูงใจและเสริมสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้

บทที่ 2

วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่อง “การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1” ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

2.1 แนวคิดที่เกี่ยวกับการเรียนการสอนวรรณคดีไทย

- 2.1.1 ความหมายของวรรณคดีไทย
- 2.1.2 องค์ประกอบของวรรณคดีไทย
- 2.1.3 คุณค่าของวรรณคดีไทย
- 2.1.4 จุดมุ่งหมายในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย
- 2.1.5 สภาพและปัญหาในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย
- 2.1.6 แนวทางการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย
- 2.1.7 การวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วรรณคดีไทย

2.2 แนวคิดที่เกี่ยวกับเกมและบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้

- 2.2.1 ความหมายของเกมและบอร์ดเกม
- 2.2.2 ประเภทของเกมและบอร์ดเกม
- 2.2.3 องค์ประกอบของเกมและบอร์ดเกม
- 2.2.4 จุดมุ่งหมายและความสำคัญของการสอนโดยใช้บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้
- 2.2.5 ขั้นตอนการใช้บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้
- 2.2.6 แนวทางการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้

2.3 แนวคิดที่เกี่ยวกับเจตคติ

- 2.3.1 ความหมายของเจตคติ
- 2.3.2 องค์ประกอบของเจตคติ
- 2.3.3 การเกิดเจตคติ
- 2.3.4 การเปลี่ยนแปลงเจตคติ

2.1 แนวคิดที่เกี่ยวกับการเรียนการสอนวรรณคดีไทย

วรรณคดีเป็นศิลปวัฒนธรรมประจำชาติอย่างหนึ่งของไทย ซึ่งเกิดจากภูมิปัญญาของบรรพบุรุษและพัฒนาหล่อหลอมขึ้นมาจนมีความเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง ซึ่งมีพันธกิจสำคัญต่อคนไทย วรรณคดีเป็นเครื่องบันเทิงใจของคนไทย ทั้งในเวลาທີ່จิตใจปลอดโปร่งหรือในเวลาที่ย่ำแย่เครียด ทำให้มีความรู้ความเข้าใจในวิถีชีวิตในสังคมไทยมากขึ้น มีความรู้เรื่องภาษาและขนบธรรมเนียมประเพณี ซึ่งมีความหลากหลายในสังคมไทย ตลอดจนเข้าใจและซาบซึ้งในมรดกที่เป็นภูมิปัญญาที่ยิ่งขึ้น ควรช่วยกันหาแนวทางในการอนุรักษ์และพัฒนาให้เหมาะสมกับสังคมปัจจุบันและอนาคต ดังที่ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาและวรรณคดีไทยได้กล่าวไว้ว่าวรรณคดีให้ความเพลิดเพลินทางด้านอารมณ์และความอímเอมใจ อันเกิดจากความงามพริ้งพรายของลำนํ้าภาษา และความต็มตำประทับใจจากเนื้อเรื่องอันมีข้อคิดหลากหลาย ดังนั้น การสอนวรรณคดีไทยจึงจำเป็นต้องให้ผู้เรียนเกิดความสนใจได้ประโยชน์และคุณค่าจากวรรณคดีไทยให้มากที่สุด (ชลดา เรื่องรักษ์ลิขิตและสุจิตรา จงสถิตย์วัฒนา, 2542) อีกทั้งหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ในสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม ได้กำหนดสิ่งที่นักเรียนจะต้องเรียนรู้ไว้ว่า ภาษาไทยเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้ต้องมีประสิทธิภาพ และเพื่อนำไปใช้ในชีวิตจริง และวิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อศึกษาข้อมูล แนวความคิด คุณค่าของงานประพันธ์ และทำความเข้าใจบทเห่ บทร้องเล่นของเด็ก เพลงพื้นบ้านที่เป็นภูมิปัญญาที่มีคุณค่าของไทย ซึ่งได้ถ่ายทอดความรู้สึกลึกซึ้ง ค่านิยม ขนบธรรมเนียมประเพณี เรื่องราวของสังคมในอดีตและความงามของภาษา เพื่อให้เกิดความซาบซึ้งและภูมิใจในบรรพบุรุษที่ได้สั่งสมมา (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

การศึกษาและเรียนรู้เรื่องราวในวรรณคดีเป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากการสำรวจและให้ความบันเทิงในเวลาเดียวกัน จากความสำคัญดังกล่าว วรรณคดีจึงถูกบรรจุไว้ในหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยมาโดยตลอด ซึ่งมีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนเข้าใจ แสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดี และวรรณกรรมอย่างเห็นคุณค่า และนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตรจริงได้ ซึ่งมีเนื้อหาวรรณคดีและวรรณกรรมที่หลากหลาย แสดงให้เห็นพฤติกรรมของตัวละครในแง่ความเป็นมนุษย์ได้หลายมิติ และมีองค์ประกอบที่เอื้อให้ผู้เรียนได้วิพากษ์วิจารณ์อย่างกว้างขวาง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

การจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยนั้นมีความสำคัญหลายประการด้วยกัน ประการแรก ช่วยยกระดับสติปัญญาและจิตใจให้สูงขึ้น นอกจากผู้เรียนจะได้รับความบันเทิงแล้วยังเป็นกระจกสะท้อนภาพสังคมและความหลากหลายของมนุษย์อีกด้วย ประการที่สอง การอ่านวรรณคดีไทยจะช่วยเพิ่มความรู้ ประสบการณ์ ความสามารถ เสริมสร้างจินตนาการ ความนึกคิดนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น ประการที่สาม การอ่านวรรณคดีไทยยังเป็นการเข้าถึงความเป็นตัวตนหรือเข้าใจ

ตนเองมากยิ่งขึ้น (กุสุมา รักษมณี, 2547; รื่นฤทัย สัจจพันธุ์, 2549; เสาวลักษณ์ รัตนวิเศษ, 2550, อ้างถึงใน อีรศักดิ์ จิระตราชู, 2561)

โดยหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดเนื้อหาสาระการเรียนรู้วรรณคดีวรรณกรรมไว้เป็นตัวชี้วัดที่แตกต่างกัน เพื่อให้สอดคล้องและเหมาะสมกับผู้เรียนในแต่ละช่วงชั้น ซึ่งในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีการกำหนดตัวชี้วัดไว้ดังตารางที่ 2.1

ตารางที่ 2.1

ตัวชี้วัดของสาระวรรณคดีและวรรณกรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
1. สรุปเนื้อหาวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่าน	- วรรณคดีและวรรณกรรมเกี่ยวกับ <ul style="list-style-type: none"> - ศาสนา - ประเพณี - พิธีกรรม - สุภาษิตคำสอน - เหตุการณ์ประวัติศาสตร์ - บันเทิงคดี - บันทึกการเดินทาง - วรรณกรรมท้องถิ่น
2. วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่านพร้อมยกเหตุผลประกอบ	- การวิเคราะห์คุณค่าและข้อคิดจากวรรณคดีและวรรณกรรม
3. อธิบายคุณค่าของวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่าน	
4. สรุปความรู้และข้อคิดจากการอ่านเพื่อประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง	
5. ท่องจำบทอาขยานตามที่กำหนดและบทร้อยกรองที่มีคุณค่าตามความสนใจ	- บทอาขยานและบทร้อยกรองที่มีคุณค่า <ul style="list-style-type: none"> - บทอาขยานตามที่กำหนด - บทร้อยกรองตามความสนใจ

ที่มา: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2551)

จากตารางที่ 2.1 แสดงให้เห็นว่าตัวชี้วัดสาระวรรณคดีและวรรณกรรม เน้นให้ผู้เรียนสามารถสรุปเนื้อหาจากวรรณคดีและวรรณกรรม วิเคราะห์และบอกคุณค่าด้านเนื้อหาและวรรณศิลป์ พร้อมยกเหตุผลประกอบ นำข้อคิดจากเรื่องไปใช้ในการดำเนินชีวิตจริง และท่องจำบทอาขยานได้ ดังนั้น ผู้สอนควรมีความรู้และความเข้าใจในความหมายของวรรณคดีไทยอย่างถูกต้องและลึกซึ้ง เพื่อที่จะได้ถ่ายทอดองค์ความรู้และจัดกระบวนการเรียนรู้วรรณคดีไทยแก่ผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

2.1.1 ความหมายของวรรณคดีไทย

“วรรณคดี” เป็นศิลปะประเภทหนึ่งที่เกิดจากจินตนาการของมนุษย์ มีลักษณะตรงข้ามกับวิทยาศาสตร์หรือศาสตร์แขนงอื่น ๆ ที่เป็นการศึกษาความเป็นมาของโลก ธรรมชาติ หรือสิ่งที่มีอยู่ เพื่อให้ได้ความรู้ ความเข้าใจ และนำมาใช้ประโยชน์ให้มากขึ้น ความรู้ทางวิทยาศาสตร์เป็นความรู้ที่มีทฤษฎี มีเหตุมีผล มีข้อพิสูจน์ และนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ทางวัตถุได้อย่างชัดเจน แต่วรรณคดีเป็นเรื่องของนามธรรมมากกว่ารูปธรรม เพราะผู้อ่านต้องจินตนาการ อารมณ์และความคิดของผู้แต่ง มุ่งแต่งขึ้นเพื่อความบันเทิง ความรู้ ประสบการณ์ และแง่คิดต่าง ๆ แก่ผู้อ่านวรรณคดี ดังที่ ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาและวรรณคดีไทยหลายท่านได้อธิบายความหมายของวรรณคดีว่า งานประพันธ์ที่แสดงความรู้สึกรักนึกคิดของมนุษย์อย่างมีศิลปะ ตลอดจนประสบการณ์ต่าง ๆ มีลักษณะเด่นในเชิงประพันธ์คือมีวรรณศิลป์ มีคุณค่าทางอารมณ์และความรู้สึกแก่ผู้อ่านหรือผู้ฟัง สืบทอดกันมาอย่างช้านานซึ่งมีเวลาเป็นเครื่องตัดสิน และมีผู้ยกย่องคุณค่าเป็นที่ประจักษ์อย่างกว้างขวาง วรรณคดีเป็นการสร้างสรรค์ทางภาษาให้เกิดผลงานเพื่อการอ่าน การฟัง และความเพลิดเพลินใจ ทั้งอาจให้ความรู้และคติธรรมได้ แต่ไม่ใช่หนังสือเทศน์ หนังสือศาสนาบางประเภทอาจเป็นวรรณคดีได้ ถ้ามีลักษณะของวรรณคดีประกอบอยู่ เช่น คัมภีร์ไบเบิล พระปฐมสมโพธิ และเทศน์ของบอสซีเอท์ และของบูร์ ดาลู บางกัณฑ์ ฯลฯ วรรณคดีไม่ใช่ตำรา แต่ตำราบางเล่มก็อาจสังเคราะห์เข้าเป็นวรรณคดีได้เหมือนกัน เช่น ตำราที่แต่งเป็นบทกลอนเพราะพริ้ง ฯลฯ (วิทย์ ศิวะศรียานนท์, 2531; กาญจนา วิชญาปกรณ์, 2542; ปัญญา บริสุทธิ์, 2542; พรทิพย์ ศิริสมบุรณ์เวช, 2547; รื่นฤทัย สัจจพันธุ์, 2549; ราชบัณฑิตยสถาน, 2556)

คำว่า “วรรณคดี” เป็นคำที่บัญญัติขึ้นเพื่อใช้เทียบเท่ากับคำว่า “Literature” ในภาษาอังกฤษ เป็นบทประพันธ์ที่สร้างความซาบซึ้งใจให้แก่ผู้อ่าน ปลูกมโนคติ (Imagination) ทำให้เพลิดเพลินและเกิดอารมณ์ต่าง ๆ คล้ายคลึงกับอารมณ์ของผู้ประพันธ์ และอาจเปิดหูเปิดตาผู้อ่านโดยให้ผู้อ่านได้เห็นชีวิตและแง่ของชีวิตต่าง ๆ ปรากฏในหนังสือไทยเป็นครั้งแรกในพระราชกฤษฎีกาตั้งวรรณคดีสโมสร ลงวันที่ 23 กรกฎาคม พ.ศ. 2457 แต่ไม่ได้กำหนดว่าวรรณคดีคืออะไร เพียงแต่

กำหนดหนังสือ 5 ประเภท คือ กวีนิพนธ์ ละครไทย นิทาน ละครพูด และอภินิหาร (Essay) วรรณคดีจึงเป็นหนังสือที่ควรพิจารณาให้ได้รับการยกย่อง หนังสือใดจะเป็นหนังสือดีต้องเป็นเรื่องที่ดี สาธารณชนอ่านได้โดยไม่เสียประโยชน์และใช้วิธีเรียบเรียงอย่างใดก็ตามแต่ต้องให้เป็นภาษาไทยอันดี งานประพันธ์เรื่องใดจะได้รับการยกย่อง ได้รับการยอมรับหรือไม่อย่างน้อยเพียงโดยย้อมขึ้นอยู่กับวรรณศิลป์เป็นสำคัญ ส่วนงานประพันธ์ในรูปแบบใหม่ซึ่งปรากฏนับแต่สมัยรัชกาลที่ 5 เป็นต้นมามีคุณค่าในฐานะเป็นงานประพันธ์ร่วมสมัยจะเรียกว่า “วรรณกรรม” นอกจากนี้ วรรณคดียังเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ เป็นเครื่องแสดงถึงความมีอารยธรรมของชาติ เปรียบเสมือนกระจกสะท้อนสังคมและวัฒนธรรมในแต่ละยุคสมัย ช่วยให้คนในชาติได้เรียนรู้เรื่องราวการดำรงชีวิตของบรรพบุรุษไทยในอดีต และสามารถนำแง่คิดที่ได้จากวรรณคดีมาปรับใช้ให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมและสังคมปัจจุบัน ตัวอย่างวรรณคดีที่ได้รับการยกย่องว่าแต่งดีมีคุณค่าเชิงวรรณศิลป์ เช่น พระราชนิพนธ์สิบสองเดือน มัทนะพาธา เสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ฯลฯ (วิทย์ ศิวะศรียานนท์, 2531; กาญจนา วิชญาปกรณ์, 2542; ปัญญา บริสุทธิ์, 2542; พรทิพย์ ศิริสมบุรณ์เวช, 2547; รื่นฤทัย สัจจพันธุ์, 2549; ราชบัณฑิตยสถาน, 2556)

เมื่อพิจารณาความหมายของคำว่า “วรรณคดี” จากผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาและวรรณคดีไทยหลายท่านแล้วนั้น ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าวรรณคดีเป็นงานประพันธ์ที่ได้รับการยอมรับว่ามีคุณค่าทั้งด้านเนื้อหา ด้านวรรณศิลป์ ด้านอารมณ์และความรู้สึก ช่วยให้มีความรู้ความเพลิดเพลิน และคติธรรมแก่ผู้อ่าน นอกจากนี้ ยังเป็นมรดกทางวัฒนธรรมอันล้ำค่าของชาติ ช่วยให้คนในชาติได้เรียนรู้เรื่องราวสังคมในอดีตและนำแง่คิดที่ได้จากวรรณคดีมาปรับใช้ให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมและสังคมในปัจจุบัน ซึ่งวรรณคดีและวรรณกรรมในแต่ละเรื่องถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาโดยมีองค์ประกอบที่สำคัญทำให้ผู้อ่านได้รับคุณค่าครบถ้วนตามจุดมุ่งหมายที่ผู้ประพันธ์ได้กำหนดไว้

2.1.2 องค์ประกอบของวรรณคดีไทย

วรรณคดีเป็นงานศิลปะที่สร้างขึ้นจากองค์ประกอบหลายองค์ประกอบมารวมกัน ดังที่ ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาและวรรณคดีไทยหลายท่านได้กล่าวถึงองค์ประกอบของวรรณคดีไทยว่าประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ ที่สำคัญและสัมพันธ์กัน ได้แก่ ภาษาซึ่งเป็นสื่อสำหรับการแสดงออกถึงอารมณ์สะท้อนใจ ความนึกคิด ทรรศนะต่าง ๆ ของกวีมาสู่ผู้อ่าน ภาษาที่ใช้ในวรรณคดีจึงเป็นภาษาที่เลือกเฟ้นและขัดเกล่าอย่างประณีต รวมทั้งเนื้อหาซึ่งประกอบด้วยเรื่องราว ข้อคิด อาจจะมีคนหรือตัวละคร เวลา สถานที่ ทรรศนะ เป็นตัวบ่งชี้ว่าควรเลือกรูปแบบหรือประเภทวรรณคดีชนิดที่ใช้ นำเสนอ เนื้อหาของวรรณคดีไทยมีหลายประเภท เช่น เนื้อหาเกี่ยวกับศาสนา ศีลธรรม การสวดุติ ขนบประเพณี ฯลฯ การศึกษาองค์ประกอบของวรรณคดีต้องพิจารณารายละเอียดขององค์ประกอบ

ส่วนต่าง ๆ เช่น พิจารณาลักษณะและศิลปะการใช้ภาษาของผู้ประพันธ์ รายละเอียดของเนื้อหา และลักษณะของรูปแบบ พรรณคดีจะมีรูปแบบเป็นวิธีการสำหรับนำเสนอเนื้อหาที่แตกต่างกันไป เช่น นิทาน ตำนาน จดหมาย ฯลฯ ผู้ประพันธ์ต้องเลือกใช้กลวิธีการประพันธ์ เพื่อแสดงออกถึงจินตนาการ และอารมณ์สะเทือนใจของผู้ประพันธ์ออกมา นอกจากนี้ หากวรรณคดีมีเอกภาพ มีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เสนอเรื่องที่สอดคล้องกันทั้งเรื่อง มีความกลมกลืน ไม่ขัดเขิน ไม่ขาดตอน ไม่หลงทางหรือเยิ่นเย้อจนทำให้เรื่องน่าเบื่อ แสดงประเด็นสำคัญหรือใจความของเรื่องแต่ละใจความแต่ละตอนได้อย่างเหมาะสม กะทัดรัด จะทำให้วรรณคดีมีความน่าสนใจและมีองค์ประกอบที่ครบถ้วน ดังนั้น วรรณคดีที่ดีจะต้องเกิดจากการประสานองค์ประกอบต่าง ๆ ได้อย่างประณีต (วิภา กงกะนันท์, 2533; กาญจนา วิชญาปกรณ์ 2542; หทัยวรรณ ไชยะกุล, 2544)

นอกจากนี้ ยังมีผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาและวรรณคดีไทยบางท่านได้อธิบายลักษณะของวรรณคดีว่าต้องมีวรรณศิลป์ แสดงให้เห็นภาพพจน์ เกิดอารมณ์สะเทือนใจ มีการแสดงออกที่ชัดเจนทั้งน้ำเสียง (Tone) และ รูปแบบ (Style) อ่านแล้วเกิดมโนภาพ เนื้อหาและรูปแบบเหมาะสมกัน มีความริเริ่ม ความงาม ความง่าย ความแจ่มชัด รูปแบบขึ้นอยู่กับข้อกำหนดความต้องการของผู้แต่ง สำนวนภาษาที่ใช้ควรเลือกเฟ้นอย่างประณีต บรรจง เหมาะสมกับเนื้อหาและตัวละคร ผู้แต่งจะต้องแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการทางอารมณ์อยู่ในขั้นสูง มีประสบการณ์ในเรื่องที่เขียน หรือรู้รายละเอียดเป็นอย่างดี และรู้จักเรียบเรียง (Compose) ให้เหมาะสมและมีองค์ประกอบ (Composition) ที่ดีงาม ซึ่งหากวรรณคดีมีลักษณะข้างต้นนี้จะทำให้ผู้อ่านรู้สึกติดใจอ่านหลายครั้ง (ผาสุก มุทเมธา, 2522; บุญเหลือ เทพยสุวรรณ, 2539)

เมื่อพิจารณาองค์ประกอบของวรรณคดีจากผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาและวรรณคดีไทยหลายท่านแล้ว ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าองค์ประกอบของวรรณคดีไทยมีหลายประการ ได้แก่ เนื้อหา รูปแบบ ภาษา กลวิธีการประพันธ์ และเอกภาพของวรรณคดี ทำให้ผู้อ่านจินตนาการเห็นภาพและเกิดอารมณ์ความรู้สึก ซึ่งองค์ประกอบทั้งหมดมีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกัน ขาดส่วนใดส่วนหนึ่งไปไม่ได้ หากวรรณคดีไทยเรื่องใดมีองค์ประกอบครบถ้วนก็จะทำให้ผู้อ่านได้รับคุณค่าจากการอ่านวรรณคดีเรื่องนั้น ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตหลากหลายด้านอีกด้วย

2.1.3 คุณค่าของวรรณคดีไทย

วรรณคดีเป็นงานประพันธ์ที่ได้รับการยกย่องว่ามีคุณค่า และเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่ตกทอดตั้งแต่อดีตต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน ด้วยเหตุนี้ จึงกล่าวได้ว่าวรรณคดีเป็นงานศิลปะที่ทรงคุณค่าต่อมวลมนุษยชาติหลายประการ ดังที่ ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาและวรรณคดีไทยหลายท่านได้อธิบายคุณค่าของวรรณคดีไทยไว้ว่า 1) คุณค่าทางจิตใจ อารมณ์ คือแรงบันดาลใจที่เกิดขึ้นจาก

ผู้แต่งแล้วถ่ายโยงมายังผู้อ่าน ก่อให้เกิดความเพลิดเพลินประเทืองอารมณ์ 2) คุณค่าทางปัญญา
วรรณคดีก่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์ รู้จักบุคคลและรู้จักชีวิตกว้างขวาง
ขึ้น ผู้อ่านได้ความรู้ในการแต่งวรรณกรรมได้ประสบการณ์ทางอ้อมในการใช้ชีวิต ทำให้เกิดปัญญา
แตกฉาน ผู้อ่านได้ศึกษาความคิดของมนุษย์ เพราะในวรรณคดีแต่ละเรื่องจะมีความคิดของผู้เขียน
แทรกอยู่ ถ่ายทอดออกมาเป็นตัวหนังสือ 3) คุณค่าทางศีลธรรม วรรณคดียังให้แง่คิด คตินิยมใน
ศีลธรรมของสังคมหรือแนวประพฤติปฏิบัติที่ถูกต้อง ไม่ว่าจะเป็นค่านิยมว่าสิ่งนี้คือสิ่งที่ดี สิ่งนั้นคือ
สิ่งที่ไม่ดี การอ่านวรรณคดีจึงเป็นการที่ทำให้ผู้อ่านมองเห็นชีวิตของตัวเองว่าสามารถใช้ชีวิตอย่างไร
แล้วเกิดอะไรขึ้นกับชีวิตของตัวเองเหล่านั้น ผู้อ่านมักพบว่าตัวละครที่ไม่มีศีลธรรมจะต้องประสบกับ
ความทุกข์ยาก ซึ่งกล่าวได้ว่าเป็นการสอนศีลธรรมทางอ้อมและช่วยยกระดับจิตใจให้สูงขึ้น หรือทำให้
ผู้ศึกษามีศีลธรรมจริยธรรมดีขึ้น 4) คุณค่าทางด้านความงาม ได้แก่ การประสานกันอย่างแนบสนิ
ระหว่างเนื้อหาและถ้อยคำ 5) คุณค่าทางด้านความดี วรรณคดีช่วยกล่อมเกลารมณ์ให้ละเอียดอ่อน
สุขุม ทางด้านอารมณ์ความรู้สึก ส่งผลกระทบต่อความนึกคิดให้เข้าใจเห็นอกเห็นใจผู้อื่น รู้จักยังคิด
ไม่ประพาดผิด 6) คุณค่าด้านความจริงและการเข้าใจความเป็นจริง หากพิจารณาถึงวัตถุประสงค์ที่นำมา
แต่งสร้างเป็นเนื้อหาของวรรณคดีล้วนแล้วแต่เกี่ยวข้องกับชีวิตในแง่มุมต่าง ๆ อันสามารถพบเห็นได้
และมีอยู่จริง วรรณคดีจึงเป็นสิ่งสะท้อนชีวิตสะท้อนสังคม 7) คุณค่าทางวัฒนธรรม วรรณคดีเป็นส่วน
สำคัญส่วนหนึ่งในการถ่ายทอดวัฒนธรรมจากยุคหนึ่งไปสู่ยุคหนึ่ง สะท้อนให้เห็นภาพสังคม ประเพณี
ความเชื่อ และวัฒนธรรมสมัยนั้น 8) คุณค่าทางประวัติศาสตร์ ทำให้ผู้อ่านรู้ความเป็นมาของชาติ
วีรบุรุษ วีรสตรี ตำนานของสถานที่ชื่อต่าง ๆ ตลอดจนนโยบายพื้นฐาน 9) คุณค่าทางจินตนาการ
เป็นการฝึกสมอง ทำให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ 10) คุณค่าทางชีวิตและประสบการณ์ ผู้อ่าน
สามารถนำแง่คิดที่ได้มาใช้ปรับปรุงแก้ไขชีวิตตนเอง ช่วยส่งเสริมประสบการณ์และปัญญาแก่ผู้อ่าน
และทำให้มีอุดมคติและทัศนคติในชีวิต 11) คุณค่าในทางต้องการแสดงความคิดเห็นวิพากษ์วิจารณ์
และ 12) คุณค่าทางการใช้ภาษา การสื่อสาร ผู้อ่านสามารถสังเกตลักษณะการใช้ภาษาที่ดีเพื่อจดจำ
แนวทางนำไปใช้ได้ (ผาสุก มุทเมธา, 2522; กาญจนา วิชญาปกรณ์, 2542; สุจิตรา จรจิตร, 2547;
ชนัญญา เตชจักรเสมา, 2561, ออนไลน์)

นอกจากนี้ การเข้าถึงคุณค่าของวรรณคดีและวรรณกรรม ต้องอาศัย
กระบวนการสร้างความเข้าใจในการอ่าน โดยหลักแล้วก็คือการเชื่อมโยงประเด็นต่าง ๆ ในตัวบทกับ
ประสบการณ์ของตัวผู้เรียนให้มากที่สุด เมื่อรู้จักที่จะเชื่อมโยงก็จะสามารถพลิกแพลงและสะท้อน
ความคิดจากสิ่งที่อ่านกับตนเองและสังคม ก่อเกิดเป็นคุณค่าและทักษะการอ่านที่จะเป็นพื้นฐานต่อ
การดำเนินชีวิตและการทำงานในยุคปัจจุบัน (เฉลิมลาภ ทองอาจ, 2560, ออนไลน์)

เมื่อพิจารณาคุณค่าของวรรณคดีจากผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาและวรรณคดีไทยหลายท่านแล้ว ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าวรรณคดีมีคุณค่าในหลายด้าน เช่น คุณค่าทางจิตใจและอารมณ์ คุณค่าทางปัญญา คุณค่าทางศีลธรรม คุณค่าทางประวัติศาสตร์ คุณค่าทางการใช้ภาษา ฯลฯ ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นสิ่งที่ดีงามแก่คนในสังคมทุกคน ดังนั้น ผู้สอนควรกำหนดจุดมุ่งหมายในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยให้ชัดเจน เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพต่อไป

2.1.4 จุดมุ่งหมายในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย

วรรณคดีไทยเป็นมรดกทางวัฒนธรรมอันทรงคุณค่า แนวทางในการสืบสานวรรณคดีที่ได้ผลดียิ่งคือ การจัดการเรียนการสอนวรรณคดีแก่เยาวชนรุ่นหลัง แนวทางการจัดการเรียนรู้วรรณคดี ผู้สอนจะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบในหลายมิติ ได้แก่ วัตถุประสงค์ของการสอนวรรณคดี สิ่งที่ต้องศึกษาเมื่อเรียนวรรณคดี และวิธีการสอนวรรณคดี ดังที่ ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาและวรรณคดีไทยหลายท่านได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยว่า เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักความหมายของวรรณคดี รู้ว่าหนังสือลักษณะใดจึงได้รับยกย่องว่าเป็นวรรณคดี ได้ฝึกทักษะการอ่านออกเสียงและการอ่านในใจ สืบหา ท่วงทำนองพูด ทำนองเสนาะให้ถูกต้อง ส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน กล่อมเกลาจิตใจให้สูงขึ้น มีความรู้ความเข้าใจในเรื่อง รู้สึกเพลิดเพลินจากการอ่านวรรณคดี เข้าถึงอารมณ์ของวรรณคดี มีความคิดสร้างสรรค์ เกิดความเจริญทางจินตนาการ สามารถวิจารณ์วรรณคดีและการกระทำของตัวละครด้วยใจเป็นธรรม รู้จักสังเกตลักษณะนิสัยของตัวละครในเรื่องแล้วนำมาเปรียบเทียบกับชีวิตจริงได้ สามารถแสดงความคิดเห็นหรือมองชีวิตได้อย่างกว้างขวาง มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวรรณคดีไทย เห็นคุณค่าและความสำคัญของวรรณคดีไทยทั้งในด้านประโยชน์ส่วนตนและส่วนรวม สามารถเลือกนำส่วนที่ดีของวรรณคดีไปปรับใช้และไม่ประพฤติตามในส่วนที่ไม่ดี นอกจากนี้ ยังสามารถช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดแรงบันดาลใจใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ เป็นผู้รับมรดกทางวัฒนธรรมจากบรรพบุรุษ ธารงรักษาไว้ และถ่ายทอดความคิดให้แก่คนรุ่นต่อ ๆ ไป (ศรีวิไล ดอกจันทร์, 2529; อัจจิมา เกิดผล, 2536; สุจริต เพียรชอบ และ สายใจ อินทร์ทรัพย์, 2538; พรทิพย์ ศิริสมบุญเวช, 2547) อีกทั้งประชาชนควรมีโอกาสได้เรียนรู้และสนุกสนานไปกับวรรณกรรม และใช้เป็นประโยชน์ในชีวิตของตน (นิธิ เอียวศรีวงศ์, 2560)

นอกจากนี้ ยังมีผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาและวรรณคดีไทยได้อธิบายเกี่ยวกับมิติด้านสิ่งที่จะต้องศึกษาเมื่อเรียนวรรณคดีไว้ว่าการสอนวรรณคดีควรจะได้ศึกษา 1) ลักษณะคำประพันธ์ ผู้เรียนวรรณคดีควรทำความเข้าใจทั้งร้อยแก้วและร้อยกรองในเรื่องของความเหมาะสมระหว่างลักษณะคำประพันธ์กับเรื่องราว ควรจะเข้าใจทั้งร้อยแก้วและร้อยกรองในเรื่องของการแต่งความไพเราะ ความนิยม ความงาม และท่วงที การแสดงออกเฉพาะบุคคล 2) ผู้แต่ง ผู้เรียนควรได้

เรียนรู้ประวัติส่วนตัวและการทำงานของผู้แต่ง ซึ่งจะทำให้เข้าใจผลงานนั้น ๆ ได้ดียิ่งขึ้น 3) เนื้อเรื่อง ควรให้ความสนใจทั้งตัวเรื่องและเบื้องหลังของเรื่อง ควรพิจารณาว่าเนื้อเรื่องที่นำมาเรียบเรียงนั้น ได้มาอย่างไร เพราะตามปกติย่อมได้เนื้อเรื่องมาจาก 2 ทางคือ ได้มาจากจินตนาการหรือได้มาจาก สิ่งแวดล้อม 4) การดำเนินเรื่อง ควรศึกษาเพื่อวิเคราะห์ลักษณะการดำเนินเรื่อง และ 5) รสวรรณคดี ผู้เรียนไม่อาจละเลยการศึกษารสของวรรณคดีได้ เพราะจะทำให้การศึกษาวรรณคดีไม่ครบถ้วนและ สมบูรณ์ (ผาสุก มุทเมธา, 2522; ศรีวิไล ดอกจันทร์, 2529)

เมื่อพิจารณาจุดมุ่งหมายในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยจากผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาและวรรณคดีไทยหลายท่านแล้ว ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าจุดมุ่งหมายที่สำคัญในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยคือให้ผู้เรียนได้รู้จักความหมาย เข้าใจเนื้อหา เห็นคุณค่าและความสำคัญ และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวรรณคดีไทย ดังนั้น ผู้สอนควรวางแผนการจัดการเรียนรู้ และกำหนดจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ให้เหมาะสม เพื่อจะทำให้การจัดการเรียนรู้อรรถคดีไทยมีประสิทธิภาพและบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

อย่างไรก็ตาม ถึงแม้ว่าการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยจะมีความสำคัญและมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา พ.ศ. 2551 ได้กำหนดไว้ แต่ทั้งนี้การจัดการเรียนรู้อรรถคดีไทยในปัจจุบันยังพบปัญหาและอุปสรรคหลายประการ ซึ่งควรได้รับการปรับปรุงแก้ไขจึงจะทำให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

2.1.5 สภาพและปัญหาในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย

การเรียนวรรณคดีมีประวัติความเป็นมายาวนานตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เช่น การบรรจุให้วรรณคดีเป็นวิชาหนึ่งในการสอบไล่และการสอบเพื่อเข้ารับราชการของประเทศจีน การนำความสนใจด้านวรรณคดีมาพิจารณารับทนายความของชาวอังกฤษ ฯลฯ แต่เมื่อก้าวถึงการเรียนวรรณคดี หลายคนอาจนึกถึงภาพของหนังสือโบราณเล่มหนาที่เต็มไปด้วยคำศัพท์ที่เข้าใจยาก ขณะที่หลายคนอาจจะนึกถึงเรื่องราวที่เคยเรียนมาแม้จะเลือนรางไปบ้าง (วิทย์ ศิวะศรียานนท์, 2544) ปัญหาอย่างหนึ่งที่ทำให้คนไม่สนใจภาษาและวรรณคดีไทยคือ คนส่วนใหญ่มองว่าภาษาไทยกับวรรณคดีไทยเป็นสิ่งที่แตกต่างกันหรือเข้าถึงได้ยาก (จักรกฤต โยมพยอม, 2561, ออนไลน์) แม้การเรียนวรรณคดีไทยจะเป็นข้อบังคับหนึ่งในหลักสูตรการศึกษาของไทยมาอย่างยาวนาน แต่การเรียนการสอนวรรณคดีไทยก็ยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร (จุฬาลักษณ์ คชาชัย, 2557; ชวิน พงษ์ผจญ, 2562)

อย่างไรก็ตาม การสอนภาษาไทยโดยเฉพาะวรรณคดีไทยนั้นพบปัญหาอยู่หลายด้าน ซึ่งเป็นอุปสรรคที่สำคัญ ส่งผลทำให้การจัดกระบวนการเรียนรู้ยังไม่มีประสิทธิภาพ

เท่าที่ควรจะเป็น ดังนั้น ผู้สอนควรทำความเข้าใจในสภาพและปัญหาให้ดี เพื่อจะได้วางแผนและแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม ซึ่งจากการศึกษาเอกสาร ตำราวิชาการ งานวิจัยของผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาและวรรณคดีไทย รวมถึงประสบการณ์ในการสอนและสังเกตการสอนวิชาภาษาไทยในโรงเรียนมัธยมศึกษาทั่วไปของผู้วิจัยเอง สามารถสรุปปัญหาในการจัดการเรียนสอนวรรณคดีไทยในปัจจุบัน ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 2 ส่วนที่สำคัญ ดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ปัญหาที่เกี่ยวกับผู้สอน

1.1 ปัญหาด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้

ปัญหาที่สำคัญในการเรียนวรรณคดีไทยส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับผู้สอน เนื่องจากผู้สอนมีบทบาทสำคัญในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้หรือกระบวนการจัดการเรียนการสอน หากจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพก็จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณภาพและบรรลุตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในทางตรงกันข้าม หากผู้สอนไม่ได้มีการวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ประสิทธิภาพก็จะส่งผลทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไม่บรรลุตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ ดังที่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนวรรณคดีไทยได้กล่าวถึงปัญหาเกี่ยวกับผู้สอนด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งผู้วิจัยได้สรุปสาเหตุที่สำคัญดังนี้

ผู้สอนส่วนใหญ่ไม่ได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้และวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง ขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวรรณคดีไทย ทั้งความรู้ทางวรรณคดีโดยตรงและความรู้ประกอบการสอน นอกจากนี้ ไม่ทำความเข้าใจจุดประสงค์ ไม่จัดกระบวนการเรียนการสอนให้น่าสนใจ ขาดความกระตือรือร้นและเทคนิคในการสอน และขาดการให้กรณีตัวอย่างหรือวิธีการปฏิบัติที่ให้เห็นเป็นรูปธรรม

นอกจากนี้ รูปแบบการสอนส่วนใหญ่มุ่งสอนการอ่านจับใจความเรื่องราวและการซักถามเนื้อหา อ่านเอาเรื่องให้ได้ตามเนื้อหาหลักสูตรเท่านั้น มีคำศัพท์ยาก จนกลายเป็นแบบเรียนคำศัพท์มากกว่าการสอนเพื่อมุ่งเน้นให้เกิดคุณค่าทางใจ ผู้สอนมักจะเป็นผู้นำความคิดของผู้เรียน ไม่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น และไม่สนับสนุนให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ เน้นความรู้ความจำมากกว่าแสดงความคิดเห็นและความรู้สึก ขาดการสอนคิดวิเคราะห์เพื่อเชื่อมโยงความรู้ให้ผู้เรียนนำไปใช้ในชีวิตจริง ใช้การบรรยายเป็นกิจกรรมหลักมากที่สุด ซึ่งการสอนแบบบรรยายเป็นวิธีสอนที่มีข้อจำกัด เนื่องจากเป็นวิธีสอนที่ผู้เรียนมีบทบาทน้อย ทำให้ผู้เรียนขาดความสนใจในการเรียน ทั้งเป็นวิธีสอนที่อาศัยความสามารถของผู้บรรยาย ถ้าผู้บรรยายไม่มีเทคนิคในการบรรยายที่ดึงดูดใจผู้เรียน และถ้าผู้สอนขาดการเรียบเรียงเนื้อหาสาระอย่างถูกต้องและเหมาะสม

ผู้เรียนอาจจะไม่เข้าใจและไม่สามารถซักถามสิ่งที่ไม่เข้าใจจากครูผู้สอนได้ ซึ่งวิธีสอนแบบนี้ไม่สามารถตอบสนองความต้องการและความแตกต่างระหว่างบุคคล และขาดการวิเคราะห์ความงามเชิงวรรณศิลป์ซึ่งนำไปสู่คุณค่าของวรรณคดีอย่างแท้จริง จนทำให้ผู้เรียนไม่เห็นคุณค่าของวรรณคดีไทย (ศรีวิไล ดอกจันทร์, 2529; อัจจิมา เกิดผล, 2536; ยุพร แสงทักษิณ, 2537; บุญเหลือ เทพยสุวรรณ, 2539; สร้อยสน สกลรักษ์, 2541; ยุธัตถ์ บุญสนิท, 2544; กานต์รวี บุชยานนท์, 2546; กระทรวงศึกษาธิการ, 2552; ทิศนา แคมมณี, 2554; นิจสุดา อภินันทาภรณ์, 2555; พรรณรอง รัตนไชย, 2555; จุฬาลักษณ์ คชาชัย, 2557; จักรกฤต โยมพยอม, 2561, ออนไลน์)

1.2 ปัญหาด้านการใช้สื่อการเรียนรู้

ปัญหาเกี่ยวกับผู้สอนด้านการใช้สื่อการเรียนรู้ว่าอุปกรณ์การสอนวรรณคดีไทยไม่ดึงดูดความสนใจเท่าที่ควร และมักใช้อย่างซ้ำซากไม่หลากหลาย เช่น ผังภูมิ คำประพันธ์ รูปภาพ ฯลฯ สำหรับชุดการสอนหากใช้มากเกินไปก็ย่อมก่อให้เกิดความเบื่อหน่ายและไม่กระตือรือร้น ผู้สอนส่วนใหญ่ใช้หนังสือเรียนและใช้สื่อสำเร็จรูป โดยเฉพาะการใช้หนังสือเรียนมากเกินไป ซึ่งทำให้ผู้เรียนรู้สึกไม่มีแรงจูงใจและสนใจเนื้อหาที่กำลังเรียน หากเป็นสื่อประเภทเทคโนโลยีผู้สอนส่วนใหญ่จะใช้เพียงภาพนิ่ง เนื่องจากขาดความรู้ในการผลิตสื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียน และไม่ได้นำสื่อการเรียนการสอนที่ดีมีคุณภาพและประสิทธิภาพมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน รวมทั้งไม่มีสื่อการเรียนการสอนที่ทันสมัยหรือสื่อนวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์ เช่น คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) หรือสื่อนวัตกรรมทางการศึกษาในรูปแบบต่าง ๆ ฯลฯ (ศรีวิไล ดอกจันทร์, 2529; กระทรวงศึกษาธิการ, 2552; พรรณรอง รัตนไชย, 2555; จักรกฤต โยมพยอม, 2561, ออนไลน์)

1.3 ปัญหาด้านการวัดและประเมินผล

ในการจัดการเรียนการสอนผู้สอนควรมีการตรวจสอบคุณภาพของผู้เรียนและกระบวนการสอนเป็นระยะ ๆ เพื่อตรวจสอบว่าผู้เรียนเกิดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตรงตามวัตถุประสงค์ของการเรียนที่กำหนดไว้หรือไม่ หากผู้สอนใช้วิธีการวัดและประเมินผลไม่ถูกต้องแล้วนั้นผู้สอนจะไม่ทราบว่าการจัดการเรียนการสอนดังกล่าวมีประสิทธิภาพหรือไม่ และมีแนวทางการพัฒนาและปรับปรุงแก้ไขอย่างไร (สมชาย รัตนทองคำ, 2545) การจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยก็เช่นเดียวกัน พบว่ายังมีปัญหาด้านการวัดและประเมินผลอยู่ ดังที่ ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาและวรรณคดีไทยได้กล่าวถึงปัญหาเกี่ยวกับผู้สอนด้านการวัดและประเมินผลวรรณคดีไทยว่า ผู้สอนจำนวนมากมุ่งเน้นสอนให้ผู้เรียนเรียนวรรณคดีไทยเพียงเพื่อให้ทำข้อสอบได้เท่านั้น ซึ่งการทดสอบยังเน้นการอ่านเอาเรื่องและเน้นถามความจำมากกว่าการวัดและประเมินผลด้านอื่น และผู้สอนไม่ได้แจ้งเกณฑ์การวัดและประเมินผลให้ผู้เรียนทราบล่วงหน้า ทำให้ผู้เรียนไม่ทราบวิธีการวัดและ

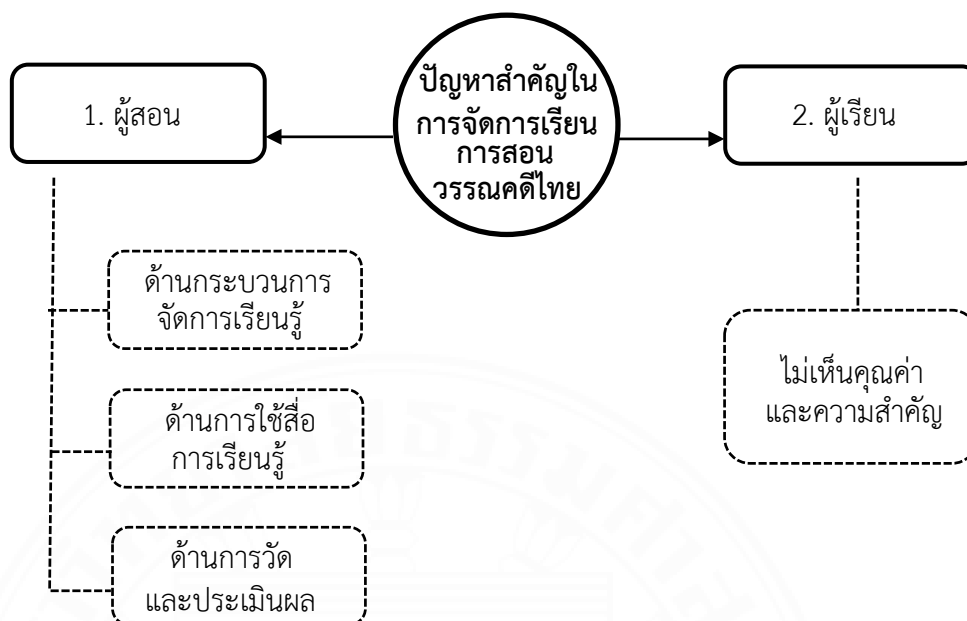
ประเมินผลที่กำหนดไว้ในแต่ละรายวิชา (ศรีวิไล ดอกจันทร์, 2529; นิจสุตา อภินันทาภรณ์, 2555; พรรณรอง รัตนไชย, 2555)

ส่วนที่ 2 ปัญหาที่เกี่ยวกับผู้เรียน

ปัจจุบันโลกมีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงไปในหลายด้าน ทั้งด้านสังคมและวัฒนธรรม การศึกษา เศรษฐกิจ การเมืองการปกครอง วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี อันเป็นผลมาจากการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศ ดังนั้น มนุษย์ทุกคนต้องรู้จักปรับตัวและพัฒนาตนเองให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ผู้เรียนในยุคดิจิทัลหรือที่เรียกว่า Gen Z มีความคิด ความรู้สึก หรือพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปตามบริบทของสังคมเช่นกัน ส่งผลทำให้ผู้เรียนมีมุมมองต่อการเรียนวรรณคดีไทยที่เปลี่ยนแปลงไป ดังที่ ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาและวรรณคดีไทยได้กล่าวถึงผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษาเป็นวัยที่มีเรื่องจะต้องเรียนรู้และปรับตัวอยู่เสมอ ชอบสิ่งแปลกใหม่และความสนุกตื่นเต้น รู้สึกเบื่อหน่าย ขาดแรงจูงใจ และไม่มีสมาธิในการอ่านที่ดีพอ การให้ความสำคัญกับกิจกรรมในรูปแบบที่หลากหลาย จึงทำให้มีเวลาในการอ่านวรรณคดีน้อยลง ส่งผลให้ม้องค์ความรู้ไม่กว้างขวาง โดยเฉพาะศัพท์ในวรรณคดี อีกทั้งผู้เรียนมีประสบการณ์ไม่มากจึงทำให้เข้าถึงวรรณคดีได้ยาก และปัญหาที่สำคัญอย่างหนึ่งคือผู้เรียนไม่รู้สึกรู้เห็นคุณค่าและความสำคัญของการเรียนวรรณคดี รู้สึกว่าวรรณคดีเป็นเรื่องไกลตัว เรื่องเพื่อน ไม่สนุกสนาน ไม่จำเป็นในการดำเนินชีวิต ในทางตรงกันข้ามกลับมีความเข้าใจและความรู้สึกต่อวรรณคดีในทางลบ แทนที่จะ “วิพากษ์” แต่กลับ “วิจารณ์” อย่างขาดความรู้และความเข้าใจที่ถูกต้อง (ศรีวิไล ดอกจันทร์, 2529; อัจจิมา เกิดผล, 2536; กระทรงศึกษาธิการ, 2552; พรรณรอง รัตนไชย, 2555; พรทิพย์ ศิริสมบุรณ์เวช, 2547; ชวิน พงษ์ผจญ, 2562)

เมื่อพิจารณาสภาพและปัญหาในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยจากผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาและวรรณคดีไทยหลายท่านแล้ว แสดงให้เห็นว่าปัญหาในการเรียนการสอนวรรณคดีไทยมีหลายด้าน ซึ่งปัญหาสำคัญแบ่งออกเป็นปัญหาเกี่ยวกับผู้สอนและผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัญหาที่เกี่ยวกับผู้สอน ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการจัดการกระบวนการเรียนรู้ 2) ด้านการใช้สื่อการเรียนรู้ และ 3) ด้านการวัดและประเมินผล ทั้งนี้ เนื่องจากผู้สอนมีบทบาทที่สำคัญในการจัดการเรียนการสอน เป็นผู้จัดออกแบบการเรียนรู้ ซึ่งหากผู้สอนเป็นผู้ควบคุมชั้นเรียนแบบเบ็ดเสร็จ โดยผู้เรียนเป็นเพียงผู้ถูกควบคุม จึงไม่ได้เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของความร่วมมือในการเรียนรู้ แต่เป็นเพียงผู้ป้อนความรู้ให้กับผู้เรียน (นรรีชต์ ฝันเชียร, 2563, ออนไลน์)

จากข้อมูลทีกล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยสามารถเขียนสรุปปัญหาในการเรียนการสอนวรรณคดีไทยเป็นแผนภาพได้ดังนี้



ภาพที่ 2.1 ปัญหาสำคัญในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย

อย่างไรก็ตาม จากสภาพและปัญหาของการสอนวรรณคดีไทยที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าผู้สอนวิชาภาษาไทยต้องศึกษาและหาแนวทางการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยที่น่าสนใจและสอดคล้องกับบริบทที่เปลี่ยนแปลงไปในปัจจุบัน โดยใช้กระบวนการสอนหรือเทคนิคการสอนที่หลากหลาย เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียนและสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนวรรณคดีไทย และใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้นอีกด้วย

2.1.6 แนวทางการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย

การปฏิรูปการเรียนรู้ นับว่าเป็นหัวใจของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 โดยเฉพาะอย่างยิ่งการปฏิรูปการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งผลให้ผู้สอนจะต้องปรับปรุงแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความสุขและสนุกในการเรียนรู้ (อัจฉรา ชิวพันธุ์, 2557) ดังนั้น การสอนวรรณคดีไทยควรมีแนวทางการจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพ สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ตามที่หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 และพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติที่ได้กำหนดไว้ ในฐานะที่ผู้วิจัยเป็นครูภาษาไทยและมีประสบการณ์ในการสอนวิชาภาษาไทย จึงได้ศึกษาเอกสารและผลงานทางวิชาการเกี่ยวกับแนวทางในการสอนวรรณคดีไทยในโรงเรียน เพื่อให้เกิดความสอดคล้องกับนโยบายทางการศึกษาในยุคปัจจุบัน ดังที่ ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาและวรรณคดีไทยหลายท่านได้ให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับ

แนวทางการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย ซึ่งผู้วิจัยสามารถสรุปแนวทางการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยโดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วนสำคัญ ได้แก่ 1) บทบาทของผู้สอน และ 2) บทบาทของผู้เรียน ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 บทบาทของผู้สอน

1.1 ควรศึกษาสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ทำความเข้าใจเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายของรายวิชาที่สอนให้ละเอียด กำหนดผลการเรียนรู้ที่คาดหวังเพื่อออกแบบการจัดการเรียนการสอน ตั้งวัตถุประสงค์ในการสอนให้ชัดเจน และควรเขียนเป็นวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมไว้ด้วย

1.2 ต้องมีความรู้ ความสามารถ และความเข้าใจในวรรณคดีเรื่องนั้น ๆ เช่น อารมณ์ความรู้สึก แนวคิด ค่านิยม ธรรมเนียม ประเพณี ความเชื่อ ความศรัทธา ความรู้ ประวัติศาสตร์ และอื่น ๆ รวมถึงทักษะการวิจารณ์จึงจะสามารถชี้แนะและสร้างทักษะให้เกิดแก่ผู้เรียน นอกจากนี้ยังต้องมีความสามารถพิเศษด้านอื่น ๆ เช่น การพ่อนำ การขับร้อง การแสดงละคร ความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมและประเพณีต่าง ๆ ฯลฯ เพื่อนำการสอนไปสู่จุดหมายที่ต้องการได้

1.3 การจัดกระบวนการและวิธีการเรียนการสอนในรูปแบบที่หลากหลาย โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อเรื่องโดยรวมทั้งหมด เน้นความคิดรวบยอดมากกว่าเนื้อหา กระบวนการเรียนการสอนต้องเปลี่ยนจากการให้คำตอบสำเร็จรูปเพื่อเน้นความจำมาเป็นการตั้งคำถาม สืบสอบความรู้เพื่อกระตุ้นความคิด การใช้คำถามหรือกิจกรรมการสนทนา โดยมีแก่นกิจกรรมตั้งอยู่บนคำถามในลักษณะเพราะเหตุใด ทำไม อย่างไร ส่งผลให้เกิดอะไร ฯลฯ ซึ่งผู้เรียนจะเชื่อมโยงเหตุการณ์ บทสนทนา และประเด็นความคิดต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการอ่านมาตอบคำถาม ในระหว่างนี้ผู้สอนอาจจะให้ข้อมูลหรือแลกเปลี่ยนประสบการณ์ส่วนตัวกับผู้เรียนหรือมีหน้าที่คอยกระตุ้นเสนอแนะวิธีพิจารณาสาระสำคัญให้ผู้เรียน ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนค้นพบด้วยตนเอง เกิดความเข้าใจเนื้อหา สาระสำคัญ หรือแนวคิดของเรื่อง อันจะนำไปสู่การใช้วิจารณ์ญาณในการประเมินคุณค่าและสะท้อนคิดมาเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตของตนเอง ผู้สอนควรออกแบบกิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียนอย่างสม่ำเสมอ เพื่อเป็นการสร้างแรงจูงใจผู้เรียนไม่ควรมุ่งเน้นในเรื่องการถอดบทประพันธ์ อ่านเอาเรื่อง หรือบรรยายอย่างเดียว ควรให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิด วิเคราะห์ ใช้เหตุผล ศึกษาค้นคว้า และร่วมกิจกรรมให้มากที่สุด นอกจากนี้ ผู้สอนควรหาวิธีการสอนที่จะทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนใจ เห็นคุณค่าและความสำคัญของวรรณคดี และวิเคราะห์ภาพจินตนาการ ตลอดจนแนวคิดที่กวีสะท้อนออกมาให้ได้ใกล้เคียงมากที่สุด

1.4 ควรคำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียน ตลอดจนความสนใจและความต้องการของผู้เรียน

1.5 ควรส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รู้จักใช้ความคิด รู้จักใคร่ครวญ และใช้สติปัญญาของตนในการแก้ปัญหา การอ่านวรรณคดีจะช่วยทำให้มองเห็นแง่คิดจากเรื่องราวชีวิตของผู้คนที่หลากหลาย พฤติกรรมของตัวละครในวรรณคดีเรื่องต่าง ๆ จะทำให้มองเห็นแง่มุมชีวิตของผู้คนที่ต่างยุคต่างสมัย และควรใช้เนื้อหาเหตุการณ์ของวรรณคดีที่กวีได้ประพันธ์เอาไว้ มาเป็นแรงจูงใจสำคัญที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นผู้ที่มีนิสัยรักการอ่านและเป็นผู้ใฝ่เรียนรู้

1.6 ควรสอนในลักษณะบูรณาการสาระ ผู้สอนพึงทราบว่าการกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลาง ได้กำหนดตามสาระหลักทั้ง 5 ข้อ ได้แก่ 1) การอ่าน 2) การเขียน 3) การฟัง การดู และการพูด 4) หลักการใช้ภาษาไทย และ 5) วรรณคดีและวรรณกรรมนั้น เพื่อแยกให้เห็นชัดว่าจะต้องเรียนทักษะใด สาระใดบ้าง แต่มิได้มุ่งหมายว่าจะต้องแยกการจัดการเรียนการสอนแต่ละสาระโดยเด็ดขาด เมื่อนำไปใช้ผู้สอนควรจัดในลักษณะสัมพันธ์ทักษะและบูรณาการสาระต่าง ๆ ตามธรรมชาติของภาษาไทย การประยุกต์ใช้สามารถทำได้หลากหลายวิธี ขึ้นอยู่กับความสะดวกและความเหมาะสม เช่น สอนให้สัมพันธ์กับหลักการใช้ภาษาไทย ทักษะการใช้ภาษา เช่น ทักษะการฟัง ทักษะพูด ทักษะอ่าน และทักษะเขียน ฯลฯ ซึ่งสามารถบูรณาการเนื้อหาวิชาให้สัมพันธ์เนื้อหาอื่นในรายวิชาเดียวกันและต่างรายวิชาก็ได้ อีกทั้งควรพยายามสอดแทรกเชื่อมโยงคุณธรรมจริยธรรม กระบวนการจัดการ และกระบวนการคิดในการจัดการเรียนการสอนในลักษณะองค์รวมอย่างกลมกลืน และควรจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรเพื่อช่วยให้การสอนวรรณคดีได้ผลมากยิ่งขึ้น

1.7 ควรสอนให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ ผู้สอนควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น ใช้เหตุผล วิพากษ์วิจารณ์อยู่เสมอ พยายามส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีโอกาสในการพูดคุยเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนในชั้นเรียนหรือคนอื่น ๆ ที่เคยได้มีโอกาสอ่านงานประพันธ์ขึ้นเดียวกันมาแล้ว เพื่อเป็นการเปิดมุมมองของตนให้กว้างขวางออกไปยิ่งขึ้น เน้นผู้เรียนให้มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมเรียนการสอนให้มากที่สุด

1.8 การสอนคำศัพท์ยากมิใช่เพียงแต่ให้ทราบว่าศัพท์คำใดมีความหมายว่าอย่างไร ควรฝึกให้ผู้เรียนสังเกตภาษากวีว่าแตกต่างจากภาษาสามัญอย่างไร ศัพท์นั้นมีความงามและแฝงภูมิปัญญาอะไรไว้บ้าง

1.9 ควรสอนให้ผู้เรียนรู้จักพิจารณาศิลปะการประพันธ์ รูปแบบ เนื้อหา กลวิธี การใช้ภาษา การตีความ และประเมินค่าของวรรณคดีไทยนั้น ๆ เพื่อให้เกิดความซาบซึ้งในวรรณคดีทั้งด้านรสคำและรสความ ฝึกให้ผู้เรียนวิเคราะห์สาร สามารถจับแนวคิดของเรื่องได้ สามารถ

ตอบคำถามได้ว่าเรื่องนั้นคืออะไร กล่าวถึงใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไหร่ อย่างไร และจะส่งผลอย่างไร รวมถึงอธิบายเกี่ยวกับลักษณะนิสัยของตัวละครด้วย

1.10 ควรให้ผู้เรียนได้ฟังทำนองเสนาะที่ถูกต้องไพเราะจากผู้สอน เพื่อช่วยให้เกิดความซาบซึ้งในบทร้อยกรอง แต่ไม่ควรบังคับให้ผู้เรียนอ่านทำนองเสนาะ เพราะจะทำให้ผู้เรียนเกิดเจตคติในทางลบต่อการเรียนวรรณคดีไทย

1.11 ควรสอดแทรกเกร็ดความรู้ที่อยู่ในวรรณคดีและวรรณกรรมมา กล่าวถึงเป็นส่วนประกอบย่อย เช่น ที่มาและภูมิหลัง จุดประสงค์ของผู้แต่ง สภาพสังคมที่มีต่อแนวคิดของผู้แต่ง เหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์แห่งยุคสมัย ฯลฯ ซึ่งจะช่วยส่งผลให้ผู้เรียนมองเห็นภาพสะท้อนได้เด่นชัดมากขึ้น และควรปลูกฝังผู้เรียนให้มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวรรณคดีไทย

1.12 ควรใช้สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบที่หลากหลายและเหมาะสม ทั้งสื่อธรรมชาติ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยี และสื่ออื่น ๆ โดยจัดสภาพแวดล้อมและหาแนวทางการสอนที่จะช่วยส่งเสริมจินตนาการของผู้เรียน ควรจัดให้มีหนังสือหลายประเภทหลายชั้นให้อ่าน เพื่อจะได้รู้จักเปรียบเทียบว่าหนังสือดีด้วยเหตุต่าง ๆ เนื่องจากหนังสือบางเล่มมีคุณค่าทางประวัติศาสตร์ บางเล่มมีคุณค่าทางกวี บางเล่มมีคุณค่าในทางสอนใจคน ฯลฯ และควรเลือกรวมรวมปัจจุบันมาให้ผู้เรียนได้ศึกษา ไม่ควรจำกัดอยู่แต่วรรณคดีมรดกเท่านั้น ควรหาโอกาสชี้สิ่งที่คุณเรียนไม่สามารถเห็นได้ด้วยยังอยู่ในวัยเยาว์ และไม่ควรรู้หนังสือหรือแบบเรียนเป็นสื่อการเรียนรู้หลักเพียงอย่างเดียว

1.13 ควรเลือกใช้วิธีการวัดและประเมินผลให้เหมาะสม การเรียนการสอนวรรณคดีไทยต้องประเมินทั้งกระบวนการ ทักษะ และผลงานของผู้เรียน โดยการตั้งเกณฑ์คุณภาพการปฏิบัติงานในแต่ละชิ้นงาน ซึ่งคุณภาพต้องมีหลายระดับ และใช้เครื่องมือที่ถูกต้องและเหมาะสมกับกระบวนการ เนื้อหา และระดับของผู้เรียน

1.14 ควรสร้างบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมในห้องเรียนในให้มีความสุขและสนุกสนาน เน้นความสนุกสนานเพลิดเพลินควบคู่ไปกับการพัฒนาความคิดของผู้เรียน เพิ่มกิจกรรมที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบที่หลากหลาย เพื่อช่วยให้บรรยากาศในการเรียนการสอนน่าสนใจ เช่น การแสดงบทบาทสมมติ การแสดงละคร ขับร้อง ฟ้อนรำ วาดภาพ ทายปัญหา สนทนา ซักถาม เกม ฯลฯ

1.15 ควรสนับสนุนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในตลอดเวลา ทุกสถานที่ โดยให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งความรู้ต่าง ๆ เรียนรู้จากสื่อและแหล่งเรียนรู้ทุกประเภท ทั้งในชุมชนท้องถิ่นและแหล่งอื่น ๆ กระตุ้นให้รู้จักวิธีการแสวงหาความรู้ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างกว้างไกลและลึกซึ้ง ครูผู้สอนจึงไม่ควรจำกัดสถานที่จัดการเรียนการสอนเฉพาะในชั้นเรียนเท่านั้น

ส่วนที่ 2 บทบาทของผู้เรียน

2.1 มีส่วนร่วมในการวางแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยกับผู้สอน เพื่อให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ โดยยึดหลักความสอดคล้องกับความสามารถ ความสนใจ ความต้องการ และความถนัดของผู้เรียนเป็นหลักสำคัญ

2.2 แสวงหาความรู้เกี่ยวกับวรรณคดีตามเนื้อหาที่ได้เรียนจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสมและหลากหลาย มีความกระตือรือร้นและใฝ่เรียนรู้อย่างต่อเนื่อง โดยอาจจะอ่านมาล่วงหน้า อ่านเรื่องให้เข้าใจก่อน

2.3 ลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้จริง โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ของตนเอง และสามารถสรุปองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง ร่วมแสดงความคิดเห็นและวิพากษ์วิจารณ์เนื้อหาส่วนต่าง ๆ จากเรื่องที่ได้เรียน

2.4 นำองค์ความรู้ที่ได้รับจากการเรียนวรรณคดีไทยไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

2.5 มีส่วนร่วมในการประเมินผลและนำผลการประเมินมาพัฒนา กระบวนการเรียนรู้ของตนเองให้ก้าวหน้าอยู่เสมอ

2.6 มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อผู้สอนและเพื่อนในการเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ที่มี ลักษณะสร้างสรรค์ ด้วยความเป็นมิตรไมตรี มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ และช่วยเหลือซึ่งกันและกันอย่าง สม่ำเสมอ

2.7 ช่วยอนุรักษ์และสืบสานศิลปะและวัฒนธรรมซึ่งเปรียบเสมือนเป็น มรดกของประเทศไทย (สายทิพย์ นุกุณกิจ, 2525; สุจริต เพียรชอบ และ สายใจ อินทร์พรชัย, 2538; บุญเหลือ เทพยสุวรรณ, 2544; พรทิพย์ ศิริสมบุรณ์เวช, 2547; วรณีย์ โสมประยูร, 2553; ดวงมน จิตรจ้านงค์, 2553; สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2553; ปราณี ปราบริปู, 2554; นิจสุตา อภินันทภรณ์, 2555; กิจมาโนชญ์ โรจนทรัพย์, 2559, ออนไลน์; เฉลิมลาภ ทองอาจ, 2560, ออนไลน์)

เมื่อพิจารณาแนวทางในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยจาก ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาและวรรณคดีไทยหลายท่านแล้ว ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า แนวทางการจัดการ เรียนการสอนวรรณคดีไทยควรเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยคำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียน ตลอดจน ความสนใจและความต้องการของผู้เรียน ผู้สอนต้องศึกษาหลักสูตรและกำหนดจุดมุ่งหมายในการสอน ที่ชัดเจน ออกแบบวิธีการสอนที่หลากหลายให้เกิดความน่าสนใจ ส่งเสริมให้ผู้เรียนทุกคนได้รู้จักใช้ ความคิดวิเคราะห์และความคิดสร้างสรรค์ ใช้สื่อการเรียนการสอนที่หลากหลายและเหมาะสม

สร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้มีความสุขและสนุกสนาน มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน เลือกใช้วิธีการวัดและประเมินผลให้เหมาะสม และปลูกฝังผู้เรียนให้มีเจตคติที่ดีต่อวรรณคดีไทย เห็นคุณค่าและความสำคัญของวรรณคดีไทย

นอกจากนี้ ยังมีนักการศึกษาอีกหลายท่านที่ได้ทำการวิจัยเพื่อศึกษา แนวทางการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยในหลายรูปแบบ เช่น การสอนแบบวีดิทัศน์ การสอนแบบ 4 MAT การสอนแบบตลกผลึก การสอนแบบวิจัย การสอนแบบ CIPPA การสอนโดยใช้วิธีการสัมมนาตามแนวคิด Active Learning การใช้ชุดการสอน การสอนแบบร่วมมือแบบ CIRC การสอนโดยการใช้ผังมโนทัศน์ การสอนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีตอบสนองผู้อ่านร่วมกับการใช้เทคนิคคำถามแบบ RCA การสอนแบบร่วมมือกันด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ร่วมกับเทคนิคการคิดแบบ หมวกหกใบ การสอนตามทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน การใช้ทฤษฎีเกม การสอนโดยใช้กลวิธีมัลติ พาร์ท การสอนโดยใช้วงจรการสะท้อนคิดของกิบส์ การสอนแบบกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ ฯลฯ (อัจจิมา เกิดผล, 2545; กาญจนา มากพูน, 2548; ธิติรัตน์ วิเชียรมงคลกุล, 2548; ศิธา จุฑารัตน์, 2549; ขวัญชนก นัยเจริญ, 2551; พระมหาจรรุพงษ์ จึงประยูร, 2553; วิชริภรณ์ กลมกล่อม, 2553; จิรวรรณ อิศระพงศ์ไพศาล, 2555; ฤทธิจักร์ ชื่นจิตต์, 2556; ถนิมรัักษ์ ชูชัยมงคล, 2557; ปณิตดา ใจสุทธิ, 2558; นเรศ ทองอินทร์, 2560; สันติวัฒน์ จันทร์ไธ, 2560; ธีรศักดิ์ จิระตราชู, 2561; วรณดี น้ำฟ้า, 2561; กฤษณะ ลำทะแย, 2562)

จากตัวอย่างงานวิจัยที่กล่าวมานั้นผู้วิจัยพบว่า การใช้ตัวแปรต้นส่วนใหญ่จะ ส่งผลในทางบวกต่อตัวแปรตาม เช่น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความพึงพอใจหรือเจตคติต่อการเรียน วรรณคดีไทย ฯลฯ ซึ่งได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้วิธีการสอนและรูปแบบการเรียนการสอน ต่าง ๆ จะสูงกว่าผู้เรียนกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีการสอนแบบปกติหรือ แบบบรรยาย ฯลฯ ดังนั้น ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าหากผู้สอนจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีหรือรูปแบบที่ หลากหลาย น่าสนใจ ไม่เน้นการบรรยายเพียงอย่างเดียว จะสามารถสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียน ส่งผลให้ เจตคติที่มีต่อการเรียนวรรณคดีไทยดีขึ้นและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้น นอกจากนี้ กระบวนการวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจะต้องเลือกใช้วิธีการที่ถูกต้องและเหมาะสม เพื่อที่จะทำให้ผลที่ได้จากการศึกษามีประสิทธิภาพและน่าเชื่อถืออีกด้วย

2.1.7 การวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ในชั้นเรียน (Classroom Assessment) เป็นกระบวนการเก็บรวบรวม วิเคราะห์ ตีความ และบันทึกข้อมูลที่ได้จากการวัดและประเมินผลทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ อาจเกิดขึ้นทั้งก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน โดยใช้เครื่องมือ

ที่หลากหลายและเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน มีความสอดคล้องและเหมาะสมกับพฤติกรรมที่ต้องการวัด นำค่าที่ได้มาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดในตัวชี้วัดของมาตรฐานการเรียนรู้ของหลักสูตร เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปใช้เกี่ยวกับประเมินพัฒนาการ ความก้าวหน้า จุดเด่น จุดที่ต้องปรับปรุงให้แก่ผู้เรียน และตัดสินผลการเรียนรู้ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2553) ซึ่งมีผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผลหลายท่านได้อธิบายความหมายของคำว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ว่า ความสามารถทางการเรียนหลังจากได้เรียนเนื้อหาของรายวิชาใดวิชาหนึ่งแล้ว เกิดจากการสอนหรือกระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทุกประเภทที่เกิดจากการเรียนรู้ในโรงเรียน ซึ่งแสดงออกมา 3 ด้าน ได้แก่ ด้านพุทธิพิสัย ด้านทักษะพิสัย และด้านจิตพิสัย หรือการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางเชาวน์ปัญญา ซึ่งประกอบด้วยพฤติกรรมด้านความรู้ เช่น ความจำ ความเข้าใจ มโนทัศน์และหลักการ และพฤติกรรมด้านทักษะ ได้แก่ พฤติกรรมการปฏิบัติที่สังเกตได้ เช่น ทักษะการอ่าน อีกทั้งความสามารถในการบูรณาการความรู้และทักษะที่ได้จากการเรียนรู้ไปใช้ในวิธีการที่ซับซ้อนขึ้น เช่น การแสดงความสามารถในการแก้ปัญหา การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดสร้างสรรค์ ฯลฯ ผลที่ได้จากการประเมินความรู้และทักษะในด้านเนื้อหาทางวิชาการซึ่งปัจเจกบุคคลได้รับจากการจัดการเรียนรู้ของผู้สอนภายใต้สถานการณ์ที่กำหนดขึ้น (สมหวัง พิริยานุวัฒน์, 2540; ล้วน สายยศ และ อังคนา สายยศ, 2541; Haladyna, 2002; เยาวดี วิบูลย์ศรี, 2549; Reynolds, Livingston and Willson, 2006; ศิริชัย กาญจนวาสี, 2552)

ทั้งนี้ องค์ประกอบที่สำคัญซึ่งเกี่ยวข้องกับการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เป็นพฤติกรรมทางภาษาไทยที่ผู้เรียนแสดงออกจากการฟัง พูด อ่าน และเขียน รวมถึงพฤติกรรมด้านจิตพิสัยของผู้เรียนด้วย พฤติกรรมเฉพาะทางภาษาไทยคือการวิเคราะห์ส่วนย่อยของพฤติกรรมทางภาษา คือ ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า พฤติกรรมที่กล่าวมานี้จะแตกต่างกันไปตามวัย เพศ อายุ ความต้องการและความสนใจเฉพาะของผู้เรียน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ เพศ วัย อายุ และสภาพแวดล้อมตลอดจนการอบรมเลี้ยงดูจากครอบครัว วัตถุประสงค์การสอนภาษาไทยที่ผู้สอนกำหนดขึ้นและต้องการให้ผู้เรียนบรรลุตามวัตถุประสงค์ โครงการสอนที่กำหนดไว้ในระยะยาว รวมถึงกิจกรรมที่จัดในเวลาเรียนและนอกเวลาเรียน การวัดและประเมินผลควรมีรูปแบบที่หลากหลาย และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนจะเป็นตัวบ่งชี้ว่าผู้เรียนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามเกณฑ์ที่กำหนดตามวัตถุประสงค์มากหรือน้อยเพียงใด (สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์, 2544)

นอกจากนี้ บลูม (Bloom) ได้ศึกษาตัวแปรที่มีความสำคัญต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้แก่ ความรู้ความสามารถด้านต่าง ๆ ของผู้เรียน ความสนใจ เจตคติต่อการเรียนรู้ การยอมรับ ความสามารถของตนเอง การได้รับคำแนะนำ การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้

การเสริมแรงจากผู้สอน การแก้ไขข้อผิดพลาด และการรู้ผลสะท้อนของการกระทำ (Bloom, 1971) อย่างไรก็ตาม การวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย จะทำให้ผู้เรียนทราบถึงความสามารถของตนเองและสามารถพัฒนาตนเองได้ อีกทั้งช่วยให้ผู้สอนวางแผนการจัดการเรียนรู้ให้ตรงกับความต้องการของผู้เรียน และทำให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งผู้สอนต้องใช้วิธีการวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้เหมาะสม ดังที่ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผลหลายท่านได้กล่าวถึงวิธีการวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ว่า การวัดเป็นกระบวนการกำหนดตัวเลขให้แก่สิ่งต่าง ๆ ตามกฎเกณฑ์การวัดจะเกิดขึ้นได้ต้องอาศัยองค์ประกอบสำคัญ 3 ส่วนคือ 1) จุดมุ่งหมายของการวัดต้องชัดเจนว่าต้องการวัดอะไรในสถานการณ์เช่นไร วัดไปทำไม 2) เครื่องมือที่ใช้วัด เช่น แบบสอบถาม แบบตรวจสอบรายการ แบบสัมภาษณ์ มาตรการประเมินค่า การสังเกตโดยตรง ฯลฯ โดยเครื่องมือต้องมีหน่วยที่ใช้ในการวัด และมีมาตราเปรียบเทียบระหว่างหน่วย และ 3) การแปลผลและนำไปใช้และการประเมินผลเป็นกระบวนการอย่างมีระบบที่นำข้อมูลจากการวัดผลมาตีค่าและตัดสินคุณค่าของผู้เรียน ซึ่งการวัดและการประเมินผลเป็นกระบวนการที่มีความต่อเนื่อง เมื่อมีการวัดผลจะทำให้ได้ข้อมูลและรายละเอียดหลายด้าน เมื่อนำข้อมูลดังกล่าวมาวิเคราะห์ เปรียบเทียบกับเกณฑ์ใดเกณฑ์หนึ่งเพื่อตีค่าหรือสรุปคุณค่าออกมาถือว่าเป็นกระบวนการประเมิน ผลการประเมินจะมีความถูกต้องเที่ยงตรงเพียงใดขึ้นกับความถูกต้องของผลการวัด ถ้าผลการวัดถูกต้องการประเมินก็จะมีที่น่าเชื่อถือได้มากและตรงกับความเป็นจริง ถ้าผลการวัดผิดพลาดการประเมินก็จะผิดพลาดไปด้วย (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2552; สมชาย รัตนทองคำ, 2554) ซึ่งวิธีการและเครื่องมือวัดและประเมินผลที่ผู้สอนสามารถเลือกใช้ได้มีหลายแบบ เช่น การวัดและประเมินแบบอิงกลุ่ม การวัดและประเมิน แบบอิงเกณฑ์ การสังเกต พฤติกรรม การสอบปากเปล่า การพูดคุย การใช้คำถาม การเขียนสะท้อนการเรียนรู้ การประเมินการปฏิบัติ การประเมินด้วยแฟ้มสะสมงาน การวัดและประเมินด้วยแบบทดสอบ การประเมินด้านความรู้ สึกนึกคิด การประเมินตามสภาพจริง การประเมินตนเองของผู้เรียน การประเมินโดยเพื่อน ฯลฯ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2553)

นอกจากนี้ ยังมีผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผลหลายท่านได้นำเสนอวิธีการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนภาษาไทยหลากหลายวิธี ได้แก่ การถาม-ตอบปากเปล่า การสอบปากเปล่า การสัมภาษณ์ การสนทนา การอภิปราย การประชุมกลุ่มย่อย การสังเกต การใช้แบบสอบถาม การทำรายงานการศึกษาค้นคว้า การใช้มาตราส่วนประเมินค่า การบันทึกพฤติกรรมทางภาษาของผู้เรียน การใช้แผนภูมิแสดงเกณฑ์ต่าง ๆ ที่ตั้งไว้ การสอบข้อเขียน ฯลฯ (สุจริต เพียรชอบ และ สายใจ อินทร์มพรรย์, 2538; อัจฉรา ชิวพันธุ์, 2547) ทั้งนี้ ผู้สอนควรให้ความสำคัญในเรื่องความเข้าใจชีวิต อารมณ์ เหตุผล และการมีทัศนคติที่เหมาะสม ตลอดจน

วิจารณ์ญาณมากกว่าด้านความจำหรือกฎเกณฑ์ ดังนั้น ข้อสอบวิชาวรรณคดีและวรรณกรรมจะขาดข้อสอบแบบอัตนัยไม่ได้ ซึ่งอาจจะให้เขียนและพูดเชิงอัตนัยในเวลาเรียนและเก็บคะแนนไว้ก่อนการสอบตามตารางของโรงเรียน ย่อมจะทำให้ผู้สอนเข้าใจความรู้สึกนึกคิดของผู้เรียนมาอย่างเป็นลำดับ ได้เห็นพัฒนาการทางอารมณ์และสุนทรียภาพของผู้เรียน และควรแจ้งเกณฑ์ตลอดจนระดับคุณภาพที่ผู้สอนจะใช้กับผลงานของผู้เรียนแต่ละครั้งให้เข้าใจตรงกัน เพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถตรงตามที่ผู้สอนกำหนดไว้ (ศรีวิไล ดอกจันทร์, 2529)

นอกจากนี้ สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ ยังได้กล่าวถึงเกณฑ์การวัดสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย โดยการอ้างหลักเกณฑ์ของ บลูม (Bloom) ซึ่งประกอบด้วย 6 ชั้น คือ ชั้นที่ 1 วัดความรู้ความจำ คือความสามารถในการระลึกได้ถึงเรื่องราวต่าง ๆ ที่เคยมีประสบการณ์มาใช้ ทั้งภายในและนอกห้องเรียน ชั้นที่ 2 วัดความเข้าใจ คือความสามารถในการแปลความ ตีความ และขยายความได้ คำถามประเภทนี้ควรเป็นข้อความใหม่ที่ครูกำหนดสถานการณ์ขึ้น ชั้นที่ 3 วัดการนำไปใช้ คือความสามารถที่นำเอาความรู้ความเข้าใจในสิ่งที่ได้เรียนรู้มา ไปใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์ใหม่ ชั้นที่ 4 วัดการวิเคราะห์ คือความสามารถในการบอกความสัมพันธ์ในเชิงเหตุและผล การลำดับเหตุการณ์ในเรื่อง การวิเคราะห์โวหารในการเขียน วัตถุประสงค์ หรือเจตนาของผู้เขียน ฯลฯ ชั้นที่ 5 วัดการสังเคราะห์ คือ ความสามารถในการสรุปเรื่องราวหรือเหตุการณ์นั้น ๆ เป็นมโนทัศน์ คติ สำนวนสุภาษิต ตลอดจนคาดคะเนผลที่จะเกิดตามมาจากเหตุการณ์หรือการกระทำนั้นบนพื้นฐานของข้อมูลที่มีอยู่ และชั้นที่ 6 วัดการประเมินค่า คือการตัดสินคุณค่าของงานเขียนด้านข้อคิด คุณค่าทัศนคติของผู้เขียน ความน่าเชื่อถือ ความเป็นไปได้ของเหตุการณ์ การกระทำของบุคคลหรือตัวละคร ตลอดจนการประเมินข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็นนั้น ๆ (สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์, 2544)

เมื่อพิจารณาการวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วรรณคดีไทยจากผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผลหลายท่านแล้ว จะเห็นได้ว่าเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้ของผู้เรียนมีหลายชนิด เช่น แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบสัมภาษณ์ แบบสอบถาม แบบสังเกต แบบสำรวจ ฯลฯ ซึ่งการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เนื่องจากสามารถใช้วัดได้ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ผู้วิจัยกำหนดไว้และสะดวกต่อการใช้เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง ดังที่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผลได้อธิบายเกี่ยวกับแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า เป็นกระบวนการเชิงระบบ เป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งที่ใช้วัดสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้มาแล้วจากผู้สอนหรือเป็นทักษะที่ผู้เรียนได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและการฝึกฝนมาแล้วว่าผู้เรียนมีความรู้ความสามารถหรือผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้ตามระดับมาตรฐานที่ตั้งไว้มากน้อยเพียงใด ทำให้ผู้สอนทราบข้อมูลเพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนาการเรียนรู้อของผู้เรียน (Gronlund, 1993; Puckett and Black, 2000; สมพร เชื้อพันธ์, 2547; ศิริชัย กาญจนวาสิ, 2556)

จากที่ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากเอกสารเกี่ยวกับแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสามารถสรุปได้ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเพื่อใช้ในการวัดผลการเรียนรู้ด้านเนื้อหาและทักษะต่าง ๆ ของรายวิชานั้น ๆ เพื่อให้ผู้สอนทราบว่าผู้เรียนเป็นไปตามจุดประสงค์ที่ผู้สอนได้กำหนดไว้หรือไม่ เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปปรับปรุงวิธีการสอนและพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนต่อไป (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2553)

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยได้นำแนวคิดที่ศึกษาค้นคว้ามาสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผู้วรรณคดีไทย โดยอาศัยแนวทางของ ทิศนา ขัมมณี (2552) ซึ่งได้นำวัตถุประสงค์ของการศึกษาการสอนอ่านภาษาไทย โดยมีลำดับขั้นตอนความรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในด้านการเรียนภาษาไทยจากระดับพื้นฐานไปสู่ขั้นสูงสุด ดังนี้

ขั้นที่ 1 ความรู้ (Knowledge) เป็นการวัดความรู้ในเรื่องที่ผู้เรียนได้เรียนมา โดยสามารถจำแนกเนื้อเรื่อง ชื่อบุคคล และสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ในเนื้อเรื่อง นอกจากนั้นยังรวมไปถึงกฎ ทฤษฎี และหลักการต่าง ๆ ที่รวมอยู่ในเนื้อเรื่อง ในขั้นนี้วัตถุประสงค์เบื้องต้นมีระดับการคิดต่ำสุด คำนำหน้าบ่งชี้พฤติกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยของผู้เรียนมีดังตัวอย่าง

1. จงบอกหรือเขียนคำจำกัดความได้
2. บอกหรือเขียนคำยากได้
3. บอกหรือเขียนชื่อตัวละคร บุคคล และสถานที่สำคัญ
4. บอกหรือเขียนคำที่มีความหมายเหมือนกันหรือต่างกัน
5. บอกหรือเขียนหลัก กฎ หรือทฤษฎีที่ปรากฏในเรื่อง

ขั้นที่ 2 ความเข้าใจ (Comprehension) เป็นการวัดความเข้าใจในเนื้อเรื่องที่เรียนมา โดยสามารถบอกหรือเล่าให้ผู้อื่นฟังได้ และสรุปเรื่องย่อได้ นอกจากนั้นยังสามารถอธิบายความหมายของคำ กลุ่มคำ ประโยค และข้อความ โดยใช้คำพูดของตนเองสื่อสารให้เข้าใจได้ด้วย คำนำหน้าบ่งชี้พฤติกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยของผู้เรียนมีดังตัวอย่าง

1. เรียงลำดับเหตุการณ์ได้ถูกต้อง
2. เล่าหรือเขียนเรื่องย่อได้
3. สรุปเรื่องด้วยคำพูดของตนเองได้
4. บอกหรือเขียนประโยคสำคัญได้ถูกต้อง
5. เขียนแผนภูมิแสดงความสัมพันธ์ระหว่างเหตุการณ์หรือตัวละคร

ขั้นที่ 3 การนำไปใช้ (Application) เป็นการวัดการนำเรื่องที่เรียนมาไปใช้ ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน ได้แก่ ถ้อยคำ วิธีการ กฎ ทฤษฎี หลักเกณฑ์ และแนวคิด คำนำหน้าบ่งชี้ พฤติกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยของผู้เรียนมีดังตัวอย่าง

1. แต่งเรื่องโดยใช้คำที่กำหนดให้
2. อ่านเรื่องเพิ่มเติมประกอบบทเรียน
3. แสดงท่าทางประกอบการเล่าเรื่อง

ขั้นที่ 4 การวิเคราะห์ (Analysis) เป็นการวัดคุณลักษณะย่อยจากเรื่องที่ อ่าน เช่น ลักษณะของตัวละคร สิ่งของ และสถานที่ นอกจากนั้นยังสามารถเสนอแนวคิดย่อยอันจะ นำไปสู่แนวคิดรวมได้ คำนำหน้าบ่งชี้พฤติกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยของผู้เรียนมีดังตัวอย่าง

1. บอกหรือเขียนชื่อตัวละครที่มีลักษณะคล้ายกันกับเรื่องที่เคย เรียนไปแล้ว

2. อธิบายลักษณะเด่นของตัวละคร
3. บอกแนวคิดที่เป็นองค์ประกอบย่อย
4. เขียนที่มาและความสำคัญของเรื่อง
5. เขียนแผนภูมิแสดงเหตุการณ์สำคัญของเรื่อง

ขั้นที่ 5 การสังเคราะห์ (Synthesis) เป็นการวัดคุณสมบัติรวมของ เหตุการณ์หรือเรื่องราวที่เรียนไปแล้ว นอกจากนั้นยังเป็นการสรุปรวมแนวคิดเพื่อนำไปเปรียบเทียบกับเรื่องอื่น ๆ หรือสำนวนไทย สุภาษิต และคำพังเพย คำนำหน้าบ่งชี้พฤติกรรมการเรียนการสอน ภาษาไทยของผู้เรียนมีดังตัวอย่าง

1. บอกหรือเขียนเรื่องที่คล้ายกันกับเรื่องที่อ่าน
2. เขียนเค้าโครงเรื่องใหม่โดยใช้แนวคิดจากเรื่องที่อ่านไปแล้ว
3. เขียนเรื่องสั้นโดยใช้จินตภาพโดยอาศัยพื้นฐานจากเรื่องที่อ่าน

ขั้นที่ 6 การประเมินค่า (Evaluation) เป็นการวัดคุณค่า เหตุผล ข้อเท็จจริง และการทำนายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น คำนำหน้าบ่งชี้พฤติกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยของผู้เรียนมี ดังตัวอย่าง

1. บอกเหตุที่ทำให้เกิดผลตามเรื่องที่ได้
2. เขียนคำทำนายเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นอย่างน้อย 1 เหตุการณ์
3. บอกข้อเท็จจริงจากเรื่องที่เรียน
4. อธิบายคุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับจากเรื่องที่เรียน

จากการศึกษาข้อมูลที่กำลังกล่าวมาทำให้ผู้วิจัยทราบว่า การที่จะประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ผู้เรียนให้มีความมีประสิทธิภาพนั้น ผู้สอนต้องเลือกใช้วิธีการและเครื่องมือที่เหมาะสม เพื่อให้ผลการวัดและประเมินถูกต้องและมีความน่าเชื่อถือ อาจใช้เครื่องมือวัดและประเมินผลการเรียนรู้ที่หลากหลาย ซึ่งประโยชน์ของการวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้มีมากมาย ดังที่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผลหลายท่านได้กล่าวถึงประโยชน์ของการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ ซึ่งจำแนกออกเป็นด้าน ๆ ดังนี้

1) ด้านผู้เรียน ช่วยทำให้ผู้เรียนทราบว่าตนเองมีความรู้ความสามารถอยู่ในระดับใด หากมีข้อบกพร่องจะได้ปรับปรุงแก้ไข ใช้ผลการวัดเพื่อคัดเลือกการเข้าเรียน เข้าร่วมกิจกรรม โครงการ หรือเป็นตัวแทน เพื่อการทำกิจกรรมอื่น ๆ และเห็นความสามารถและความถนัดของตนเอง ทำให้เข้าใจตนเองมากยิ่งขึ้น

2) ด้านผู้สอน ช่วยให้ทราบข้อมูลเพื่อนำไปสู่การตัดสินใจการวางแผนการจัดการเรียนรู้และการปรับปรุงการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ใช้ตัดสินผลการเรียนของผู้เรียนเป็นการประเมินรวม และใช้เปรียบเทียบว่าผู้เรียนมีพัฒนาการจากเดิมมากน้อยเพียงใดและอยู่ในระดับที่พึงพอใจหรือไม่

3) ด้านการแนะแนว ช่วยให้ทราบว่าผู้เรียนมีปัญหาและจุดบกพร่องในเรื่องใด มากน้อยเพียงใด ซึ่งสามารถแนะนำและช่วยเหลือผู้เรียนในการแก้ปัญหา มีการปรับตัวได้ถูกต้องตรงประเด็น นอกจากนี้ผลการวัดและประเมินยังบ่งบอกถึงความรู้ความสามารถ ความถนัด และความสนใจของผู้เรียน ซึ่งสามารถนำไปใช้แนะแนวการศึกษาต่อและเลือกอาชีพให้แก่ผู้เรียนได้

4) ด้านการบริหาร ข้อมูลการวัดและประเมินผลผู้เรียน ช่วยให้ผู้บริหารเห็นจุดบกพร่องต่าง ๆ ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นการประเมินผลการปฏิบัติงานของครู และบ่งบอกถึงคุณภาพการจัดการศึกษาของสถานศึกษา ผู้บริหารสถานศึกษามักใช้ข้อมูลที่ได้จากการวัดและประเมินผลไปใช้ในการตัดสินใจหลายอย่าง นอกจากนี้ การวัดและประเมินผลยังให้ข้อมูลที่สำคัญในการจัดทำรายงานการประเมินตนเอง (SAR) เพื่อรายงานผลการจัดการศึกษาไปสู่ผู้ปกครอง สาธารณชน หน่วยงานต้นสังกัด และนำไปสู่การรองรับการประเมินจากภายนอก

5) ด้านการวิจัย ข้อมูลจากการวัดและประเมินผลอาจนำไปสู่ปัญหาการวิจัย เช่น ผลจากการวัดและประเมิน พบว่าผู้เรียนมีจุดบกพร่องหรือมีจุดที่ควรพัฒนา การแก้ไขจุดบกพร่องหรือการพัฒนาดังกล่าวโดยการปรับเปลี่ยนเทคนิควิธีการสอนหรือทดลองใช้นวัตกรรมการศึกษาต่าง ๆ โดยใช้กระบวนการวิจัย การวิจัยดังกล่าวเรียกว่า การวิจัยในชั้นเรียน (Classroom Research) และใช้เป็นเครื่องมือของการวิจัย ในการรวบรวมข้อมูลเพื่อศึกษาผลของ

การวิจัย ขั้นตอนนี้เริ่มจากการหาหรือสร้างเครื่องมือวัด การทดลองใช้เครื่องมือ การหาคุณภาพเครื่องมือ จนถึงการใช้เครื่องมือที่มีคุณภาพแล้วรวบรวมข้อมูล การวัดตัวแปรที่ศึกษาหรืออาจต้องตีค่าข้อมูล จะเห็นว่าการวัดและประเมินผลมีบทบาทสำคัญอย่างมากในการวิจัย เพราะการวัดไม่ดี ใช้เครื่องมือไม่มีคุณภาพ ผลของการวิจัยก็จะไม่ถูกต้องและขาดความน่าเชื่อถือได้ (ทิวัฒน์ มณีโชติ, 2549; สมนึก ภัททิยธนี, 2555)

อย่างไรก็ตาม จากการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย ทำให้ผู้วิจัยทราบถึงความหมาย องค์ประกอบ คุณค่าของวรรณคดีไทย สภาพและปัญหาและแนวทางในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย รวมถึงวิธีการวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ ซึ่งปัญหาที่สำคัญคือผู้สอนจัดกระบวนการเรียนรู้ไม่น่าสนใจ ขาดเทคนิคการสอน และใช้สื่อการสอนที่ไม่หลากหลาย รวมถึงการวัดและประเมินผลไม่เหมาะสม ส่งผลให้ผู้เรียนขาดความสนใจในการเรียนและไม่เห็นคุณค่าและความสำคัญของวรรณคดีไทย ดังนั้น ผู้สอนควรรหาแนวทางการสอนใหม่ ๆ หรือนำนวัตกรรมที่น่าสนใจมาใช้ในการจัดกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งมีผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาศาสตร์และวรรณคดีไทยหลายท่านได้ให้แนวทางในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยไว้หลากหลาย โดยผู้วิจัยมีความสนใจวิธีการสอนวรรณคดีไทยโดยใช้บอร์ดเกม เนื่องจากเป็นแนวคิดและนวัตกรรมที่จะช่วยทำให้ผู้เรียนได้รับองค์ความรู้จากเนื้อหาของรายวิชาควบคู่ไปกับความสนุกสนานเพลิดเพลินขณะเรียนอีกด้วย

2.2 แนวคิดที่เกี่ยวกับเกมและบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้

สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรจะมีแนวการจัดการศึกษา เพื่อส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียนรู้ และอำนวยความสะดวก เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้ รวมทั้งสามารถใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ทั้งนี้ ผู้สอนและผู้เรียนอาจเรียนรู้ไปพร้อมกันจากสื่อการเรียนการสอนและแหล่งวิทยาการประเภทต่าง ๆ เพื่อให้การจัดกระบวนการเรียนรู้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ มีมาตรฐาน เป็นไปตามแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 ได้กำหนดไว้ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) ดังนั้น ผู้สอนควรรหาสื่อการสอนหรือนวัตกรรมการเรียนรู้มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการและหลักการ TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) ซึ่งมีจุดประสงค์หลักคือ การทำให้ครูผู้สอนสามารถบูรณาการเลือกใช้และผลิตสื่อวัตกรรมการศึกษาทางเทคโนโลยี เพื่อให้มีความสอดคล้องกันกับหลักทฤษฎีการสอนและ

เนื้อหาวิชาที่สอน ซึ่งต้องมีครบทั้ง 3 องค์ประกอบ ได้แก่ ด้านเทคโนโลยี ด้านวิธีการสอน และด้านเนื้อหา จึงจะส่งผลต่อการจัดการเรียนรู้ที่ดีและมีประสิทธิภาพ (Koehler, 2016; Lu, 2016)

จะเห็นได้ว่า จากแนวทางการดำเนินชีวิตและความสนใจของเยาวชนไทยในยุคปัจจุบันแตกต่างจากในอดีต ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าผู้สอนต้องรู้จักปรับเปลี่ยนวิธีการสอนและใช้สื่อการสอนให้สอดคล้องกับสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป โดยเลือกใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสม ซึ่งผู้สอนยุคใหม่ต้องลดบทบาทในการจัดการเรียนรู้แก่ผู้เรียนโดยตรงลง โดยมุ่งเน้นกระบวนการและกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้หรือทำกิจกรรมในรูปแบบต่าง ๆ ที่หลากหลายมากขึ้น ส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างเต็มความสามารถ หรือที่เรียกกันว่า “การเรียนรู้เชิงรุก” (Active learning) ดังที่ นักการศึกษาหลายท่านได้อธิบายความหมายของ “การเรียนรู้เชิงรุก” (Active learning) ว่าเป็นการฝึกให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติหรือสร้างผลงาน โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ที่ให้เกิดการเรียนรู้ในเชิงลึก ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษากิจกรรมวิธีการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายและสร้างสรรค์ ทั้งรายบุคคล กลุ่มเล็ก และกลุ่มใหญ่ ขึ้นอยู่กับลักษณะของเนื้อหาวิชา ผู้สอน ผู้เรียน และสภาพแวดล้อม ผู้สอนส่วนใหญ่ควรแสดงบทบาทการเป็นผู้ออกแบบกิจกรรม ผู้แนะนำ (Coach) ผู้อำนวยการความสะดวก (Facilitator) และจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อให้ผู้เรียนสร้างความรู้โดยใช้ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียนในการลงมือปฏิบัติกิจกรรมได้ด้วยตนเอง และควรพิจารณากิจกรรมที่ส่งเสริมประสบการณ์ การสนทนา สื่อสาร และการปฏิสัมพันธ์ให้มากยิ่งขึ้น (Shenker and Bernstein, 1996; Fink, 1999; Sherman and Sherman, 2004; Collier & Scott, 2009; เนาวนิตย์ สงคราม, 2557; ปรียานุช พรหมภาสิต, 2558, ออนไลน์)

อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) เป็นการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) อย่างหนึ่งซึ่งกำลังได้รับความสนใจอย่างแพร่หลาย ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำแนวคิดเกี่ยวกับการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานมาประยุกต์ใช้ในการจัดการสอนวรรณคดีไทย เพื่อกระตุ้นความสนใจให้กับผู้เรียน ดังที่ ผู้เชี่ยวชาญด้านเกมได้อธิบายเกี่ยวกับแนวคิด Game-Based Learning (GBL) ว่า “การเรียนรู้ผ่านเกม” หรือ “เกมเพื่อการเรียนรู้” เป็นสื่อหรือนวัตกรรมการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อให้ผู้เล่นเกิดความสุขควบคู่ไปกับการได้รับสาระความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาสาระของหลักสูตรนั้น ๆ ไว้ในเกม และให้ผู้เล่นได้ลงมือเล่นด้วยตนเอง ซึ่งผู้เล่นจะได้รับเนื้อหาสาระและความรู้ต่าง ๆ ของหลักสูตรนั้นผ่านการเล่นเกมนั้นไปด้วย อย่างไรก็ตาม แนวคิดทฤษฎี Game-Based Learning เป็นกระบวนการที่จะช่วยทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และความเข้าใจ สามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ได้ และทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้จนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และยังสามารถนำมาปรับใช้กับการสอนรูปแบบเดิม ๆ ได้ เช่น รายวิชาที่ยาก

มีเนื้อหาสาระจำนวนมาก ผู้เรียนไม่อยากเรียนในรายวิชานี้ ผู้สอนสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยนำเอาเนื้อหาสาระเหล่านั้นมาดัดแปลงเป็นเกม เพื่อให้เกิดความน่าสนใจและง่ายต่อความเข้าใจมากขึ้น แต่การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในลักษณะแบบ Game-Based Learning นั้นไม่ใช่เรื่องง่าย ผู้ออกแบบจะต้องออกแบบเป็นอย่างดี และควรนำเกมที่ออกแบบมาทดลองหลาย ๆ ครั้ง เพื่อให้แน่ใจว่าเกมนั้นมีคุณภาพและประสิทธิภาพ และถ้าใช้เทคโนโลยีด้านดิจิทัลมีเดียในการทำ GBL ก็อาจเรียกชื่อให้ชัดเจนว่าเป็น Digital Game-Based Learning ซึ่งจะถือว่าเป็น E-Learning รูปแบบหนึ่งซึ่งช่วยทำให้ผู้เรียนรู้สึกมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของตนเอง (Engagement) ได้รับความรู้ (Knowledge) ควบคู่ไปกับความสนุกสนานเพลิดเพลิน (Fun) เป็นสื่อที่สามารถทำให้ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียน รวมทั้งช่วยส่งเสริมทักษะการสื่อสารระหว่างกัน การทำงานร่วมกันเป็นหมู่คณะ ความรับผิดชอบ และความคิดสร้างสรรค์ได้ (ประหยัด จิระวรพงศ์, 2558; ไพฑูรย์ อนันต์ทเขต, 2560, ออนไลน์)

2.2.1 ความหมายของเกมและบอร์ดเกม

ในปัจจุบันผู้สอนสนใจเลือกใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) มากขึ้น โดยจากงานวิจัยหลาย ๆ เรื่องพบว่าเกมเพื่อการศึกษามีส่วนช่วยส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน มีอิทธิพลโดยตรงต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน และที่สำคัญยังเป็นเครื่องมือที่สร้างแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนให้ผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ดังที่ผู้เชี่ยวชาญด้านเกมได้อธิบายความหมายของเกมไว้ว่า เป็นกิจกรรมการเล่นที่มีความสนุกสนาน ผู้เล่นไม่จำเป็นต้องฝึกฝนทักษะในการเล่น เนื่องจากมีกฎกติกาที่ไม่ยุ่งยากหรือซับซ้อน การเล่นเกมทำให้เกิดประโยชน์ในการพัฒนาผู้เล่นได้ทั้งทางกาย อารมณ์ความรู้สึก สังคม สติปัญญา ลักษณะนิสัย และพัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว เช่น ทักษะการคิด ทักษะการแสดงออก ทักษะการตัดสินใจ ฯลฯ สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และเข้าใจในบทเรียนได้ง่ายขึ้น อีกทั้งการเล่นเกมนสามารถเล่นได้คนเดียวหรือหลายคนก็ได้ หากเล่นหลายคนจะช่วยทำให้ผู้เรียนสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ มีกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกัน ซึ่งแต่ละเกมจะมีการกำหนดกฎกติกาและระบบการให้คะแนนหรือวิธีการตัดสินให้ชนะหรือแพ้ สามารถนำเกมไปประยุกต์ดัดแปลงใช้ให้เหมาะสมกับโอกาส เวลา หรือช่วงจังหวะ โดยเกมมีหลายประเภทหลายรูปแบบ เช่น เกมเสริมแรง เกมทบทวน เกมฝึกทักษะ เกมปริศนา เกมในชั้นเรียน ฯลฯ ดังนั้น ผู้สอนจะต้องมีความเข้าใจในวัตถุประสงค์การเล่นเกมที่ชัดเจนก่อนที่จะนำเกมต่าง ๆ มาใช้ (สุจริต เพียรชอบ, 2531; ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ, 2545; ทิศนา แคมมณี, 2552; สถาบันพัฒนาบุคลากรการพลศึกษาและการกีฬา กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2557)

“เกม” เป็นกิจกรรมสิ่งที่น่าสนใจในการนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินและเกิดการเรียนรู้ควบคู่กันไป ซึ่งผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าเกมจะช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับสูง หากนำรูปแบบเกมมาบูรณาการเข้ากับการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย จะสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนวรรณคดีไทยมากยิ่งขึ้น

การเล่นอยู่คู่กับสังคมมนุษย์มาอย่างยาวนาน แต่ผู้ใหญ่จำนวนมากยังมองเกมเป็นเรื่องของเด็กเท่านั้น (สฤณี อาชวานันทกุล, 2559) และเมื่อพูดถึงคำว่า “เกม” หลายคนมักมีภาพจำในแง่ลบเป็นส่วนใหญ่ โดยมักมีนัยถึง “เด็กติดเกม” เกมเป็นหนึ่งในเครื่องมือสำคัญสำหรับการเรียนรู้ทั้งในปัจจุบันและอนาคต โดยเฉพาะเกมกระดานสมัยใหม่หรือ “บอร์ดเกม” ที่นอกจากจะมีการเล่นที่สนุกสนานและแฝงไปด้วยความรู้แล้ว ยังทำให้ผู้เล่นได้ปฏิสัมพันธ์กันผ่านการพูดคุยอีกด้วย (อนุชาติ พวงสำลี, 2562) โดยบอร์ดเกม (Board Game) จัดเป็นเกมประเภทหนึ่ง ซึ่งบอร์ดเกมสมัยโบราณ (Classic board game) มีมายาวนานมากกว่า 1,000 ปี เช่น ในประเทศจีน อินเดีย ญี่ปุ่น ฯลฯ ซึ่งจุดประสงค์ในการเล่นเพื่อเป็นกิจกรรมยามว่างของคนในสมัยก่อน เช่น หมากรุก โกะ ฯลฯ ในปัจจุบันได้มีการนำบอร์ดเกมมาใช้ในแวดวงการศึกษามากขึ้น โดยนำบอร์ดเกมเข้ามาบูรณาการกับหลักสูตรของสถานศึกษา เช่น การนำหมากรุกมาสอนนักเรียนในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตอนต้นในประเทศรัสเซียและเนเธอร์แลนด์ การนำหมากรุกมาใช้ในหลักสูตรของโรงเรียนกว่า 40 ประเทศ เช่น ฝรั่งเศส อาร์เจนตินา ญี่ปุ่น ฯลฯ การนำเกมเศรษฐี (Monopoly) และเกม Checkers มาสอนในวิชาคณิตศาสตร์ในโรงเรียนหลายแห่งในสหรัฐอเมริกา หรือการนำ Scrabbles มาสอนคำศัพท์ในวิชาภาษาในโรงเรียนกว่า 1,600 แห่ง ในสหรัฐอเมริกาและแคนาดา ทั้งในคาบเรียนและกิจกรรมชมรม (Hinebaugh, 2009) โดยบอร์ดเกมสมัยใหม่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายเป็นครั้งแรกราวปี ค.ศ.1995 คือเกม The Settlers of Catan ออกแบบโดย Klaus Teuber นักออกแบบเกมชาวเยอรมัน เดิมรูปแบบการเล่นบอร์ดเกมจะถูกจำกัดอยู่แค่ว่าเดินตัวหมากรุกไปตามเส้นทางอย่างเกมเศรษฐี หรือเอาชนะตัวหมากรุกของอีกฝ่ายอย่างหมากรุก แต่เกม The Settlers of Catan ได้เพิ่มกติกาของการแลกเปลี่ยน ส่งผลให้ผู้เล่นต้องมีส่วนร่วมกับตัวเกมตลอดเวลา แต่ยังคงมีการคำนึงถึงความสมดุลของความน่าจะเป็นระหว่างผู้เล่น หรือการเลือกเอาเรื่องราวใดเรื่องราวหนึ่งมาเปิดเรื่องแล้วปล่อยให้ผู้เล่นปะติดปะต่อเรื่องราวระหว่างเล่นให้สมบูรณ์ (สฤณี อาชวานันทกุล, 2559) จะเห็นได้ว่าการนำบอร์ดเกมใช้ในการจัดการเรียนการสอนเป็นสิ่งที่น่าสนใจ ซึ่งผู้สอนต้องศึกษาและทำความเข้าใจบอร์ดเกมให้ถี่ถ้วน ดังที่ ผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกมหลายท่านได้อธิบายความหมายของบอร์ดเกมไว้ว่า เกมกระดานหรือบอร์ดเกม (Board Game) หรือเกมเทเบิลทอป (Tabletop Games) คือเกมที่มีผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปจนถึงมากกว่า 20 คน ขึ้นอยู่กับประเภทของเกมนั้น ๆ จุดประสงค์ของเกมสร้าง

ขึ้นเพื่อความสนุกสนานอย่างหนึ่ง มีหลายประเภท การเล่นเกมจะใช้อุปกรณ์การเล่น เช่น เบี้ย หิน ลูกเต๋า การ์ด หรือชิ้นส่วนอื่น ๆ ซึ่งออกแบบเป็นรูปแบบเฉพาะของเกมนั้น ๆ ซึ่งบรรจุอยู่ในกล่องวางไว้บนพื้นที่เล่น เคลื่อนย้ายตำแหน่งบนพื้นที่เล่นหรือหยิบออกจากพื้นที่เล่นได้เป็นไปตามกติกากำกับ ซึ่งพื้นที่เล่นในที่นี้หมายถึงพื้นผิวใด ๆ ที่มีการทำสัญลักษณ์เอาไว้ อาจเล่นบนพื้นที่เรียกกว้างหรือเล่นบนโต๊ะ โดยอาจเล่นบนกระดานหรือไม่ก็ได้ กติกาในการเล่นมีทั้งแบบที่มีกติกาง่าย ๆ จนถึงกติกาซับซ้อน และระหว่างเล่นผู้เล่นจะมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน (ไวท์กรีซ, 2015; ฐิติพล ขำประถม, 2558; Play On Boardgame Admin, 2559; รักชน พุทธรังษี, 2560)

เมื่อพิจารณาความหมายของบอร์ดเกมจากผู้เชี่ยวชาญด้านเกมหลายท่านแล้ว ผู้วิจัยสามารถสรุปความหมายของบอร์ดเกมได้ว่าเป็นเกมรูปแบบหนึ่ง โดยอาจเล่นบนบอร์ดหรือกระดานหรือไม่ก็ได้ มีผู้เล่นตั้งแต่สองคนขึ้นไป ต้องเล่นโดยมีปฏิสัมพันธ์ผ่านการพูดคุยกัน โดยจะมีอุปกรณ์การเล่นที่เป็นรูปแบบเฉพาะของเกมนั้น ๆ บรรจุมาในกล่องเกม ซึ่งจะมีอุปกรณ์ในการเล่นพร้อมกับคู่มือการเล่น โดยบอกกฎกติกาและข้อตกลงก่อนการเล่นเกม แต่ทั้งนี้ผู้วิจัยคิดเห็นว่าวงการบอร์ดเกมในยุคปัจจุบันมีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ซึ่งบอร์ดเกมบางประเภทสามารถเล่นได้โดยมีผู้เล่นเพียงคนเดียวเท่านั้นและรูปแบบของบอร์ดเกมก็สามารถเล่นผ่านสื่อออนไลน์ได้อีกด้วย

จากงานวิจัยของ Elizabeth N. Treher พบว่า บอร์ดเกมสามารถนำมาช่วยพัฒนาทักษะและการเรียนรู้ ช่วยทำให้ผู้เล่นสนุกสนาน นอกจากนี้ เมื่อเกิดการแข่งขันกันในช่วงการเล่นจะทำให้ผู้เล่นรู้สึกกระตือรือร้น ซึ่งเมื่อผู้เล่นเผชิญกับปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นในเกมและค้นหาแนวทางแก้ไข จะทำให้ผู้เล่นมีความเข้าใจมากกว่าการเรียนแบบไม่มีส่วนร่วม ซึ่งเกมมีหน้าที่จำลองสถานการณ์ทำให้ผู้เล่นเสมือนได้มีประสบการณ์ในเรื่องนั้น นอกจากนี้ บอร์ดเกมยังต้องการความคิดเชิงวิพากษ์ การเล่นเกมกลุ่มจะช่วยเสริมสร้างทักษะการสื่อสารและความสัมพันธ์ เพราะผู้เล่นจะต้องเผชิญหน้าซึ่งกันและกันในการตอบคำถามหรือแก้ปัญหา ซึ่งผู้เล่นจะเรียนรู้จากการร่วมมือกัน สื่อสารระหว่างกัน และมีปฏิสัมพันธ์กัน ดังนั้น ผู้สอนสามารถนำแนวคิดนี้มาปรับใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ โดยบอร์ดเกมนั้นจะต้องออกแบบเป็นอย่างดี เพื่อให้บอร์ดเกมมีคุณภาพสามารถนำมาจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกันได้ (Elizabeth N. Treher, 2011)

ดังนั้น ผู้วิจัยคิดเห็นว่าการนำเนื้อหาวรรณคดีไทยมาอยู่ในรูปแบบของบอร์ดเกมจะทำให้ผู้เรียนได้เข้าถึงวรรณคดีไทยอย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น ไม่ใช่เรื่องไกลตัวเหมือนแต่ก่อน สามารถช่วยทำให้ผู้เรียนทุกเพศทุกวัยรู้สึกสนุกสนาน ทำทายความสามารถ และมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งผู้สอนควรเลือกประเภทของเกมและบอร์ดเกมให้เหมาะสมและสอดคล้องกับเนื้อหาของวรรณคดีไทยในแต่ละเรื่อง จึงจะสามารถนำสื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ไปใช้พัฒนาผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพตามที่หลักสูตรได้ตั้งเป้าหมายไว้

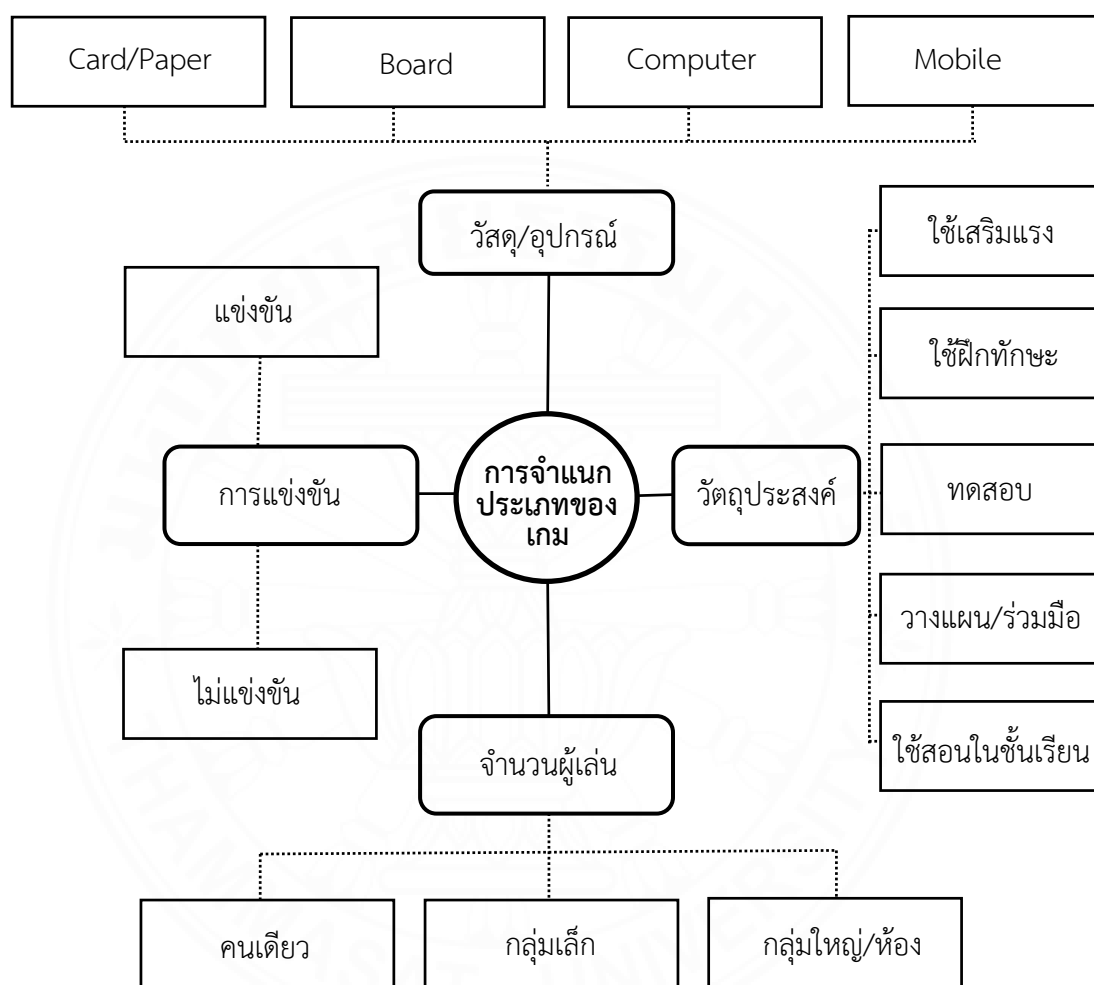
2.2.2 ประเภทของเกมและบอร์ดเกม

นับตั้งแต่อดีตจนถึงในปัจจุบันได้มีการสร้างเกมออกมาเป็นจำนวนมาก โดยวิวัฒนาการของเกมได้เปลี่ยนแปลงไปตามสภาพสังคมในแต่ละยุคสมัย ซึ่งในปัจจุบัน “เกม” มีบทบาทสำคัญและได้รับความสนใจเป็นอย่างมากในการดำเนินชีวิตของมนุษย์ โดยเฉพาะวัยเด็ก จึงทำให้กิจกรรมหลาย ๆ กิจกรรมมักจะมีเกมเข้ามาอยู่ด้วย เกมมีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงไปอย่างมากจากความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยี เมื่อเปรียบเทียบกับยุคแรกที่มนุษย์ต้องหาช่วงเวลาที่เหมาะสมเพื่อรวมตัวกันทำกิจกรรมในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อผ่อนคลาย ถึงแม้ยังมีข้อถกเถียงความแตกต่างระหว่างเกมและกีฬา เนื่องจากมีลักษณะบางอย่างที่คล้ายคลึงกันมาก แต่จุดประสงค์หลักของทั้ง 2 สิ่งคือการสร้างความสนุกสนานและสร้างความสัมพันธ์อันดีให้มนุษย์ในสังคมอยู่ร่วมกันมานานับหลายศตวรรษ ซึ่งในแต่ละเกมก็จะมีรูปแบบที่หลากหลาย มีทั้งส่วนที่คล้ายคลึงกันและส่วนที่แตกต่างกันออกไป เช่น เกมผจญภัย เกมปริศนา เกมลับสมอง ฯลฯ การจัดแบ่งประเภทของเกมมีวิธีการจัดแบ่งโดยใช้หรือพิจารณาจากเหตุผลหลายประการด้วยกัน ดังที่ ผู้เชี่ยวชาญด้านเกมหลายท่านได้แบ่งประเภทของเกมต่าง ๆ ออกเป็นหลายประเภทหลายรูปแบบ โดยส่วนใหญ่จะใช้วัตถุประสงค์ของเกมเป็นหลักในการแบ่งว่าผู้เล่นเกมจะต้องใช้ความรู้หรือฝึกทักษะอะไรในการเล่นเกมนั้น ๆ ตัวอย่างเกมที่ใช้วัตถุประสงค์ในการแบ่ง ได้แก่ เกมประเภทกลยุทธ์การวางแผน เกมเสริมแรง เกมฝึกทักษะและประสบการณ์ เกมทบทวน เกมค้นหาหลักการ เกมจำลองสถานการณ์ เกมปริศนา เกมทดสอบ เกมที่ฝึกการทำงานเป็นทีมหรือกลุ่ม เกมเพื่อส่งเสริมและทดสอบการเรียนรู้ในชั้นเรียน เกมฝึกทักษะทางร่างกายหรือเกมทางพลศึกษา เกมเพื่อพัฒนาลักษณะนิสัยและคุณธรรมจริยธรรม เกมนันทนาการเพื่อสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินใจ เกมละลายพฤติกรรม ฯลฯ (Gillman, 1976; Bell, 1981; ชัยพร รูปน้อย, 2540; ทิศนา แคมมณี, 2552; สุคนธ์ สิ้นธพานนท์, 2553)

นอกจากนี้ การแบ่งประเภทของเกมที่แบ่งตามวัตถุประสงค์หลักใหญ่ ได้แก่ เกมที่ใช้ในการเรียนการสอน และเกมที่ไม่ได้ใช้ในการเรียนการสอน (ดวงเดือน อ่อนน่วม และคณะ, 2537) หรือจะแบ่งเป็นเกมที่มีการแข่งขันและไม่มีการแข่งขัน และเกมจำลองสถานการณ์ (Simulation game) เช่น เกมกระดาน (Board game) และเกมคอมพิวเตอร์ (Computer game) (ทิศนา แคมมณี, 2560) นอกจากนี้ ยังมีนักการศึกษาที่แบ่งประเภทเกมโดยใช้หลักเกณฑ์อื่น เช่น แบ่งตามจำนวนผู้เล่น ได้แก่ เกมที่เล่นรายบุคคล เกมกลุ่มย่อย และเกมที่เล่นเป็นกลุ่มใหญ่ หรือแบ่งตามวิธีการเล่น ได้แก่ เกมแข่งขัน เกมร่วมมือ และเกมที่เล่นรายบุคคล หรือแบ่งตามอุปกรณ์ที่ต้องใช้ในเกม ได้แก่ เกมกระดาน เกมลูกเต๋า เกมโดมิโน เกมต่อบัตรคำ ฯลฯ (ประพนธ์ เจียรกุล, 2535)

เมื่อพิจารณาประเภทของเกมจากผู้เชี่ยวชาญด้านเกมหลายท่านแล้ว จะเห็นได้ว่าเกมมีหลายรูปแบบ ซึ่งอาจจะใช้เกณฑ์การแบ่งที่แตกต่างกันออกไป เช่น การแข่งขัน

วัตถุประสงค์ จำนวนผู้เล่น วัสดุอุปกรณ์ ฯลฯ โดยผู้วิจัยสามารถเขียนสรุปเป็นแผนภาพ ดังปรากฏรายละเอียดในแผนภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 2.2 การจำแนกประเภทของเกมตามเกณฑ์ต่าง ๆ

ที่มา: ธีรภาพ แซ่เซี่ย (2560).

จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยเห็นว่าการสอนโดยใช้เกมจะมีประสิทธิภาพและบรรลุวัตถุประสงค์ได้นั้น ผู้สอนต้องเลือกเกมให้เหมาะสมกับเนื้อหา ต้องมีองค์ประกอบของเกมที่ครบถ้วน จึงจะได้เกมหรือบอร์ดเกมที่มีคุณภาพ เหมาะสำหรับนำไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่อไป

นอกจากนี้ บอร์ดเกมนับได้ว่าเป็นเกมประเภทหนึ่งที่สามารถจำแนกออกเป็นกลุ่มต่าง ๆ โดยใช้หลากหลายเกณฑ์ด้วยกัน เช่น ลักษณะของบอร์ดเกม วัสดุ/อุปกรณ์ ระยะเวลาในการเล่น วิธีการเล่น จำนวนผู้เล่น แหล่งกำเนิด ฯลฯ ดังที่ ผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกมหลายท่านได้จำแนกประเภทบอร์ดเกมไว้หลากหลายประเภท ดังนี้

1) ยูโรเกม (Eurogame) หรือเกมแบบยุโรป (Euro-Style Games) เป็นบอร์ดเกมสไตล์เยอรมันจะให้ความสำคัญกับกลไกการเล่น เน้นการใช้ความคิดวางแผน แข่งขันกันที่คะแนนสูงกว่า ไม่เน้นการต่อสู้กันระหว่างผู้เล่น ใช้ความน่าจะเป็นน้อยมาก เป็นเกมกระดานที่เน้นการเดินทางไปสู่จุดแห่งชัยชนะ การได้มาซึ่งทรัพยากรแห่งอำนาจที่ช่วยให้ผู้เล่นได้รับชัยชนะ ซึ่ง Pulsipher ได้กล่าวถึงลักษณะสำคัญของเกมกระดานแบบยุโรปว่าส่วนใหญ่ใช้เวลาในการเล่นไม่เกิน 1 ชั่วโมง มีกฎกติกาไม่ซับซ้อน ผู้เล่นต้องการทางเลือกที่มีเหตุผลในการเล่นแต่ละรอบ มีความไม่แน่ชัดของข้อมูล (เนื่องจากมีผู้เล่นหลายคน) ไม่มีการกำจัดผู้เล่นออกจากเกม เน้นความสงบไม่สร้างความขัดแย้ง ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ระยะเวลาในการเล่นเกมของผู้เล่นไม่นานมากนัก มีชิ้นส่วนเช่นไพ่หรือตัวนับจำนวนไม่มากเกินไป สำหรับผู้เล่นในการปรับเปลี่ยนในแต่ละรอบของการเล่น มีสีสันสดใส น่าสนใจ เกมมีลักษณะเป็นนามธรรม ไม่ยึดติดว่าประเด็นหลักของการเล่นคืออะไร ไม่เน้นการใช้ลูกเต๋า และมีกลไกในการให้คะแนนในเชิงบวกดี (ผู้เล่นมีคะแนนที่ดีขึ้นในแต่ละรอบของการเล่น) (Pulsipher, 2006) ตัวอย่างเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมโรงงานไฟฟ้า (Power Grid) ฯลฯ

2) อเมริแทรช (Ameritrash) เป็นบอร์ดเกมสไตล์อเมริกัน จะให้ความสำคัญกับแก่นเรื่อง (Theme) หรือเรื่องเล่า ความเป็นละคร ตัวละคร หรือปัจจัยต่าง ๆ ซึ่งจะกำหนดความสามารถหรือคุณสมบัติของผู้เล่นแต่ละคน มีเรื่องราวขัดแย้งระหว่างผู้เล่น และใช้ความน่าจะเป็นอยู่มาก ตัวอย่างเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกม Descent: Journeys in the Dark ฯลฯ

3) เกมครอบครัว (Family Games) หรือ เกมกระดานแบบดั้งเดิม (Classic Board Games) เป็นบอร์ดเกมที่ผู้เล่นแข่งขันกันบนกระดานหรือเดินตามเส้นทางในกระดานจนถึงจุดหมายปลายทางที่กำหนดไว้ อาจมีเรื่องระบบการให้คะแนนและความน่าจะเป็นเข้ามาเกี่ยวข้อง มีกฎกติกาการเล่นที่ไม่ซับซ้อน อธิบายให้ผู้เล่นที่ไม่เคยเล่นเข้าใจได้ง่าย เด็กสามารถเล่นกับผู้ใหญ่ได้ และไม่ยุ่งยากเกินไปจนผู้ใหญ่รู้สึกเบื่อ สามารถเล่นได้ทั้งครอบครัว ไม่ได้เน้นเรื่องกลยุทธ์ เหมือนกับเกมกระดานสมัยใหม่ ใช้เวลาเล่นไม่นาน เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น มีการพูดคุย สนทนาค้าขายแลกเปลี่ยน อาจจะมีแก๊งกันเล็กน้อย แต่ไม่มีการต่อสู้รุนแรง ดังนั้น पार्टीเกม (Party Games) ที่มีบรรยากาศการเล่นไม่รุนแรงจะถูกจัดให้อยู่ในกลุ่มเกมครอบครัวได้เช่นกัน เกมครอบครัวเป็นบอร์ดเกมที่เหมาะสำหรับผู้ที่ยังเริ่มเล่นและกลุ่มที่ต้องการมีประสบการณ์ในการเล่นด้วยกัน หรือต้องการใช้เวลาอยู่ร่วมกัน นับว่าเป็นเกมที่มีตลาดผู้เล่นกว้างที่สุด ตัวอย่างเกมประเภทนี้ ได้แก่

เกม Dixit เกม For Sales เกม Azul Summer Pavilion เกม Detective Club ชมรมยอดนักสืบ
เกม Ticket to Ride Europe เกมบันไดงู (Snakes and Ladders) ฯลฯ

4) เกมวางแผน (Strategy Games) เป็นบอร์ดเกมที่ต้องใช้
ความคิดวางแผนอย่างมีทิศทาง จำเป็นต้องใช้ความคิดซับซ้อน เน้นความสำคัญของตัวกระดานและ
เรื่องราวต่าง ๆ ที่ช่วยทำให้เกมสามารถดำเนินไปได้ อาจมีการใช้ความน่าจะเป็นบ้างแต่น้อย ส่วนใหญ่
เกี่ยวกับการเล่นที่เน้นการแข่งขันหรือการร่วมมือเป็นอย่างมาก เพื่อบังคับให้ผู้เล่นสร้างพันธมิตรหรือ
กำจัดคู่แข่งตลอดการเล่น เกมวางแผนเป็นเกมกลุ่มที่มายาวนานที่สุด ช่วงแรกถูกใช้เพื่อจำลอง
สถานการณ์สงครามก่อนรบจริง รายละเอียดบนกระดานจึงมีความสมจริงที่สุด ครอบคลุมความ
เป็นไปได้ทั้งหมดที่ฝ่ายตรงข้ามอาจจะตัดสินใจ การเล่นเกมประเภทนี้จึงต้องอาศัยทักษะการวางแผน
มาก ใช้เวลาในการเล่นนานหลายชั่วโมง บางเกมใช้เวลาในการเล่น 60-120 นาที ในกลุ่มเกมวางแผน
ทั่ว ๆ ไป แต่บางเกมที่เป็นบอร์ดเกมสไตล์ยูโรแบบเข้มข้น (Heavy Euro Styled Board Games)
อาจใช้เวลาในการเล่นยาวนานถึง 3 หรือ 5-6 ชั่วโมง ตัวอย่างเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกม Civilization
เกม StarCraft เกม Avalon Hill เกม Architect : of the west kingdom สถาปนิกแห่งนคร
เกม Game of Thrones เกม Splendor เกม Settlers of Catan นักบุกเบิกแห่งคาทาน เกมสามก๊ก
เกมสงคราม ฯลฯ

5) เกมวางแผนแบบนามธรรม (Abstract Strategy Games)
เป็นบอร์ดเกมที่พัฒนาขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นสองฝ่ายได้แข่งขันกันโดยการหากลยุทธ์ที่ซับซ้อนเพื่อเอาชนะ
ฝ่ายตรงข้ามให้ได้ เกมลักษณะนี้ใช้การวางตำแหน่งของชิ้นส่วนที่ถูกสร้างขึ้นมาใช้ประกอบการ
เล่นเกมโดยเฉพาะ ไม่ได้ใช้ลูกเต๋าหรือไพ่เหมือนเกมกระดานแบบอื่น ตัวอย่างของเกมประเภทนี้ ได้แก่
หมากรุก (Chess) หมากฮอส (Checker) A-math Cross-word ฯลฯ

6) เกมวางแผนที่เน้นการใช้ไพ่ (Card-Based Strategy Games)
เป็นบอร์ดเกมวางแผนที่ใช้ไพ่เป็นหลักในการเล่นเกมโดยผู้เล่นใช้ไพ่เพื่อได้มาซึ่งโอกาสและ
ความสามารถที่เพิ่มขึ้นหรือผลประโยชน์ที่เพิ่มขึ้น ซึ่งเกมประเภทนี้อาศัยเรื่องของการสุ่มหรือโชคเป็น
หลักในการเล่น เป้าหมายของเกมลักษณะนี้ขึ้นอยู่กับการเล่นที่ไปสู่จุดแห่งชัยชนะโดยความ
พยายามที่จะเล่นชุดไพ่ที่ถูกกำหนดมาเพื่อใช้สำหรับเกมแต่ละเกมให้หมดหรือทำการขจัดผู้เล่นที่
เฉพาะเจาะจงออกจากเกม ตัวอย่างเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมแข่งสร้างอารยธรรม (7 Wonders) ฯลฯ

7) เกมการสร้างชุดไพ่ (Deck-Building Games) เป็นบอร์ดเกมที่มี
ความคล้ายคลึงกับเกมแลกเปลี่ยนไพ่ (Trading Card Games: TCGs) ที่ผู้เล่นจะได้รับชุดไพ่ เพื่อใช้
ในระหว่างการเล่น แต่ความแตกต่างอยู่ตรงที่ผู้เล่นในเกมการสร้างชุดไพ่ทั้งหมดเล่นจากการสะสมไพ่
ที่เหมือนกันทั้งหมดและการสร้างชุดไพ่เริ่มขึ้นในฐานะส่วนหนึ่งของเกม เกมประเภทนี้ส่วนใหญ่จะให้

ไฟที่แตกต่างกันมา 15-20 แบบ แต่มีเพียงแค่ 10 แบบเท่านั้นที่ใช้ในการเล่นแต่ละครั้ง ซึ่งทำให้เกมสร้างมูลค่าในการเล่นซ้ำเป็นอย่างมาก เนื่องจากผู้เล่นต้องสร้างชุดไฟได้จากการซื้อไฟที่เหลืออยู่ในกองกลาง เกมประเภทนี้จะจบลงเมื่อจำนวนไฟที่ต้องการหมดลง หรือในสถานการณ์ที่เฉพาะเจาะจงเกิดขึ้น ตัวอย่างเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมสร้างอาณาจักร (Dominion) ฯลฯ

8) ปาร์ตีเกม (Party Games) เป็นบอร์ดเกมที่ออกแบบมาสำหรับเล่นเป็นกลุ่มหรือหมู่คณะ ซึ่งนิยมเล่นประมาณ 8 คนขึ้นไป มีกฎกติกาไม่ซับซ้อน ใช้เวลาเล่นไม่นาน และมีจำนวนอุปกรณ์การเล่นไม่มาก ส่วนใหญ่บรรจุในกล่องขนาดเล็ก เพื่อพกพาและนำไปเล่นกับกลุ่มเพื่อนในสถานที่ต่าง ๆ ได้โดยสะดวก อาจมีเรื่องความน่าจะเป็นเข้ามาเกี่ยวข้องบ้าง แต่ส่วนใหญ่จะเน้นที่ไหวพริบ ความสนุกของปาร์ตีเกมจะเหมือนความสนุกในงานปาร์ตี คือได้สังสรรค์สนุกสนานกับผู้เล่นคนอื่นจำนวนมาก มีการแก้งกัน ล้อเล่นกัน ตัวอย่างเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกม Ultimate Werewolf เกม The Resistance: Avalon เกม Spyfall ฯลฯ

9) เกมนามธรรม (Abstract Games) เป็นบอร์ดเกมที่มีลักษณะแนวแก้ปริศนา การหาคำตอบหรือทางออกที่ดีที่สุด ซึ่งจะแข่งขันกันแก้ปัญหากับผู้เล่นฝั่งตรงข้ามด้วยกลไกที่ไม่ซับซ้อน ไม่มีแก่นเรื่อง เล่นง่าย ไม่เน้นเรื่องความน่าจะเป็น แต่เน้นการใช้ความคิดเป็นหลัก ตัวอย่างเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกม Bazaar เกม Exit the polar station เกม Squadro Classic ฯลฯ

10) เกมที่มีแก่นเรื่อง (Thematic Games) เป็นบอร์ดเกมที่เน้นแก่นเรื่อง (Theme) เป็นหลัก มีการเล่าเรื่อง (Narrative) มีรายละเอียดของตัวละครและเนื้อหาที่ชัดเจน มีที่มาที่ไปของเหตุการณ์ มีความเป็นมาขององค์ประกอบต่าง ๆ ในเนื้อเรื่องของเกม ตัวละครในเกมจะมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว มีความสามารถแตกต่างกันไป แต่อาจมีส่วนที่ทำให้เกิดการปะทะกันโดยตรงระหว่างผู้เล่น และหลายเกมมีความน่าจะเป็นเข้ามาเกี่ยวข้องอยู่มาก ความสนุกจะอยู่ที่ความสามารถในการเข้าถึงเนื้อเรื่อง ขึ้นอยู่กับว่าผู้ดำเนินเกม (Game master) จะสามารถนำผู้เล่นเข้าสู่โลกของเกมได้มากพอที่ผู้เล่นจะรู้สึกเข้าถึงเกมหรือไม่ เกมแนวนี้มักมีกลไกที่ไม่ซับซ้อน ไม่เน้นการวางแผนแต่เน้นที่บรรยากาศของเนื้อเรื่องภายในเกม กลไกในการเล่นมักเป็นแบบร่วมมือหรือ Co-operative Play ตัวอย่างเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกม Dead of Winter เกม Eldritch Horror เกมเซอร์ลือก โสมส์ กับริหัสคดีทั้งสี่ ฯลฯ

นอกจากนี้ ยังมีการจำแนกประเภทบอร์ดเกมออกเป็นแบบกว้าง ๆ อีกหลายประเภท ได้แก่ ประเภทเกมสงคราม (Wargames) ตัวอย่างเกมประเภทนี้ เช่น เกม Game of Throne เกม Reboot เกม Summoner Wars Dwarves vs Goblins เกม Summoner Wars Elves vs Orcs ฯลฯ ประเภทเกมของเด็ก (Children's Games) ตัวอย่างเกมประเภทนี้ เช่น เกม Cluzzle เกม Feed the Kitty เกม Malta ฯลฯ ประเภทเกมที่ปรับแต่งได้ (Customizable

Games) ประเภทการ์ดเกม (Card Game) ประเภทเกมสวมบทบาท (Role-playing Game) และประเภทเกมที่เล่นบนโต๊ะ (Table Top Game) (Boardgamegeek, n.d.-a, n.d.-d; Silverman, 2013; Seapig, 2015, ออนไลน์; สถิติ อาชวานันทกุล, 2559; Gamingroom, 2019, ออนไลน์; Boardgamegeek, 2020, ออนไลน์) นอกจากนี้ ยังมีบอร์ดเกมประเภทเกม Miniature wargame คือบอร์ดเกมที่มี Miniature เป็นตัวหมากหรือสิ่งต่าง ๆ ซึ่งผู้เล่นสามารถจัดกองทัพให้ยิ่งใหญ่และสวยงามได้ตามความชอบอีกด้วย (Pornthep, 2019, ออนไลน์)

จากผลสำรวจและวิเคราะห์ข้อมูลผู้เล่นบอร์ดเกมในประเทศไทย ประจำปี 2020 (Thai boardgame community mini survey 2020) ซึ่งมีจำนวนผู้ร่วมตอบแบบสอบถามจำนวนทั้งสิ้น 1,092 คน สำรวจตั้งแต่วันที่ 25 ธันวาคม 2563-22 มกราคม 2564 พบว่า ผู้เล่นส่วนใหญ่มีอาชีพนักเรียน นักศึกษา ร้อยละ 28.48 ชอบเกมที่ใช้เวลาเล่น 31-60 นาทีมากที่สุด ร้อยละ 40.11 มีผู้เล่นที่ชื่นชอบบอร์ดเกมประเภท Party Game มากที่สุด รองลงมาคือ Eurogame Family Game Thematic Game Card Game Role-playing Game Wargame และไม่สนใจประเภทบอร์ดเกม ตามลำดับ และเมื่อพิจารณาประเภท Party Game ที่ชื่นชอบมากที่สุด 3 อันดับ ได้แก่ 1) Take That Elimination เกมกำจัดผู้เล่น ค่อย ๆ กำจัดผู้เล่นออกไปทีละคน ผู้ที่เหลือรอดจะเป็นผู้ชนะ 2) Story Driven เกมสวมบทบาท ผู้เล่นรับบทเป็นตัวละครในเรื่องราวต่าง ๆ รวมแก้ปัญหาและผจญภัยไปกับเรื่องราวต่างๆ และ 3) Management เกมบริหารจัดการ วางแผนพัฒนาจัดการระบบด้วยกลยุทธ์ วิธีและเอาชนะข้อจำกัดต่าง ๆ ตัวอย่างเกมที่ชื่นชอบ ได้แก่ Werewolf, Avalon, Exploding Kittens, Coup, Salem, CS File ฯลฯ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นนักเรียนนักศึกษาไปจนถึงวัยเริ่มทำงาน กลุ่มนี้ส่วนมากมักเล่นเกมเวลาพักกลางวันหรือสถานที่ทำงาน ชอบเล่นเกมสไตล์เฮฮา เน้นเสียงหัวเราะในกลุ่ม ชอบเกมสั้น เล่นช้ำบ่อย ติดตามข่าวสารทาง youtube ไทย โดยเฉพาะ chanel สายบันเทิงหรือนำเล่นเกม (Lunar Gravity x Wizards of Learning, 2564, ออนไลน์)

เมื่อพิจารณาประเภทของบอร์ดเกมจากผู้เชี่ยวชาญด้านเกมหลายท่านแล้ว จะเห็นได้ว่าประเภทของบอร์ดเกมนั้นมีหลากหลายประเภท ไม่ว่าจะเป็นแบบยุโรปเกม (Eurogame) หรือเกมแบบยุโรป (Euro-Style Games) อเมริแทรช (Ameritrash) เกมครอบครัว (Family Games) เกมวางแผน (Strategy Games) เกมวางแผนแบบนามธรรม (Abstract Strategy Games) เกมวางแผนที่เน้นการใช้ไพ่ (Card-Based Strategy Games) เกมการสร้างชุดไพ่ (Deck-Building Games) पार्टीเกม (Party Games) เกมนามธรรม (Abstract Games) เกมที่มีแก่นเรื่อง (Thematic Games) ฯลฯ ซึ่งผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าบอร์ดเกมแต่ละประเภทที่กล่าวมาข้างต้นนี้อาจมีส่วนที่คล้ายคลึงกัน บางเกมสามารถจัดอยู่ได้ในหลายประเภท เนื่องจากมีคุณสมบัติที่ใกล้เคียงกัน ทั้งนี้ อาจขึ้นอยู่กับนำไปใช้ โดยผู้วิจัยสามารถจำแนกประเภทของบอร์ดเกมดังปรากฏในตารางที่ 2.2

ตารางที่ 2.2

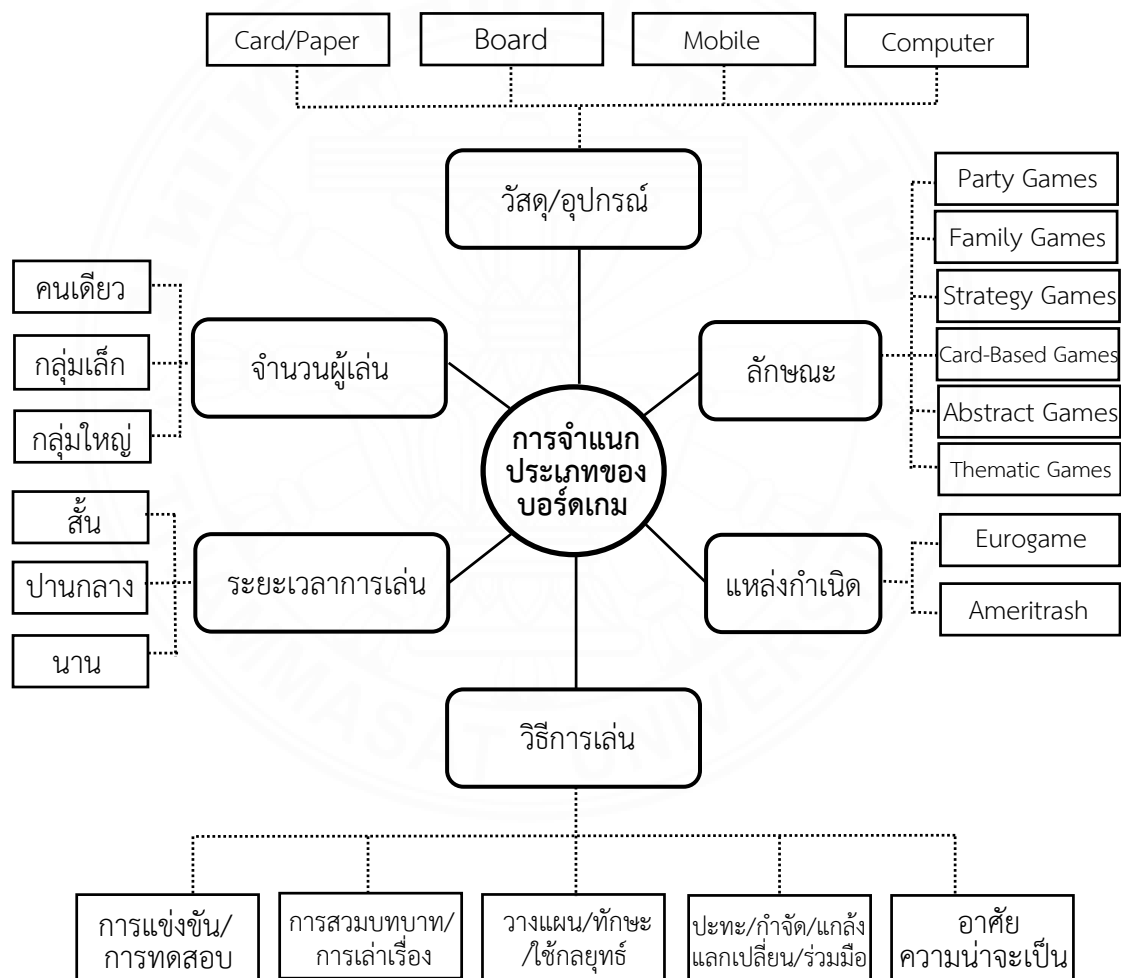
การจำแนกประเภทของบอร์ดเกม

ประเภทของบอร์ดเกม \ ผู้จำแนก	Boardgamegeek (n.d.)	Silverman (2013)	Seapig (2015)	สถณี (2559)	Gamingroom (2562)	Pornthep (2019)	Boardgamegeek (2020)
Abstract Games			✓				✓
Abstract Strategy Games		✓	✓				
Ameritrash	✓						
Card Game					✓		
Card-Based Strategy Games		✓					
Children's Games							✓
Classic Board Games		✓					
Customizable Games							✓
Deck-Building Games		✓					
Eurogame	✓	✓					
Family Games		✓	✓	✓			✓
Miniature Wargame						✓	
Party Games			✓	✓			✓
Role-playing Game					✓		
Strategy Games		✓	✓	✓			✓
Table Top Game					✓		
Thematic Games			✓				✓
Wargames							✓

จากข้อมูลในตารางข้างต้น ผู้วิจัยสามารถสรุปประเภทของบอร์ดเกมจากแนวคิดของผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกมที่มีส่วนเหมือนกันมากที่สุด 3 ประเภท ดังนั้น ประเภทของบอร์ดเกมสามารถจำแนกออกเป็น 3 ประเภทหลัก ได้แก่ 1) บอร์ดเกมประเภทครอบครัว (Family

Games) 2) บอร์ดเกมประเภทปาร์ตีเกม (Party Games) และ 3) บอร์ดเกมประเภทวางแผน (Strategy Games)

อย่างไรก็ตาม การจำแนกประเภทของบอร์ดเกมตามเกณฑ์ต่าง ๆ นั้น ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่ามีลักษณะคล้ายคลึงกับการจำแนกประเภทของเกม แต่แตกต่างกันตรงส่วนของรายละเอียดย่อย ซึ่งผู้วิจัยสามารถเขียนสรุปเป็นแผนภาพดังนี้



ภาพที่ 2.3 การจำแนกประเภทของบอร์ดเกมตามเกณฑ์ต่าง ๆ

2.2.3 องค์ประกอบของเกมและบอร์ดเกม

การออกแบบเกมให้มีคุณภาพตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ผู้ออกแบบต้องศึกษาขั้นตอนและกระบวนการพัฒนาเกมให้ละเอียดครบทุกองค์ประกอบ ดังที่ ผู้เชี่ยวชาญด้านเกมหลายท่านได้จำแนกองค์ประกอบของเกมไว้ ได้แก่ 1) เป้าหมาย (Goal) คือสิ่งรวบยอดทั้งหมดของเกมที่ทำให้ผู้เล่นรู้ว่าต้องทำอะไร สิ่งที่จะบอกถึงจุดสิ้นสุดของการเล่นเกมที่ผู้เล่นต้องไปให้ถึง ซึ่งจะ เป็นสิ่งที่คอยกระตุ้นและท้าทายให้ผู้เล่นรู้สึกอยากเล่น 2) การตัดสินใจ (Decisions) คือกระบวนการที่ทำให้ผู้เล่นได้ใช้ความคิดวิเคราะห์ทางเลือกสำหรับแก้ไขปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นในระหว่าง การเล่น 3) ความสมดุล (Balance) คือการให้ความสำคัญถึงความเหมาะสมระหว่างองค์ประกอบของ เกม ซึ่งมีส่วนช่วยสนับสนุนให้เกมมีความน่าสนใจมากขึ้น 4) รางวัล (Reward) คือสิ่งสำคัญประการ หนึ่งที่ทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่าการประสบความสำเร็จกับความพยายามที่ได้ทำไปและอยากที่จะเผชิญกับความ ท้าทายอื่น ๆ 5) ความท้าทาย (Challenges) คือสิ่งที่จะทำให้เกมเกิดความน่าสนใจ น่าติดตาม และความสุข เนื่องจากทำให้ผู้เล่นได้ใช้ความรู้ ความคิด หรือทักษะอื่น ๆ ในการแก้ไขปัญหาที่กำลัง เผชิญในเกม ทำให้ผู้เล่นรู้สึกภูมิใจในตัวเองเมื่อสามารถเอาชนะความท้าทายเหล่านั้นได้ 6) กติกา (Rules) คือสิ่งที่ทำให้ผู้เล่นรู้ว่าอะไรที่ทำได้และทำไม่ได้บ้าง 7) การแสดงตอบสนองต่อการกระทำ ของผู้เล่น (Feedback System) คือการสื่อสารของเกมกับผู้เล่นว่าสิ่งที่ทำไปนั้นดี ไม่ดี น่าชื่นชม หรือไม่ อย่างไร เช่น การแสดงปฏิกิริยาบางอย่างตอบสนองทันที การได้คะแนนเพิ่ม ฯลฯ เป็นการ ตอบสนองที่ผู้เล่นได้รับ และ 8) การให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมด้วยความเต็มใจ (Voluntary Participation) คือการที่เกมสามารถสร้างความรู้สึกให้ผู้เล่นยอมทำตามกติกาที่เกมกำหนดไว้ เพราะหากผู้เล่นไม่ เข้าใจว่าทำไมต้องทำแบบนั้น เกมจะเริ่มไม่สนุก (DEEGAMESKIN, 2017, ออนไลน์; ตรัง สุวรรณศิลป์, 2564)

อย่างไรก็ตาม เกมมีหลากหลายรูปแบบทำให้องค์ประกอบของเกมก็อาจจะ แตกต่างกันไปตามรูปแบบของเกมนั้น ๆ ซึ่งการออกแบบเกมในรูปแบบบอร์ดเกมให้เป็นที่นิยม และได้รับการยอมรับจากผู้เล่นนั้นเป็นเรื่องที่ท้าทาย ผู้ออกแบบต้องศึกษาขั้นตอนและ กระบวนการพัฒนาบอร์ดเกมให้ละเอียดครบทุกองค์ประกอบ เพราะบางบอร์ดเกมเล่นครั้งเดียว ไม่อยากกลับมาเล่นอีก ซึ่งปัญหาที่เกิดขึ้นอาจเกิดจากความซับซ้อนทั้งในด้านกติกาหรืออุปกรณ์ ดังนั้น ผู้ออกแบบควรศึกษาองค์ประกอบของบอร์ดเกมให้รอบคอบ ดังที่ ผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกม หลายท่านได้อธิบายองค์ประกอบของบอร์ดเกมไว้ดังนี้ 1) กฎการเล่นที่เปิดกว้าง (Open gameplay) โดยการทำให้ผู้เล่นไม่รู้ผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นก่อนล่วงหน้า อาจใช้รูปแบบการสุ่มต่าง ๆ มาเป็นกฎในการเล่นด้วย เช่น ลูกเต๋า จับสลาก สับไพ่ ฯลฯ หรือกติกาที่ให้อิสระในการตัดสินใจของผู้เล่นแต่ละคนซึ่งมี ผลต่อรูปเกม เพื่อสร้างปัจจัยและเงื่อนไขที่แตกต่างกันในแต่ละรอบที่เล่น เป็นการสร้างบรรยากาศ

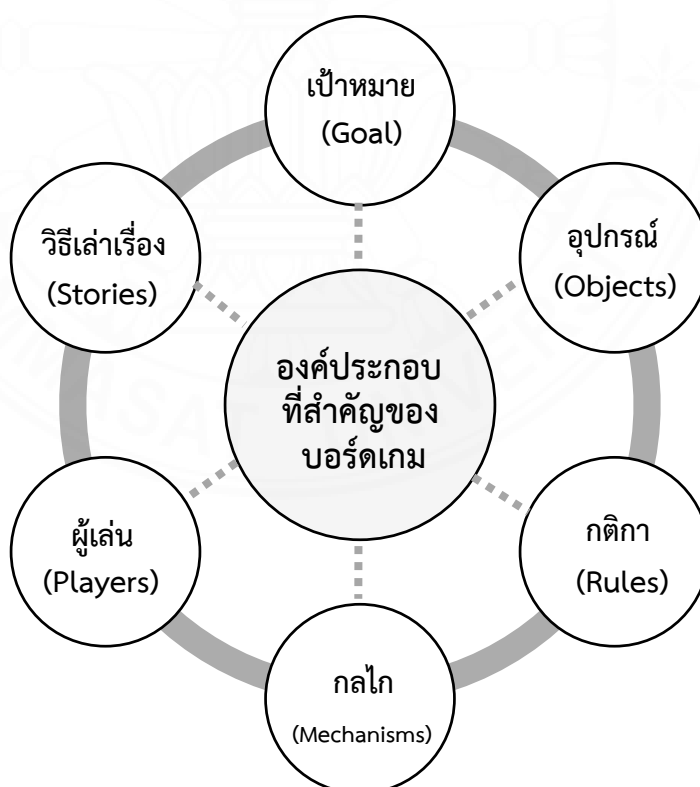
การเล่นที่ทำให้ผู้เล่นได้รับประสบการณ์ใหม่ ๆ เมื่อเริ่มเล่นในครั้งต่อไป 2) มุ่งความสนใจไปที่ผู้เล่น (Focus on the players) องค์ประกอบที่สำคัญอีกปัจจัยหนึ่งคือ “คน” เพราะไม่สามารถคาดเดาพฤติกรรมหรือการตัดสินใจของผู้เล่นแต่ละคนในแต่ละรอบได้ ทำให้เกมในแต่ละรอบมีความแตกต่างกันออกไป ซึ่งบางเกมการคาดเดาพฤติกรรมของผู้เล่นในกลุ่มอาจส่งผลต่อการแพ้ชนะของเกมได้ และ 3) เพิ่มบางสิ่งที่มีลักษณะเฉพาะ (Includes something unique) รูปแบบการเล่นที่เป็นลักษณะเฉพาะตัวของเกม ๆ นั้น ทำให้บอร์ดเกมมีความน่าสนใจมากขึ้น รูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์มีผลต่อรูปแบบการเล่นและการตัดสินใจต่าง ๆ ในเกม ซึ่งเกมที่สร้างโดยมีเนื้อเรื่องสัมพันธ์ตามนิยายทำให้ผู้เล่นมีอารมณ์ร่วมกับเกม และสนุกที่ได้เล่นเหมือนตนเองได้เป็นส่วนหนึ่งของนิยายตอนนั้น (GEEKINSIGHT, 2017, ออนไลน์)

ทั้งนี้ องค์ประกอบสำคัญที่ทำให้เกมสนุกหรือไม่สนุกคือกลไกของเกม โดยระบบของกลไกเกมไม่ใช่แค่ภาพ เสียง หรือที่มาของเกมเท่านั้น แต่รวมถึงกติกาและวิธีการเล่นที่ผู้เล่นจะต้องปฏิบัติตาม เพื่อเล่นเกมไปจนชนะ ซึ่งความสนุกที่เกิดขึ้นจากกลไกเกมนั้นไม่ใช่เพียงกำหนดให้ผู้เล่นสนุกอย่างเดียวเท่านั้น แต่เป็นการวางเงื่อนไขเพื่อให้เกมมีส่วนที่ไม่สนุกร่วมด้วย เช่น ต้องซื้อขายแลกเปลี่ยนของระหว่างผู้เล่น การทำภารกิจ จัดการสิ่งของในเกม การตอบคำถาม ฯลฯ แม้วางออกแบบบอร์ดเกมจะต้องการให้เกมมีส่วนที่สนุกและลดส่วนที่ไม่สนุกลง แต่ก็ไม่สามารถกำจัดส่วนที่ไม่สนุกของเกมออกไปได้ทั้งหมด เพราะความสมดุลของส่วนที่สนุกและไม่สนุกจะทำให้เกมโดยรวมเป็นเกมที่สนุกและท้าทายความสามารถของผู้เล่นได้อย่างเต็มที่ (Moore, 2011, pp. 23-33, อ้างถึงใน รักชน พุทธรังษี, 2560) โดยกลไกเกมที่สำคัญประกอบด้วย 3 กลุ่มหลัก ได้แก่ ความน่าจะเป็น ทางเลือกของผู้เล่น และความซับซ้อนของกฎกติกา ซึ่งทั้ง 3 องค์ประกอบนี้สามารถกำหนดความยากง่ายของเกมในแต่ละด้านได้ กลไกของเกมแต่ละด้านนั้นจะเป็นสิ่งที่กำหนดโครงสร้างของกฎกติกาและช่วยทำให้เกมสามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้เล่นแต่ละกลุ่มได้ (Adams and Dormans, 2012, อ้างถึงใน รักชน พุทธรังษี, 2560) ถึงแม้ว่าจะไม่มีเกณฑ์ใดที่เป็นสากล แต่ก็สามารถจำแนกกลไกของบอร์ดเกมออกเป็น 6 กลุ่ม ได้แก่ พื้นที่ (Space) วัตถุ คุณลักษณะและสภาพ (Objects, Attributes, and States) การกระทำ (Actions) กฎ (Rules) ทักษะ (Skill) และโอกาส (Chance) (Schell, 2008, pp. 130-169, อ้างถึงใน รักชน พุทธรังษี, 2560)

นอกจากนี้ วิธีเล่าเรื่องของบอร์ดเกมก็เป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่ง เพราะบอร์ดเกมที่เล่าเรื่องสามารถอธิบายเรื่องราวให้คนที่ไม่เคยเล่นเข้าใจเนื้อหาที่สอดแทรกไว้ในบอร์ดเกมนั้น ๆ โดยไม่ต้องอธิบายกติกา ช่วยทำให้บอร์ดเกมมีความสนุกและน่าติดตามมากขึ้น ซึ่ง สามารถจำแนกวิธีเล่าเรื่องของบอร์ดเกมออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ 1) เล่าผ่านโครงเรื่อง เกมที่เล่าเรื่องผ่านโครงเรื่องคือเกมที่มี “โครงเรื่อง” (plot) เป็นตัวชูโรง และความในใจ “โครงเรื่อง” ก็เป็น

เงื่อนไขที่จำเป็นต่อชัยชนะ โครงสร้างของเกมแนวนี้นี้คล้ายกับเกมผจญภัยหรือ Adventure game ในคอมพิวเตอร์ คือผู้เล่นต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครต่าง ๆ ซึ่งแต่ละตัวละครก็จะมีอุปนิสัย ภูมิหลัง และความสามารถแตกต่างกัน 2) เล่าผ่านกติกา เกมที่เล่าเรื่องผ่านกฎกติกาของเกมและธีม (theme) ที่ชัดเจน ซึ่งผู้ออกแบบจะออกแบบกติกาอย่างรัดกุม กติกาทุกข้อเป็นเหตุเป็นผลกันมีที่มาจากรหัสที่แท้จริงในโลกจริงหรือประเด็นในโลกแฟนตาซีที่อยากจะทำ และ 3) เล่าผ่านคนเล่น เกมที่เล่าเรื่องแบบกว้าง ๆ ไม่มีโครงเรื่องอะไรที่ซับซ้อน กติกาที่ไม่ได้เขียน โดยพยายามจำลองเหตุการณ์จากประวัติศาสตร์จริง มีแต่ธีม (theme) กว้าง ๆ สิ่งที่เกิดระหว่างการเล่นที่ทำให้กลายเป็นเรื่องเล่า กติกาของเกมแนวนี้นี้จะเน้นการกระตุ้นให้เกิดปฏิสัมพันธ์สนุก ๆ ระหว่างคนเล่น ก่อให้เกิดเป็นเรื่องราวของเหล่าผู้เล่นมากกว่าเรื่องราวของตัวละครในเกม (สฤณี อาชวานันทกุล, 2564)

อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาองค์ประกอบที่สำคัญของบอร์ดเกมจากผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกมหลายท่านแล้ว ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าผู้ที่พัฒนาบอร์ดเกมจำเป็นต้องศึกษาองค์ประกอบของบอร์ดเกมให้เข้าใจก่อนลงมือทำจริง ซึ่งสามารถเขียนสรุปเป็นแผนภาพดังนี้



ภาพที่ 2.4 องค์ประกอบที่สำคัญของบอร์ดเกม

2.2.4 จุดมุ่งหมายและความสำคัญของการสอนโดยใช้บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้

การใช้เกมประกอบการสอนแต่ละครั้ง ควรมีจุดมุ่งหมายของการใช้เกม เพื่อเป็นแนวทางการเรียนการสอนและทำให้การจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ดังที่ผู้เชี่ยวชาญด้านเกมได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการใช้เกมว่าเป็นกิจกรรมที่เอื้อให้ผู้เล่นได้ขยับร่างกาย และได้ใช้ความคิดในการแก้ปัญหาหรือวางแผนการเล่น ดังนั้น เกมจึงถูกนำมาใช้เพื่อพัฒนาทักษะหรือพัฒนาการเรียนรู้ อย่างไรก็ตาม เกมไม่ใช่เพียงพัฒนาการเรียนรู้หรือทักษะเท่านั้น แต่กลไกของเกมบางประเภทช่วยพัฒนาการเคลื่อนไหวหรือพฤติกรรมด้านจิตใจและอารมณ์ สร้างแรงจูงใจ ช่วยสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน ผ่อนคลายความตึงเครียด ส่งเสริมการเรียนรู้ทางสังคม การทำงานเป็นหมู่คณะ ปลุกฝังให้เด็กเกิดการยอมรับในกฎ กติกา ระเบียบวินัยในการเล่น และความสามารถของผู้อื่น ทั้งยังส่งเสริมให้รู้จักการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์อีกด้วย (Weed, 1975; จรินทร์ ธานีรัตน์, 2524; Lee, 1995; สถาบันพัฒนาบุคลากรการพลศึกษาและการกีฬา กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2557) ผู้สอนสามารถนำเกมมาใช้ในการนำเข้าสู่บทเรียนหรือประกอบการเรียนวิชาต่าง ๆ เพื่อเป็นแรงกระตุ้นเสริมสร้างความเข้าใจวิชาต่าง ๆ ให้ง่ายขึ้น (นภพร ทศนัยนา, 2538)

นอกจากนี้ ยังมีผู้เชี่ยวชาญด้านเกมบางท่านได้อธิบายวิธีสอนโดยใช้เกมไว้ว่าเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด ผักผันเทคนิคหรือทักษะต่าง ๆ ที่ต้องการ เรียนรู้เนื้อหาสาระจากเกมนั้น และเรียนรู้ความเป็นจริงของสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง และเป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง (ทีศนา แคมมณี, 2554)

อย่างไรก็ตาม การสอนโดยใช้เกมมีทั้งข้อดีและข้อจำกัด ซึ่งจะแตกต่างกันออกไปตามรูปแบบหรือประเภทของเกมนั้น ๆ ซึ่งผู้วิจัยสามารถเปรียบเทียบข้อมูลดังตารางที่ 2.3

ตารางที่ 2.3

การเปรียบเทียบข้อดีและข้อจำกัดของการสอนโดยใช้เกม

ข้อดี	ข้อจำกัด
1) เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน	1) เป็นวิธีสอนที่ใช้เวลามาก
2) เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง	2) เป็นวิธีสอนที่มีค่าใช้จ่าย บางเกมต้องซื้อหามา
	3) ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้เกี่ยวกับการสร้างเกม
	4) เป็นวิธีสอนที่ต้องเตรียมการสอนมาก

ตารางที่ 2.3

การเปรียบเทียบข้อดีและข้อจำกัดของการสอนโดยใช้เกม (ต่อ)

ข้อดี	ข้อจำกัด
3) เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนไม่ต้องออกแรงมากขณะสอนและผู้เรียนรู้สึกชอบและสนใจ	5) เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนต้องมีทักษะในการนำการอภิปรายที่มีประสิทธิภาพ

ที่มา : ทิศนา ขัมมณี (2554).

เมื่อพิจารณาจุดมุ่งหมายของการใช้เกมและบอร์ดเกมในการเรียนการสอนจากผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนโดยใช้เกมหลายท่านแล้ว ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าจุดมุ่งหมายสำคัญเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน ตื่นเต้น ทำท่ายความสามารถ มีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์ระหว่างทำกิจกรรม การสอนโดยใช้เกมเป็นฐานเป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ในปัจจุบันมีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกันอย่างแพร่หลาย เพราะเกมมีความสำคัญหลายประการ ดังที่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนโดยใช้เกมและบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้หลายท่านได้กล่าวถึงความสำคัญของการใช้เกมและบอร์ดเกมในการเรียนการสอนไว้ ซึ่งผู้วิจัยสามารถแบ่งออกเป็น 4 ด้าน ดังนี้

1) ด้านร่างกาย ใช้วัสดุอุปกรณ์ที่น่าสนใจทำให้ผู้เรียนได้สัมผัสส่งเสริมการเคลื่อนไหวทางร่างกายที่ถูกต้อง เสริมสร้างทักษะทางการกีฬา ทำให้ร่างกายแข็งแรง

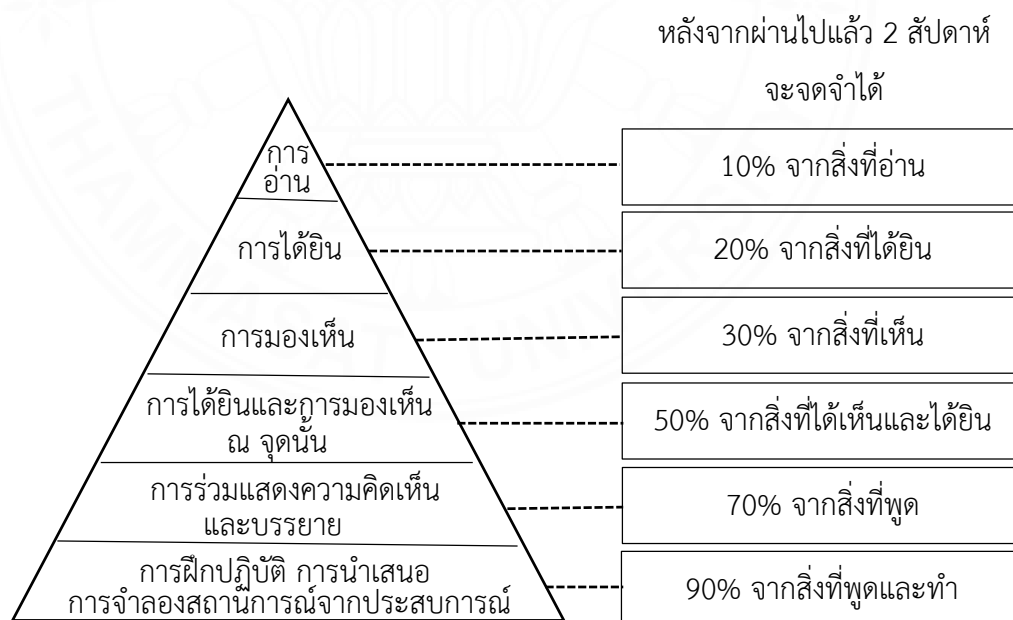
2) ด้านสติปัญญา ช่วยกระตุ้นในด้านการเตรียมความพร้อมของสมอง เปิดพื้นที่และประสบการณ์การเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้น ช่วยให้เด็กมีโอกาสฝึกฝนทักษะหลายอย่าง เช่น การพูด การเขียน การฟัง การอ่าน การคิดอย่างมีวิจารณญาณในการวางแผนและแก้ไขปัญหา ความคิดสร้างสรรค์ การสังเกตสีหน้า คำพูด หรือท่าทาง การแสดงออก การให้เหตุผล การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม การฝึก การประจันหน้ากันในวง ทักษะการสื่อสารกันในกลุ่ม การมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด ฯลฯ ช่วยให้มีสมาธิในการเรียนมากขึ้น ช่วยลดความเสี่ยงในการเกิดโรคสมองเสื่อม และให้ผลหรือข้อมูลย้อนกลับทันที จากการแข่งขัน แพ้-ชนะ ช่วยลดความผิดพลาดโดยที่ผู้เรียนมีอิสระมากกว่าปกติ

3) ด้านอารมณ์และความรู้สึก ช่วยสร้างความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียดและความวิตกกังวล ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น และสร้างแรงจูงใจ

4) ด้านสังคม ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกัน มีกิจกรรมการติดต่อสื่อสาร ได้เรียนรู้สังคม เสริมสร้างทักษะการปรับตัว เสริมสร้างสัมพันธภาพในสังคม และช่วยส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม โดยการเล่นตามกฎกติกา สามารถเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ใน

ชีวิตจริง (จรินทร์ ธานีรัตน์, 2524; Lee, 1995; นภพร ทศนัยนา, 2538; Gardner, 1999; Rodilla, 2012; สถาบันพัฒนาบุคลากรการ พลศึกษาและการกีฬา กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2557; วราภรณ์ ลิ้มเปรมวัฒนา และ กันตภณ ธรรมวัฒนา, 2560; จักรกฤษณ์ สิริริน, 2562, ออนไลน์)

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ต้องเกิดจากการได้ลงมือปฏิบัติ ดังที่ จอห์น ดิวอี้ (1963, อ้างถึงใน ทิศนา ขัมมณี, 2552) ได้นำแนวคิดปรัชญาปฏิบัตินิยมไปทดลองและประยุกต์ใช้ในการศึกษา โดยได้เสนอแนะการจัดการเรียนการสอนแบบที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือทำ “Learning by doing” โดยได้ทดลองให้เด็กเรียนรู้จากการกระทำในบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เด็กได้รับอิสระในการริเริ่มความคิด ลงมือทำตามที่คิด และแก้ปัญหาด้วยตนเอง ซึ่งเป็นแนวคิดที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในการจัดการเรียนการสอนสอดคล้องกับ Edgar Dale (1969, อ้างถึงใน กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย, 2562, ออนไลน์) ซึ่งสรุปได้ว่าการให้ผู้เรียนมีบทบาทในการแสวงหาความรู้ มีปฏิสัมพันธ์ และมีการร่วมมือปราย ทำให้ผู้เรียนมีผลการเรียนรู้ 70% และการจำลองสถานการณ์ การฝึกปฏิบัติ และการนำเสนอ ทำให้ผู้เรียนมีผลการเรียนรู้ 90% ดังแผนภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 2.5 พีระมิตการเรียนรู้

ที่มา : Edgar Dale (1969, อ้างถึงใน กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย, 2562, ออนไลน์).

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าการใช้เกมและบอร์ดเกมในการจัดการเรียนรู้จะทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ และมีประสบการณ์ตรงจากสถานการณ์จำลองที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้รับเนื้อหาสาระควบคู่ไปกับการได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อผู้อื่น ซึ่งผู้สอนควรศึกษาขั้นตอนการใช้เกมและบอร์ดเกมให้ถูกต้อง เพื่อจะทำให้การจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2.2.5 ขั้นตอนการใช้บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้

วิธีสอนโดยใช้เกมเป็นรูปแบบการสอนหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองจึงทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง ซึ่งมีองค์ประกอบสำคัญที่ขาดไม่ได้ของวิธีสอนคือ ผู้สอนและผู้เรียน มีเกมและกฎกติกาการเล่น มีการเล่นเกมตามกฎกติกาที่กำหนดไว้ มีการอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่น วิธีการเล่น และพฤติกรรมการเล่นของผู้เล่นหลังการเล่น และมีผลการเรียนรู้ของผู้เรียน (ทิตินา แชมมณี, 2554) ดังที่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการใช้เกมเพื่อการศึกษาหลายท่านได้อธิบายขั้นตอนในการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมให้มีประสิทธิภาพ สรุปได้ดังนี้

ขั้นที่ 1 การเลือกและนำเสนอเกม

การเลือกเกมเพื่อนำมาใช้สอนทำได้หลากหลายวิธี ผู้สอนอาจเป็นผู้สร้างสรรค์เกมขึ้นมาด้วยตนเองโดยคำนึงถึงความเหมาะสมกับเนื้อหาในบทเรียนในรายวิชานั้น ๆ วัตถุประสงค์ของการสอน วัย ความสนใจของผู้เรียน เวลา และสถานที่ หรืออาจจะนำเกมที่มีผู้สร้างขึ้นแล้วมาปรับให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ตรงกับความต้องการของตน ซึ่งหากผู้สอนต้องการสร้างเกมขึ้นมาใช้เอง ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาเกม เพื่อที่จะสามารถพัฒนาเกมได้อย่างมีคุณภาพและความเหมาะสม และจะต้องนำเกมที่สร้างขึ้นไปทดลองใช้หลาย ๆ ครั้ง เพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพ หากเป็นการดัดแปลงผู้สอนต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจก่อนแล้วจึงดัดแปลงและทดลองใช้ก่อนเช่นกัน สำหรับการนำเกมมาใช้เช่นนั้น ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจและลองเล่นเกมก่อน เพื่อจะได้เห็นประเด็นและข้อขัดข้องต่าง ๆ อันจะช่วยให้ผู้สอนมีการเตรียมการป้องกันหรือแก้ไขไว้ล่วงหน้า ช่วยให้การเล่นจริงของผู้เรียนเป็นไปอย่างราบรื่น

ขั้นที่ 2 การชี้แจงวิธีการเล่นและกติกาการเล่น

เนื่องจากเกมแต่ละเกมมีความยุ่งยากซับซ้อนมากน้อยแตกต่างกัน ผู้สอนบอกชื่อเกมให้ผู้เรียนรู้ สาธิตให้ดูเมื่อผู้เล่นไม่เข้าใจ และบอกจุดประสงค์ของการเล่นให้ผู้เรียนทราบ ชี้แจงวิธีการเล่นให้เข้าใจ กรณีเกมนั้นมีความซับซ้อนมาก การชี้แจงวิธีการเล่นจะทำให้ได้ยาก

ผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนและให้รายละเอียดที่ชัดเจน โดยอาจต้องใช้สื่อเข้ามาช่วย หรืออาจให้ผู้เรียนซ้อมเล่นก่อนการเล่นจริง กติกาการเล่นเป็นสิ่งที่สำคัญมากในการเล่นเกม เพราะกติกานี้จะตั้งขึ้นเพื่อควบคุมให้การเล่นเป็นไปตามวัตถุประสงค์ ผู้สอนควรศึกษากติกาการเล่นและวิเคราะห์ว่ากติกาแต่ละข้อมีขึ้นด้วยวัตถุประสงค์อะไร และการดูแลให้ผู้เล่นปฏิบัติตามกติกาของการเล่นอย่างเคร่งครัด

ขั้นที่ 3 การเล่นเกม

ก่อนการเล่นผู้สอนควรจัดสถานที่ให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเล่น เพราะอาจทำให้การเล่นเป็นไปอย่างติดขัดและเสียอารมณ์ของผู้เล่นด้วย การเล่นเกมควรเป็นไปตามลำดับขั้นตอน และในบางกรณีต้องควบคุมเวลาในการเล่นด้วย ในขณะที่ผู้เรียนกำลังเล่นเกม ผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด และควรจดบันทึกข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้ เพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายหลังการเล่น หากเป็นไปได้ผู้สอนควรมอบหมายผู้เรียนบางคนให้ทำหน้าที่สังเกตการณ์การเล่นและควบคุมกติกาการเล่นด้วย โดยคำนึงถึงการให้ทุกคนมีส่วนร่วมและเน้นความยุติธรรม

ขั้นที่ 4 การอภิปรายและสรุปหลังการเล่น

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่สำคัญมาก การอภิปรายจึงควรมุ่งประเด็นไปตามวัตถุประสงค์ของการสอนนั้น ๆ เมื่อจบเกมแล้วประกาศผลผู้ชนะและให้รางวัล ผู้สอนและผู้เรียนควรอภิปรายร่วมกันสรุปประเด็นถึงประโยชน์ที่ได้รับ แรงคิดที่ได้จากเกม และอาจมอบหมายงานให้ไปค้นคว้าเพิ่มเติมอีกก็ได้ (สมศักดิ์ สินธุระเวชญ์และคณะ, 2544; วรรณ จีระเดชากุล, 2551; สุคนธ์ สินธพานนท์, 2553; ทิศนา แคมมณี, 2554)

เมื่อพิจารณาขั้นตอนการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญด้านการใช้เกมเพื่อการศึกษาหลายท่านแล้ว ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่ามี 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การเลือกและนำเสนอเกม 2) การชี้แจงวิธีการเล่นและกติกาการเล่น 3) การเล่นเกม และ 4) การอภิปรายและสรุปหลังการเล่น ซึ่งทุกขั้นตอนล้วนสำคัญที่จะนำไปเป็นแนวทางการออกแบบและพัฒนาเกมและบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพอีกด้วย

2.2.6 แนวทางการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้

การออกแบบเกมและบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ให้มีความน่าสนใจ มีคุณภาพ และประสิทธิภาพต้องตั้งอยู่บนหลักการที่สำคัญ ดังนี้ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเกมและบอร์ดเกมหลายท่านได้อธิบายถึงหลักการสำคัญในการออกแบบเกมดังนี้

1. เวลาที่ใช้ในการเล่น (Play Length) ผู้ออกแบบและพัฒนาเกมจะต้องรู้จักพิจารณาระยะเวลาในการเล่นเกมว่าใช้เวลาอย่างน้อยเพียงใด จากการเริ่มต้นจนถึงจบเกม ถ้าใช้เวลาในการเล่นนานเกินไปจะทำให้ผู้เล่นรู้สึกเบื่อหน่ายเกมนั้น ในทางกลับกันถ้าใช้เวลาในการเล่นน้อยเกินไป อาจทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่าตนเองยังไม่ได้รับประสบการณ์ที่น่าพึงพอใจจากการเล่นเกมที่น่าเท่าที่ควร

2. กลไกหลักของเกม (Core Mechanic) เรื่องกฎหรือกติกาของเกม กลไกเป็นสิ่งที่บ่งชี้ว่าบางสิ่งเกิดขึ้นได้อย่างไร ดังนั้น ผู้ออกแบบเกมจึงต้องพิจารณาอย่างรอบคอบว่ากลไกหลักของเกมที่ออกแบบนั้นคืออะไร เพื่อสร้างความน่าสนใจและความแตกต่างของเกมได้อย่างชัดเจน

3. การเขียนกฎกติกาการเล่น (Writing Rules) กติกาของเกมโดยทั่วไปจะครอบคลุมเรื่องวิธีการเล่น การตัดสินใจผู้เล่น การวางตัวเดิน ทิศทางการเดินตัวเดิน การกำหนดว่าผู้เล่นคนใดจะได้เดินก่อนหรือหลัง และการที่ผู้เล่นทราบว่าเกมจะจบเมื่อใด หากเขียนกฎกติกาได้ชัดเจนจะทำให้ผู้เล่นทุกคนเล่นเกมได้อย่างราบรื่นและไม่มีข้อถกเถียงให้เกิดความวุ่นวาย

4. ความบังเอิญหรือความน่าจะเป็น กลยุทธ์ และทักษะ (Luck Strategy and Skill) ความน่าจะเป็นคือสิ่งที่อยู่นอกเหนือการควบคุมของผู้เล่น เช่น การโยนลูกเต๋า การสับไพ่ หรือการกระทำของผู้เล่นคนอื่น ฯลฯ กลยุทธ์คือการกระทำที่เกิดจากการวางแผนและการตัดสินใจระหว่างเกมบนข้อมูลที่มีอยู่อย่างจำกัด และทักษะหมายถึงความสามารถในการเล่นเกมที่ผู้เล่นได้รับจากภายนอก ทักษะช่วยให้ผู้เล่นทราบว่าทางเลือกที่เหมาะสมในสถานการณ์นั้นเป็นอย่างไร

5. ข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) การที่ผู้เล่นเกมเรียนรู้ว่ามีกลยุทธ์ใดบ้างที่สามารถนำไปสู่การได้รับชัยชนะในการเล่นเกมนั้นได้เป็นเรื่องที่สำคัญ เกมที่ดีควรมีประมาณ 3-5 กลยุทธ์ที่ผู้เล่นสามารถเลือกใช้ ยิ่งเกมใดที่มีวิธีการหรือรูปแบบการเล่นที่นำไปสู่ชัยชนะจำนวนไม่มากเกินไปนัก เกมนั้นก็ยิ่งมีความน่าสนใจ การให้ผู้เล่นได้มีโอกาสเปิดเผยวิธีการเล่นหรือกลยุทธ์ในการเล่นจึงเป็นข้อมูลป้อนกลับที่สำคัญที่สามารถนำมาใช้ในการปรับเปลี่ยนรูปแบบเกมให้มีความน่าสนใจและปิดช่องว่างของเกมได้มากยิ่งขึ้น

6. ลักษณะของการไล่ตามทัน (Catch-up Features) เกมที่ดีคือทำให้ทุกคนมีโอกาสชนะเท่า ๆ กัน เกมที่ออกแบบมาให้ผู้นำกับผู้ตามห่างกันมากและผู้ตามไม่มีโอกาสไล่ตามทัน เกมในลักษณะนี้อาจไม่น่าสนใจ เกมที่ดีต้องเปิดโอกาสให้ผู้ตามหลังที่มีโอกาสไล่ตามผู้นำในเกมได้ โดยอาจมีคะแนนโบนัสพิเศษ การเปิดการ์ดคำถามหรือคำสั่งที่ช่วยทำให้เกิดความสนุกสนานมากขึ้น

7. บรรลุความคาดหวังของผู้เล่น (Meeting Player Expectation)

การออกแบบเกมที่ดีต้องพิจารณาเรื่องของการสร้างลักษณะและความแตกต่างของเกม แต่ไม่ได้หมายความว่าให้นำเอาแนวคิดจากเกมที่ประสบความสำเร็จมาใช้เป็นพื้นฐานในการพัฒนาเกมจะเป็นเรื่องต้องห้าม ดังนั้น การผสมผสานสิ่งที่ผู้เล่นต้องการอยู่แล้วที่ได้มาจากตัวอย่างของเกมที่ประสบความสำเร็จอย่างแพร่หลายกับนวัตกรรมใหม่ที่สร้างขึ้นสำหรับเกมนั้นโดยเฉพาะ จึงเป็นหัวใจสำคัญในการตอบสนองความต้องการและความคาดหวังของผู้เล่น

8. ผลประโยชน์ ความเสี่ยง และรางวัล (Stakes, Risk, and Reward)

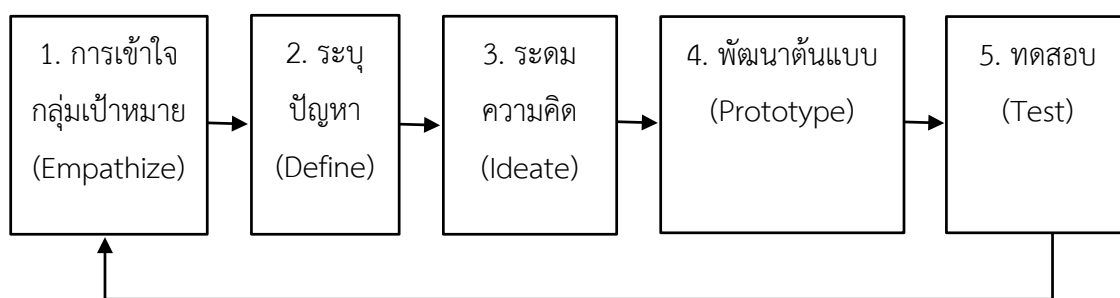
การออกแบบเกมต้องคำนึงถึงเรื่องของผลประโยชน์หรือรางวัลที่ผู้เล่นจะได้รับเสมอ ซึ่งประเด็นที่ว่านี้ครอบคลุมเรื่องเวลาที่ใช้ในการเล่น เวลาที่ใช้ในการเตรียมตัวและศึกษาหาข้อมูล ความพยายามในการใช้ความคิด อารมณ์ ความรู้สึก ความภาคภูมิใจ ความประทับใจต่อคนที่ยื่นดูอยู่รอบข้าง และรวมถึงเงินรางวัลที่จะได้รับ โดยทั่วไปการออกแบบเกมที่เน้นผลประโยชน์ที่ผู้เล่นจะได้รับมากเท่าใด แสดงให้เห็นถึงการเอาใจใส่ต่อความแตกต่างระหว่างผู้แพ้และผู้ชนะเป็นอย่างดี

หลักการการออกแบบเกมทั้ง 8 ข้อนี้ถือเป็นหลักการที่สำคัญที่สามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบบอร์ดเกมได้เป็นอย่างดีและสอดคล้องกับหลัก MDA Framework ของ Hunicke, LeBlanc และ Zubek (2004) ที่ประกอบด้วยกลไกของเกม พลวัตของเกม และสุนทรียะ หรืออาจกล่าวโดยว่ากรอบแนวคิดนี้ครอบคลุมเรื่องของกติกา ระบบในการเล่น (ระยะเวลาในการดำเนินเกม) และความสนุก อีกทั้งยังสามารถนำหลักการทั้งหมดนี้มาใช้ในการวิเคราะห์เกมที่มีอยู่ในปัจจุบันว่ามีความน่าสนใจ มีลักษณะเฉพาะตัว และสามารถตอบวัตถุประสงค์ของเกมได้ (Tinsman, 2008, อ้างถึงใน วรรัตน์ อินทสระ, 2562)

นอกจากนี้ ไพจิตร สดวกการ (2543) สกุล สุขศิริ (2550) และ วรรัตน์ อินทสระ (2562) ได้อธิบายลักษณะของการพัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้ว่าต้องคำนึงถึงเรื่องต่าง ๆ ดังนี้ 1) ต้องใช้หลักจิตวิทยา 2) เกมง่ายไม่ซับซ้อนเกินไป 3) ใช้เวลาไม่นานมาก 4) ทำทลายความคิด อาจแฝงเนื้อหาสำคัญหรือแบบฝึกหัดต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้ทดลองทำ 5) สนุกเร้าความสามารถ 6) เหมาะสมกับวัยและความสามารถของผู้เรียน 7) เน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง เพราะจะทำให้เข้าใจได้ลึกซึ้งกว่า 8) ให้ผู้เรียนเรียนรู้จากความผิดพลาด การเรียนรู้จากความผิดพลาดไม่ใช่เรื่องเสียหาย แต่จะช่วยให้ผู้เรียนจำได้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย และ 9) ต้องมีเป้าหมายที่ชัดเจนในเกม เพื่อให้ผู้เรียนพยายามที่จะทำให้บรรลุเป้าหมายและนำเอาความรู้ที่ไปใช้งานได้จริง (ไพจิตร สดวกการ, 2543; สกุล สุขศิริ, 2550; วรรัตน์ อินทสระ, 2562)

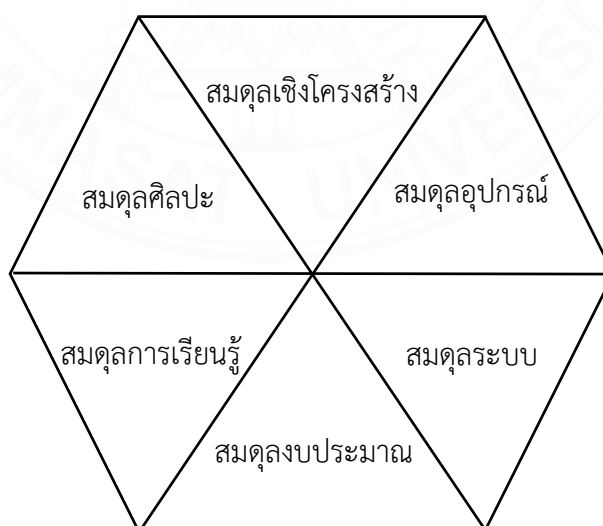
เมื่อพิจารณาหลักการออกแบบเกมจากผู้เชี่ยวชาญด้านออกแบบเกมและบอร์ดเกมหลาย ๆ ท่านแล้ว เพื่อให้การพัฒนาบอร์ดเกมมีประสิทธิภาพและถูกต้องตามหลักการผู้ออกแบบจำเป็นต้องมีการวางแผนเป็นกระบวนการ ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้พัฒนาบอร์ดเกมวรรณคดีไทยโดยยึดหลักการออกแบบเกมจากผู้เชี่ยวชาญที่กล่าวไว้ข้างต้นร่วมกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ซึ่งจะต้องทำความเข้าใจและศึกษาข้อมูลอย่างละเอียดรอบคอบ ดังที่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาบอร์ดเกมได้อธิบายความหมายของการคิดเชิงออกแบบไว้ว่า การคิดเชิงออกแบบเป็นหนึ่งในทักษะที่จำเป็นสำหรับการบ่มเพาะนวัตกรรม เป็นวิธีการเชื่อมโยงระหว่างการหาแนวทางการแก้ปัญหากับความคิดสร้างสรรค์ โดยอาศัยองค์ความรู้ ประสบการณ์ และความสามารถของผู้มีความรู้เฉพาะทางในเรื่องของปัญหานั้น ๆ มาเป็นส่วนประกอบสำคัญในการสร้างผลงานหรือสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ ซึ่งนักออกแบบต้องศึกษาองค์ความรู้และความเข้าใจของผู้อื่นเข้ามาช่วยในการคิดออกแบบ อาจใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ การหาเหตุและผลจากสถานการณ์ ซึ่งในการแก้ปัญหาจะประสบความสำเร็จได้ขึ้นอยู่กับผู้เกี่ยวข้องร่วมมือกัน (Cross, 2006; Simon, 2009; ศรัณวิชญ์ พรหมสาขา ณ สกลนครและคณะ, 2562) ซึ่ง Stanford d.school ได้แบ่งขั้นตอนกระบวนการคิดเชิงออกแบบออกเป็น 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นสำรวจและทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายให้ลึกซึ้ง (Empathize) 2) ขั้นระบุและกำหนดขอบเขตปัญหาให้ชัดเจน (Define) 3) ขั้นสร้างสรรค์แนวทางการแก้ปัญหา (Ideate) 4) ขั้นพัฒนาต้นแบบ (Prototype) และ 5) ขั้นทดสอบ (Test) (Stanford d.school., 2020; ออนไลน์; ศรัณวิชญ์ พรหมสาขา ณ สกลนครและคณะ, 2562)

จากข้อมูลที่กล่าวมาในข้างต้น ผู้วิจัยสามารถสรุปความหมายของการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ว่าเป็นกระบวนการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยอาศัยองค์ความรู้ ทักษะ ประสบการณ์ และความสามารถมาเป็นส่วนประกอบสำคัญในการสร้างผลงานหรือนวัตกรรม เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจผู้อื่น ซึ่งในการแก้ปัญหานั้นจะประสบความสำเร็จได้จะต้องขึ้นอยู่กับผู้เกี่ยวข้องร่วมมือกัน ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนที่สำคัญดังนี้



ภาพที่ 2.6 กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)

นอกจากนี้ เพื่อให้การออกแบบบอร์ดเกมมีคุณภาพและประสิทธิภาพมากขึ้น ชีระวุฒิ ศรีมิ่งคละ (2563, ออนไลน์) ได้เสนอแนะสมดุลของการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ว่าสมดุลของเกมดูเหมือนเป็นเรื่องนามธรรม แต่ที่จริงแล้วในการออกแบบและพัฒนาเกมมีความสำคัญมาก โดยสมดุลของการออกแบบเกมเพื่อการเรียนรู้ ได้แก่ 1) สมดุลเชิงโครงสร้าง เนื่องจากในช่วงของการกำหนดหัวข้อเนื้อหาจากหลักสูตรและการออกแบบระบบของเกมนั้นมีความสมดุลกัน เพราะเกมจะเน้นไปทางสนุก ส่วนเนื้อหาจะเน้นไปทางเครียด ดังนั้น ต้องวางสมดุลให้ดีระหว่างความสนุกและความเครียด นั่นเป็นลักษณะของเกมการเรียนรู้ที่เกมตลาดทั่วไปไม่มี 2) สมดุลอุปกรณ์ จำนวนของวัสดุอุปกรณ์การเล่นแต่ละชิ้นควรให้มีความพอดีกับจำนวนผู้เล่นตามเงื่อนไขของเกม 3) สมดุลระบบ เนื่องจากเกมเพื่อการเรียนรู้ย่อมมีกลุ่มเก่งและกลุ่มอ่อนที่ต้องใช้ความเท่าเทียมกัน มีโอกาสชนะได้เหมือนกัน ใช้กลยุทธ์ได้เหมือนกัน 4) สมดุลงบประมาณ ในบอร์ดเกม 1 กล่องประกอบไปด้วยอุปกรณ์การเล่นซึ่งแต่ละอย่างล้วนมีราคา หากวางแผนไม่ดีอาจต้องจ่ายในราคาแพงเกินไป 5) สมดุลการเรียนรู้ ในด้านของเกมการศึกษาควรมีการฝึกทักษะพิสัยอันจะเชื่อมไปสู่การเรียนรู้แบบคิดขั้นสูง ด้วย เช่น การทำภารกิจที่ฝึกทักษะการสื่อสาร ทักษะการคิดวิเคราะห์ ฯลฯ และเนื้อหาต้องไม่มากเกินไปและไม่น้อยเกินไป และ 6) สมดุลศิลปะ เป็นองค์ประกอบศิลป์ในการออกแบบ โดยเกมทุกเกมควรมีอัตลักษณ์ที่สร้างขึ้น เช่น ใช้สีโทนเดียวกัน กราฟิกเหมือนกัน ใช้อักษรแบบเดียวกัน ขนาดเดียวกัน ระยะเดียวกัน ฯลฯ การออกแบบตามหลักองค์ประกอบศิลป์ทำให้เกิดอัตลักษณ์ใหม่ที่ไม่ซ้ำใคร ซึ่งจากข้อมูลดังกล่าวมานี้ผู้วิจัยสามารถสรุปเป็นแผนภาพดังต่อไปนี้



ภาพที่ 2.7 สมดุลของการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้

ที่มา: ชีระวุฒิ ศรีมิ่งคละ (2563, ออนไลน์).

อย่างไรก็ตาม การออกแบบบอร์ดเกมที่ดีควรคำนึงถึงความสอดคล้องกับยุคสมัย เพื่อความน่าสนใจและท้าทายมากขึ้น ดังที่ ผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกมกล่าวเกี่ยวกับลักษณะบอร์ดเกมสมัยใหม่ไว้ว่า 1) ต้องไม่จำกัดผู้เล่นก่อนเกมจบ เพราะการเล่นบอร์ดเกมเป็นกิจกรรมกลุ่ม ควรออกแบบให้ผู้เล่นมีวิธีได้คะแนนและมีวิธีพลิกสถานการณ์ได้หลายวิธี บอร์ดเกมที่ได้รับคามนิยมจึงมักจะทำให้ทุกคนรู้สึกว่ามีลุ้นก่อนเกมจบและรู้สึกสนุกไปตลอดเกม 2) ได้ฝึกสมองและทักษะสำหรับเกมที่ออกแบบสำหรับเด็กก็มักจะมีความน่าจะเป็นเป็นองค์ประกอบสำคัญ เพราะการใช้ความน่าจะเป็นจึงเป็นกลไกที่ทำให้เด็กมีแต้มต่อพอที่จะแข่งกับผู้ใหญ่ได้ ส่วนเกมที่เน้นให้ผู้ใหญ่เล่นมักจะถูกออกแบบมาอย่างรัดกุม เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้ใช้ทักษะการวางแผน 3) มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น เพราะเสน่ห์ของบอร์ดเกมสมัยใหม่ที่เป็นจุดเด่นคือ การได้หยอกล้อ กลั่นแกล้ง แข่งขัน หรือร่วมมือกันซึ่งหน้า ไม่ใช่ต่างคนต่างก้มหน้าก้มตาเล่นโดยไม่ต้องสนใจคนอื่น 4) ออกแบบสวยงามและน่าสนใจ มีการออกแบบอุปกรณ์การเล่นที่สวยงาม น่าเล่น และ 5) มีกลไกการเล่นที่ดีและแนบเนียน มีให้เลือกเล่นหลายประเภท ตอบโจทย์คนเล่นได้ทุกรสนิยม (สฤณี อาชวานันทกุล, 2559; TK Park, 2560)

ผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกมได้อธิบายข้อแตกต่างระหว่างบอร์ดเกมยุคเก่ากับยุคใหม่ ซึ่งผู้วิจัยสามารถเปรียบเทียบข้อมูลดังตารางที่ 2.4

ตารางที่ 2.4

การเปรียบเทียบข้อแตกต่างระหว่างบอร์ดเกมยุคเก่ากับยุคใหม่

บอร์ดเกมยุคเก่า	บอร์ดเกมยุคใหม่
1. มีการจำกัดผู้เล่นก่อนจบเกม ถ้าผู้เล่นคนหนึ่งเล่นเก่งมาก ทำคะแนนนำคนอื่นจนไม่มีใครตามทัน	1. ออกแบบและพัฒนาให้ผู้เล่นมีวิธีได้คะแนนหลากหลายวิธี หรือต้องรอลุ้นผลคะแนนตอนจบพร้อม ๆ กัน
2. อาศัยความบังเอิญหรือ “ดวง” เป็นองค์ประกอบสำคัญในการชนะเกม	2. ใช้ทักษะการวางแผนและการคิดกลยุทธ์ เพื่อตัดสินใจแพ้-ชนะ
3. การออกแบบเดิม ๆ ไม่หลากหลาย	3. มีการออกแบบอุปกรณ์มาอย่างสวยงาม โดยรูปแบบแตกต่างกันไปตามลักษณะการเล่นของแต่ละเกม
4. มีรูปแบบการเล่นที่เป็นเส้นตรง	4. มีให้เลือกเล่นมากมาย หลายรูปแบบ หลายประเภท ตามความสนใจ
5. ไม่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างการเล่น	5. มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างการเล่น หรืออาจมีเรื่องราวหรือการเล่าเรื่องเกิดขึ้นในระหว่างการเล่น

ที่มา: สฤณี อาชวานันทกุล (2559) และ TK Park (2560).

อย่างไรก็ตาม ในปัจจุบันเกมและบอร์ดเกมมีประโยชน์ต่อวงการการศึกษาเป็นอย่างมาก มีนักการศึกษาได้นำแนวคิดนี้ไปประยุกต์ในการจัดการเรียนรู้ ดังที่ Zuckerman (1975) ได้ทำการวิจัยแล้วพบว่า เกมเป็นเครื่องมือที่จะนำไปใช้ในการสอนได้เหมือนกับเครื่องมืออื่น ๆ เกมใช้ง่ายและผู้เล่นสนุกสนาน ทำให้ผู้เรียนมีพัฒนาการในการเรียน ช่วยให้เกิดความเข้าใจที่สมบูรณ์ และช่วยจูงใจในการอภิปราย ต่อมา Walling (1977) ได้ศึกษาผลการเรียนโดยใช้เกมเป็นสื่อการสอนทุกชั้นตอนกับการสอนวิธีอื่น เช่น การบรรยาย การอภิปราย การบรรยายอย่างเดี่ยวและการบรรยายประกอบเกมกับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 พบว่า นักศึกษากลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมเป็นสื่อการเรียนรู้อะไรก็ตามทุกชั้นตอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มอื่น ๆ โดย Elizabeth N. Treher (2011) ได้ศึกษาเรื่องการเรียนรู้ด้วยเกมกระดาน: การเล่นเพื่อให้มีประสิทธิภาพ ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า เกมกระดานให้ประโยชน์ต่อการศึกษาและการเรียนการสอนมากและจะมีคุณค่ามากขึ้นถ้าได้รับการออกแบบอย่างเหมาะสมสำหรับการเรียนรู้ และ Esma Bulus Kirikkaya, et al. (2010) ได้ศึกษาเรื่อง เกมกระดานเกี่ยวกับอวกาศ ระบบสุริยะ สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า ภาพจากเกมกระดานสามารถนำมาใช้ในการประเมินระดับความเข้าใจของผู้เรียนเกี่ยวกับการศึกษาเกี่ยวกับอวกาศและระบบสุริยะได้อย่างมีประสิทธิภาพ สำหรับ Yong Mei Fung and Yeo Li Min ได้ศึกษาเรื่อง ผลของเกมกระดานกับความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนที่มีความสามารถด้านภาษาอังกฤษต่ำ ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า เกมกระดานเป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์เพื่อประกอบการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในชั้นเรียน และเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนที่มีความสามารถด้านภาษาอังกฤษต่ำ (Yong Mei Fung and Yeo Li Min, 2016, อ้างถึงใน ธีรภาพ แซ่เซี่ย, 2560)

นอกจากนี้ บอร์ดเกมยังได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในวงการการศึกษาของไทย ดังที่ อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์ (2557) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วงศ์ธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้วิจัยพบว่า บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วงศ์ธรรมชาติ เป็นตัวกลางที่จะช่วยให้การสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียนดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุดผู้เรียนเกิดความสนใจและสนุกสนานในการเรียน ชื่นชอบและพึงพอใจกับการเรียนด้วยบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วงศ์ธรรมชาติ มีการแข่งขันหรือช่วยกันแนะนำหรือบอกเวลาผสมสีต่าง ๆ ผู้เรียนมีความตั้งใจ กระตือรือร้น และมีปฏิสัมพันธ์ในการเรียนการสอนทั้งแบบเดี่ยวและกลุ่ม เห็นได้ชัดว่าผู้เรียนเกิดความสนใจและตั้งใจที่จะตอบคำถามที่ครูถามเป็นอย่างดี และมีการตอบสนองต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง จึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

เช่นเดียวกับ จำรัส จันทะ (2562) ได้ศึกษาค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (JOBS) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผลการศึกษาพบว่า ผลการประเมินประสิทธิภาพด้านสื่อและด้านเนื้อหาของบอร์ดเกมที่สร้างขึ้นโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุดและมากตามลำดับ ผลการนำบอร์ดเกมไปใช้สามารถทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และผู้เรียนมีความพึงพอใจจากการใช้บอร์ดเกม โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และยังมีบอร์ดเกมที่เกี่ยวกับวรรณคดีไทยคือ บอร์ดเกม “The Literature...วรรณคดีมีชีวิต” ซึ่งเป็นบอร์ดเกมที่นำเนื้อหาวรรณคดีไทยจากหนังสือเรียน ม.1-6 ของกระทรวงศึกษาธิการมาจัดทำเป็นเกม ซึ่งเป็นผลงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระศรีนครินทร์ จังหวัดลพบุรี จากการเข้าร่วมโครงการออกแบบเกม ออกแบบสังคม ความร่วมมือกับคณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เพื่อแก้ปัญหาเยาวชนไทยไม่ชอบอ่านวรรณคดีไทยอีกด้วย (โครงการออกแบบเกม ออกแบบสังคม คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2562) และบอร์ดเกมภารกิจพิชิตอเมริกาใต้ ซึ่งออกแบบโดย ธีระวุฒิ ศรีมังคละ เป็นสื่อการสอนวิชาภูมิศาสตร์ เนื้อหาเกี่ยวกับทวีปอเมริกาใต้ ผู้เรียนจะมีบทบาทในการทำธุรกิจเพิ่มผลผลิตหรือแปรรูปทรัพยากร ผู้เล่นจะต้องเป็นผู้ประกอบการ โดยจะผลิตได้ต้องมีปัจจัยการผลิต นอกจากผู้เรียนจะได้รับความสนุกสนานแล้วยังเป็นการทบทวนเนื้อหาสาระจากชั้นเรียนได้อีกด้วย (ธีระวุฒิ ศรีมังคละ, 2562, ออนไลน์)

นอกจากนี้ ยังมีบอร์ดเกมที่มุ่งส่งเสริมทักษะในด้านต่าง ๆ เช่น ทักษะการสื่อสารเพื่อการแสดง การสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ฯลฯ โดย รักชน พุทธรังษี (2560) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง ผลการวิจัยพบว่า กระบวนการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง สามารถใช้พัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง ความสามารถในการใช้ภาษาพูด ความพร้อมของอารมณ์และความรู้สึก ความพร้อมของประสาทสัมผัส สมาธิ การสังเกต ความจำ ความเข้าใจ ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ ความกล้าแสดงออก และการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ ส่วน พิมพ์จิ เย็นอุรา (2562) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย ผลการวิจัยพบว่า ต้นแบบบอร์ดเกมที่พัฒนาขึ้นใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยสร้างพื้นที่การสื่อสารเรื่องเพศเชิงบวกที่ครอบคลุมหลายมิติ ตลอดจนสามารถนำไปใช้ในการฝึกฝนทักษะการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศได้ และ อชิรวิทย์ เอี่ยมวิสัย (2563) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า บอร์ดเกมที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก และผลของการนำบอร์ดเกมไปใช้สามารถทำให้ผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยความเป็นพลเมืองดิจิทัลสูงกว่าก่อนเรียน

2.3 แนวคิดที่เกี่ยวกับเจตคติ

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเจตคติ ซึ่งมีประเด็นในการนำเสนอ 4 ประเด็นหลัก ได้แก่ 1) ความหมายของเจตคติ 2) องค์ประกอบของเจตคติ 3) การเกิดเจตคติ และ 4) การเปลี่ยนแปลงเจตคติ ซึ่งแต่ละประเด็นมีรายละเอียดดังนี้

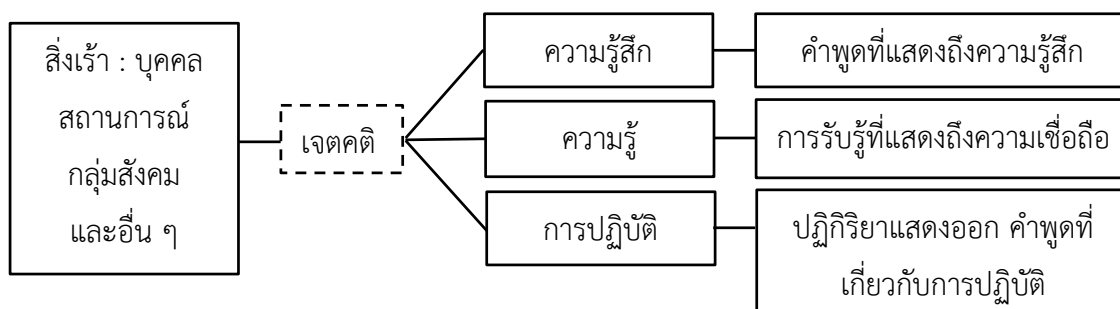
2.3.1 ความหมายของเจตคติ

การเกิดพฤติกรรมของมนุษย์นั้น เป็นผลมาจากการผสมผสานขององค์ประกอบต่าง ๆ ในตัวมนุษย์ แล้วจึงถูกหล่อมเกลียดด้วยสิ่งแวดล้อมรอบตัว ทำให้เกิดความรู้สึกนึกคิดที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือที่เรียกว่า “เจตคติ” ซึ่งเจตคติเป็นตัวแปรทางจิตวิทยาอย่างหนึ่งที่สังเกตได้ยาก และจากผลการวิจัยของนักการศึกษาหลายท่านแสดงให้เห็นว่าเจตคติเป็นองค์ประกอบอย่างหนึ่งที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ดังนั้น ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจำเป็นต้องศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับเจตคติให้ละเอียด ซึ่งมีผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาหลายท่านได้อธิบายความหมายของคำว่าเจตคติไว้ว่า เจตคติ (Attitude) คือท่าที ความรู้สึก ความเชื่อ และพฤติกรรมของบุคคลที่มีต่อสิ่งเร้าใดสิ่งเร้าหนึ่ง สภาพแวดล้อมทางสังคม หรือเกี่ยวกับประสบการณ์ในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง อาจจะเป็นได้ทั้งคน วัตถุสิ่งของ ความคิด การเรียนรู้ วัฒนธรรม และขนบธรรมเนียมในสังคม ซึ่งมีทั้งเจตคติบวกและเจตคติลบ หากบุคคลนั้นมีทัศนคติที่เป็นบวกต่อสิ่งใดจะทำให้มีพฤติกรรมที่กล้าเผชิญกับสิ่งนั้น และหากมีทัศนคติที่เป็นลบก็จะมีพฤติกรรมที่หลีกเลี่ยงสิ่งนั้น โดยการสร้างความรู้สึกจากประสบการณ์เดิมของตนเอง จะส่งผลถึงเจตคติต่อสิ่งใหม่ที่คล้ายคลึงกัน หรือการเลียนแบบบุคคลที่ตนเองให้ความสำคัญ และนำเอาเจตคตินั้นมาเป็นของตน (Allport, 1935; Lefton, 1997; ธีระวุฒิ เอกะกุล, 2550; ราชบัณฑิตยสถาน, 2556; Greenwald, 2014; สุรางค์ ไคว์ตระกูล, 2559)

เมื่อพิจารณาความหมายของเจตคติจากผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาหลายท่าน ผู้วิจัยสามารถสรุปความหมายของเจตคติได้ว่าเป็นความรู้สึก ความนึกคิด ความเชื่อ และพฤติกรรมของแต่ละบุคคลต่อสภาพแวดล้อมหรือสิ่งเร้า รวมทั้งเป็นความรู้สึกที่เกิดจากการเรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งเร้าหรือเกี่ยวกับประสบการณ์ในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ซึ่งอาจมีทั้งด้านบวกและด้านลบ ซึ่งผู้วิจัยต้องศึกษาให้ละเอียด เนื่องจากเจตคติมียุทธศาสตร์ประกอบที่สำคัญอีกหลายประการ

2.3.2 องค์ประกอบของเจตคติ

การศึกษานี้เฉพาะความหมายของเจตคติยังไม่เพียงพอ เนื่องจากเจตคติยังมีองค์ประกอบที่สำคัญอีกมากมาย ซึ่งมีนักจิตวิทยาหลายท่านได้อธิบายองค์ประกอบของเจตคติไว้ว่า โดยทั่วไปเจตคติประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 ด้านคือ 1) ด้านความรู้ความเข้าใจ (Cognitive Component) เป็นองค์ประกอบด้านความรู้ความเข้าใจของบุคคลที่มีต่อสิ่งเร้านั้น ๆ เพื่อเป็นเหตุผลที่จะสรุปความ และรวมเป็นความเชื่อ หรือช่วยในการประเมินค่าสิ่งเร้านั้น ๆ 2) ด้านความรู้สึกและอารมณ์ (Affective Component) เป็นองค์ประกอบด้านความรู้สึกหรืออารมณ์ของบุคคลที่มีความสัมพันธ์กับสิ่งเร้า ต่างเป็นผลต่อเนื่องมาจากที่บุคคลประเมินค่าสิ่งเร้านั้น แล้วพบว่าพอใจหรือไม่พอใจ ต้องการหรือไม่ต้องการ ดีหรือเลว องค์ประกอบทั้งสองอย่างมีความสัมพันธ์กัน เจตคติบางอย่างจะประกอบด้วยความรู้ความเข้าใจมาก แต่ประกอบด้วยองค์ประกอบด้านความรู้สึกและอารมณ์น้อย เช่น เจตคติที่มีต่องานที่ทำ ส่วนเจตคติที่มีต่อแพชชั่นเสื้อผ้าจะมีองค์ประกอบด้านความรู้สึกและอารมณ์สูง แต่มีองค์ประกอบด้านความรู้ความเข้าใจต่ำ และ 3) ด้านพฤติกรรม (Behavioral Component) เป็นองค์ประกอบทางด้านความพร้อมหรือความโน้มเอียงที่บุคคลจะประพฤติปฏิบัติ หรือตอบสนองต่อสิ่งเร้าในทิศทางที่จะสนับสนุนหรือคัดค้าน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความเชื่อหรือความรู้สึกของบุคคลที่ได้รับจากการประเมินค่าให้สอดคล้องกับความรู้สึกที่มีอยู่ เจตคติที่บุคคลมีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดหรือบุคคลหนึ่งบุคคลใด ต้องประกอบด้วยทั้งสามองค์ประกอบเสมอ แต่จะมีปริมาณมากน้อยแตกต่างกันไป โดยปกติบุคคลมักแสดงพฤติกรรมในทิศทางที่สอดคล้องกับเจตคติที่มีอยู่ แต่ก็ไม่ได้เสมอไปทุกกรณี ในบางครั้งเรามีเจตคติอย่างหนึ่ง แต่ก็ไม่ได้แสดงพฤติกรรมตามเจตคติที่มีอยู่ก็มี (สุรางค์ ไคว์ตระกูล, 2559; วีรพล แสงปัญญา, 2561) สอดคล้องกับ Triandis ที่กล่าวถึงองค์ประกอบของเจตคติด้านความรู้ความเข้าใจ (Cognitive Component) ด้านความรู้สึกและอารมณ์ (Affective Component) และด้านพฤติกรรม (Behavioral Component) นี้มีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน (Triandis, 1971) ดังแผนภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 2.8 ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบของเจตคติ

อย่างไรก็ตาม การวิจัยครั้งนี้นอกจากจะพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วรรณคดีไทยแล้ว ผู้วิจัยยังมีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทยอีกด้วย ซึ่งจากการพิจารณาข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยเลือกศึกษาองค์ประกอบของเจตคติใน 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านความรู้ความเข้าใจ (Cognitive Component) 2) ด้านความรู้สึกและอารมณ์ (Affective Component) และ 3) ด้านพฤติกรรม (Behavioral Component)

2.3.3 การเกิดเจตคติ

เจตคติอาจเกิดได้จากสิ่งต่าง ๆ ซึ่งมีนักจิตวิทยาหลายท่านได้อธิบายถึงการเกิดเจตคติและปัจจัยที่ทำให้เกิดเจตคติ บางคนเกิดจากการเรียนรู้ เพราะได้รับการอบรมสั่งสอนเกี่ยวกับวัฒนธรรมและประเพณีจากผู้ใหญ่ทั้งโดยทางตรงและทางอ้อม ตลอดจนได้เห็นแนวทางการปฏิบัติของผู้ใหญ่แล้วจึงรับมาปฏิบัติตามต่อไป บางคนเกิดจากความสามารถในการแยกแยะความแตกต่างคือ สามารถแยกสิ่งใดดี สิ่งใดไม่ดี ซึ่งแต่ละคนก็จะมี ความแตกต่างกัน บางคนอาจเกิดจากประสบการณ์ของตนเอง ซึ่งจะแตกต่างกันออกไป เช่น บางคนมีเจตคติที่ไม่ดีต่อครู เพราะเคยตำหนิตน แต่บางคนมีเจตคติที่ดีต่อครูคนเดียวกัน เพราะเคยได้รับคำชมเชย นอกจากนี้ อาจเกิดจากการเลียนแบบหรือรับเอาเจตคติคนอื่นมาเป็นของตน เช่น เด็กอาจรับเอาเจตคติของผู้ใหญ่หรือบุคคลที่ตนเองชื่นชอบมาเป็นเจตคติของตนเองได้ ซึ่งปัจจัยที่ทำให้เกิดเจตคติอาจมีหลายปัจจัยด้วยกัน เช่น เจตคติจะเกิดขึ้นเมื่อบุคคลใดบุคคลหนึ่งกำลังดำเนินการตอบสนองความต้องการหรือแรงผลักดันทางร่างกาย บุคคลจะมีเจตคติที่ดีต่อบุคคลหรือสิ่งของที่สามารถช่วยให้มีโอกาสตอบสนองความต้องการของตนได้ บางครั้งอาจจะมีพื้นฐานมาจากชนิดและขนาดของข้อมูลข่าวสารที่ได้รับ รวมทั้งลักษณะของแหล่งที่มาของข่าวสารด้วย กลไกของการเลือกเฟ้นในการมองเห็นและเข้าใจปัญหาต่าง ๆ ข่าวสารข้อมูลบางส่วนที่เข้ามาสู่บุคคลนั้นจะทำให้บุคคลนั้นเก็บไปคิดและสร้างเจตคติขึ้นมาได้ ซึ่งเจตคติบางอย่างอาจมาจากกลุ่มต่าง ๆ ที่บุคคลเกี่ยวข้องอยู่ทั้งโดยทางตรงและทางอ้อม เช่น ครอบครัว เพื่อนร่วมงาน ญาติ กลุ่มสังคมต่าง ๆ ฯลฯ โดยกลุ่มเหล่านี้ไม่เป็นเพียงแหล่งรวมของค่านิยมต่าง ๆ แต่ยังมี การถ่ายทอดข้อมูลให้แก่บุคคลในกลุ่ม ซึ่งทำให้สามารถสร้างเจตคติขึ้นได้ นอกจากนี้ ประสบการณ์ของคนที่มีต่อวัตถุสิ่งของย่อมเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้บุคคลต่าง ๆ ตีค่าจากสิ่งที่มี ประสบการณ์มาจนกลายเป็นเจตคติได้ และลักษณะท่าทางต่าง ๆ ก็มี ส่วนทางอ้อมที่สำคัญในการสร้างเจตคติให้กับตัวบุคคลใดบุคคลหนึ่งได้ (งษ์ชัย สันติวงษ์, 2539; Gordon Allport, 1975, อ้างถึงใน อารีย์รัตน์ หมั่นหาทรัพย์, 2554)

นอกจากนี้ โดยทั่วไปบุคคลสามารถแสดงเจตคติออกมาได้โดยแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ 1) เจตคติเชิงบวก 2) เจตคติเชิงลบ และ 3) การไม่แสดงความคิดเห็น ซึ่งเจตคติทั้ง

3 ประเภทนี้บุคคลหนึ่งอาจมีแค่ประเภทเดียวหรืออาจจะมีหลายประเภทก็ได้ ขึ้นอยู่กับความมั่นคงในความรู้สึกนึกคิด ความเชื่อ หรือค่านิยมอื่น ๆ ที่มีต่อบุคคล สิ่งของ การกระทำ หรือสถานการณ์นั้น ๆ (ธงชัย สันติวงษ์, 2539; Gordon Allport, 1975, อ้างถึงใน อารีย์รัตน์ หมั่นหาทรัพย์, 2554)

เมื่อพิจารณาการเกิดเจตคติจากผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาหลายท่าน ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าเจตคติเกิดขึ้นได้เกิดจากการเรียนรู้ ความสามารถในการแยกแยะความแตกต่าง ประสบการณ์ของแต่ละบุคคล และการเลียนแบบหรือรับเอาเจตคติคนอื่นมาเป็นของตน ซึ่งเจตคติจะเกิดขึ้นมาได้นั้นอาจมีหลายปัจจัยด้วยกัน ได้แก่ การจูงใจทางร่างกาย ข่าวสารข้อมูล เจตคติบางอย่างอาจมาจากกลุ่มต่าง ๆ ที่บุคคลเกี่ยวข้องอยู่ทั้งทางตรงหรือทางอ้อม ประสบการณ์ และลักษณะท่าทาง ซึ่งบุคคลสามารถแสดงเจตคติออกมาได้โดยเป็นเจตคติเชิงบวก เจตคติเชิงลบ และการไม่แสดงความคิดเห็นในเรื่องราวหรือปัญหาใดปัญหาหนึ่ง ซึ่งบุคคลหนึ่งอาจมีเพียงประเภทเดียวหรือหลายประเภทก็ได้ ขึ้นอยู่กับความมั่นคงในความรู้สึกนึกคิด ความเชื่อ หรือค่านิยมอื่น ๆ ที่มีต่อบุคคล สิ่งของ การกระทำ หรือสถานการณ์นั้น ๆ ซึ่งจะเห็นได้ว่าเจตคตินั้นสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา

2.3.4 การเปลี่ยนแปลงเจตคติ

เนื่องจากเจตคติเป็นตัวแปรทางจิตวิทยาอย่างหนึ่งที่เกิดขึ้นได้ยากและมีองค์ประกอบที่สำคัญมากมาย ทำให้สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา ซึ่งมีนักจิตวิทยาหลายท่านได้อธิบายถึงการเปลี่ยนแปลงเจตคติและได้แบ่งกระบวนการเปลี่ยนแปลงเจตคติออกเป็น 5 ประการคือ

1. การยินยอม การยินยอมจะเกิดขึ้นได้เมื่อบุคคลยอมรับสิ่งที่มีอิทธิพลต่อตัวและมุ่งหวังจะได้รับความพอใจจากบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่มีอิทธิพลนั้น การที่บุคคลยอมรับกระทำตามสิ่งที่อยากให้เขากระทำตามนั้น ไม่ใช่เพราะบุคคลเห็นด้วยกับสิ่งนั้น แต่เป็นเพราะเขาคาดหวังว่าจะได้รับรางวัลหรือการยอมรับจากผู้อื่นในการเห็นด้วยและกระทำตาม ดังนั้น ความพอใจที่ได้รับการยอมรับกระทำตามนั้น เป็นผลมาจากอิทธิพลทางสังคมหรืออิทธิพลของสิ่งที่ก่อให้เกิดการยอมรับนั้น กล่าวได้ว่า การยอมรับกระทำตามนี้เป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงเจตคติ ซึ่งจะมีพลังผลักดันให้บุคคลยอมรับกระทำตามมากหรือน้อย ขึ้นอยู่กับจำนวนหรือความรุนแรงของรางวัลและการลงโทษ

2. การเลียนแบบ การเลียนแบบเกิดขึ้นเมื่อบุคคลยอมรับสิ่งเร้าหรือสิ่งกระตุ้น ซึ่งการยอมรับนี้เป็นผลที่การที่บุคคลต้องการจะสร้างความสัมพันธ์ที่ดีหรือที่พอใจระหว่างตนเองกับผู้อื่นหรือกลุ่มบุคคลอื่นจากการเลียนแบบนี้ เช่น การที่บุคคลหนึ่งเห็นบุคคลหนึ่งประสบความสำเร็จในสิ่งที่สอดคล้องกับค่านิยมของตน จึงเกิดความพอใจและพยายามลอกเลียนแบบบุคคลนั้น ฯลฯ เจตคติของบุคคลจะเปลี่ยนไปมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับสิ่งเร้าให้เกิดการเลียนแบบ กล่าวได้ว่า การเลียนแบบเป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงเจตคติ ซึ่งพลังผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงนี้จะมาก

หรือน้อยขึ้นอยู่กับการณ์โน้มน้าวใจของสิ่งเร้าที่มีต่อบุคคลนั้น การเลียนแบบจึงขึ้นอยู่กับพลัง (Power) ของผู้ส่งสาร บุคคลจะรับเอาบทบาททั้งหมดของคนอื่นมาเป็นของตนเอง หรือแลกเปลี่ยนบทบาทของกันและกัน บุคคลจะเชื่อสิ่งที่ตนเองเลียนแบบ แต่ไม่รวมถึงเนื้อหาและรายละเอียดในการเลียนแบบ เจตคติของบุคคลจะเปลี่ยนไปมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับสิ่งเร้าที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง

3. ความต้องการที่อยากจะเปลี่ยน เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นเมื่อบุคคลยอมรับสิ่งที่มีอิทธิพลเหนือกว่าซึ่งตรงกับความต้องการภายในค่านิยมของเขา พฤติกรรมที่เปลี่ยนไปในลักษณะนี้จะสอดคล้องกับค่านิยมที่บุคคลมีอยู่เดิม ความพึงพอใจที่ได้จะขึ้นอยู่กับเนื้อหา รายละเอียดของพฤติกรรมนั้น ๆ การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวถ้าความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรม ถูกกระทบไม่ว่าจะในระดับใดก็ตามจะมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงเจตคติทั้งสิ้น

4. การวางเงื่อนไข เช่น เด็กเล็กเคยกลัวแมงมุมมาก่อน แต่หากเด็กคนนั้นไม่ถูกแมงมุมทำร้ายเป็นเวลานาน เด็กจะเริ่มเปลี่ยนเจตคติต่อแมงมุมจากที่เคยกลัวเป็นไม่กลัว แต่การเปลี่ยนแปลงในลักษณะนี้จะเป็นไปได้ยาก

5. การเสริมกำลังใจและแรงจูงใจ เช่น ผู้เรียนได้คะแนนไม่ดีในวิชารรณคดี ไทยอยู่เสมอ จึงมีเจตคติไม่ดีต่อการเรียน แต่เมื่อผู้สอนได้เสริมกำลังใจ ด้วยการให้คะแนนเพิ่มขึ้น อาจทำให้ผู้เรียนเปลี่ยนแปลงเจตคติในทางที่ดีขึ้นได้ (Herbert C. Kelman, 1967, อ้างถึงใน อารีย์รัตน์ หมั่นหาทรัพย์, 2554; Gagne, 1984, อ้างถึงใน สันติวัฒน์ จันทรโฑ, 2560)

นอกจากนี้ Herbert C. Kelman (1967) ยังอธิบายถึงการเปลี่ยนเจตคติว่ามี 2 ชนิด คือ

1. การเปลี่ยนแปลงไปในทางเดียวกัน หมายถึง เจตคติของบุคคลที่เป็นไปในทางบวกก็จะเพิ่มมากขึ้นในทางบวกด้วย และเจตคติที่เป็นไปในทางลบก็จะเพิ่มมากขึ้นในทางลบด้วย

2. การเปลี่ยนแปลงไปคนละทาง หมายถึง การเปลี่ยนเจตคติเดิมของบุคคลที่เป็นไปในทางบวกก็จะลดลงไปในทางลบ และถ้าเป็นไปในทางลบก็จะกลับเป็นไปในทางบวก (Herbert C. Kelman, 1967, อ้างถึงใน อารีย์รัตน์ หมั่นหาทรัพย์, 2554)

เมื่อพิจารณาการเปลี่ยนแปลงเจตคติจากผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาหลายท่าน ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าเนื่องจากเจตคติเป็นความรู้สึก ความนึกคิด ความเชื่อ และพฤติกรรมของแต่ละบุคคลต่อสภาพแวดล้อมหรือสิ่งเร้า รวมทั้งเป็นความรู้สึกที่เกิดจากการเรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งเร้าหรือเกี่ยวกับประสบการณ์ในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ดังนั้น เจตคติจึงสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลาขึ้นอยู่กับตัวแปรต่าง ๆ ได้แก่ การยินยอม การเลียนแบบ ความต้องการที่อยากจะเปลี่ยน การวางเงื่อนไข และการเสริมกำลังใจและแรงจูงใจ เป็นต้น ซึ่งการเปลี่ยนแปลงอาจจะไปในทางเดียวกันหรือ

ไปคนละทางก็ได้ เพื่อให้งานวิจัยสามารถวัดเจตคติของผู้เรียนได้อย่างถูกต้อง ผู้วิจัยจำเป็นต้องมีวิธีการวัดเจตคติและการใช้เครื่องมือวัดที่เหมาะสม

นอกจากการใช้แบบวัดเจตคติแล้ว ผู้วิจัยยังใช้วิธีการสัมภาษณ์เป็นเครื่องมือในการวัดเจตคติของผู้เรียนอีกด้วย ซึ่ง มานพ คณะโต (2550) จำแนกการสัมภาษณ์ตามลักษณะโครงสร้างออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. การสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured Interview) เป็นการสัมภาษณ์ที่มีรายการคำถามและวิธีการ สัมภาษณ์อย่างเป็นระบบ มีขั้นตอนที่กำหนดไว้ล่วงหน้า การดำเนินงานแบบเป็นทางการ ภายใต้กฎเกณฑ์หรือมาตรฐานเดียวกัน มีลักษณะไม่ยืดหยุ่นมากคือต้องถามตามแบบสัมภาษณ์ แต่มีข้อดีคือสามารถจัดหมวดหมู่ข้อมูลได้ง่ายและสะดวกในการวิเคราะห์ การสัมภาษณ์ด้วยวิธีนี้อาจกระทำในลักษณะรายบุคคลหรือกลุ่มย่อย ๆ ก็ได้ จึงเหมาะสำหรับการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยเชิงปริมาณมากกว่าการวิจัยเชิงคุณภาพ

2. การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Interview) เป็นการสัมภาษณ์ที่มีการวางแผนการสัมภาษณ์ไว้ก่อนล่วงหน้าอย่างเป็นขั้นตอน มีความเข้มงวดพอประมาณ และข้อคำถามในการสัมภาษณ์ มีประเด็นคำถามอย่างคร่าว ๆ และครอบคลุมแก่นสำคัญของเรื่อง โดยนักวิจัยจะกำหนดคำถามที่พอจะตัดสินใจได้ว่าควรถามอะไรบ้าง หรือใช้คำสำคัญ (Keyword) เป็นตัวชี้้นำการสัมภาษณ์ บางครั้งนิยมเรียกว่า “การสัมภาษณ์แบบชี้แนะ” (Guided Interview)

3. การสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง (NonStructured Interview หรือ Unstructured Interview) เป็นการสัมภาษณ์ที่ไม่ใช่แบบสัมภาษณ์ คือไม่จำเป็นต้องใช้คำถามเดียวกันหมดกับผู้ให้สัมภาษณ์ทุกคน แต่ผู้สัมภาษณ์ จะต้องใช้เทคนิคและความสามารถเฉพาะตัวเพื่อให้ได้มาซึ่งคำตอบจากผู้ให้สัมภาษณ์ ตามจุดมุ่งหมายที่ได้ตั้งไว้ การสัมภาษณ์ด้วยวิธีนี้อาจใช้วิธีให้ผู้ตอบแสดงความรู้สึกหรือความคิดเห็นอย่างอิสระ ผู้สัมภาษณ์มีหน้าที่รับฟังและคอยดึงหรือควบคุมการสนทนาให้เข้าสู่ประเด็นที่ต้องการ ผู้สัมภาษณ์ด้วยวิธีนี้จะต้องมีความชำนาญเป็นพิเศษอีกด้วย (มานพ คณะโต, 2550)

จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นได้ว่า การวัดเจตคติเป็นเรื่องที่จะทำการวัดโดยตรงได้ยาก เพราะเป็นเรื่องในลักษณะแนวโน้มของความรู้ความคิด ที่สร้างซับซ้อนแฝงอยู่ในตัวบุคคล การวัดเจตคติจึงจำเป็นต้องมีความชัดเจน เลือกรูปวิธีการและเครื่องมือที่ถูกต้องและเหมาะสม ทั้งนี้ผู้วิจัยเลือกรูปวิธีการวัด 3 วิธี คือ 1) การวัดจากแบบวัดเจตคติโดยเลือกใช้ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) เพราะเป็นที่นิยมกันโดยทั่วไป สร้างได้ง่ายและได้ผลมากพอสมควร 2) การสัมภาษณ์ ซึ่งผู้วิจัยเลือกใช้

การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Interview) เนื่องจากเป็นการสัมภาษณ์ที่มีการวางแผนการสัมภาษณ์ไว้ก่อนล่วงหน้าอย่างเป็นขั้นตอน มีความเข้มงวดพอประมาณ ไม่ยุ่งยากจนเกินไป และ 3) การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน เป็นการเก็บข้อมูลทางอ้อม ซึ่งจะสังเกตพฤติกรรมตลอดการเล่นบอร์ดเกม โดยการสร้างเครื่องมือที่ใช้วัดเจตคติทั้ง 3 อย่างที่เลือกใช้นี้จะต้องศึกษากระบวนการเป็นอย่างดี ซึ่งผู้วิจัยจะกล่าวถึงรายละเอียดในหัวข้อต่อไป

เมื่อพิจารณาแนวคิดเกี่ยวกับเจตคติที่กล่าวมาทั้งหมดจะเห็นได้ว่า การวัดเจตคติต้องวัดด้วยเครื่องมือวัดที่เหมาะสมเพื่อทำนายพฤติกรรมของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้ทั้งด้านบวกและด้านลบ เข้าใจสาเหตุและผล หาทางป้องกันการกระทำที่ไม่เหมาะสม และหาทางแก้ไขจากแรงผลักดันของเจตคติที่ไม่ดี โดยมีนักการศึกษาได้พัฒนาแบบวัดเจตคติเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในหลากหลายสายงานอาชีพ ดังที่ นุชจมาน แก้วระดี (2554) ได้ศึกษาและการพัฒนาแบบวัดเจตคติต่อความสูงอายุตามการรับรู้ของผู้สูงอายุ ซึ่งแบบวัดเจตคติที่พัฒนาขึ้นมีความตรงตามเนื้อหา (Content validity) ความเที่ยง (Reliability) และความตรงตามโครงสร้าง (Construct validity) สามารถใช้ประโยชน์ในการวัดเจตคติต่อความสูงอายุตามการรับรู้ของผู้สูงอายุในชุมชน และมีข้อเสนอแนะให้ทำการศึกษาวิจัยในพื้นที่เขตอื่น ๆ และผู้สูงอายุกลุ่มอื่น ๆ ต่อไป เพื่อสามารถนำผลการวิจัยที่ได้ไปอ้างอิงกับประชากรผู้สูงอายุได้กว้างขวางยิ่งขึ้น (นุชจมาน แก้วระดี, 2554) ส่วน อรุณศรี นิภานันท์ (2556) ได้พัฒนาแบบวัดเจตคติของครูต่อการสอนเด็กพิเศษตามทฤษฎีของพิชบายและไอเซน ซึ่งแบบวัดเจตคติที่พัฒนาขึ้นมีองค์ประกอบครบถ้วนตามหลักการ สามารถนำไปใช้วัดเจตคติต่อการสอนเด็กพิเศษได้ (อรุณศรี นิภานันท์, 2556) และ อัญชลี นพภากาศย์ (2543) ได้พัฒนาแบบวัดเจตคติต่อวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งแบบวัดเจตคติที่พัฒนาขึ้นแบบวัดเจตคติต่อวิทยาศาสตร์ที่มีเพียงองค์ประกอบเดียว ประกอบด้วยข้อความทางบวกและข้อความทางลบ โดยนำแบบวัดเจตคติต่อวิทยาศาสตร์ไปวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) และได้ค่าความเชื่อมั่นตามเกณฑ์ สามารถนำไปใช้วัดเจตคติผู้เรียนวิชาวิทยาศาสตร์ได้ (อัญชลี นพภากาศย์, 2543)

อย่างไรก็ตาม จากประเด็นที่ผู้วิจัยได้กล่าวมาทั้ง 3 ตอนข้างต้นนั้น จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยมีความสำคัญเป็นอย่างมาก ผู้สอนต้องกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ให้ชัดเจน มีการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่น่าสนใจและหลากหลาย อาจสอนโดยบูรณาการเนื้อหาควบคู่ไปกับความสนุกสนาน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ส่งผลทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้ ฝึกทักษะคิดวิเคราะห์และวิพากษ์ และมีแรงจูงใจในการเรียนวรรณคดีไทยมากขึ้น ซึ่งรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่น่าสนใจและเป็นเครื่องมือที่จะช่วยเสริมสร้างให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ นั่นคือ การสอนเชิงรุกหรือ Active Learning ที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดหรืออริอัน

และมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น ทั้งนี้ ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาเอกสารวิชาการและงานวิจัยต่าง ๆ เกี่ยวกับแนวคิดในการเรียนการสอนวรรณคดีไทย เกมและบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ และเจตคติ โดยผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะใช้เป็นองค์ความรู้ในการพัฒนาบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เพื่อช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยสูงขึ้นและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวรรณคดีไทยอีกด้วย



บทที่ 3

วิธีการวิจัย

การศึกษาเรื่อง “การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1” นี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและศึกษาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง และศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งการศึกษาในครั้งนี้เป็นการวิจัยในรูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ดังนั้น เพื่อให้การศึกษาวิจัยครั้งนี้สำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ผู้วิจัยจึงออกแบบวิธีดำเนินการวิจัยตามหัวข้อดังต่อไปนี้

3.1 รูปแบบการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีรูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการตามแนวคิดของ ศาสตราจารย์ ดร.ศิริชัย กาญจนวาสี (2559) โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เข้ามาประยุกต์ใช้ในขั้นตอนของการพัฒนาบอร์ดเกม ซึ่งผู้วิจัยแบ่งรูปแบบการวิจัยออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลเบื้องต้นเพื่อออกแบบบอร์ดเกมวรรณคดีไทย

- 1.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวรรณคดีไทยและการออกแบบบอร์ดเกม
- 1.2 วิเคราะห์สภาพการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยและวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อนำข้อมูลมากำหนดวัตถุประสงค์ของการวิจัยและเป็นแนวทางในการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อแก้ไขปัญหาในการเรียนวรรณคดีไทย
- 1.3 วิเคราะห์เนื้อหาและจัดหมวดหมู่เนื้อหาที่จะนำมาพัฒนาบอร์ดเกม สังเคราะห์องค์ความรู้ เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาใช้ออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมต้นแบบ โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ภายใต้คำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อ

ตอนที่ 2 การพัฒนาบอร์ดเกม

ผู้วิจัยออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมต้นแบบ (D1) โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นสำรวจและทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายให้ลึกซึ้ง (Empathize) ซึ่งกลุ่มเป้าหมายในครั้งนี้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยเก็บข้อมูลผ่านการสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียนในรายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน ขณะจัดการเรียนการสอนเรื่องวรรณคดีไทย และการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการหลังจากจบคาบเรียนแล้ว โดยใช้เทคนิคการฟังอย่างลึกซึ้ง (Deep Listening) เพื่อให้เข้าใจเป้าหมายและประเด็นที่ต้องการแก้ไข

ขั้นที่ 2 ขั้นระบุและกำหนดขอบเขตปัญหาให้ชัดเจน (Define) ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์และสังเกต จากนั้นระบุปัญหาที่แท้จริงที่ต้องการแก้ไขในบริบทการเรียนรู้อวรรณคดีไทย

ขั้นที่ 3 ขั้นตอนสร้างสรรค์แนวทางการแก้ปัญหา (Ideate) ผู้วิจัยใช้วิธีการระดมความคิดและคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อ ผสมผสานกับเครื่องมือหรือเอกสารทางวิชาการต่าง ๆ สร้างสรรค์แนวทางที่เป็นไปได้ทั้งหมด นำข้อมูลมาวิเคราะห์ จากนั้นจึงเลือกแนวคิดที่ดีที่สุดและสามารถนำมาทำเป็นต้นแบบได้จริง ภายใต้ทรัพยากรที่ผู้วิจัยสามารถจัดหาได้

ขั้นที่ 4 ขั้นพัฒนาต้นแบบ (Prototype) ผู้วิจัยพัฒนาต้นแบบจากแนวทางที่ร่างไว้ โดยรวบรวมข้อมูลและบันทึกเป็นตารางเปรียบเทียบความแตกต่างขององค์ประกอบเกมในแต่ละต้นแบบ จากนั้นนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อ (ชุดตรวจสอบคุณภาพ) เพื่อเสนอแนะข้อคิดเห็นเพื่อนำมาพัฒนาเกมต่อไป

ขั้นที่ 5 ขั้นทดสอบ (Test) ผู้วิจัยนำบอร์ดเกมต้นแบบที่ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อ (ชุดตรวจสอบคุณภาพ) ไปทดสอบกับกลุ่มทดลองอื่นซึ่งเป็นตัวแทนของกลุ่มตัวอย่าง (R1) จากนั้นนำจุดบกพร่องที่พบมาปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาบอร์ดเกมต้นแบบให้ดีขึ้น

หลังจากผู้วิจัยพัฒนาบอร์ดเกมต้นแบบให้ดีขึ้นแล้วจึงนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อ (ชุดประเมินคุณภาพ) ด้านละ 3 ท่าน ประเมินคุณภาพและความเหมาะสม ซึ่งหากมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจะต้องปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาบอร์ดเกมต้นแบบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญให้มีคุณภาพและความเหมาะสมก่อนจะนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างในสถานการณ์จริง (D2)

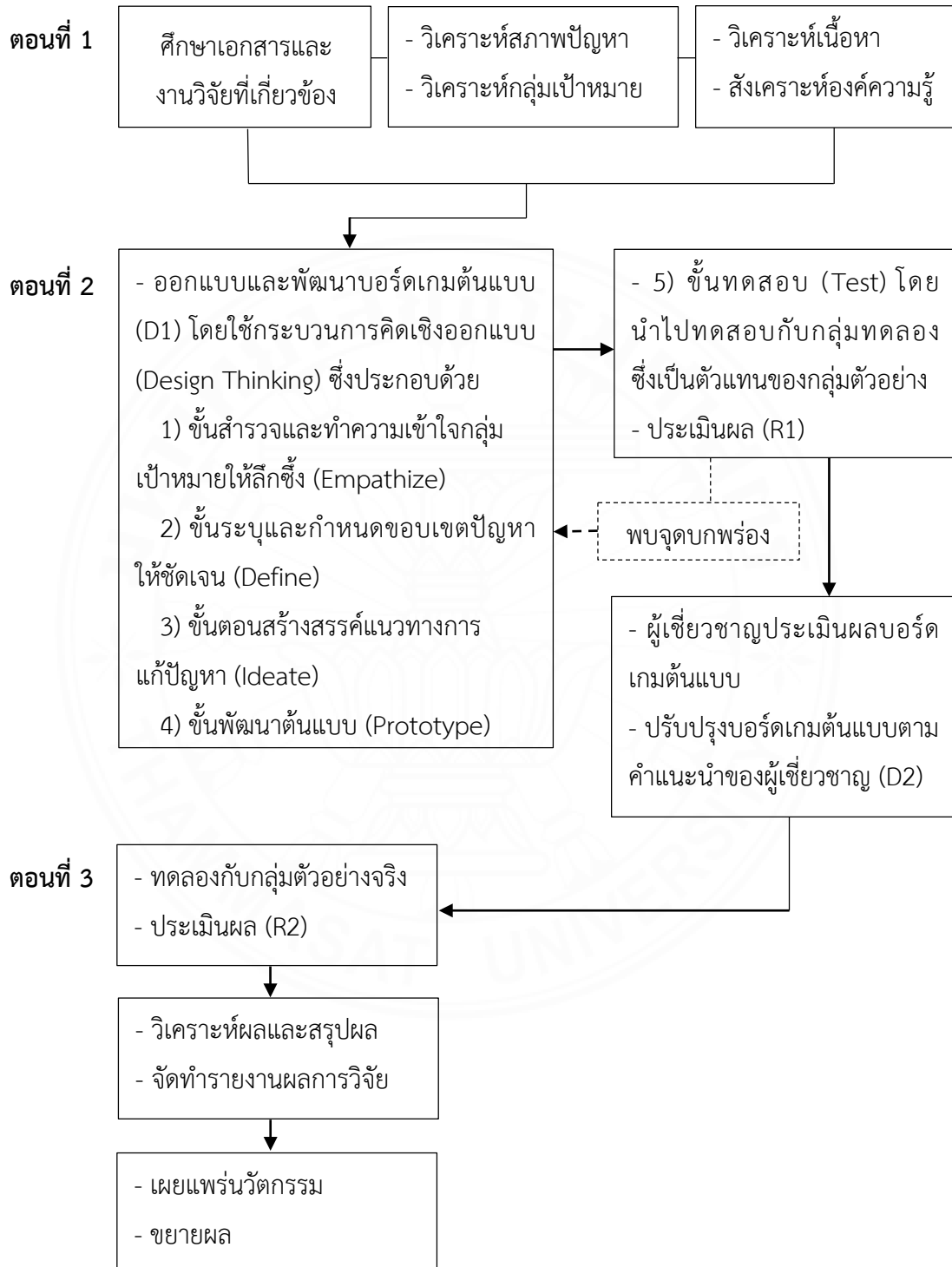
ตอนที่ 3 การเก็บข้อมูลประสิทธิผลของเกมในการสร้างผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทย

1. ทำหนังสือขอความร่วมมือถึงผู้อำนวยการโรงเรียนที่ให้ความร่วมมือเป็นกลุ่มตัวอย่าง เพื่อขออนุญาตเก็บข้อมูล ตลอดจนทำการนัดหมาย กำหนดวัน เวลา และจำนวนครั้งในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีหนังสือขออนุญาตแจ้งไปถึงผู้ปกครองของนักเรียนที่เป็นผู้เข้าร่วมวิจัยทุกคน

โดยการทำวิจัยนี้ผู้วิจัยจะเป็นผู้ขอคำยินยอมการเข้าร่วมงานวิจัยกับนักเรียนด้วยตัวเอง และจะอธิบาย กระบวนการให้ชัดเจนพร้อมทั้งนำเอกสารฉบับนี้ พร้อมทั้งหนังสือแสดงเจตนายินยอมเข้าร่วมงานวิจัย และชี้แจงรายละเอียดการวิจัยแก่นักเรียน ซึ่งนักเรียนจะมีสิทธิ์ที่จะตัดสินใจเข้าร่วมหรือไม่เข้าร่วมในงานวิจัยนี้ โดยการตัดสินใจจะไม่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2. ผู้วิจัยเตรียมความพร้อมแก่นักเรียนที่ตัดสินใจเข้าร่วมการวิจัย
3. ผู้วิจัยทดสอบความรู้เรื่อง นิราศภูเขาทอง ก่อนเล่นบอร์ดเกม (pre-test) กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้อรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง
4. ผู้วิจัยจัดเตรียมบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง สำหรับกลุ่มตัวอย่าง โดยผู้วิจัยจะใช้คาบว่างของนักเรียนหลังเลิกเรียนเพื่อเก็บข้อมูลการวิจัย ซึ่งจะทำให้การเก็บข้อมูลการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยก่อนการเล่นในแต่ละครั้งผู้วิจัยจะเป็นผู้อธิบายวิธีการเล่นให้นักเรียนฟังอย่างละเอียดตามคู่มือการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง (รายละเอียดของคู่มือการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง จะปรากฏในภาคผนวก ข หน้าที่ 173-187) การเล่นในแต่ละครั้งจะแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มละ 3-5 คน ซึ่งแต่ละกลุ่มจะประกอบไปด้วยผู้เล่นเก่ง กลาง และอ่อนคละกัน โดยนักเรียนแต่ละคนจะได้เล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง คนละ 3 ครั้ง (ไม่รวมคาบทำแบบทดสอบก่อนเล่นและหลังเล่นบอร์ดเกม)
5. ตลอดระยะเวลาการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ในแต่ละครั้ง ผู้ช่วยผู้วิจัยจะใช้แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนเพื่อเก็บข้อมูลการวิจัยทุกครั้ง เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์และสรุปผลการวิจัยต่อไป
6. เมื่อนักเรียนเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ครบจำนวน 3 ครั้ง แล้ว ผู้วิจัยทำการทดสอบหลังเล่นบอร์ดเกม (post-test) กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้อรรณคดีไทยเรื่อง นิราศภูเขาทอง และเก็บข้อมูลด้านเจตคติด้วยแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง
7. ผู้วิจัยคัดเลือกนักเรียนกลุ่มตัวอย่างมาสัมภาษณ์โดยใช้แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ซึ่งคัดเลือกตัวแทนจากนักเรียนที่ทำคะแนนสอบหลังเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง (post-test) โดยอยู่ในกลุ่มสูงสุด กลุ่มปานกลาง และกลุ่มต่ำสุด กลุ่มละ 3 คนมาสัมภาษณ์
8. นำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดมาวิเคราะห์เพื่อสรุปผล อภิปรายผล และจัดทำรายงานผลการวิจัย
9. เผยแพร่และขยายผลนวัตกรรม

โดยผู้วิจัยสามารถสรุปรูปแบบการวิจัยเป็นแผนภาพได้ดังนี้



ภาพที่ 3.1 รูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research & Development) ร่วมกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)

3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.2.1 ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 ในโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ จำนวน 37 โรงเรียน

3.2.2 กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนในระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 30 คน โดยผู้วิจัยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีประกาศรับสมัครอาสาสมัครในชั้นเรียนช่วงปลายเดือนมิถุนายน และกลุ่มตัวอย่างยินดีร่วมเล่นเกมในช่วงเดือนกรกฎาคม รวมจำนวน 3 ครั้ง ซึ่งผู้วิจัยใช้วิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบโควตา (Quota Sampling) โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็นกลุ่มเก่ง กลุ่มกลาง และกลุ่มอ่อน กลุ่มละ 10 คนเท่า ๆ กัน ซึ่งจำแนกกลุ่มตัวอย่างตามช่วงคะแนนผลการเรียนเฉลี่ยสะสมในรายวิชาภาษาไทยดังนี้

- ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม 3.51-4.00 หมายถึง นักเรียนกลุ่มเก่ง
- ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม 2.51-3.50 หมายถึง นักเรียนกลุ่มกลาง
- ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม 0.00-2.50 หมายถึง นักเรียนกลุ่มอ่อน

3.3 เครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้แบ่งเป็น 2 ระยะ ซึ่งระยะที่ 1 ประกอบด้วยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยจำนวนทั้งสิ้น 2 ชิ้น ได้แก่

- 1) แบบประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง
ด้านเนื้อหา
- 2) แบบประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง
ด้านสื่อ

และระยะที่ 2 ประกอบด้วยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยจำนวนทั้งสิ้น 5 ชิ้น ได้แก่

- 1) บอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง

- 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง
- 3) แบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง
- 4) แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง
- 5) แบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง

3.3.2 การสร้างและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.3.2.1 บอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง

ผู้วิจัยออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทองขึ้นเอง โดยศึกษาข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับการพัฒนาบอร์ดเกมและเนื้อหาวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทองจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เนื้อหา จัดหมวดหมู่เนื้อหา และสังเคราะห์องค์ความรู้ เพื่อนำมาออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมต้นแบบให้มืองค์ประกอบครบถ้วน ซึ่งใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ภายใต้คำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญทั้ง 2 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหาและด้านสื่อ ด้านละ 3 ท่าน โดยมีเงื่อนไขการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญดังนี้

- 1) มีประสบการณ์ในการทำงานด้านภาษาและวรรณคดีไทยหรือด้านสื่อ นวัตกรรมการศึกษาระยะเวลา 5 ปีขึ้นไป
- 2) มีผลงานวิชาการที่เกี่ยวกับวรรณคดีไทยหรือสื่อ นวัตกรรมการศึกษา จำนวน 2 ชิ้นขึ้นไป

3.3.2.2 แบบประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง (รายละเอียดของแบบประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ด้านเนื้อหาจะปรากฏในภาคผนวก ง หน้าที่ 163-165 และด้านสื่อจะปรากฏในภาคผนวก จ หน้าที่ 166-169)

ผู้วิจัยสร้างแบบประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง เพื่อตรวจสอบคุณภาพและความเหมาะสมของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศ

ภูเขาทอง ให้มีคุณภาพและความเหมาะสมทั้งด้านเนื้อหาและด้านสื่อก่อนนำไปทดลองใช้จริง โดยมีขั้นตอนดังนี้

1) สร้างแบบประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเองภายใต้คำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ซึ่งข้อคำถามในแบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาจะครอบคลุมเกี่ยวกับความถูกต้องและความเหมาะสมของเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ และการใช้ภาษา และข้อคำถามในแบบประเมินคุณภาพด้านสื่อจะครอบคลุมเกี่ยวกับรูปแบบเกม กลไกของเกม วัสดุและอุปกรณ์ การออกแบบกราฟิก ผู้วิจัยใช้วิธีการวัดโดยยึดหลักการแบบประเมินตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) ซึ่งมีลักษณะข้อคำถามแบบมาตราส่วนวัด 5 ระดับ ดังนี้

ระดับ	การแปลความหมาย
5	หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด
4	หมายถึง มีความเหมาะสมมาก
3	หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง
2	หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย
1	หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

โดยการแปลความหมายค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง แบ่งออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ระดับค่าเฉลี่ย	การแปลความหมาย
4.51-5.00	หมายถึง เกมมีความเหมาะสมมากที่สุด
3.51-4.50	หมายถึง เกมมีความเหมาะสมมาก
2.51-3.50	หมายถึง เกมมีความเหมาะสมปานกลาง
1.51-2.50	หมายถึง เกมมีความเหมาะสมน้อย
1.00-1.50	หมายถึง เกมมีความเหมาะสมน้อยที่สุด

2) นำแบบประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้วจำนวน 2 ชุด ไปให้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 2 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา และด้านสื่อ (ชุดตรวจสอบคุณภาพ) ด้านละ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์

(Item-Objective Congruence: IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญจะประเมินด้วยคะแนน 3 ระดับคือ 1 = สอดคล้อง 0 = ไม่แน่ใจ และ -1 = ไม่สอดคล้อง ซึ่งด้านเนื้อหาผลที่ได้มีค่าอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 จำนวน 15 ข้อ และด้านสื่อผลที่ได้มีค่าอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 จำนวน 18 ข้อ และมีข้อคำถามที่ต้องปรับปรุง จำนวน 2 ข้อ โดยมีเงื่อนไขการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญดังนี้

2.1) มีประสบการณ์ในการทำงานด้านภาษาและวรรณคดีไทยหรือด้านสื่อวัตกรรมการศึกษาระยะเวลา 5 ปีขึ้นไป

2.2) มีผลงานวิชาการที่เกี่ยวกับวรรณคดีไทยหรือสื่อวัตกรรมการศึกษา จำนวน 2 ชิ้นขึ้นไป

3) ปรับปรุงแบบประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้ได้แบบประเมินที่มีมาตรฐาน

4) นำแบบประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ที่ได้ปรับปรุงแก้ไขจนสมบูรณ์แล้วจำนวน 2 ชุด ไปให้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 2 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหาและด้านสื่อ (ชุดประเมินคุณภาพ) ด้านละ 3 ท่าน เป็นผู้ประเมินคุณภาพและความเหมาะสมของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ก่อนนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริง

3.3.2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง (รายละเอียดของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง จะปรากฏในภาคผนวก ก หน้า 150-158)

ผู้วิจัยสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการเล่นบอร์ดเกม ทั้งนี้ ผู้วิจัยศึกษาเฉพาะการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) เพียงด้านเดียวเท่านั้น โดยมีขั้นตอนดังนี้

1) วิเคราะห์จุดมุ่งหมายของหลักสูตรสถานศึกษา จุดมุ่งหมายรายวิชา วิเคราะห์เนื้อหา และกำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ต้องการวัดของแต่ละเนื้อหาย่อย โดยผู้วิจัยศึกษาเนื้อหาวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากหนังสือเรียนวรรณคดีวิจักษ์ ม.1 ของกระทรวงศึกษาธิการ

2) สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยผู้วิจัยสร้างขึ้นเองภายใต้คำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ซึ่งอ้างอิงเนื้อหาจากหนังสือวรรณคดีวิจักษ์ ม.1 ของกระทรวงศึกษาธิการ ใช้เวลาทำแบบทดสอบรวมทั้งสิ้น

50 นาที โดยใช้ข้อคำถามเป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ซึ่งแบ่งข้อคำถามออกเป็น 3 ด้านดังนี้

- | | |
|---------------------------|--------------|
| 2.1) ด้านเนื้อหา | จำนวน 10 ข้อ |
| 2.2) ด้านวรรณศิลป์ | จำนวน 10 ข้อ |
| 2.3) ด้านสังคมและวัฒนธรรม | จำนวน 10 ข้อ |

โดยเกณฑ์การประเมินต้องได้ร้อยละ 50 ขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์

3) นำแบบทดสอบที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์ (Item-Objective Congruence: IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญจะประเมินด้วยคะแนน 3 ระดับคือ 1 = สอดคล้อง 0 = ไม่แน่ใจ และ -1 = ไม่สอดคล้อง ซึ่งผลที่ได้มีค่าอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 จำนวน 30 ข้อ โดยมีเงื่อนไขการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญดังนี้

- 3.1) มีประสบการณ์ในการทำงานด้านภาษาและวรรณคดี

ไทยระยะเวลา 5 ปีขึ้นไป

- 3.2) มีผลงานวิชาการเกี่ยวกับภาษาและวรรณคดีไทย

จำนวน 2 ชิ้นขึ้นไป

4) ปรับปรุงแบบทดสอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้ได้แบบทดสอบที่มีมาตรฐาน

5) นำแบบทดสอบที่ผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน ซึ่งแก้ไขเสร็จแล้วไปทดลองใช้ (try out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มอื่นที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย จำนวน 30 คน

6) นำผลคะแนนจากแบบทดสอบมาคำนวณหาค่าระดับความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) แล้วคัดเลือกเฉพาะแบบทดสอบข้อที่มีค่าที่อยู่ในระดับที่เหมาะสม จำนวน 30 ข้อเท่านั้นไปใช้ โดยค่าความยากง่าย (p) ที่เหมาะสมจะอยู่ระหว่าง 0.2-0.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) ที่เหมาะสมจะอยู่ระหว่าง 0.2-1.00 ซึ่งเป็นค่าที่แสดงว่าสามารถนำข้อสอบไปใช้ได้

7) นำแบบทดสอบมาคำนวณหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยผู้วิจัยเลือกใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ ริชาดสัน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ ผลที่ได้มีค่าเท่ากับ 0.832 ซึ่งเป็นค่าที่แสดงว่าสามารถนำแบบทดสอบไปใช้ได้

8) นำแบบทดสอบที่แก้ไขสมบูรณ์แล้วไปใช้กับกลุ่มทดลองจริง โดยแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนที่สร้างขึ้นจะมีลักษณะคล้ายคลึงกัน แต่แบบทดสอบหลังเรียนจะสลับข้อและข้อความให้ต่างจากแบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อป้องกันการจำข้อสอบ

3.2.2.4 แบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง (รายละเอียดของแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง จะปรากฏในภาคผนวก ข หน้า 159-160)

ผู้วิจัยสร้างแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง เพื่อศึกษาเจตคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการเล่นบอร์ดเกม โดยมีขั้นตอนดังนี้

1) ศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อทำความเข้าใจตัวแปรที่ต้องการวัด วิเคราะห์เนื้อหา โครงสร้างของตัวแปร เพื่อทราบว่าจะวัดด้านใดบ้าง โดยแยกเป็นองค์ประกอบ 3 ด้าน ได้แก่

1.1 ด้านความรู้ความเข้าใจ (Cognitive Component)

1.2 ด้านความรู้สึกและอารมณ์ (Affective Component)

1.3 ด้านพฤติกรรม (Behavioral Component)

2) ผู้วิจัยสร้างข้อคำถามโดยการเขียนข้อความแสดงเจตคติที่มีต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเองภายใต้คำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ซึ่งข้อคำถามในแบบวัดเจตคติจะครอบคลุมองค์ประกอบทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านความรู้ความเข้าใจ (Cognitive Component) 2) ด้านความรู้สึกและอารมณ์ (Affective Component) และ 3) ด้านพฤติกรรม (Behavioral Component) ผู้วิจัยกำหนดให้มีข้อคำถามจำนวนด้านละ 5 ข้อ รวมจำนวนข้อคำถามทั้งสิ้น 15 ข้อ และใช้วิธีการวัดโดยยึดหลักการแบบประเมินตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) ซึ่งมีลักษณะข้อคำถามแบบมาตราส่วนวัด 5 ระดับ ดังนี้

ระดับความคิดเห็น		การแปลความหมาย
5	หมายถึง	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
4	หมายถึง	เห็นด้วย
3	หมายถึง	ไม่แน่ใจ
2	หมายถึง	ไม่เห็นด้วย
1	หมายถึง	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

โดยการแปลความหมายค่าเฉลี่ยคะแนนจากแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง แบ่งออกเป็น 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545) ดังนี้

ระดับค่าเฉลี่ย		การแปลความหมาย
4.51-5.00	หมายถึง	เจตคติที่มีต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทองอยู่ในระดับมากที่สุด
3.51-4.50	หมายถึง	เจตคติที่มีต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทองอยู่ในระดับมาก
2.51-3.50	หมายถึง	เจตคติที่มีต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทองอยู่ในระดับปานกลาง
1.51-2.50	หมายถึง	เจตคติที่มีต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทองอยู่ในระดับน้อย
1.00-1.50	หมายถึง	เจตคติที่มีต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทองอยู่ในระดับน้อยที่สุด

3) นำแบบวัดเจตคติที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาหรือด้านภาษาและวรรณคดีไทย จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์ (Item-Objective Congruence: IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญจะประเมินด้วยคะแนน 3 ระดับคือ 1 = สอดคล้อง 0 = ไม่แน่ใจ และ -1 = ไม่สอดคล้อง ซึ่งผลที่ได้มีค่าอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 จำนวน 14 ข้อ และมีข้อคำถามที่ต้องปรับปรุง จำนวน 1 ข้อ โดยมีเงื่อนไขการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญดังนี้

3.1) มีประสบการณ์ในการทำงานด้านจิตวิทยาหรือด้านภาษาและวรรณคดีไทยระยะเวลา 5 ปีขึ้นไป

3.2) มีผลงานวิชาการเกี่ยวกับด้านจิตวิทยาหรือด้านภาษาและวรรณคดีไทย จำนวน 2 ชิ้นขึ้นไป

4) ปรับปรุงแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้ได้แบบวัดเจตคติที่มีมาตรฐาน

5) นำแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ที่สร้างเสร็จสมบูรณ์ไปใช้กับกลุ่มทดลองจริง

3.2.2.5 แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง (รายละเอียดของแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง จะปรากฏในภาคผนวก ค หน้า 161-162)

ผู้วิจัยสร้างแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยมีขั้นตอนดังนี้

1) ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้วรรณคดีไทยและการเล่นเกม เพื่อพัฒนาร่างแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็น

2) สร้างแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเองภายใต้คำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ซึ่งเป็นกรอบคำถามในการสัมภาษณ์เกี่ยวกับการเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ในลักษณะปลายเปิด เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกให้กลุ่มผู้ให้ข้อมูลได้แสดงความคิดเห็นและทัศนคติ โดยไม่มีการจำกัดความคิดเห็นใด ๆ

3) สังเคราะห์ประเด็นสำหรับการสัมภาษณ์ แนวคำถามที่ใช้เป็นการสัมภาษณ์มีขอบเขต ดังนี้

3.1 ความคิดเห็นและความรู้สึกก่อนเล่นเกม

3.2 ความคิดเห็นและความรู้สึกขณะเล่นเกม

3.3 ความคิดเห็นและความรู้สึกหลังเล่นเกม

3.4 ความคิดเห็นและประสบการณ์ในการเล่นบอร์ดเกม

- ประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมบอร์ดเกม

- ข้อดีหรือคุณค่าที่ได้รับจากการเล่นเกม

- ปัญหาและอุปสรรคในการเล่นบอร์ดเกม

4) สร้างกรอบคำถามให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ซึ่งผู้วิจัยสร้างกรอบคำถามในแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทองได้ดังนี้

4.1 ความรู้สึกของนักเรียนก่อนเล่น ขณะเล่น และหลัง
เล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง

4.2 สิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้จากการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดี
ไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง

4.3 นักเรียนคิดว่าบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศ
ภูเขาทอง มีข้อดีหรือคุณค่า

4.4 นักเรียนคิดว่าบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศ
ภูเขาทอง มีสิ่งที่จะต้องปรับปรุงแก้ไข

5) นำแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเล่นบอร์ด
เกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง สร้างเสร็จแล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
ตรวจสอบความถูกต้อง และปรับปรุงตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อให้ได้แบบ
สัมภาษณ์ที่มีมาตรฐาน

6) นำแบบสัมภาษณ์ที่สร้างเสร็จสมบูรณ์ไปใช้กับกลุ่มทดลองจริง

3.2.6 แบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย
เรื่อง นิราศภูเขาทอง (รายละเอียดของแบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการเล่นบอร์ดเกม
วรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง จะปรากฏในภาคผนวก ฉ หน้าที่ 170-172)

ผู้วิจัยสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการเล่นบอร์ดเกม
วรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง เพื่อศึกษาพฤติกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเล่น
ระหว่างเล่น และหลังเล่นบอร์ดเกม โดยมีขั้นตอนดังนี้

1) ศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อทำความเข้าใจตัวแปร
ที่ต้องการสังเกต วิเคราะห์เนื้อหา เพื่อทราบว่าจะสังเกตพฤติกรรมด้านใดและช่วงเวลาใดบ้าง

2) สร้างแบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการเล่นบอร์ดเกม
วรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเองภายใต้คำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษา
วิทยานิพนธ์ โดยเขียนข้อความลักษณะพฤติกรรมของนักเรียนในการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย
ซึ่งแบ่งข้อคำถามตามช่วงเวลาในการเล่นออกเป็น 3 ช่วง แต่ละช่วงจะมีจำนวนข้อคำถามใกล้เคียงกัน
รวมจำนวนทั้งสิ้น 6 ข้อ ดังนี้

2.1 ก่อนการเล่น จำนวน 2 ข้อ ได้แก่ 1) พฤติกรรมของ
นักเรียนก่อนเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง และ 2) คำถามของนักเรียน

2.2 ขณะเล่น จำนวน 2 ข้อ ได้แก่ 1) พฤติกรรมของนักเรียนในขณะที่เล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง และ 2) คำถามของนักเรียน

2.3 หลังการเล่น จำนวน 2 ข้อ ได้แก่ 1) พฤติกรรมของนักเรียนหลังเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง และ 2) คำถามของนักเรียน

3) นำแบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนที่สร้างเสร็จแล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และปรับปรุงตามคำแนะนำ

4) นำแบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และปรับปรุงตามคำแนะนำ

5) นำแบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนที่สร้างเสร็จสมบูรณ์ไปใช้กับกลุ่มทดลองจริง

3.4 วิธีดำเนินการและการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยออกแบบวิธีดำเนินการและการเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ระยะดังนี้

ระยะที่ 1 การพัฒนาบอร์ดเกม ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นสำรวจและทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายให้ลึกซึ้ง (Empathize) ผู้วิจัยทำความเข้าใจกลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียนในรายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน ตลอดปีการศึกษา 2563 ขณะจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย และสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการหลังจากจบคาบเรียนแล้ว โดยการใช้เทคนิคการฟังอย่างลึกซึ้ง (Deep Listening) เพื่อให้เข้าใจเป้าหมายและประเด็นที่ต้องการแก้ไข ตัวอย่างคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์ ได้แก่

- นักเรียนรู้สึกอย่างไรในการเรียนวรรณคดีไทย
- นักเรียนมีอุปสรรคหรือปัญหาในการเรียนวรรณคดีไทยหรือไม่ อย่างไร

หรือไม่ อย่างไร

- นักเรียนแก้ไขปัญหานั้นอย่างไร
- นักเรียนคิดว่าแนวทางในการเรียนการสอนวรรณคดี

ไทยในปัจจุบันควรเป็นอย่างไร

ขั้นที่ 2 ขั้นระบุและกำหนดขอบเขตปัญหาให้ชัดเจน (Define) ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์และสังเกต จากนั้นระบุปัญหาที่แท้จริงที่ต้องการแก้ไขในบริบทการเรียนรู้วรรณคดีไทย ซึ่งผลจากการสัมภาษณ์ในขั้นที่ 1 สรุปผลได้ว่า นักเรียนรู้สึกง่วงนอนและเบื่อหน่ายในการเรียนวรรณคดีไทย โดยเฉพาะการเรียนในช่วงเวลาบ่ายและช่วงที่ครูบรรยายเป็นเวลานาน ส่งผลให้เรียนไม่เข้าใจในเนื้อหาบางประเด็น ซึ่งต้องกลับไปทบทวนตำราใหม่อีกครั้ง และนักเรียนต้องการให้ครูจัดการเรียนการสอนให้น่าสนใจและสนุกมากยิ่งขึ้น

ขั้นที่ 3 ขั้นสร้างสรรค์แนวทางการแก้ปัญหา (Ideate) ผู้วิจัยใช้วิธีการระดมความคิดจากตำราและเอกสารทางวิชาการต่าง ๆ คิดให้ได้แนวทางให้มากที่สุด นำข้อมูลมาวิเคราะห์ จากนั้นจึงเลือกแนวคิดที่ดีที่สุดและสามารถนำมาทำเป็นต้นแบบได้จริง ภายใต้ทรัพยากรที่ผู้วิจัยสามารถจัดหาได้ ซึ่งในขั้นนี้เป็นขั้นที่ดำเนินการซ้ำหลายครั้งและเป็นขั้นที่ทำงานกันระหว่างขั้นสร้างสรรค์แนวทางการแก้ปัญหา (Ideate) ขั้นพัฒนาต้นแบบ (Prototype) และขั้นทดสอบ (Test)

ขั้นที่ 4 ขั้นพัฒนาต้นแบบ (Prototype) ผู้วิจัยพัฒนาต้นแบบจากแนวทางที่ร่างไว้ซึ่งมีทั้งหมด 2 ฉบับ โดยผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลและบันทึกเป็นตารางเปรียบเทียบความแตกต่างขององค์ประกอบที่สำคัญของบอร์ดเกมแต่ละต้นแบบ ภายใต้คำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อ

ขั้นที่ 5 ขั้นทดสอบ (Test) ผู้วิจัยนำบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ที่สร้างขึ้นไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างอื่นจำนวน 4 คน โดยบันทึกข้อมูลและจุดบกพร่องที่พบ ซึ่งหากมีจุดบกพร่องเกิดขึ้นผู้วิจัยจะนำกลับไปดำเนินการใหม่ในขั้นสร้างสรรค์แนวทางการแก้ปัญหา (Ideate) ปรับปรุงแก้ไขจนกว่าจะไม่พบจุดบกพร่องที่สำคัญ จากนั้นเมื่อผู้วิจัยได้บอร์ดเกมต้นแบบฉบับสมบูรณ์แล้วจึงนำไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบและให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อประเมินคุณภาพและความเหมาะสม เพื่อให้ได้บอร์ดเกมที่มีมาตรฐานก่อนนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริง

ระยะที่ 2 การนำบอร์ดเกมไปใช้ ซึ่งสืบเนื่องจากเกิดสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) อย่างรุนแรง จึงทำให้ผู้วิจัยไม่สามารถจัดกิจกรรมเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ได้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ทั้งนี้ ผู้วิจัยจึงจัดกิจกรรมการเล่นบอร์ดเกมในรูปแบบออนไลน์ผ่านโปรแกรม ZOOM และ Google meet ซึ่งมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมดังนี้

1) ทำหนังสือขอความร่วมมือถึงผู้อำนวยการโรงเรียนที่ให้ความร่วมมือเป็นกลุ่มตัวอย่าง เพื่อขออนุญาตเก็บข้อมูลในระหว่างวันที่ 11-17 กรกฎาคม 2564 โดยเก็บรวบรวม

ข้อมูลรวมจำนวนทั้งสิ้น 3 ครั้ง (ไม่รวมกิจกรรมทำแบบทดสอบก่อนเรียน) ซึ่งผู้วิจัยทำหนังสือขออนุญาตแจ้งไปถึงผู้ปกครองของนักเรียนที่เป็นผู้เข้าร่วมวิจัยทุกคน โดยการทำวิจัยนี้ผู้วิจัยจะเป็นผู้ขอคำยินยอมการเข้าร่วมงานวิจัยกับนักเรียนด้วยตัวเอง และจะอธิบายกระบวนการให้ชัดเจนพร้อมทั้งนำเอกสารฉบับนี้ พร้อมทั้งหนังสือแสดงเจตนายินยอมเข้าร่วมงานวิจัย และชี้แจงรายละเอียดการวิจัยแก่นักเรียน ซึ่งนักเรียนจะมีสิทธิ์ที่จะตัดสินใจเข้าร่วมหรือไม่เข้าร่วมในงานวิจัยนี้ โดยไม่มีผลต่อการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาไทย

2) ผู้วิจัยเตรียมความพร้อมร่วมกับนักเรียนที่ตัดสินใจเข้าร่วมการวิจัย ซึ่งการดำเนินกิจกรรมเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ผู้วิจัยจะดำเนินกิจกรรมหลังจากที่นักเรียนทุกคนเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ในชั้นเรียนเสร็จสิ้นไปแล้วเป็นระยะเวลา มากกว่า 30 วัน เพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของผู้วิจัยที่ต้องการใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อในการทบทวนบทเรียน ซึ่งในช่วงนี้ผู้วิจัยจะให้นักเรียนศึกษาคู่มือประกอบการเล่นบอร์ดเกมด้วยตนเองก่อน

3) ผู้วิจัยทดสอบก่อนเล่น (pre-test) กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างในรูปแบบออนไลน์โดยใช้โปรแกรม Google form ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง จำนวน 30 ข้อ รวมเวลาในการทำแบบทดสอบทั้งสิ้น 50 นาที

4) ผู้วิจัยจัดเตรียมบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง สำหรับกลุ่มตัวอย่าง โดยผู้วิจัยจะใช้คาบว่างของนักเรียนหลังเลิกเรียนเพื่อเก็บข้อมูลการวิจัย ซึ่งจะทำให้การเก็บข้อมูลผ่านการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ในรูปแบบออนไลน์ผ่านโปรแกรม ZOOM และ Google meet โดยก่อนการเล่นในแต่ละครั้งผู้วิจัยจะเป็นผู้อธิบายวิธีการเล่นให้นักเรียนฟังอย่างละเอียด ซึ่งผู้วิจัยแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ได้แก่ กลุ่ม A B C D E และ F เพื่อนัดหมายให้นักเรียนทุกคนได้เล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทองคนละ 3 ครั้งตามที่กำหนด โดยนักเรียนสามารถสลับกลุ่มเล่นได้แต่ภายในกลุ่มจะต้องประกอบไปด้วยนักเรียนกลุ่มเก่ง กลุ่มกลาง และกลุ่มอ่อนคละกัน ซึ่งการดำเนินกิจกรรมมีรายละเอียดดังตารางที่ 3.1

ตารางที่ 3.1

การดำเนินการจัดกิจกรรมเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง

วัน/เดือน/ปี	กลุ่ม	รายละเอียดกิจกรรม	เวลา (นาที)
11 กรกฎาคม 2564	A-F	ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง นิราศภูเขาทอง (ก่อนเล่น)	50
12 กรกฎาคม 2564	A	เล่นบอร์ดเกม ครั้งที่ 1	60
12 กรกฎาคม 2564	B	เล่นบอร์ดเกม ครั้งที่ 1	60

ตารางที่ 3.1

การดำเนินการจัดกิจกรรมเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง (ต่อ)

วัน/เดือน/ปี	กลุ่ม	รายละเอียดกิจกรรม	เวลา (นาที)
12 กรกฎาคม 2564	C	เล่นบอร์ดเกม ครั้งที่ 1	60
13 กรกฎาคม 2564	D	เล่นบอร์ดเกม ครั้งที่ 1	60
13 กรกฎาคม 2564	E	เล่นบอร์ดเกม ครั้งที่ 1	60
13 กรกฎาคม 2564	F	เล่นบอร์ดเกม ครั้งที่ 1	60
14 กรกฎาคม 2564	A	เล่นบอร์ดเกม ครั้งที่ 2	60
14 กรกฎาคม 2564	B	เล่นบอร์ดเกม ครั้งที่ 2	60
14 กรกฎาคม 2564	C	เล่นบอร์ดเกม ครั้งที่ 2	60
15 กรกฎาคม 2564	D	เล่นบอร์ดเกม ครั้งที่ 2	60
15 กรกฎาคม 2564	E	เล่นบอร์ดเกม ครั้งที่ 2	60
15 กรกฎาคม 2564	F	เล่นบอร์ดเกม ครั้งที่ 2	60
16 กรกฎาคม 2564	A	เล่นบอร์ดเกม ครั้งที่ 3	60
		ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง นิราศภูเขาทอง (หลังเล่น)	50
		ทำแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นบอร์ดเกม	20
16 กรกฎาคม 2564	B	เล่นบอร์ดเกม ครั้งที่ 3	60
		ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง นิราศภูเขาทอง (หลังเล่น)	50
		ทำแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นบอร์ดเกม	20
16 กรกฎาคม 2564	C	เล่นบอร์ดเกม ครั้งที่ 3	60
		ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง นิราศภูเขาทอง (หลังเล่น)	50
		ทำแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นบอร์ดเกม	20
17 กรกฎาคม 2564	D	เล่นบอร์ดเกม ครั้งที่ 3	60
		ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง นิราศภูเขาทอง (หลังเล่น)	50
		ทำแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นบอร์ดเกม	20

ตารางที่ 3.1

การดำเนินการจัดกิจกรรมเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง (ต่อ)

วัน/เดือน/ปี	กลุ่ม	รายละเอียดกิจกรรม	เวลา (นาที)
17 กรกฎาคม 2564	E	เล่นบอร์ดเกม ครั้งที่ 3	60
		ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง นิราศภูเขาทอง (หลังเล่น)	50
		ทำแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นบอร์ดเกม	20
17 กรกฎาคม 2564	F	เล่นบอร์ดเกม ครั้งที่ 3	60
		ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง นิราศภูเขาทอง (หลังเล่น)	50
		ทำแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นบอร์ดเกม	20

5) ในระหว่างการเล่นผู้วิจัยใช้กล้องถ่ายรูปบอร์ดเกมจริงแสดงให้ผู้เล่นทุกคนเห็นและจะเป็นผู้เดินหมากให้กับผู้เล่น รวมทั้งจะช่วยจำการ์ดและแสดงการ์ดให้ผู้เล่นดูผ่านหน้าจอ

6) ตลอดระยะเวลาการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ในแต่ละครั้ง ผู้ช่วยผู้วิจัยจะใช้แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนเพื่อเก็บข้อมูลการวิจัยทุกครั้ง และจะนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และสรุปผลการวิจัยต่อไป

7) เมื่อนักเรียนเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ครบจำนวน 3 ครั้ง ผู้วิจัยทำการทดสอบหลังเล่น (post-test) กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง รวมเวลาในการทำแบบทดสอบทั้งสิ้น 50 นาที และเก็บข้อมูลด้านเจตคติด้วยแบบวัดเจตคติต่อการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง รวมเวลาในการทำแบบวัดเจตคติทั้งสิ้น 20 นาที

8) ผู้วิจัยคัดเลือกตัวแทนนักเรียนกลุ่มตัวอย่างมาสัมภาษณ์โดยใช้แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ซึ่งคัดเลือกจากนักเรียนที่ทำคะแนนสอบหลังเล่น (post-test) ที่อยู่ในกลุ่มสูงสุด กลุ่มปานกลาง และกลุ่มต่ำสุด กลุ่มละ 3 คน เพื่อเป็นตัวแทนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ

1.1 คำนวณหาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินคุณภาพบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง เพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 1 และวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบวัดเจตคติต่อการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง เพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 3

1.2 ทดสอบค่า t-test แบบ Dependent เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเล่นและหลังเล่น เพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 2

ส่วนที่ 2 เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

2.1 วิเคราะห์จากแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยการสังเกต การสะท้อนคิดจากการเล่นบอร์ดเกม และการสัมภาษณ์ของผู้เข้าร่วมการวิจัย วิเคราะห์ข้อมูลอย่างถี่ถ้วนเพื่อสรุป ติความ และแปลความข้อมูล ซึ่งผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้เทคนิคการวิเคราะห์แก่นสาระ (Thematic analysis) จากสิ่งที่ได้จากการสัมภาษณ์ เป็นเครื่องมือในการสังเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้คุณภาพ ซึ่งมี 6 ขั้นตอนคือ (1) การทำความเข้าใจกับข้อมูล (2) การทำให้เกิดข้อมูลเบื้องต้น (3) การค้นหาแก่นสาระ (4) การตรวจสอบซ้ำแก่นสาระ (5) การระบุและตั้งชื่อแก่นสาระ (6) การจัดทำรายงาน (Braun & Clarke, 2006) เพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 1 และ 3

2.2 วิเคราะห์จากแบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนก่อนการเล่น ขณะเล่น และหลังการเล่น ซึ่งวิเคราะห์ข้อมูลอย่างถี่ถ้วนเพื่อสรุป ติความ และแปลความข้อมูล เพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 1 และ 3

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและศึกษาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ก่อนและหลังการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย และศึกษาเจตคติที่มีต่อการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ซึ่งการวิจัยครั้งนี้เป็นแบบวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ผ่านกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) โดยอาศัยข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยแบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 การออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง

1.1 ผลการออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง

1.2 ผลการประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ทั้งด้านเนื้อหาและด้านสื่อ เพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 1 และทดสอบสมมติฐานข้อที่ 1

ตอนที่ 2 การตรวจสอบประสิทธิภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ซึ่งผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลจาก

2.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับกลุ่มตัวอย่าง

2.2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนเล่นและหลังเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 1 และข้อที่ 2 และทดสอบสมมติฐานข้อที่ 2

2.3 ผลการประเมินจากแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 1 และข้อที่ 3 และทดสอบสมมติฐานข้อที่ 3

2.4 ผลการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง เพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 1 และข้อที่ 3

2.5 ผลการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนในการเล่นบอร์ดเกม
วรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง เพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 1 และข้อที่ 3

สัญลักษณ์ที่ใช้แทนค่าสถิติ

ผู้วิจัยใช้สัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูลและแปลความหมายของผลการวิเคราะห์
ข้อมูล ดังนี้

N	หมายถึง	จำนวนผู้ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน/ แบบวัดเจตคติ
Mean	หมายถึง	ค่าเฉลี่ยเลขคณิต
S.D.	หมายถึง	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
p	หมายถึง	ระดับนัยสำคัญทางสถิติ
t	หมายถึง	การทดสอบค่าที่
df	หมายถึง	ชั้นแห่งความเป็นอิสระ

4.1 การออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง

4.1.1 ผลการออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง

ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ซึ่งสามารถอธิบายแนวทางการออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมต้นแบบได้ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นสำรวจและทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายให้ลึกซึ้ง (Empathize) ผู้วิจัยทำความเข้าใจกลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง ม.1/3 1/5 1/7 1/9 และ 1/11 จำนวน 212 คน โดยการสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียนขณะจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยในรายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน ตลอดปีการศึกษา 2563 และสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการหลังจากจบคาบเรียนแล้ว โดยการใช้เทคนิคการฟังอย่างลึกซึ้ง (Deep Listening) เพื่อให้เข้าใจเป้าหมายและประเด็นที่ต้องการแก้ไข ตัวอย่างคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์ ได้แก่

- นักเรียนรู้สึกอย่างไรในการเรียนวรรณคดีไทย
- นักเรียนมีอุปสรรคหรือปัญหาในการเรียนวรรณคดีไทยหรือไม่อย่างไร
- นักเรียนแก้ไขปัญหานั้นอย่างไร
- นักเรียนคิดว่าแนวทางในการเรียนการสอนวรรณคดีไทยในปัจจุบันควรเป็นอย่างไร

ขั้นที่ 2 ขั้นระบุและกำหนดขอบเขตปัญหาให้ชัดเจน (Define) ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์และสังเกต จากนั้นระบุปัญหาที่แท้จริงที่ต้องการแก้ไขในบริบทการเรียนวรรณคดีไทย ซึ่งผลจากการสัมภาษณ์ในขั้นที่ 1 สรุปเป็นประเด็นได้ 2 ประเด็นหลัก ได้แก่ 1) รูปแบบการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย และ 2) ตัวนักเรียนเอง ดังข้อความที่สะท้อน “รู้สึกง่วงนอนและเบื่อหน่ายในการเรียนวรรณคดีไทย โดยเฉพาะการเรียนในช่วงเวลาบ่ายและช่วงที่ครูบรรยายเป็นเวลานาน ส่งผลให้เรียนไม่เข้าใจในเนื้อหาบางประเด็น ซึ่งต้องกลับไปทบทวนตำราใหม่อีกครั้ง และต้องการให้ครูจัดการเรียนการสอนให้น่าสนใจและสนุกมากยิ่งขึ้น” (นักเรียน อ, สัมภาษณ์, 12 กรกฎาคม 2563)

ขั้นที่ 3 ขั้นสร้างสรรค์แนวทางการแก้ปัญหา (Ideate) ผู้วิจัยใช้วิธีการระดมความคิดจากตำราและเอกสารทางวิชาการต่าง ๆ คิดให้ได้แนวทางให้มากที่สุด นำข้อมูลมาวิเคราะห์ จากนั้นจึงเลือกแนวคิดที่ดีที่สุดและสามารถนำมาทำเป็นต้นแบบได้จริง ภายใต้ทรัพยากรที่ผู้วิจัยสามารถจัดหาได้ ซึ่งในขั้นนี้เป็นขั้นที่ดำเนินการซ้ำหลายครั้งและเป็นขั้นที่ทำร่วมกันระหว่างขั้นสร้างสรรค์แนวทางการแก้ปัญหา (Ideate) ขั้นพัฒนาต้นแบบ (Prototype) และขั้นทดสอบ (Test)

ขั้นที่ 4 ขั้นพัฒนาต้นแบบ (Prototype) ผู้วิจัยพัฒนาต้นแบบจากแนวทางที่ร่างไว้ซึ่งมีทั้งหมด 2 ฉบับ โดยผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลและบันทึกเป็นตารางเปรียบเทียบความแตกต่างขององค์ประกอบที่สำคัญของบอร์ดเกมแต่ละต้นแบบ ภายใต้คำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อ (ชุดตรวจสอบคุณภาพ) ทั้งนี้ ผู้วิจัยสามารถพัฒนาต้นแบบของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ได้ดังนี้

1) ชื่อเกม

นิราศภูเขาทอง THE ADVENTURE

2) ประเภทของเกม

บอร์ดเกมนิราศภูเขาทอง THE ADVENTURE นี้เป็นแบบเกมครอบครัว (Family game) ร่วมกับเกมคำถาม (Quiz game) ซึ่งสามารถเล่นได้ 3-5 คน

ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนั้นคือ 30-60 นาที เหมาะสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หรือผู้ที่สนใจ ทุกเพศ ทุกวัย เพื่อใช้ทบทวนเนื้อหาในบทเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง

3) แนวและรูปแบบของเกม

รูปแบบของบอร์ดเกมนิราศภูเขาทอง THE ADVENTURE เป็นแบบผจญภัย ซึ่งในระหว่างการเล่นเกมนักเล่นเกมผู้เล่นจะต้องทำภารกิจต่าง ๆ ตลอดการเดินทาง ได้แก่ สะสมการ์ด ต่อรองแลกเปลี่ยน คติวิพากษ์คุณค่าจากคำถาม และตัดสินใจ และต้องสะสมเบี้ยให้ได้มากที่สุดจึงจะเป็นผู้ชนะ นอกจากนี้จะได้รับคุณค่าด้านเนื้อหา คุณค่าด้านวรรณศิลป์ และคุณค่าด้านสังคมและวัฒนธรรมแล้ว ยังช่วยสร้างบรรยากาศให้ผู้เล่นได้รู้สึกสนุกสนานตลอดการเล่นอีกด้วย

4) วิธีการเล่าเรื่อง

บอร์ดเกมนิราศภูเขาทอง THE ADVENTURE นี้ มีการเล่าเรื่องและจำลองการเดินทางประกอบเนื้อหาในวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของพระสุนทรโวหาร (ภู่) ซึ่งในเนื้อเรื่องจะกล่าวถึงการเดินทางทางเรือออกจากวัดราชบูรณราชวรวิหาร (วัดเลียบ) กรุงเทพมหานครไปยังเจดีย์ภูเขาทอง จังหวัดพระนครศรีอยุธยา โดยสมมติให้ผู้เล่นเดินทางย้อนกลับไปในอดีต ซึ่งตรงกับสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น ราวปี พ.ศ. 2373 ผู้เล่นได้พบลายแทงสมบัติแผ่นหนึ่ง ซึ่งได้ระบุความไว้ว่า “หากใครเดินทางไปถึงเจดีย์ภูเขาทองก่อนเป็นคนแรกจะมีโอกาสพบกับขุมทรัพย์อันมหาศาล” ซึ่งในระหว่างการเล่นเกมนักเล่นเกมผู้เล่นจะต้องทำภารกิจต่าง ๆ ตลอดการเดินทางตามรูปแบบของเกม

5) จุดประสงค์การเรียนรู้

5.1 เพื่อส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคุณค่าที่ได้รับจากวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านวรรณศิลป์ และด้านสังคมและวัฒนธรรม (Knowledge)

5.2 เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิพากษ์ด้านเนื้อหา ด้านวรรณศิลป์ และด้านสังคมและวัฒนธรรม และส่งเสริมให้มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่น (Practice)

5.3 เพื่อเสริมสร้างเจตคติทางบวกต่อการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง (Attitude)

6) อุปกรณ์การเล่น

- 6.1 กระดานแสดงแผนการเดินทางจากกรุงเทพฯ ไปเจดีย์ภูเขาทอง จำนวน 1 แผ่น
- 6.2 แผ่นกระดานการ์ดภารกิจ แต่ละแผ่นจะไม่ซ้ำกัน จำนวน 8 แผ่น
- 6.3 การ์ดภารกิจ ประกอบด้วยการ์ด 3 แบบ ได้แก่ การ์ดสถานที่ (การ์ดสีชมพู การ์ดสีฟ้า การ์ดสีเขียว และการ์ดสีเหลือง) จำนวน 68 ใบ การ์ดวรรณคทอง (การ์ดสีม่วงและสีแดง) จำนวน 40 ใบ และการ์ด Action จำนวน 42 ใบ รวมจำนวนทั้งสิ้น 150 ใบ
- 6.4 การ์ดภัยพิบัติ/การ์ดพิเศษ (การ์ดสีดำ) ประกอบด้วย การ์ด 3 แบบ ได้แก่ การ์ด BONUS จำนวน 8 ใบ การ์ดคำถาม จำนวน 10 ใบ และการ์ดภัยพิบัติต่าง ๆ จำนวน 7 ใบ รวมจำนวนทั้งสิ้น 25 ใบ
- 6.5 การ์ด QUIZ (การ์ดสีส้ม) จำนวน 30 ใบ ประกอบด้วย การ์ดคำถามด้านเนื้อหา ด้านวรรณศิลป์ และด้านสังคมและวัฒนธรรม อย่างละ 10 ใบ
- 6.6 ลูกเต๋าสี (6 สี 6 หน้า) จำนวน 2 ลูก และลูกเต๋ากติ (6 หน้า) จำนวน 1 ลูก
- 6.7 เรือคละสี (ตัวเดิน) จำนวน 5 ลำ
- 6.8 ป้ายคำตอบ 3 ตัวเลือก (ก ข ค) จำนวน 4 ชุด
- 6.9 เบี้ย ได้แก่ เบี้ย 1 จำนวน 30 เบี้ย / เบี้ย 2 จำนวน 20 เบี้ย / เบี้ย 3 จำนวน 10 เบี้ย
- 6.10 นาฬิกาทรายจับเวลา 30 วินาที จำนวน 1 เรือน

7) การเตรียมพร้อมก่อนการเล่น

- 7.1 วางกระดานเกม ไว้ตรงกลางโต๊ะ ผู้เล่นแต่ละคนจะเลือกตัวเดินเรือ คนละ 1 ลำ
- 7.2 นำตัวเดินเรือของผู้เล่นแต่ละคนไปวางบนท่าเทียบเรือ

7.3 ให้ผู้เล่นแต่ละคนสุ่มเลือกแผ่นกระดานการ์ดภารกิจ

คนละ 1 แผ่น

7.4 นำการ์ดภารกิจทั้ง 8 หมวด ไปวางตามตำแหน่งที่วางการ์ด ในกระดาน ประกอบด้วยหมวดสถานที่ 4 หมวด หมวดวรรคทอง 2 หมวด หมวดคำถาม 1 หมวด และหมวดภัยพิบัติอีก 1 หมวด

7.5 แจกป้ายคำตอบ ก ข ค ให้ผู้เล่นทุกคน คนละ 1 ชุด นำลูกเต๋าสี ลูกเต๋าศักดิ์ เบี้ย และนาฬิกาทรายไปวางที่กองกลาง

7.6 แจกเบี้ยให้ผู้เล่นคนละเท่า ๆ กัน คือ เบี้ย 1 จำนวน 3 เบี้ย / เบี้ย 2 จำนวน 2 เบี้ย / เบี้ย 3 จำนวน 1 เบี้ย

8) วิธีการเล่นเกมในแต่ละรอบ

8.1 ผู้เล่นผลัดกันทอยลูกเต๋า คนที่ได้คะแนนมากที่สุดจะเป็นผู้เล่นคนแรก

8.2 ผู้เล่นคนแรกทอยลูกเต๋าสีจำนวน 2 ลูกพร้อมกัน 1 ครั้ง*

8.3 รับการ์ด ในที่วางการ์ดตามหน้าสีของลูกเต๋าทอยได้ จำนวน 2 ใบ

8.4 รับเบี้ยจากกองกลางตามจำนวนตัวเลขที่ระบุในการ์ดที่ได้รับจากข้อ 3.

8.5 ผู้เล่นสามารถพูดต่อรองแลกเปลี่ยนการ์ดกับผู้เล่นคนอื่นได้ รอบละ 1 ครั้ง

8.6 ผู้เล่นใช้การ์ด Action (ถ้ามี) สามารถใช้กับผู้เล่นคนใดก็ได้***

8.7 เมื่อผู้เล่นได้การ์ดหลังจากที่ทอยลูกเต๋าสีมาแล้ว ต้องสะสมให้ครบตามจำนวนที่กำหนดไว้ในกระดานการ์ดภารกิจ (Mission card) ของตัวเอง หากสะสมครบจึงจะสามารถแลกเปลี่ยนการเดินทางได้**

8.8 สลับกันเล่นไปเรื่อย ๆ โดยให้เวียนขวาตามเข็มนาฬิกา

9) เงื่อนไขสำคัญ

*9.1 กรณีผู้เล่นทอยลูกเต๋าสีแล้วได้สีเดียวกันทั้ง 2 ลูก จะต้องหยิบการ์ดภัยพิบัติ จำนวน 1 ใบ ทำภารกิจตามการ์ดที่หยิบได้ เมื่อทำเสร็จแล้วก็ให้ข้ามไปรอบผู้เล่นคนต่อไปได้เลย โดยไม่สามารถแลกเปลี่ยนการ์ดหรือเบี้ยใด ๆ และไม่สามารถใช้การ์ดอื่นได้ และหากผู้เล่นไม่ยอมโดนลงโทษตามการ์ดภัยพิบัติที่หยิบได้ ให้หยิบการ์ด QUIZ ผู้เล่นที่โดนผลกระทบช่วยกันตอบคำถามโดยไม่ต้องลงเบี้ย หากตอบคำถามถูกจะไม่โดนลงโทษ

9.2 กรณีมีผู้เล่นหยิบได้การ์ดหมวดภัยพิบัติเป็นการ์ด QUIZ หรือมีผู้เล่นเดินเรือไปตกช่องพังงาเรือ ให้ผู้เล่นที่เดินเรือไปตกช่องนี้เป็นคนแรกหยิบการ์ด QUIZ จำนวน 1 ใบและอ่านคำถามให้ผู้เล่นคนอื่นฟัง ซึ่งผู้เล่นที่มีเบี้ยเท่านั้นจึงจะมีสิทธิ์เลือกตอบคำถามหรือไม่ โดยผู้เล่นที่เลือกตอบคำถามในรอบนั้นจะต้องวางแผ่นป้ายคำตอบ ก ข หรือ ค คว่ำไว้ และลงเบี้ยตามจำนวนที่ต้องการไว้บนแผ่นคำตอบ (ห้ามลงเกิน 5 เบี้ยต่อ 1 คำถาม) ใครตอบถูกจะได้สิทธิ์เดินเรือตามจำนวนเบี้ยที่ลงและสามารถนำเบี้ยกลับมาใช้ได้ในรอบครั้งหนึ่งของเบี้ยที่ลงไว้ (หากเป็นจำนวนคี่ให้ปัดขึ้น) แต่ถ้าหากตอบผิดจะไม่ได้เดินเรือและจะถูกยึดเบี้ยที่ลงไว้ในรอบนั้นเข้ากองกลางทั้งหมด

**9.3 กรณีผู้เล่นสะสมการ์ดสถานที่ครบตามจำนวนที่กำหนด สามารถเลือกแลกการเดินเรือได้รอบละ 1 ครั้ง หรือกรณีผู้เล่นได้รับการตรวจต้องจับคู่คำประพันธ์ให้ถูกต้อง หากจับคู่ได้ถูกต้องสามารถนำการ์ดไปแลกเปลี่ยนกับกองกลางได้จำนวน 2 เบี้ย โดยสามารถแลกได้รอบละ 1 ครั้งและต้องแลกการ์ดก่อนจบเกมเท่านั้น

9.4 กรณีผู้เล่นต้องการแลกการ์ดกับกองกลาง ในรอบการเล่นของตัวเองสามารถนำการ์ดสีเดียวกันจำนวน 3 ใบ นำไปแลกกับการ์ดใดก็ได้ในกองกลางจำนวน 1 ใบในรอบ 3 ต่อ 1 และเมื่อผู้เล่นแลกการ์ดกับกองกลางหรือคืนการ์ดเข้ากองกลางแล้วให้นำไปวางไว้ด้านล่างกองการ์ดที่ยังไม่ได้หยิบมาเล่น

10) การจบเกม

การจบเกมจะเกิดขึ้นเมื่อมีผู้เล่นเดินเรือไปถึงเจดีย์ภูเขาทอง

11) การตัดสินผู้ชนะ

ให้นับจำนวนแต้มรวมทั้งหมด (1 เบี้ยเท่ากับ 1 แต้ม) ผู้เล่นคนใดมีจำนวนแต้มรวมมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ โดยวิธีการนับแต้มรวมจะนับจากอันดับของการเดินเรือและเบี้ยที่เหลืออยู่ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

11.1 ผู้เล่นที่เดินเรือไปถึงเจดีย์ภูเขาทองเป็นคนแรกจะได้เบี้ยจำนวน 15 เบี้ย ส่วนอันดับต่อ ๆ ไปให้ลดลงอันดับละ 3 เบี้ย ได้แก่ 12 9 6 และ 3 ตามลำดับ

11.2 หากมีผู้เล่นอยู่ในอันดับการเดินเรือเท่ากันก็จะได้เบี้ยจำนวนเท่ากัน

11.3 ให้นับเบี้ยของผู้เล่นแต่ละคนที่เหลือจากการเดินเรือทั้งหมดมารวมด้วย

ขั้นที่ 5 ขั้นทดสอบ (Test) ผู้วิจัยนำบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ที่สร้างขึ้นไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างอื่นจำนวน 4 คน โดยบันทึกข้อมูลและจุดบกพร่องที่พบ ซึ่งหากมีจุดบกพร่องเกิดขึ้นผู้วิจัยจะนำกลับไปดำเนินการใหม่ในขั้นสร้างสรรค์แนวทางการแก้ปัญหา (Ideate) ปรับปรุงแก้ไขจนกว่าจะไม่พบจุดบกพร่องที่สำคัญ จากนั้นเมื่อผู้วิจัยได้บอร์ดเกมต้นแบบฉบับสมบูรณ์แล้วจึงนำไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบและให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อประเมินคุณภาพและความเหมาะสม เพื่อให้ได้บอร์ดเกมที่มีมาตรฐานก่อนนำไปใช้ทดลองกับกลุ่มตัวอย่างจริง โดยปัญหาที่พบและแนวทางการปรับปรุงเกมในการทดสอบแต่ละครั้งมีรายละเอียดดังตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1

สรุปปัญหาที่พบและแนวทางการปรับปรุงเกมในการทดสอบแต่ละครั้ง

การทดสอบ	ปัญหาที่พบ	แนวทางการปรับปรุงเกม
ครั้งที่ 1	เกมเน้นเนื้อหามากเกินไป ทำให้ขาดความสนุก	ผู้วิจัยเปลี่ยนกลไกเกมจากการเน้นที่คำถาม เป็นการทำภารกิจแทน
ครั้งที่ 2	เกมขาดการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น	ผู้วิจัยเพิ่มกติกาการเล่น โดยเมื่อถึงรอบการเล่นของตนเอง ผู้เล่นสามารถเจรจาต่อรองเพื่อแลกเปลี่ยนการ์ดกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้
ครั้งที่ 3	ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นในแต่ละรอบนานเกินไป ทำให้ผู้เล่นรู้สึกเบื่อหน่าย	เนื่องด้วยระยะเวลาในการเล่นบอร์ดเกมนี้แปรผันกับจำนวนผู้เล่น หากการเล่นในรอบนั้นมีจำนวนผู้เล่นมากก็จะใช้เวลาในการเล่นนาน ดังนั้น ผู้วิจัยจึง

ตารางที่ 4.1

สรุปปัญหาที่พบและแนวทางการปรับปรุงเกมในการทดสอบแต่ละครั้ง (ต่อ)

การทดสอบ	ปัญหาที่พบ	แนวทางการปรับปรุงเกม
		ปรับปรุงเกมดังนี้ 1) กำหนดให้มีจำนวนผู้เล่นไม่เกิน 5 คน 2) เพิ่มจำนวนช่องเดินเรือในการ์ดภารกิจจาก 1 2 และ 3 เป็น 1 3 และ 5 หากผู้เล่นคนใดสามารถปฏิบัติภารกิจได้สำเร็จก็จะสามารถเดินเรือไปได้เร็วขึ้น 3) เพิ่มการ์ด BONUS ซึ่งจะมีสิทธิเดินเรือไปข้างหน้าอัตโนมัติ 1 หรือ 2 ช่องตามตัวเลขที่ปรากฏในการ์ด
ครั้งที่ 4	1) โอกาสในการใช้การ์ด QUIZ น้อย 2) ผู้เล่นที่อยู่ในกลุ่มอ่อนไม่ต้องการเล่นการ์ด QUIZ เนื่องจากกลัวตอบผิด	1) เพิ่มกติกาให้ผู้เล่นที่หยิบได้การ์ดภัยพิบัติแล้วไม่ต้องการโดนลงโทษ ให้หยิบการ์ด QUIZ มา 1 ใบ เพื่อตอบคำถาม หากตอบถูกจะไม่โดนลงโทษ แต่ถ้าหากตอบผิดก็ต้องโดนลงโทษตามเดิม 2) เพิ่มตัวช่วยให้ผู้เล่นกลุ่มอ่อน - เพิ่มการ์ดเปิดหนังสือ - เพิ่มการ์ดตอบ 2 ตัวเลือก
ครั้งที่ 5	การตัดสินใจในผู้เล่นที่อยู่อันดับท้ายกระดาน ไม่มีแรงจูงใจในการเล่นต่อจนจบเกม	ผู้วิจัยเปลี่ยนกติกาการตัดสินใจโดยจากเดิมที่กำหนดให้ผู้เล่นที่เดินไปถึงเจดีย์ภูเขาทองก่อนเป็นคนแรกคือผู้ชนะ จึงเปลี่ยนเป็นการนับเบียร์รวมตอนท้ายเกม ผู้เล่นคนใดมีเบียร์รวมช่วงท้ายเกมมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ
ครั้งที่ 6	1) การใช้ TOKEN 2) บทประพันธ์ในกระดานอ่านยาก	1) ผู้วิจัยใช้ TOKEN เป็นเรื่องจริง เพื่อสร้างบรรยากาศให้เหมือนการเดินทางทางน้ำ 2) เพิ่มขนาดของกระดานเกมให้ใหญ่ขึ้น

เมื่อผู้วิจัยพัฒนาบอร์ดเกมต้นแบบเสร็จแล้วจึงนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมิน ด้านเนื้อหาและด้านสื่อ (ชุดประเมินคุณภาพ) เพื่อประเมินคุณภาพและความเหมาะสมของบอร์ดเกม วรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ก่อนจะนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างจริง

4.1.2 ผลการประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ด้านเนื้อหาและด้านสื่อ

เมื่อพัฒนาบอร์ดเกมต้นแบบเสร็จแล้วผู้วิจัยนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา และด้านสื่อ ด้านละ 3 ท่านเป็นผู้ประเมิน เพื่อประเมินคุณภาพและความเหมาะสมของบอร์ดเกม วรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง และให้ข้อเสนอแนะ เพื่อนำมาปรับปรุงและพัฒนาบอร์ดเกม ต้นแบบให้สมบูรณ์ที่สุดก่อนที่จะนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริง ซึ่งผู้วิจัยใช้แบบประเมินคุณภาพ ของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยแบ่งออกเป็น 2 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหาและด้าน สื่อ ซึ่งปรากฏผลดังตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2

ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อที่มีต่อแบบประเมินคุณภาพของ บอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ยคะแนนประเมิน			Mean	S.D.	แปลผล
	ของผู้เชี่ยวชาญคนที่					
	1	2	3			
1. ด้านเนื้อหา	4.67	4.73	4.87	4.76	0.10	มากที่สุด
2. ด้านรูปแบบเกม	4.75	5.00	4.25	4.67	0.38	มากที่สุด
3. ด้านกลไกของเกม	4.40	4.80	4.40	4.53	0.23	มากที่สุด
4. ด้านวัสดุและอุปกรณ์	4.75	5.00	4.00	4.58	0.52	มากที่สุด
5. ด้านการออกแบบกราฟิก	4.80	4.80	4.40	4.67	0.23	มากที่สุด
6. ด้านอื่น ๆ	5.00	5.00	5.00	5.00	0	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.2 พบว่า ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้าน เนื้อหาและด้านสื่อที่มีต่อแบบประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยคะแนนการประเมินของผู้เชี่ยวชาญด้าน

เนื้อหาและด้านสื่ออยู่ในระดับมากที่สุด และเมื่อวิเคราะห์ผลตามรายการประเมินรายด้าน พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนประเมินของผู้เชี่ยวชาญสูงสุด ได้แก่ ด้านอื่น ๆ ซึ่งมีค่าเท่ากับ 5.00 อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาได้แก่ ด้านเนื้อหาที่มีค่าเท่ากับ 4.76 อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านรูปแบบเกมและด้านการออกแบบกราฟิกมีค่าเท่ากับ 4.67 อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านวัสดุและอุปกรณ์มีค่าเท่ากับ 4.58 อยู่ในระดับมากที่สุด และด้านกลไกของเกมมีค่าเท่ากับ 4.53 อยู่ในระดับมากที่สุด ตามลำดับ ดังนั้น จากข้อมูลแสดงให้เห็นว่าบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง มีคุณภาพและความเหมาะสมทั้งด้านเนื้อหาและด้านสื่อ สามารถนำไปใช้ทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้รับข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาบอร์ดเกมให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ซึ่งมีรายละเอียดปรากฏดังตารางที่ 4.3

ตารางที่ 4.3

ข้อเสนอแนะในการพัฒนาเกมจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อ

ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ	แนวทางในการพัฒนา
1. ด้านเนื้อหา	
1) ผู้วิจัยอาจสอดแทรกความเข้าใจในด้านเนื้อหา ด้านอื่น ๆ มากขึ้นได้ นอกเหนือจากการเน้นเรื่อง สถานที่สำคัญที่ได้กล่าวถึงในเรื่อง นิราศภูเขาทอง เช่น ความเชื่อทางศาสนา วิถีชีวิตของผู้คน การเดินทางในสมัยก่อน ขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรม ฯลฯ ลงในเกม เพื่อเพิ่มความเข้าใจคุณค่าด้านต่าง ๆ และสามารถสอดแทรก ข้อคิดและคติธรรมจากเรื่องได้มากกว่านี้	1) ผู้วิจัยปรับเนื้อหาในเกม เช่น การ์ดและกระดานเกม ฯลฯ เพื่อให้มีความรู้เกี่ยวกับความเชื่อทางศาสนา วิถีชีวิตของผู้คน การเดินทางในสมัยก่อน ขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรม และและสอดแทรก ข้อคิดและคติธรรมมากยิ่งขึ้น
2) การเล่นเกมนั้นหากผู้เล่นตอบผิด การทำเฉลยคำตอบให้ผู้เล่นได้ตรวจคำตอบ โดยเพิ่มบทบาทผู้เล่นเป็นผู้ช่วยตรวจคำตอบ	2) ผู้วิจัยวางแผนทำคู่มืออธิบายคำตอบในการ์ด QUIZ ทุกคำถามไว้ให้ผู้เล่นได้เปิดอ่านเพิ่มเติมหลังจากเล่นเกมเสร็จแล้ว
3) เนื้อหานิราศภูเขาทองที่นำมาปรากฏบนกระดานบอร์ด (30 สถานที่) รวมถึงในการ์ดต่าง ๆ ที่ยังไม่ครบ (น่าจะมีทั้งหมด 89 คำกลอน) ลอง	3) เนื่องจากบนกระดานเกมมีข้อจำกัดในการใส่บทกลอน เพราะถ้าหากมีช่องการเดินทางเรือมากจนเกินไปจะทำให้เกมจบช้า ดังนั้น จาก

ตารางที่ 4.3

ข้อเสนอแนะในการพัฒนาเกมจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อ (ต่อ)

ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ	แนวทางในการพัฒนา
<p>ทบทวนอีกครั้งว่ามีส่วนใดที่ยังไม่ตอบจุดประสงค์ การเรียนรู้ หรือยังขาดหัวใจสำคัญของนิราศนี้ หรือไม่ (นิราศต้องการสื่อความหมายใด เราอาจจะ เน้นเพียงแค่สถานที่สำคัญ แต่เป็นความจงรักภักดี ด้วย) ซึ่งอาจจะเพิ่มเติมได้ทั้งในกระดานและใน การ์ดต่าง ๆ</p> <p>4) คุณค่าด้านวรรณศิลป์และด้านสังคมและ วัฒนธรรมยังมีสัดส่วนน้อยไป ควรเพิ่มเติมให้มี สัดส่วนใกล้เคียงกับด้านเนื้อหา</p>	<p>ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญในประเด็นนี้ ผู้วิจัยได้คัดเลือกบทประพันธ์ตามเนื้อเรื่องที่ สื่อความหมายที่หลากหลายแง่มุมมากยิ่งขึ้น โดยนำไปแทรกในการ์ดอื่น ๆ</p> <p>4) ผู้วิจัยเพิ่มกลไกเกมเพื่อเพิ่มเนื้อหาด้าน วรรณศิลป์ โดยให้ผู้เล่นจับคู่การ์ดวรรณคดีของ ให้สมบูรณ์ หากจับคู่ได้สำเร็จจะได้เบี้ยสะสม เพิ่มขึ้นจำนวน 3 เบี้ย และผู้วิจัยนำสภาพ สังคมและเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นในสมัย รัชกาลที่ 3 มาสอดแทรกไว้ในการ์ดภัยพิบัติ เพื่อส่งเสริมความรู้ด้านสังคมและวัฒนธรรม</p>
<h2>2. ด้านสื่อ</h2>	
<p>1) กลไกที่จะสร้างกระบวนการเรียนรู้ในตอนเล่น เกม จากการสังเกตตอนที่นักเรียนเล่น เขาใช้เวลา ในการเล่นเร็วเกินไป ดูเหมือนว่าจะไม่ค่อยได้ ทบทวนหรือวิเคราะห์เนื้อหา (นอกจากการตอบ คำถามในการ์ด Quiz) ดังนั้น ควรเพิ่มกลไกให้ นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อให้มากขึ้น เช่น เงื่อนไข ให้มีการให้อ่านกลอนในกระดาน เงื่อนไขเมื่อเปิด การ์ด เช่น ต้องอ่าน/พูด/วิเคราะห์ข้อมูลในการ์ด หรือตอนล่องเรือข้ามจุดก็ต้องร้องเพลงกลอนไป ด้วย ฯลฯ</p> <p>2) อาจเพิ่มประเด็นการเล่นในคู่มือว่าเกมนี้สามารถ ประยุกต์ใช้กับการเล่นในลักษณะทีมได้</p>	<p>1) ผู้วิจัยเพิ่มกติกาว่าถ้าผู้เล่นคนใดเดินเรือ ไปตกช่องที่มีบทประพันธ์แล้วอ่านบท ประพันธ์นั้นจนจบจะได้รับเบี้ยสะสมเพิ่ม 1 เบี้ย</p> <p>2) ผู้วิจัยเพิ่มข้อมูลในคู่มือการเล่นว่าสามารถ เล่นเป็นทีมได้</p>

ตารางที่ 4.3

ข้อเสนอแนะในการพัฒนาเกมจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อ (ต่อ)

ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ	แนวทางในการพัฒนา
3) การเล่นเกมมีรายละเอียดเกี่ยวกับวิธีการเล่น และเงื่อนไขต่าง ๆ หลายประการ หากผู้วิจัยสามารถจัดทำคู่มืออธิบายการเล่นในรูปแบบสื่อที่ดูเข้าใจง่ายและใช้เวลาไม่นานมาก (ไม่เกิน 5 นาที) ประกอบไว้กับคู่มือสำหรับอ่านด้วย จะช่วยให้ผู้เล่นศึกษาวิธีการเล่นเกมได้ด้วยตนเองได้สะดวก	3) ผู้วิจัยจัดทำสื่อวีดิทัศน์เพิ่มอธิบายวิธีการเล่นบอร์ดเกมส์อื่น ๆ ให้ผู้เล่นศึกษาก่อนการเล่น โดยทำเป็น QR code ให้ผู้เล่น scan เพื่อเข้าดูวีดิทัศน์
4) ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกม 30-60 นาทีอาจเป็นระยะเวลาที่ผู้เรียนเริ่มรู้สึกขาดสมาธิในการเล่นเกมได้	4) ผู้วิจัยเขียนอธิบายเพิ่มเติมในคู่มือการเล่นว่าระยะเวลาในการเล่นจะแปรผกผันกับจำนวนผู้เล่น ดังนั้น หากต้องการเล่นโดยใช้เวลาไม่นาน ผู้วิจัยแนะนำให้เล่นจำนวน 3 - 4 คน
5) คู่มือประกอบการเล่นเกมควรเขียนเป็น Flowchart ง่าย ๆ ลดการใช้ตัวอักษร เพื่อให้เด็กอ่านเข้าใจง่าย	5) ผู้วิจัยปรับปรุงการเขียนคู่มือประกอบการเล่นเกมให้เป็น Flowchart ง่าย ๆ ลดการใช้ตัวอักษร
6) ส่วนล่างของหน้าปกคู่มือประกอบการเล่นเกมควรเขียนวงเล็บเพิ่มเติมว่า จำนวนผู้เล่น (คน) อายุผู้เล่น (ปี) เวลาในการเล่น (นาที)	6) ผู้วิจัยเพิ่มเติมส่วนล่างของหน้าปกคู่มือประกอบการเล่นเกมโดยเติมคำว่า จำนวนผู้เล่น (คน) อายุผู้เล่น (ปี) เวลาในการเล่น (นาที)
7) ภาพตัวการ์ตูนที่อยู่ในการ์ด ควรเปลี่ยนเป็นภาพเด็กไทย	7) ผู้วิจัยเปลี่ยนภาพตัวการ์ตูนบนการ์ดเป็นภาพเด็กไทย ซึ่งเน้นความหลากหลายของตัวละคร

เมื่อผู้วิจัยปรับปรุงการออกแบบบอร์ดเกมต้นแบบตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อเสร็จแล้ว ทำให้ได้บอร์ดเกมต้นแบบที่สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ซึ่งสามารถสรุปแนวคิดที่สำคัญในการพัฒนาเกมต้นแบบที่สมบูรณ์ของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ดังตารางที่ 4.4

ตารางที่ 4.4

การพัฒนาบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ตามข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ

ประเด็นที่สำคัญ	บอร์ดเกมต้นแบบที่สมบูรณ์	แนวคิดที่ใช้ในการพัฒนา
ชื่อ	นิราศภูเขาทอง THE ADVENTURE	ผู้วิจัยพยายามใช้คำให้กระชับและสอดคล้องกับเนื้อหาของวรรณคดีไทย
ประเภทของเกม	Family game และ Quiz game	บอร์ดเกมประเภทเกมครอบครัว (Family game) ซึ่งเป็นเกมที่มีกฎกติกาไม่ซับซ้อนอธิบายให้คนที่ไม่เคยเล่นเข้าใจได้ภายใน 5-10 นาที แต่ก็ไม่ง่ายจนรู้สึกว่ามันทำทนาย ร่วมกับเกมตอบคำถาม (Quiz game) ซึ่งเป็นเกมที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้คิดวิพากษ์และตัดสินใจตอบคำถาม โดยใช้พื้นฐานความรู้เดิมจากที่เคยเรียนในชั้นเรียน ซึ่งผู้วิจัยกำหนดให้มีผู้เล่นประมาณ 3 - 5 คน และเวลาที่ใช้ในการเล่นเกม 30 - 60 นาที เนื่องจากหากกำหนดจำนวนผู้เล่นมากเกินไปหรือกำหนดเวลาในการเล่นนานเกินไปจะทำให้ผู้เล่นรู้สึกเบื่อหน่าย
แนวและรูปแบบของเกม	การผจญภัย	ผู้เล่นจะต้องทำภารกิจต่าง ๆ ตลอดการเดินทาง ได้แก่ สะสมการ์ด ต่อรองแลกเปลี่ยนคิดวิพากษ์ และตัดสินใจ ซึ่งในระหว่างการเล่นผู้เล่นจะต้องเจอกับอุปสรรคต่าง ๆ เช่น ภัยพิบัติต่าง ๆ การโดนผู้เล่นคนอื่นแกล้ง ฯลฯ
วิธีเล่าเรื่อง	เล่าผ่านโครงเรื่องและเล่าผ่านกติกา	ผู้เล่นจะต้องทำภารกิจที่ต่างกันตามแผ่นการ์ดภารกิจที่สุ่มได้ตอนเริ่มเกม รวมทั้งต้องปฏิบัติตามกติกาอย่างเคร่งครัด
จุดประสงค์การเรียนรู้	1) เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง	การวิจัยในข้อที่ 2 เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ก่อนและหลังการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย และข้อที่ 3 เพื่อศึกษาเจตคติที่มีต่อการเรียนวรรณคดีไทยผ่านการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย

ตารางที่ 4.4

การพัฒนาบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ตามข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ (ต่อ)

ประเด็นที่สำคัญ	บอร์ดเกมต้นแบบที่สมบูรณ์	แนวคิดที่ใช้ในการพัฒนา
	2) เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น	
	3) เพื่อเสริมสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนวรรณคดีไทย	
กลไกหลักของเกม	การทอยลูกเต๋าสี สละสมการ์ด การกิจ/จับคู่การ์ดวรรณคดี การตอบคำถาม และการใช้การ์ดพิเศษ	1) การทอยลูกเต๋าสี จำนวน 2 ลูก เพื่อสร้างโอกาสในการสละสมการ์ดการกิจ 2) การออกแบบกลไกเกมให้ผู้เล่นทำการกิจให้สำเร็จจะสามารถสร้างความสนใจให้ผู้เล่นมีความกระตือรือร้นในการเล่นและรู้สึกสนุกเมื่อปฏิบัติภารกิจสำเร็จ
วัสดุและอุปกรณ์	ออกแบบกราฟิกวัสดุและอุปกรณ์ในการเล่นให้สอดคล้องกับเนื้อหา	เพื่อสร้างบรรยากาศในการเล่นให้ดึงดูดผู้เล่น
คู่มือประกอบการเล่น	เขียนคู่มือประกอบการเล่นให้เข้าใจง่าย	คู่มือประกอบการเล่นทำมีทั้งตัวหนังสือและทำเป็น Flowchart อย่างง่าย ลดการใช้ตัวอักษร เนื่องจากผู้เล่นส่วนใหญ่อายุ 12-13 ปี มีความสนใจรูปภาพมากกว่าอ่านตัวหนังสือ
การตัดสินใจชนะ	นับเบี้ยรวมตอนท้ายเกมพร้อมกัน ใครมีเบี้ยรวมท้ายเกมมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ	สร้างแรงจูงใจให้ผู้เล่นที่อยู่อันดับท้ายกระดาน อยู่เล่นเกมต่อจนจบเกม

เมื่อผู้วิจัยปรับปรุงบอร์ดเกมต้นแบบจนมีคุณภาพในระดับที่เหมาะสมแล้ว จึงนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างจริง เพื่อตรวจสอบประสิทธิภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทองต่อไป

4.2 การตรวจสอบประสิทธิภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง

4.2.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับกลุ่มตัวอย่างจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรัฐวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง และแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยปรากฏผลดังตารางที่ 4.5

ตารางที่ 4.5

จำนวนและร้อยละของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามลักษณะทั่วไป

ตัวแปร	ข้อมูลทั่วไป	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพศ	หญิง	18	60.00
	ชาย	11	36.67
	ไม่ระบุ	1	3.33
	รวม	30	100
กลุ่มการเรียนรู้	ห้องเรียนพิเศษ (วิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์)	5	16.67
	ห้องเรียนปกติ (เน้นวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์)	11	36.67
	ห้องเรียนปกติ (เน้นภาษาญี่ปุ่น)	10	33.33
	ห้องเรียนปกติ (เน้นคอมพิวเตอร์-การงานอาชีพ)	4	13.33
	รวม	30	100
ผลการเรียน	3.51-4.00	10	33.33
เฉลี่ยสะสม	2.51-3.50	10	33.33
วิชาภาษาไทย	0.00-2.50	10	33.33
	รวม	30	99.99
จำนวนบอร์ดเกม	ไม่เคยเล่น	6	20.00
	ที่เคยเล่น	18	60.00
	1-5	5	16.67
	6-10	1	3.33
	11 ขึ้นไป	1	3.33
	รวม	30	100

จากตารางที่ 4.5 พบว่า มีกลุ่มตัวอย่างจำนวนทั้งสิ้น 30 คน โดยส่วนใหญ่ เป็นเพศหญิง ร้อยละ 60.00 ประกอบด้วยกลุ่มการเรียนรู้ห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์ ร้อยละ 16.67 ห้องเรียนปกติเน้นวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์ ร้อยละ 36.67 ห้องเรียนปกติเน้น ภาษาญี่ปุ่น ร้อยละ 33.33 และห้องเรียนปกติเน้นคอมพิวเตอร์-การงานอาชีพ ร้อยละ 13.33 กลุ่มตัวอย่างมีผลการเรียนเฉลี่ยสะสมในรายวิชาภาษาไทยซึ่งแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 10 คน โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เคยเล่นบอร์ดเกมมาจำนวน 1-5 เกม ร้อยละ 60.00 แสดงให้เห็นว่ากลุ่ม ตัวอย่างส่วนใหญ่มีความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับบอร์ดเกม

4.2.2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนและหลังการเล่นบอร์ดเกม วรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ผู้วิจัยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่อง นิราศภูเขาทอง ซึ่งเป็นแบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวนทั้งสิ้น 30 ข้อ เพื่อวิเคราะห์ เปรียบเทียบคะแนนก่อนเล่นและหลังเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยปรากฏผลดังตารางที่ 4.6

ตารางที่ 4.6

ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าที และระดับนัยสำคัญทางสถิติของการทดสอบเปรียบเทียบ คะแนนสอบก่อนเล่นและหลังเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ที่มีคะแนนเต็ม 30 คะแนน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

การทดสอบ	n	Mean	S.D.	t	Sig.	df
ก่อนเล่น	30	15.97	4.94	8.08*	.001	29
หลังเล่น	30	18.07	5.19			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4.6 พบว่า การทดสอบก่อนเล่นและหลังเล่นบอร์ดเกม วรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 15.97 คะแนน และ 18.07 คะแนนตามลำดับ ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเล่นและหลังเล่น พบว่า คะแนนสอบหลังเล่นสูงกว่าคะแนนสอบก่อนเล่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 8.08$)

ดังนั้น จากข้อมูลแสดงให้เห็นว่าบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง สามารถช่วยส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้

เมื่อผู้วิจัยวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยของคะแนนสอบหลังเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยแยกตามองค์ประกอบรายด้าน คะแนนเต็มด้านละ 10 คะแนน ซึ่งปรากฏผลดังตารางที่ 4.7

ตารางที่ 4.7

ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยคะแนนสอบก่อนเล่นและหลังเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แยกตามองค์ประกอบรายด้าน คะแนนเต็มด้านละ 10 คะแนน

รายการประเมิน	คะแนนสอบก่อนเล่น		คะแนนสอบหลังเล่น		แปลผล
	Mean	S.D.	Mean	S.D.	
1. ด้านเนื้อหา	5.67	1.69	6.03	1.79	เพิ่มขึ้น
2. ด้านวรรณศิลป์	4.17	2.04	5.50	2.29	เพิ่มขึ้น
3. ด้านสังคมและวัฒนธรรม	6.13	1.70	6.53	1.81	เพิ่มขึ้น
ค่าเฉลี่ยรวม	5.32	1.98	6.02	2.00	เพิ่มขึ้น

จากตารางที่ 4.7 พบว่า การทดสอบก่อนเล่นและหลังเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า โดยภาพรวมคะแนนสอบหลังเล่นสูงกว่าคะแนนสอบก่อนเล่นซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.02 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านสังคมและวัฒนธรรมนักเรียนมีคะแนนสอบหลังเล่นสูงกว่าคะแนนสอบก่อนเล่นซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.53 ด้านเนื้อหามีคะแนนสอบหลังเล่นสูงกว่าคะแนนสอบก่อนเล่นซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.03 และด้านวรรณศิลป์มีคะแนนสอบหลังเล่นสูงกว่าคะแนนสอบก่อนเล่นซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.50 ตามลำดับ ดังนั้น จากข้อมูลแสดงให้เห็นว่าบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง สามารถช่วยส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้งด้านเนื้อหา ด้านวรรณศิลป์ และด้านสังคมและวัฒนธรรมให้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้

นอกจากนี้ เมื่อผู้วิจัยวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยของคะแนนสอบก่อนเล่นและหลังเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยแยกตามกลุ่มผู้เรียน คะแนนเต็ม 30 คะแนน ซึ่งปรากฏผลดังตารางที่ 4.8

ตารางที่ 4.8

ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยคะแนนสอบก่อนเล่นและหลังเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แยกตามกลุ่มผู้เรียน คะแนนเต็ม 30 คะแนน

กลุ่มผู้เรียน	คะแนนสอบก่อนเล่น		คะแนนสอบหลังเล่น		แปลผล
	Mean	S.D.	Mean	S.D.	
1. กลุ่มเก่ง	21.40	2.67	23.40	2.59	เพิ่มขึ้น
2. กลุ่มกลาง	16.10	0.74	18.50	2.42	เพิ่มขึ้น
3. กลุ่มอ่อน	10.40	1.90	12.30	2.31	เพิ่มขึ้น
ค่าเฉลี่ยรวม	15.97	4.94	18.07	5.19	เพิ่มขึ้น

จากตารางที่ 4.8 พบว่า การทดสอบก่อนเล่นและหลังเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า โดยภาพรวมคะแนนสอบหลังเล่นสูงกว่าคะแนนสอบก่อนเล่นซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 18.07 เมื่อพิจารณาแยกตามกลุ่มผู้เรียนพบว่า นักเรียนกลุ่มเก่งมีคะแนนสอบหลังเล่นสูงกว่าคะแนนสอบก่อนเล่นซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 23.40 นักเรียนกลุ่มกลางมีคะแนนสอบหลังเล่นสูงกว่าคะแนนสอบก่อนเล่นมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 18.50 และนักเรียนกลุ่มอ่อนมีคะแนนสอบหลังเล่นสูงกว่าคะแนนสอบก่อนเล่นซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 12.30 ดังนั้น จากข้อมูลแสดงให้เห็นว่าบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง สามารถช่วยส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ทั้งกลุ่มเก่ง กลุ่มกลาง และกลุ่มอ่อนได้

4.2.3 ผลการประเมินจากแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

หลังจากที่ผู้วิจัยนำบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างครบตามแผนการเล่นแล้ว ผู้วิจัยจึงให้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คนทำแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยปรากฏผลดังตารางที่ 4.9

ตารางที่ 4.9

ผลการประเมินจากแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 30 คน

ข้อที่	คำถาม	จำนวนนักเรียนแยกตามระดับความคิดเห็น (คน)					Mean	S.D.	แปลผล
		5	4	3	2	1			
1.	บอร์ดเกมนี้ช่วยทำให้ฉันมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาของวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทองดีขึ้น	8 (26.67%)	19 (63.33%)	3 (10.00%)	- (0.00%)	- (0.00%)	4.17	0.58	มาก
2.	บอร์ดเกมนี้ช่วยทำให้ฉันเข้าใจคุณค่าด้านวรรณศิลป์ในวรรณคดีไทยดีขึ้น	5 (16.67%)	20 (66.66%)	5 (16.67%)	- (0.00%)	- (0.00%)	4.00	0.58	มาก
3.	บอร์ดเกมนี้ช่วยทำให้ฉันรู้จักสภาพสังคมและวิถีชีวิตความเป็นอยู่โดยทั่วไปของคนไทยในอดีต	4 (13.34%)	19 (63.33%)	7 (23.33%)	- (0.00%)	- (0.00%)	3.90	0.60	มาก
4.	บอร์ดเกมนี้กระตุ้นให้ฉันคิดวิเคราะห์ให้ถี่ถ้วนก่อนตัดสินใจทำภารกิจต่าง ๆ ในเกม	19 (63.34%)	10 (33.33%)	- (0.00%)	1 (3.33%)	- (0.00%)	4.57	0.67	มากที่สุด
5.	บอร์ดเกมนี้กระตุ้นให้ฉันสื่อสารความรู้เกี่ยวกับวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทองกับเพื่อน ๆ ได้	22 (73.33%)	5 (16.67%)	3 (10.00%)	- (0.00%)	- (0.00%)	4.63	0.66	มากที่สุด
6.	บอร์ดเกมนี้ทำให้ฉันเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทองได้อย่างสนุกสนาน	20 (66.67%)	9 (30.00%)	1 (3.33%)	- (0.00%)	- (0.00%)	4.63	0.55	มากที่สุด
7.	ฉันชอบเล่นเกมนี้เป็นอย่างยิ่ง	22 (73.34%)	7 (23.33%)	1 (3.33%)	- (0.00%)	- (0.00%)	4.70	0.53	มากที่สุด

ตารางที่ 4.9

ผลการประเมินจากแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 30 คน (ต่อ)

ข้อที่	คำถาม	จำนวนนักเรียนแยกตามระดับความคิดเห็น (คน)					Mean	S.D.	แปลผล
		5	4	3	2	1			
8.	ฉันรู้สึกว่าการเล่นเกมนี้ผ่านไปอย่างรวดเร็ว	7 (23.33%)	6 (20.00%)	13 (43.33%)	4 (13.34%)	- (0.00%)	3.53	0.99	มาก
9.	ฉันรู้สึกว่าบอร์ดเกมนี้เหมาะสำหรับการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยในยุคปัจจุบัน	15 (50.00%)	11 (36.66%)	4 (13.34%)	- (0.00%)	- (0.00%)	4.37	0.71	มาก
10.	ฉันอยากแนะนำให้เพื่อนคนอื่นมาเล่นเกมนี้	17 (56.66%)	9 (30.00%)	4 (13.34%)	- (0.00%)	- (0.00%)	4.43	0.72	มาก
11.	การเล่นเกมนี้ช่วยให้ฉันมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน	17 (56.64%)	11 (36.66%)	2 (6.67%)	- (0.00%)	- (0.00%)	4.50	0.62	มาก
12.	ฉันตั้งใจเล่นเกมนี้เป็นอย่างยิ่งจนจบเกม	21 (70.00%)	2 (6.67%)	7 (23.33%)	- (0.00%)	- (0.00%)	4.47	0.85	มาก
13.	การเล่นเกมนี้ทำให้ฉันรู้สึกกระตือรือร้นในการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทองมากขึ้น	10 (33.33%)	11 (36.67%)	8 (26.67%)	1 (3.33%)	- (0.00%)	4.00	0.86	มาก
14.	การเล่นเกมนี้สามารถช่วยขัดเกลาจิตใจของฉันให้ดีขึ้นได้	10 (33.33%)	13 (43.33%)	5 (16.67%)	2 (6.67%)	- (0.00%)	4.03	0.87	มาก

ตารางที่ 4.9

ผลการประเมินจากแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 30 คน (ต่อ)

ข้อที่	คำถาม	จำนวนนักเรียนแยกตามระดับความคิดเห็น (คน)					Mean	S.D.	แปลผล
		5	4	3	2	1			
15.	ฉันอยากกลับมาเล่นเกมนี้อีก	21 (70.00%)	6 (20.00%)	3 (10.00%)	- (0.00%)	- (0.00%)	4.60	0.66	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.9 พบว่า ผลการประเมินจากแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 30 คน โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.30 อยู่ในระดับมาก เมื่อวิเคราะห์ผลตามรายการประเมินรายข้อ สามารถสรุปเป็นประเด็นได้ ดังนี้ 1) บอร์ดเกมนี้เป็นเครื่องมือที่ช่วยกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ 2) บอร์ดเกมนี้เป็นเครื่องมือที่ช่วยเสริมสร้างการสื่อสารระหว่างนักเรียน 3) บอร์ดเกมนี้เป็นเครื่องมือที่ทำให้นักเรียนอยากทำซ้ำ เล่นซ้ำ และเรียนซ้ำอีก โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ส่วนรายการประเมินอื่น ๆ สามารถสรุปเป็นประเด็นได้ ดังนี้ 1) บอร์ดเกมนี้เป็นเครื่องมือที่เหมาะสมสำหรับการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยในยุคปัจจุบัน และช่วยทำให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาวรรณศิลป์ และรู้จักสภาพสังคมและวิถีชีวิตความเป็นอยู่โดยทั่วไปของคนไทยในอดีตมากขึ้น 2) การเล่นเกมนี้ทำให้นักเรียนรู้สึกกระตือรือร้น มีความตั้งใจในการเรียนมากขึ้น 3) บอร์ดเกมนี้เป็นเครื่องมือที่ช่วยขัดเกลาจิตใจของนักเรียนให้ดีขึ้นได้ 4) บอร์ดเกมนี้ใช้เวลาในการเล่นไม่นาน นักเรียนสามารถแนะนำให้เพื่อนคนอื่นมาเล่นเกมนี้ ช่วยเสริมสร้างการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก

เมื่อผู้วิจัยวิเคราะห์ผลการประเมินจากแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 30 คน โดยแยกตามองค์ประกอบรายด้าน จะปรากฏผลดังตารางที่ 4.10

ตารางที่ 4.10

ผลการประเมินจากแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 30 คน แยกตามองค์ประกอบรายด้าน

รายการประเมิน	Mean	S.D.	แปลผล
1. ด้านความรู้ความเข้าใจ	4.25	0.33	มาก
2. ด้านอารมณ์และความรู้สึก	4.33	0.47	มาก
3. ด้านพฤติกรรม	4.32	0.28	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.30	0.34	มาก

จากตารางที่ 4.10 ผลการประเมินจากแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 30 คน พบว่าโดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.30 อยู่ในระดับมาก เมื่อวิเคราะห์ผลตามรายการประเมินรายด้านพบว่า ด้านความรู้ความเข้าใจมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.25 อยู่ในระดับมาก ด้านอารมณ์และความรู้สึกมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 อยู่ในระดับมาก และด้านพฤติกรรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.32 อยู่ในระดับมาก ซึ่งองค์ประกอบด้านอารมณ์และความรู้สึกมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด รองลงมาคือด้านพฤติกรรม และด้านความรู้ความเข้าใจ ตามลำดับ ดังนั้น จากข้อมูลแสดงให้เห็นว่าบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง สามารถเสริมสร้างเจตคติที่ดีตามองค์ประกอบด้านความรู้ความเข้าใจ ด้านอารมณ์และความรู้สึก และด้านพฤติกรรมให้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้

4.2.4 ผลการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพโดยนำแบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง มาสังเคราะห์ เพื่อสะท้อนพฤติกรรมของนักเรียนในการเล่นบอร์ดเกม โดยผู้วิจัยแบ่งประเด็นในการสังเกตออกเป็น 3 ประเด็นหลัก ได้แก่ 1) พฤติกรรมและความสนใจของนักเรียนก่อนการเล่นบอร์ดเกม 2) พฤติกรรมของนักเรียนในขณะที่เล่นบอร์ดเกม และ 3) พฤติกรรมของนักเรียนหลังการเล่นบอร์ดเกม ซึ่งผู้วิจัยสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในการเล่นบอร์ดเกม จำนวน 30 คน และจะสังเกตสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในช่วงเวลาที่นักเรียนเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง รวมจำนวนทั้งสิ้น 3 ครั้ง ระหว่างวันที่ 11-17 กรกฎาคม 2564 ซึ่งในระหว่างการเล่นเกมผู้วิจัย

จะมีผู้ช่วยที่มาร่วมสังเกตจำนวน 1 คน โดยสามารถสรุปผลการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ดังนี้

โดยภาพรวมพฤติกรรมและความสนใจของนักเรียนก่อนการเล่นบอร์ดเกมพบว่า นักเรียนมีการแสดงท่าทางสนใจที่จะเล่นเกมนี้ ตั้งใจฟังคำอธิบายวิธีการเล่นเกม และมีข้อซักถามเกี่ยวกับวิธีการเล่นในบางประเด็น เช่น การจับเกม การตัดสินใจชนะ ฯลฯ พฤติกรรมของนักเรียนในขณะที่เล่นเกมพบว่า นักเรียนปฏิบัติตามกฎกติกาของเกมอย่างเคร่งครัด มีข้อซักถามเกี่ยวกับวิธีการเล่นมากขึ้น เช่น การใช้การ์ด การเดินเรือ การตอบคำถาม ฯลฯ เนื่องจากได้ทดลองเล่นจริงแล้วทำให้รู้ขั้นตอนการเล่นมากขึ้น พบประเด็นที่สงสัยเพิ่มขึ้น ซึ่งนักเรียนส่วนใหญ่แสดงกิริยาท่าทางสนุกสนานในขณะที่เล่นเกมนี้ มีนักเรียนกลุ่มอ่อนบางคนแสดงกิริยาท่าทางไม่ดี หรือไม่พอใจเมื่อตนเองหยิบได้การ์ด Quiz แสดงกิริยาท่าทางเบื่อหน่ายเมื่อตัวเองตอบคำถามในการ์ด Quiz ไม่ถูกต้อง และแสดงกิริยาท่าทางหงุดหงิดเมื่อโดนผู้เล่นคนอื่นใช้การ์ดพิเศษลั่นแกล้งตน ซึ่งในช่วงของการเล่นเกมนักเรียนจะมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน พูดสื่อสารและพูดโน้มน้าวเพื่อให้ผู้เล่นคนอื่นยอมแลกเปลี่ยนการ์ดกับตนเอง และพฤติกรรมของนักเรียนหลังการเล่นบอร์ดเกมพบว่า นักเรียนได้สะท้อนคิดในรูปแบบการพูดแสดงความคิดเห็น นักเรียนบางคนไม่กล้าพูดจึงเลือกแสดงความคิดเห็นในรูปแบบการเขียน และนักเรียนพูดและแสดงท่าทางเพื่อต้องการเล่นเกมนี้ซ้ำอีกรอบ มีข้อซักถามอื่น ๆ เช่น จะได้กลับมาเล่นเกมนี้อีกเมื่อไหร่ เรียนภาษาไทยเรื่องอื่น ๆ จะมีเล่นเกมแบบนี้หรือไม่ ฯลฯ

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยได้ค้นพบข้อสังเกตที่ได้จากการสะท้อนคิดหลังจากการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยสรุปรายละเอียดดังตารางที่ 4.11

ตารางที่ 4.11

ข้อสังเกตที่ได้จากการสะท้อนคิดหลังจากการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

คำถามจากผู้นำเกม	ข้อสังเกตที่ได้จากการสะท้อนคิด
1. นักเรียนรู้สึกอย่างไรบ้างในการเล่นบอร์ดเกมนี้	นักเรียนส่วนใหญ่รู้สึกสนุกสนานในการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ได้ทบทวนความรู้จากการเรียนในชั้นเรียน และารู้จักพูดคุยกับเพื่อนใหม่

ตารางที่ 4.11

ข้อสังเกตที่ได้จากการสะท้อนคิดหลังจากการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (ต่อ)

คำถามจากผู้นำเกม	ข้อสังเกตที่ได้จากการสะท้อนคิด
2. สิ่งที่นักเรียนชอบในการเล่นเกมนี้มีอะไรบ้าง	นักเรียนส่วนใหญ่ชอบการลุ้นทำภารกิจให้สำเร็จ นักเรียนบางคนชอบใช้การ์ดพิเศษกับเพื่อน ได้เจรจาแลกเปลี่ยนการ์ดกับเพื่อน และไม่สามารถเดาได้ว่าใครจะชนะจนกว่าจะนับเบี้ยตอนสุดท้ายพร้อมกัน
3. สิ่งที่นักเรียนไม่ชอบในการเล่นบอร์ดเกมนี้มีอะไรบ้าง	นักเรียนส่วนใหญ่ไม่ชอบระยะเวลาในการเล่นเกมนานเกินไป เนื่องจากต้องการเล่นหลายรอบ การเล่นในรูปแบบออนไลน์จะมีอุปสรรคกว่าการเล่นในรูปแบบเจอหน้ากัน และนักเรียนกลุ่มอ่อนจะไม่ชอบการตอบคำถามในการ์ด Quiz เนื่องจากไม่มั่นใจในคำตอบของตนเอง จึงคิดว่าการ์ด Quiz เปรียบเสมือนเป็นตัวถ่วงมากกว่าเป็นตัวช่วยในการเล่นเกม
4. คุณค่าที่ได้รับหลังจากการเล่นบอร์ดเกมนี้	นักเรียนส่วนใหญ่ได้รับคุณค่าด้านอารมณ์ความรู้สึก เนื่องจากบอร์ดเกมช่วยทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินไม่เครียด ได้รับทบทวนความรู้จากเนื้อหาที่เคยเรียนในชั้นเรียน และสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนใหม่ได้

4.2.5 ผลการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนในการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพโดยนำแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนในการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง มาสังเคราะห์ เพื่อสะท้อนความคิดเห็นของนักเรียนในการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยผู้วิจัยคัดเลือกตัวแทนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในแต่ละกลุ่มมาสัมภาษณ์ ซึ่งเกณฑ์การคัดเลือกจะคัดเลือกนักเรียนที่มีคะแนนสอบหลังเล่นเกม (post-test) จากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ที่อยู่ในกลุ่มสูงสุดของแต่ละกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน รวมจำนวนผู้ให้สัมภาษณ์ทั้งสิ้น 9 คน โดยใช้แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนในการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ซึ่งมีรายละเอียดสารสนเทศผู้ให้สัมภาษณ์ดังตารางที่ 4.12

ตารางที่ 4.12

ตารางแจกแจงสารสนเทศผู้ให้สัมภาษณ์ (individual/ in-dept interview)

ตัวแทนนักเรียน	นักเรียน	คนที่	เพศ	คุณลักษณะ
กลุ่มเก่ง	บ	1	หญิง	อยู่ห้องเรียนพิเศษวิทย์-คณิต เคยเล่นบอร์ดเกมมา 1-5 เกม
	ส	2	ชาย	อยู่ห้องเรียนปกติเน้นคอมพิวเตอร์-การงาน เคยเล่นบอร์ดเกมมา 11 เกมขึ้นไป
	ก	3	หญิง	อยู่ห้องเรียนปกติเน้นวิทย์-คณิต เคยเล่นบอร์ดเกมมา 1-5 เกม
กลุ่มกลาง	ศ	1	หญิง	อยู่ห้องเรียนปกติเน้นภาษาญี่ปุ่น เคยเล่นบอร์ดเกมมา 1-5 เกม
	ช	2	หญิง	อยู่ห้องเรียนปกติวิทย์-คณิต ไม่เคยเล่นบอร์ดเกมเลย
	น	3	ชาย	อยู่ห้องเรียนปกติวิทย์-คณิต เคยเล่นบอร์ดเกมมา 1-5 เกม
กลุ่มอ่อน	จ	1	ชาย	อยู่ห้องเรียนปกติเน้นภาษาญี่ปุ่น เคยเล่นบอร์ดเกมมา 1-5 เกม
	ว	2	ชาย	อยู่ห้องเรียนปกติเน้นภาษาญี่ปุ่น เคยเล่นบอร์ดเกมมา 1-5 เกม
	ม	3	ชาย	อยู่ห้องเรียนปกติวิทย์-คณิต เคยเล่นบอร์ดเกมมา 1-5 เกม

จากการสัมภาษณ์ตัวแทนนักเรียนกลุ่มตัวอย่างแล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์
แก่นสาระ (thematic analysis) โดยผู้วิจัยค้นพบสาระสำคัญที่ได้จากการสัมภาษณ์นำมาสรุปเป็น
แก่นสาระที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ซึ่งมีประเด็นที่สำคัญ
4 ประเด็น ดังนี้

1) ความสนใจในการเล่นบอร์ดเกม

นักเรียนมีความสนใจในการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง
นิราศภูเขาทอง เป็นอย่างดี รู้สึกตื่นเต้นกับสิ่งแปลกใหม่ อยากรู้และอยากทดลองเล่นบอร์ดเกมนี้ว่าจะ

เป็นอย่างไร “หนูอยากรู้ อยากเห็นว่าเกมจะเป็นยังไงคะ เล่นยังไง อยากจะเล่นเต็มที่ละ คงจะสนุกมาก ๆ แน่เลย” (นักเรียน บ, สัมภาษณ์, 18 กรกฎาคม 2564) บางคนรู้สึกกลัวและกังวลในการเล่น เนื่องจากไม่เคยเล่นบอร์ดเกมนี้มาก่อน “ผมรู้สึกว่าการนำบอร์ดเกมกับวรรณคดีมารวมกันแล้วจะเป็นอย่างไร มันจะเข้ากันได้ไหม ผมยังไม่เคยเล่นบอร์ดเกมเกี่ยวกับวรรณคดีเลยครับ ไม่แน่ใจว่าจะเข้าใจเนื้อหาและอารมณ์ของผู้แต่งหรือไม่ และคิดว่าจะรวมกันแล้วมันจะออกมาเป็นอย่างไรครับ” (นักเรียน ส, สัมภาษณ์, 18 กรกฎาคม 2564)

2) ประสบการณ์กับการเล่นบอร์ดเกม

การจัดกิจกรรมการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง จำนวน 3 ครั้ง ช่วยทำให้นักเรียนเกิดประสบการณ์ในการเล่น นักเรียนได้ลองฝึกทดลองถูก รู้จักวางแผนในการเล่นโดยนำข้อผิดพลาดมาปรับปรุงเพื่อเล่นในรอบ ๆ ต่อไปให้ดีขึ้น “ช่วยฝึกพัฒนาการได้เรียนรู้การทำงาน การวางแผนล่วงหน้า เรียบเรียงลำดับความสำคัญ กล้าคิดกล้าทำ ลองฝึกทดลองถูก สร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น และการรู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย” (นักเรียน ก, สัมภาษณ์, 18 กรกฎาคม 2564) “ได้เรียนรู้ว่าสุดท้ายเราอาจจะไม่ได้ไปถึงเป้าหมายเป็นคนแรก แต่เราก็สามารถเป็นผู้ชนะได้” (นักเรียน น, สัมภาษณ์, 18 กรกฎาคม 2564)

3) บอร์ดเกมกับวิชาที่เรียน

การจัดกิจกรรมการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ช่วยทำให้นักเรียนทบทวนเนื้อหาในบทเรียน “ได้ผ่อนคลายความเครียดจากการเรียน ได้พูดคุยและทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ๆ และได้ทบทวนเนื้อหาเรื่องนิราศภูเขาทองไว้เตรียมสอบกลางภาคด้วยค่ะ” (นักเรียน ข, สัมภาษณ์, 18 กรกฎาคม 2564) “ส่วนตัวรู้สึกว่าเป็นบอร์ดเกมที่ดี สร้างความสนุกสนานได้ แล้วก็ได้รับความรู้จากบอร์ดเกม” (นักเรียน ศ, สัมภาษณ์, 18 กรกฎาคม 2564) ช่วยทำให้นักเรียนรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินและผ่อนคลาย ไม่เครียด “เป็นการสอนที่ทำให้นักเรียนไม่เครียดเกินไปและได้ความรู้ด้วย” (นักเรียน จ, สัมภาษณ์, 18 กรกฎาคม 2564) นอกจากนี้ ยังช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นได้อีกด้วย “ทำให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้น และมีความสนิทสนมกันมากขึ้น” (นักเรียน ว, สัมภาษณ์, 18 กรกฎาคม 2564)

4) อิทธิพลที่มีต่อการเล่นบอร์ดเกม

4.1 อิทธิพลของครู นักเรียนสะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับสาเหตุที่เข้าร่วมกิจกรรมการเล่นบอร์ดเกมว่า เนื่องจากไม่ต้องการทำภาระงานในรายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน

ซึ่งหากนักเรียนคนใดเข้าร่วมกิจกรรมนี้ครูจะได้คะแนนตรงส่วนนี้ทดแทน “ได้รับความรู้มากขึ้นได้ ได้ทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนในห้องเรียนได้เล่นเกมกับเพื่อน ๆ ต่างห้อง มาเล่นเกมนี้แล้วไม่ต้องทำงานอื่นที่ครูสั่ง” (นักเรียน ม, สัมภาษณ์, 18 กรกฎาคม 2564)

4.2 อิทธิพลของเพื่อน เนื่องจากนักเรียนต้องการทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน รู้สึกสนุกเมื่อได้เล่นบอร์ดเกมร่วมกับเพื่อนคนอื่น “สนุกเวลาแกล้งเพื่อนก็ฮาดี แต่ก็หงุดหงิดเวลาที่เพื่อนมาแกล้งกลับ แต่ก็ไมโกรธ เพราะมันเป็นแค่เกม” (นักเรียน ว, สัมภาษณ์, 18 กรกฎาคม 2564)



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและศึกษาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ก่อนและหลังการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย และศึกษาเจตคติที่มีต่อการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 30 คน ซึ่งการวิจัยครั้งนี้เป็นแบบวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ผ่านกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) โดยอาศัยข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพในการวิเคราะห์ข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ทั้งสิ้น 6 ชนิด ได้แก่ 1) บอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง 2) แบบประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ทั้งด้านเนื้อหาและด้านสื่อ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง 4) แบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง 5) แบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง และ 6) แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง

การวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 การออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ประกอบด้วยผลการประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง จากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อ และตอนที่ 2 การตรวจสอบประสิทธิภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ประกอบด้วย การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับกลุ่มตัวอย่างที่ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง และแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ซึ่งผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ตัวแทนกลุ่มตัวอย่างและการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ร่วมด้วย

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยตัวแปรอิสระ ได้แก่ บอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง และตัวแปรตาม 2 ตัวแปร ได้แก่ 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วรรณคดีไทย และ 2) เจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง

5.1 สรุปผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ผลการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยกลุ่มตัวอย่างมีจำนวนรวมทั้งสิ้น 30 คน ซึ่งส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ประกอบด้วยนักเรียนกลุ่มการเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์ ห้องเรียนปกติเน้นวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์ ห้องเรียนปกติเน้นภาษาญี่ปุ่น และห้องเรียนปกติเน้นคอมพิวเตอร์-การงานอาชีพ ตามลำดับ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เคยเล่นบอร์ดเกมมาจำนวน 1-5 เกม แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความรู้ความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับบอร์ดเกม ทั้งนี้ ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัยโดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

5.1.1 การออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง

ผู้วิจัยออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ผ่านกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ซึ่งอาศัยเครื่องมือวิจัย 2 ชนิด ได้แก่ 1) แบบประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ด้านสื่อ จำนวน 20 ข้อคำถาม และ 2) แบบประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ด้านเนื้อหา จำนวน 15 ข้อคำถาม เพื่อประเมินคุณภาพและความเหมาะสมของสื่อก่อนนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างจริง ซึ่งสรุปผลดังนี้

1. บอร์ดเกมนิราศภูเขาทอง THE ADVENTURE เป็นบอร์ดเกมที่พัฒนาขึ้นโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง และเสริมสร้างเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งออกแบบให้เป็นบอร์ดเกมประเภทเกมครอบครัว (Family game) ซึ่งเป็นเกมที่มีกฎกติกาไม่ซับซ้อน อธิบายให้คนที่ไม่เคยเล่นเข้าใจได้ภายใน 5-10 นาที แต่ก็ไม่ง่ายจนรู้สึกว่าจะไม่ท้าทาย ร่วมกับเกมตอบคำถาม (Quiz game) ซึ่งเป็นเกมที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้คิดวิพากษ์และตัดสินใจตอบคำถาม โดยใช้พื้นฐานความรู้เดิมจากที่เคยเรียนในชั้นเรียน ซึ่งผู้วิจัยกำหนดให้มีผู้เล่นประมาณ 3-5 คน และเวลาที่ใช้ในการเล่นเกม 30-60 นาที เนื่องจากหากกำหนดจำนวนผู้เล่นมากเกินไปหรือกำหนดเวลาในการเล่นนานเกินไปจะทำให้ผู้เล่นรู้สึกเบื่อหน่าย แนวและรูปแบบของเกมเป็นแนวผจญภัย ผู้เล่นจะต้องทำภารกิจต่าง ๆ ตลอดการเดินทาง ได้แก่ สะสมการ์ด ต่อรองแลกเปลี่ยน คิดวิพากษ์ และตัดสินใจ ซึ่งในระหว่างการเล่นผู้เล่นจะต้องเจอกับอุปสรรคต่าง ๆ เช่น ภัยพิบัติต่าง ๆ การโดนผู้เล่นคนอื่นแกล้ง ฯลฯ ผู้วิจัยกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้หลัก 3 ข้อ ได้แก่ 1) เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย

เรื่อง นิราศภูเขาทอง 2) เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และ 3) เพื่อเสริมสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนวรรณคดีไทย กลไกหลักของเกมคือการทอยลูกเต๋าสี สดสมการต์ภารกิจ/จับคู่การ์ดวรรณคดีทอง การตอบคำถาม และการใช้การ์ดพิเศษ การออกแบบกราฟิก วัสดุและอุปกรณ์ในการเล่นจะออกแบบให้สอดคล้องกับเนื้อหา เพื่อสร้างบรรยากาศในการเล่น คู่มือประกอบการเล่นเขียนคู่มือประกอบการเล่นเกมให้เข้าใจง่าย มี Flowchart แสดงวิธีการเล่นอย่างง่าย ลดการใช้ตัวอักษร เนื่องจากผู้เล่นส่วนใหญ่อายุ 12-13 ปี มีความสนใจรูปภาพมากกว่าอ่านตัวหนังสือ การตัดสินใจจะนับเบียร์รวมตอนท้ายเกมพร้อมกัน ใครมีเบียร์รวมท้ายเกมมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ เพื่อเป็นการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เล่นที่อยู่อันดับท้ายกระดานอยู่เล่นเกมต่อจนจบเกม

2. ผลการประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง จากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อ ซึ่งผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา พบว่า โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยคะแนนประเมินของผู้เชี่ยวชาญเท่ากับ 4.76 อยู่ในระดับมากที่สุด และผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อ พบว่า โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยคะแนนประเมินของผู้เชี่ยวชาญเท่ากับ 4.69 อยู่ในระดับมากที่สุด และเมื่อวิเคราะห์ผลตามรายการประเมินรายด้าน พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนประเมินของผู้เชี่ยวชาญด้านรูปแบบเกมเท่ากับ 4.67 อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านกลไกของเกมเท่ากับ 4.53 อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านวัสดุและอุปกรณ์เท่ากับ 4.58 อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านการออกแบบกราฟิกเท่ากับ 4.67 อยู่ในระดับมากที่สุด และด้านอื่น ๆ เท่ากับ 5.00 อยู่ในระดับมากที่สุด ดังนั้น สามารถสรุปผลได้ว่าบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง มีคุณภาพและความเหมาะสมทั้งด้านเนื้อหา และด้านสื่อในระดับมากที่สุด สามารถนำไปใช้ทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้

5.1.2 การตรวจสอบประสิทธิภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขา

ทอง

ผู้วิจัยตรวจสอบประสิทธิภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยอาศัยเครื่องมือวิจัย 4 ชนิด ได้แก่ 1) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ก่อนและหลังเล่นบอร์ดเกม จำนวน 30 ข้อคำถาม 2) แบบวัดเจตคติที่มีต่อการเรียน บอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง จำนวน 15 ข้อคำถาม 3) แบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง และ 4) แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ซึ่งสามารถสรุปผลได้ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนเล่นและหลังเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า การทดสอบก่อนเล่นและ

หลังเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 15.97 คะแนนและ 18.07 คะแนนตามลำดับ ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเล่นและ หลังเล่น พบว่า คะแนนสอบหลังเล่นสูงกว่าคะแนนสอบก่อนเล่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังนั้น แสดงให้เห็นว่าบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง สามารถช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ ให้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้ นอกจากนี้ เมื่อผู้วิจัยวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยของคะแนนสอบก่อน เล่นและหลังเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยแยกตามองค์ประกอบรายด้าน คะแนนเต็มด้านละ 10 คะแนน พบว่า โดยภาพรวมคะแนนสอบ หลังเล่นสูงกว่าคะแนนสอบก่อนเล่นซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.67 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า คะแนนสอบหลังเล่นด้านเนื้อหาสูงกว่าคะแนนสอบก่อนเล่นซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.83 คะแนนสอบ หลังเล่นด้านวรรณศิลป์สูงกว่าคะแนนสอบก่อนเล่นซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.92 และคะแนนสอบหลัง เล่นด้านสังคมและวัฒนธรรมสูงกว่าคะแนนสอบก่อนเล่นซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.27 ดังนั้น แสดงให้เห็น ว่าบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง สามารถช่วยส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้งด้าน เนื้อหา ด้านวรรณศิลป์ และด้านสังคมและวัฒนธรรมให้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้ และเมื่อ ผู้วิจัยวิเคราะห์ผลการทดสอบก่อนเล่นและหลังเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยพิจารณาแยกตามกลุ่มผู้เรียน พบว่า นักเรียนกลุ่มเก่งมีคะแนน สอบหลังเล่นสูงกว่าคะแนนสอบก่อนเล่นซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 23.40 นักเรียนกลุ่มกลางมีคะแนนสอบ หลังเล่นสูงกว่าคะแนนสอบก่อนเล่นมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 18.50 และนักเรียนกลุ่มอ่อนมีคะแนนสอบหลัง เล่นสูงกว่าคะแนนสอบก่อนเล่นซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 12.30 ดังนั้น จากข้อมูลแสดงให้เห็นว่าบอร์ดเกม วรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง สามารถช่วยส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้กับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ทั้งกลุ่มเก่ง กลุ่มกลาง และกลุ่มอ่อนได้

2. ผลการประเมินจากแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 30 คน พบว่า โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.30 เมื่อวิเคราะห์ผลตามรายการประเมินรายด้าน พบว่า ค่าเฉลี่ยด้านความรู้ความเข้าใจ เท่ากับ 4.25 ด้านอารมณ์และความรู้สึกเท่ากับ 4.33 และด้านพฤติกรรมเท่ากับ 4.32 ดังนั้น แสดงให้ เห็นว่าบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง สามารถเสริมสร้างเจตคติด้านความรู้ความเข้าใจ ด้านอารมณ์และความรู้สึก และด้านพฤติกรรมให้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้

3. ผลการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง พบว่า โดยภาพรวมพฤติกรรมและความสนใจของนักเรียนก่อนการเล่น บอร์ดเกม พบว่า นักเรียนมีการแสดงท่าทางสนใจที่จะเล่นบอร์ดเกมนี้ ตั้งใจฟังคำอธิบายวิธีการเล่น จากครู และมีข้อซักถามเกี่ยวกับวิธีการเล่นในบางประเด็น เช่น การจับเกม การตัดสินผู้ชนะ ฯลฯ

พฤติกรรมของนักเรียนในขณะที่เล่นบอร์ดเกม พบว่า นักเรียนปฏิบัติตามกฎกติกาของเกมอย่างเคร่งครัด มีข้อซักถามเกี่ยวกับวิธีการเล่นมากขึ้น เช่น การใช้การ์ด การเดินเรือ การตอบคำถาม ฯลฯ เนื่องจากได้ทดลองเล่นจริงแล้วทำให้รู้ขั้นตอนการเล่นมากขึ้น พบประเด็นที่สงสัยเพิ่มขึ้น ซึ่งนักเรียนส่วนใหญ่แสดงกิริยาท่าทางสนุกสนานในขณะที่เล่นบอร์ดเกมนี้ มีนักเรียนกลุ่มอ่อนบางคนแสดงกิริยาท่าทางไม่ดีหรือไม่พอใจเมื่อตนเองหยิบได้การ์ด Quiz แสดงกิริยาท่าทางเบื่อเมื่อตัวเองตอบคำถามในการ์ด Quiz ไม่ถูกต้อง และแสดงกิริยาท่าทางหงุดหงิดเมื่อโดนผู้เล่นคนอื่นใช้การ์ดพิเศษกลั่นแกล้งตน ซึ่งในบางช่วงของการเล่นเกมนักเรียนจะมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน พูดสื่อสารและพูดโน้มน้าวเพื่อให้ผู้เล่นคนอื่นยอมแลกเปลี่ยนการ์ดกับตนเอง และพฤติกรรมของนักเรียนหลังการเล่นบอร์ดเกม พบว่านักเรียนได้สะท้อนคิดในรูปแบบการพูดแสดงความคิดเห็น นักเรียนบางคนไม่กล้าพูดจึงเลือกแสดงความคิดเห็นในรูปแบบการเขียน และนักเรียนพูดและแสดงท่าทางเพื่อต้องการเล่นเกมนี้ซ้ำอีกรอบ มีข้อซักถามอื่น ๆ เช่น จะได้กลับมาเล่นบอร์ดเกมนี้อีกเมื่อใด เรียนภาษาไทยเรื่องอื่นจะมีเล่นเกมแบบนี้หรือไม่ ฯลฯ

4. ผลการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง พบว่า ก่อนเล่นนักเรียนมีความสนใจในบอร์ดเกมเป็นอย่างดี อยากรู้ว่าการเล่นบอร์ดเกมนี้จะเป็นอย่างใด บางคนรู้สึกกลัวและกังวลในการเล่น ขณะเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทยนักเรียนรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลาย ทำท่ายความสามารถ และได้รู้จักเพื่อนใหม่ และหลังเล่นบอร์ดเกมนักเรียนได้รับสาระความรู้และความสนุกสนานจากการเล่นบอร์ดเกม สิ่งที่นักเรียนกลุ่มตัวอย่างได้เรียนรู้จากการเล่นบอร์ดเกมคือ บอร์ดเกมนี้ช่วยฝึกพัฒนาการด้านการเรียนรู้ ได้ทบทวนความรู้ ฝึกทักษะการวางแผน การพูดโน้มน้าวใจ การตัดสินใจ การลองผิดลองถูก การสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น และฝึกการมีน้ำใจในการเล่นบอร์ดเกม สิ่งที่ดีของบอร์ดเกมนี้คือ บอร์ดเกมนี้ช่วยสร้างการเรียนรู้ได้ ให้ความเพลิดเพลิน สนุกสนาน ผ่อนคลาย ลดความเครียดจากการอ่านหนังสือ และช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น ส่วนสิ่งที่ต้องปรับปรุง/แก้ไขของบอร์ดเกมนี้คือ บอร์ดเกมนี้อาจใช้เวลาเล่นต่อรอบนานไป อยากให้ลดความซับซ้อนของกลไกเกมลง และอยากให้อธิบายวิธีการเล่นในคู่มือการเล่นเกมให้เข้าใจง่ายกว่านี้

5.2 อภิปรายผล

จากผลการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยหลังจากเล่นเกมครบตามแผนการเล่นแล้วนักเรียน

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเล่นสูงกว่าก่อนเล่นและมีเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทยอยู่ในระดับดี ซึ่งมีประเด็นที่สำคัญโดยผู้วิจัยนำมาอภิปรายผลตามสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ ดังนี้

5.2.1 สมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1 บอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีคุณภาพและประสิทธิภาพอยู่ในระดับมาก

เมื่อผู้วิจัยออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมต้นแบบที่สมบูรณ์เสร็จแล้ว จึงนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพและความเหมาะสมด้านเนื้อหาและด้านสื่อ ก่อนที่จะนำบอร์ดเกมไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างจริง ซึ่งผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่อของบอร์ดเกมต้นแบบมีคุณภาพและความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด รวมถึงประสิทธิภาพของบอร์ดเกมนี้สามารถช่วยส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สูงขึ้น และเจตคติที่มีต่อการเรียนบอร์ดเกมวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ทั้งนี้ ผู้วิจัยคิดเห็นว่ากระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เป็นทักษะและกระบวนการพื้นฐานที่นักออกแบบบอร์ดเกมควรมี เพราะการจะสร้างสื่อการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้ ผู้ออกแบบต้องทำความเข้าใจกับปัญหาและความต้องการที่แท้จริงของผู้เรียนก่อน จึงจะสามารถออกแบบสื่อการเรียนรู้ได้อย่างมีคุณภาพ สอดคล้องกับ Stanford d.school (2020; ออนไลน์) และ ศรีณวิชญ์ พรหมสาขา ณ สกลนครและคณะ (2562) ที่กล่าวไว้ว่าการคิดเชิงออกแบบเป็นหนึ่งในทักษะที่จำเป็นสำหรับการบ่มเพาะนวัตกรรม เป็นวิธีการเชื่อมโยงระหว่างการหาแนวทางการปัญหากับความคิดสร้างสรรค์ โดยอาศัยองค์ความรู้ ประสบการณ์ และความสามารถของผู้ที่มีความรู้เฉพาะทางในเรื่องของปัญหานั้น ๆ มาเป็นส่วนประกอบสำคัญในการสร้างผลงานหรือสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ ซึ่งนักออกแบบต้องศึกษาองค์ความรู้ และความเข้าใจของผู้อื่นเข้ามาช่วยในการคิดออกแบบ อาจใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ การหาเหตุผลจากสถานการณ์ ซึ่งในการแก้ปัญหาจะประสบความสำเร็จได้ขึ้นอยู่กับผู้เกี่ยวข้องร่วมมือกัน

โดยผู้วิจัยออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง มีเป้าหมายให้เป็นบอร์ดเกมประเภทครอบครัว (Family game) เนื่องจากมีกติกาไม่ซับซ้อน สามารถอธิบายให้ผู้เล่นที่ไม่เคยเล่นเข้าใจได้ง่าย เพื่อให้นักเรียนสามารถเล่นได้และไม่ง่ายเกินไปจนเกิดความรู้สึกเบื่อที่จะเล่น สามารถเล่นได้ทั้งครอบครัว ไม่ได้เน้นเรื่องของการใช้กลยุทธ์ เน้นการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น มีการพูดคุยเชิงเจรจา แลกเปลี่ยน อาจจะมีแก๊งกันบ้างเล็กน้อย ไม่มีการต่อสู้รุนแรง เหมาะกับผู้ที่เพิ่งเริ่มเล่นและกลุ่มที่ต้องการมีประสบการณ์ในการเล่นด้วยกันหรือ

ต้องการใช้เวลาอยู่ร่วมกัน (Boardgamegeek, n.d.-a, n.d.-d; Silverman, 2013; Seapig, 2015, ออนไลน์; สฤณี อาชวานันทกุล, 2559; Gamingroom, 2019, ออนไลน์; Boardgamegeek, 2020, ออนไลน์) สอดคล้องกับ ไพจิตร สดวกการ (2543), สกฤต สุขศิริ (2550) และวรรตต์ อินทสระ (2562) ได้อธิบายว่าการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้จะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ได้แก่ 1) ต้องใช้หลักจิตวิทยา 2) เกมง่ายไม่ซับซ้อนเกินไป 3) ใช้เวลาไม่นานมาก 4) ทำความเข้าใจ อาจแบ่งเนื้อหาสำคัญหรือแบบฝึกหัดต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้ทดลองทำ 5) สนุกเร้าความสามารถ 6) เหมาะสมกับวัยและความสามารถของผู้เรียน 7) เน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง เพราะจะทำให้เข้าใจได้ลึกซึ้งกว่า 8) ให้ผู้เรียนเรียนรู้จากความผิดพลาด การเรียนรู้จากความผิดพลาดไม่ใช่เรื่องเสียหาย แต่จะช่วยให้ผู้เรียนจำได้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย และ 9) ต้องมีเป้าหมายที่ชัดเจนในเกม เพื่อให้ผู้เรียนพยายามที่จะทำให้บรรลุเป้าหมายและนำเอาความรู้ที่นำไปใช้งานได้จริง

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยออกแบบและพัฒนาบอร์ดวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ให้มีลักษณะเป็นบอร์ดเกมสมัยใหม่ ซึ่งมีลักษณะหรือองค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่ 1) ไม่จำกัดผู้เล่นก่อนเกมจบ เพราะการเล่นบอร์ดเกมเป็นกิจกรรมกลุ่ม ควรออกแบบให้ผู้เล่นมีวิธีได้คะแนนหลายวิธี ซึ่งคะแนนส่วนหนึ่งต้องรอผลในตอนจบ บอร์ดเกมที่ได้รับความนิยมจึงมักจะเป็นบอร์ดเกมที่ทำให้ทุกคนรู้สึกว่ามีลุ้นก่อนเกมจบ และมีวิธีพลิกสถานการณ์ได้หลายวิธี เมื่อทุกคนมีสิทธิ์ลุ้นก็จะรู้สึกสนุกไปตลอดเกม 2) ฝึกสมองและทักษะ ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญสำหรับเกมที่ออกแบบสำหรับเด็ก เพราะการใช้ความน่าจะเป็นจึงเป็นกลไกที่ทำให้เด็กมีแต้มต่อพอที่จะแข่งกับผู้ใหญ่ได้ ส่วนเกมที่เน้นให้ผู้ใหญ่เล่นมักจะถูกออกแบบมาอย่างรัดกุม เปิดโอกาสให้ใช้ทักษะการวางแผนมากกว่าความน่าจะเป็น ธุรกิจบอร์ดเกมในปัจจุบันจึงนำเกมแนววางแผนที่ปกติต้องใช้เวลาเล่น 2-3 ชั่วโมงมาทำเป็นฉบับลูกเต๋าหรือฉบับไพ่ ขนาดกะทัดรัด 3) มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น เพราะเสน่ห์ของบอร์ดเกมสมัยใหม่ที่เป็นจุดเด่นกว่าเกมคอมพิวเตอร์หรือเกมออนไลน์ก็คือ การได้หยอกล้อกลั่นแกล้ง แข่งขัน หรือร่วมมือกันซึ่งหน้า ไม่ใช่ต่างคนต่างก้มหน้าก้มตาเล่นโดยไม่ต้องสนใจคนอื่น 4) ออกแบบสวยงามและน่าสนใจ มีการออกแบบอุปกรณ์การเล่นสวยงาม น่าเล่น และ 5) มีกลไกการเล่นที่ดีและแนบเนียน มีให้เลือกหลากหลาย ตอบโจทย์คนเล่นได้ทุกกรสนิยม (สฤณี อาชวานันทกุล, 2559) และก่อนที่ผู้วิจัยจะนำบอร์ดเกมต้นแบบที่สร้างขึ้นไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างจริงนั้น ผู้วิจัยจะต้องนำไปทดลองซ้ำจำนวน 6 ครั้ง บันทึกปัญหาและจุดบกพร่องที่พบเอาไว้ เพื่อนำข้อมูลมาปรับปรุงเกมให้ดียิ่งขึ้น เพราะการออกแบบเกมนั้นไม่ใช่เรื่องง่าย ควรต้องออกแบบอย่างระมัดระวัง และควรนำเกมที่ออกแบบมาทดลองใช้หลาย ๆ ครั้ง เพื่อให้แน่ใจว่าเกมนั้นยังคงเนื้อหาที่สำคัญทั้งหมด (ประหยัด จิระวรพงศ์, 2558; ไพฑูรย์ อนันต์ทเขต, 2560, ออนไลน์)

5.2.2 สมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้อารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง นิราศภูเขาทองหลังเรียนรู้อารมณ์โดยการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทยสูงขึ้น

หลังจากกลุ่มตัวอย่างได้เล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทองครบตามแผนการเล่นแล้ว ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 30 ข้อ ซึ่งผลการทดสอบก่อนเล่นและหลังเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 15.97 คะแนนและ 18.07 คะแนนตามลำดับ โดยเมื่อเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเล่นและหลังเล่น พบว่า คะแนนสอบหลังเล่นสูงกว่าคะแนนสอบก่อนเล่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยโดยใช้บอร์ดเกม เป็นการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning : GBL) จัดเป็นการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) อย่างหนึ่งซึ่งกำลังได้รับความสนใจอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดเกี่ยวกับการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานมาประยุกต์ใช้ในการจัดการสอนวรรณคดีไทยผ่านการเล่นบอร์ดเกม เพื่อกระตุ้นความสนใจให้กับผู้เรียน ดังที่ประหยัด จิระวรพงศ์ (2558) และ ไพฑูรย์ อนันต์ทเขต (2560) ได้อธิบายเกี่ยวกับแนวคิด Game-Based Learning (GBL) ว่า “การเรียนรู้ผ่านเกม” หรือ “เกมเพื่อการเรียนรู้” เป็นสื่อในการเรียนรู้รูปแบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้มีความสนุกสนานควบคู่ไปกับการได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดของหลักสูตรนั้น ๆ เอาไว้ในเกม และให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกม โดยที่ผู้เรียนจะได้รับความรู้ต่าง ๆ ของหลักสูตรนั้นผ่านการเล่นเกมนั้นไปด้วย

แนวคิดทฤษฎี Game - Based Learning เป็นสื่อการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ทั้งในระดับความจำและความเข้าใจ สามารถสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ได้ และชักจูงให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้จนกระทั่งเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเองสามารถนำมาปรับใช้กับการฝึกอบรมรูปแบบเดิม ๆ ได้ เช่น วิชาใดเป็นวิชาที่ยาก มีข้อมูลจำนวนมาก ผู้เรียนไม่ค่อยอยากเรียนวิชานี้ ผู้ออกแบบการเรียนรู้สามารถนำเอาเนื้อหาเหล่านั้นมาดัดแปลงเป็นเกม เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ และง่ายต่อความเข้าใจมากขึ้น บนพื้นฐานแนวคิดที่จะทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องที่สนุกสนาน เป็นสื่อที่สามารถทำให้ผู้เรียนสนใจ สามารถช่วยเหลือในเรื่องของการสื่อสารระหว่างกันของผู้เรียน การทำงานเป็นทีม ความรับผิดชอบและความคิดสร้างสรรค์ได้ สามารถสร้างให้ผู้เรียนรู้สึกมีส่วนร่วม (Engagement) และสนุกสนาน (Fun) ได้พร้อม ๆ กับได้รับความรู้ (Knowledge) (ประหยัด จิระวรพงศ์, 2558; ไพฑูรย์ อนันต์ทเขต, 2560, ออนไลน์) ซึ่งสอดคล้องกับผลการค้นคว้าอิสระของ จำรัส จันทร์เทศ (2562) ที่ได้ออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (JOBS) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า หลังจากการใช้

บอร์ดเกมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เช่นเดียวกับ Elizabeth N. Treher (2011) ได้ศึกษาเรื่อง การเรียนรู้ด้วยเกมกระดาน: การเล่นเพื่อให้มีประสิทธิภาพ ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่าเกมกระดานให้ประโยชน์ต่อการศึกษาและการเรียนการสอนมากและจะมีคุณค่ามากขึ้นถ้าได้รับการออกแบบอย่างเหมาะสมสำหรับการเรียนรู้ และ Esmā Bulus Kirikkaya, et al. (2010) ได้ศึกษาเรื่อง เกมกระดานเกี่ยวกับอวกาศ ระบบสุริยะ สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า ภาพจากเกมกระดานสามารถนำมาใช้ในการประเมินระดับความเข้าใจของผู้เรียนเกี่ยวกับการศึกษาเกี่ยวกับอวกาศและระบบสุริยะ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สำหรับ Yong Mei Fung and Yeo Li Min (2016) ศึกษาเรื่อง ผลของเกมกระดานกับความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนที่มีความสามารถด้านภาษาอังกฤษต่ำ ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า เกมกระดานเป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์เพื่อประกอบการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในชั้นเรียน และเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนที่มีความสามารถด้านภาษาอังกฤษต่ำ (Yong Mei Fung and Yeo Li Min, 2016, อ้างถึงใน ธีรภาพ แซ่เซี่ย, 2560) จากข้อมูลดังกล่าวมานี้แสดงให้เห็นว่าการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ช่วยส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ทำให้คะแนนสอบหลังเล่นสูงกว่าก่อนเล่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5.2.3 สมมติฐานการวิจัยข้อที่ 3 เจตคติที่มีต่อการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อยู่ในระดับมาก

หลังจากกลุ่มตัวอย่างได้เล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ครบตามแผนการเล่นและทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเสร็จแล้ว ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง จำนวน 15 ข้อ ซึ่งผลการทำแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.30 อยู่ในระดับมาก ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยผ่านการเล่นบอร์ดเกมนั้น เป็นการจัดกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยคำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียน ตลอดจนความสนใจและความต้องการของผู้เรียน ผู้สอนต้องศึกษาหลักสูตรและกำหนดจุดมุ่งหมายในการสอนที่ชัดเจน ออกแบบวิธีการสอนที่หลากหลาย ทำให้เกิดความน่าสนใจ ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รู้จักใช้ความคิดวิเคราะห์และความคิดสร้างสรรค์ ใช้สื่อการเรียนการสอนที่หลากหลายและเหมาะสม สร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้มีความสุขและสนุกสนาน มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน เลือกใช้วิธีการวัดและประเมินผลให้เหมาะสม และปลูกฝังผู้เรียนให้มีทัศนคติที่ดีต่อวรรณคดีไทย เห็นคุณค่าและความสำคัญของวรรณคดี

ไทย สอดคล้องกับผลการค้นคว้าอิสระของ จำรัส จันทะ (2562) ที่ได้ออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (JOBS) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นความพึงพอใจจากการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

นอกจากนี้ บอร์ดเกมนี้ช่วยทำให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาของวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทองดีขึ้น กระตุ้นให้นักเรียนคิดวิเคราะห์ให้ถี่ถ้วนก่อนตัดสินใจทำภารกิจต่าง ๆ ในเกม โดยไม่ส่งผลต่อคะแนนใด ๆ สามารถลองผิดลองถูกได้ ทำให้นักเรียนไม่รู้สึกรู้สึกรีดมากจนเกินไป ดังที่ ไพจิตร สดวกการ (2543), สกกุล สุขศิริ (2550) และ วรัตต์ อินทสระ (2562) ได้กล่าวไว้ว่าการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้จะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ซึ่งผู้เรียนจะเรียนรู้จากความผิดพลาด การเรียนรู้จากความผิดพลาดไม่ใช่เรื่องเสียหาย แต่จะช่วยให้ผู้เรียนจำได้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย นอกจากนี้ การสอนแบบที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือทำ “Learning by doing” โดยได้ทดลองให้เด็กเรียนรู้จากการกระทำในบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เด็กได้รับอิสระในการริเริ่มความคิด ลงมือทำตามที่คิด และแก้ปัญหาด้วยตนเอง ซึ่งเป็นแนวคิดที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในการจัดการเรียนการสอน (จอห์น ดิวอี้, 1963, อ้างถึงใน ทิศนา ขัมมณี, 2552)

บอร์ดเกมนี้ทำให้นักเรียนเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ได้อย่างสนุกสนาน ผ่อนคลายความตึงเครียดและความวิตกกังวล ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น สร้างแรงจูงใจ และช่วยให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน (จรินทร์ ธานีรัตน์, 2524; Lee, 1995; นภาพร ทศนัยนา, 2538; Gardner, 1999; Rodilla, 2012; สถาบันพัฒนาบุคลากรการ พลศึกษาและการกีฬา กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2557; วราภรณ์ ลิ้มเปรมวัฒนา และกันตภณ ธรรมวัฒนา, 2560; จักรกฤษณ์ สิริริน, 2562, ออนไลน์) สอดคล้องกับงานวิจัยของ อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์ (2557) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วงสี่ธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยพบว่า บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วงสี่ธรรมชาติ เป็นตัวกลางที่จะช่วยให้การสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียนดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด ผู้เรียนเกิดความสนใจและสนุกสนานในการเรียน ชื่นชอบและพึงพอใจกับการเรียนด้วยบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วงสี่ธรรมชาติ มีการแข่งขันหรือช่วยกันแนะนำหรือบอกเวลาผสมสีต่าง ๆ ผู้เรียนมีความตั้งใจ กระตือรือร้น และมีปฏิสัมพันธ์ในการเรียนการสอนทั้งแบบเดี่ยวและกลุ่ม เห็นได้ชัดว่าผู้เรียนเกิดความสนใจและตั้งใจที่จะตอบคำถามที่ครูถามเป็นอย่างดี และมีการตอบสนองต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง จึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้

5.3.1.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทยผ่านการเล่นบอร์ดเกมนี้สามารถนำไปใช้ในชั้นเรียนได้ ซึ่งครูผู้สอนสามารถนำไปใช้ในการจัดกระบวนการเรียนรู้ในชั้นสอนหรือชั้นเรียนรู้ เพื่อช่วยสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ โดยครูผู้สอนสามารถศึกษาคู่มือประกอบการเล่นบอร์ดเกมและลองเล่นเกมดูก่อน เพื่อช่วยทำให้ครูผู้สอนเข้าใจวิธีการเล่นเกมนี้ได้ดีขึ้น ซึ่งกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทยผ่านการเล่นบอร์ดเกมนี้แบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ชี้นำเสนอเกม 2) ชี้อธิบายวิธีการเล่นเกม 3) ชั้นการเล่นเกม และ 4) ชั้นการอภิปรายและสรุปหลังการเล่นเกม ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ขั้นที่ 1 นำเสนอเกม

- 1) ก่อนการเล่นเกมครูจัดสถานที่ในการเล่นให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเล่น
- 2) ครูจัดกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่มละ 3 คน โดยในแต่ละกลุ่มให้มีนักเรียนที่มีระดับความรู้ต่างกัน ได้แก่ กลุ่มเก่ง กลุ่มกลาง และกลุ่มอ่อน
- 3) ครูนำเสนอบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง บอกที่มาและความสำคัญ
- 4) ครูบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ
- 5) ครูแจกอุปกรณ์การเล่นให้ครบทุกกลุ่ม

ขั้นที่ 2 ชี้อธิบายและชี้แจงกติกาการเล่นเกม

- 1) ครูอธิบายและชี้แจงกติกาในการเล่นเกม โดยจัดลำดับขั้นตอนให้ชัดเจนตามรายละเอียดที่ปรากฏในคู่มือการเล่น อาจใช้สื่อ PowerPoint ประกอบการนำเสนอวิธีการเล่นบอร์ดเกมหรือสาธิตให้ดูเมื่อนักเรียนไม่เข้าใจ
 - 2) นักเรียนซ้อมเล่นเกมก่อนการเล่นจริง จำนวน 1 รอบ
 - 3) นักเรียนปฏิบัติตามกฎและกติกาของการเล่นเกมอย่างเคร่งครัด
- โดยครูเป็นผู้ควบคุมดูแล

4) ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยก่อนการเล่นเกมเวลา 2-3 นาที

ขั้นที่ 3 การเล่นเกม

1) ครูกำกับขั้นตอนการเล่นเกม โดยต้องเป็นไปตามลำดับขั้นตอนที่เขียนไว้ในคู่มือการเล่น แจกเตือนก่อนหมดเวลาล่วงหน้า 5 นาที และเตือนเรื่องการควบคุมเวลาตอบคำถามของแต่ละกลุ่ม

2) นักเรียนเล่นเกมตามกฎและกติกาอย่างเคร่งครัด โดยครูเป็นผู้ควบคุมดูแล

3) ครูติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของนักเรียนอย่างใกล้ชิด และจดบันทึกข้อมูลลงในแบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการเล่นบอร์ดเกม ที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของนักเรียนไว้ เพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายหลังการเล่นเกม

4) ครูกำหนดบทบาทนักเรียนก่อนเริ่มเล่นเกม ซึ่งการเล่นในแต่ละรอบนั้นให้นักเรียนผลัดเปลี่ยนบทบาทกันเป็นคนสังเกตและคนเล่น เพื่อทำหน้าที่สังเกตการณ์การเล่น และควบคุมกติกาการเล่นด้วย โดยคำนึงถึงการให้ทุกคนมีส่วนร่วมและเน้นหลักความยุติธรรม

5) ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยในระหว่างการเล่นเกมได้

ขั้นที่ 4 การอภิปรายและสรุปหลังการเล่นเกม

1) เมื่อจบเกมแล้วครูประกาศผลผู้ชนะและให้รางวัล (ถ้ามี)

2) ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายและสรุปประเด็นเกี่ยวกับคุณค่าที่ได้รับจากเกม โดยใช้กระบวนการการสะท้อนคิดตามแนวคิดของ Gibbs (1988)

ตัวอย่างคำถาม

- นักเรียนได้ทำอะไรบ้าง
- นักเรียนรู้สึกอย่างไรบ้างในช่วงที่เล่นบอร์ดเกม
- สิ่งที่นักเรียนชอบหรือไม่ชอบในบอร์ดเกมนี้คืออะไร
- สิ่งที่นักเรียนทำได้ดีแล้วหรือสิ่งที่ยังทำไม่ได้ไม่เท่าที่ควร

ในช่วงที่เล่นบอร์ดเกมมีอะไรบ้าง

- สิ่งที่ยังนักเรียนได้เรียนรู้หลังจากที่ได้เล่นบอร์ดเกมนี้มีอะไรบ้าง
- หากได้กลับมาเล่นบอร์ดเกมนี้อีกครั้งนักเรียนต้องเตรียมตัว

อย่างไรบ้าง

5.3.1.2 หากมีข้อจำกัดหรือข้อกังวลในเรื่องของเวลา ครูผู้สอนอาจทำเป็นสื่อวีดิทัศน์แนะนำวิธีการเล่นเกมคร่าว ๆ ประมาณ 4-5 นาที ส่งให้นักเรียนศึกษามาล่วงหน้าก่อน และจำนวนผู้เล่นส่งผลต่อเวลาในการเล่นด้วยเช่นกัน หากผู้เล่นมีจำนวนมากจะต้องใช้เวลาในการเล่นต่อรอบค่อนข้างนาน อาจส่งผลต่อการทำกิจกรรมในชั้นตอนถัดไป ดังนั้น ครูผู้สอนควรบริหารจัดการเวลาให้เหมาะสม โดยจำนวนผู้เล่นที่เหมาะสมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวรรณคดีไทยผ่านการเล่นเกมนี้ในชั้นเรียน (คาบละ 50 นาที) คือ จำนวนผู้เล่น 3 คน

5.3.1.3 การเล่นเกมนี้ในแต่ละรอบหากครูผู้สอนต้องการเน้นคำถามในการ์ดคำถามด้านใดด้านหนึ่งเป็นพิเศษสามารถหยิบการ์ดคำถามอีก 2 ด้านออกจากเกมในสัดส่วนที่ลดลง เพื่อเพิ่มโอกาสในการหยิบการ์ด คำถามในด้านที่ครูผู้สอนต้องการจะเน้นให้นักเรียนตอบคำถามมากขึ้น

5.3.1.4 การพัฒนาบอร์ดเกมนี้มีเป้าหมายใช้เป็นสื่อกิจกรรมเสริมหลักสูตรนอกชั้นเรียน ซึ่งการเล่นในแต่ละรอบจะให้ผู้เล่นทุกคนสลับกันเป็นผู้นำเกม โดยไม่จำเป็นต้องมีครูเป็นผู้นำเกม ทั้งนี้ เพื่อฝึกให้ผู้เล่นมีทักษะความเป็นผู้นำและความซื่อสัตย์ในการเล่น ซึ่งหากนำไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน ครูอาจเป็นผู้นำเกมเอง เพื่อควบคุมกิจกรรมการเรียนการสอนให้อยู่ในความเรียบร้อยและเป็นไปตามแผนที่วางไว้

5.3.1.5 การพัฒนาบอร์ดเกมนี้มีเป้าหมายใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัย ซึ่งการเล่นในแต่ละรอบจะให้ผู้เล่นเล่นเดี่ยว ทั้งนี้ เพื่อวิเคราะห์ผลการวิจัยตามรูปแบบการวิจัยที่กำหนดไว้ ซึ่งหากนำไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนหรือนอกเหนือจากงานวิจัยนี้ การเล่นเกมในแต่ละรอบครูอาจให้ผู้เรียนเล่นเป็นคู่ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ช่วยกันคิด ตัดสินใจ และแก้ไขปัญหา ร่วมกัน

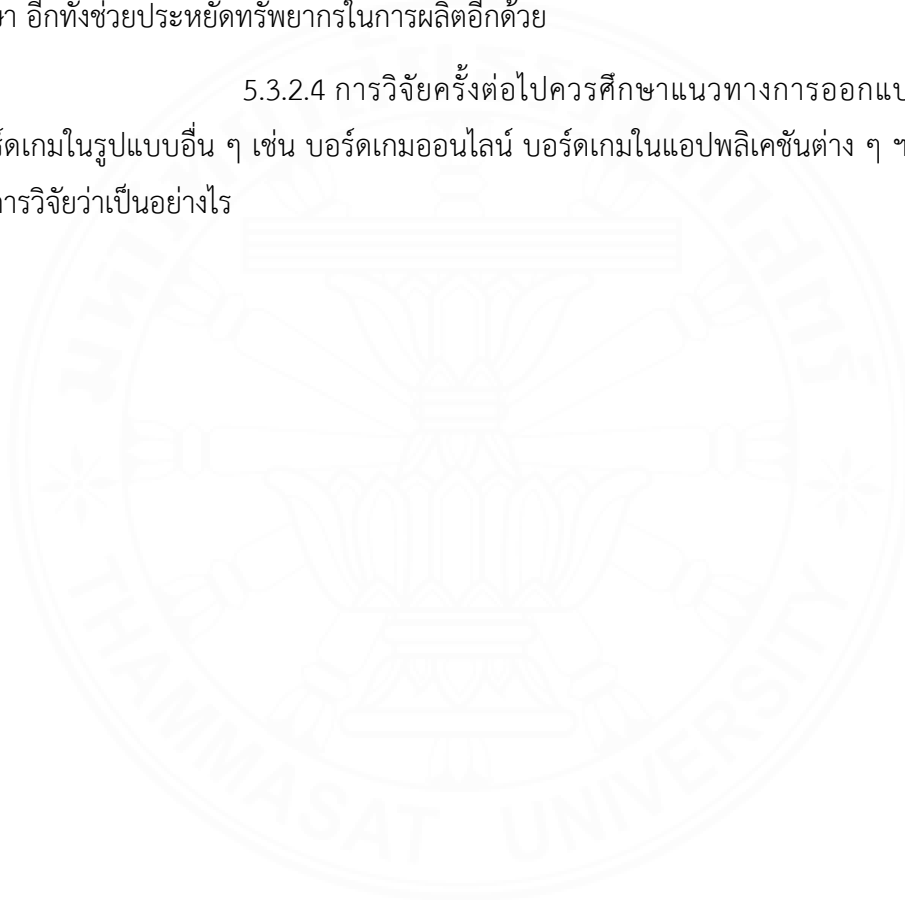
5.3.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

5.3.2.1 การวิจัยครั้งต่อไปควรวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi-experimental design) แบบ pretest-posttest control group design โดยศึกษาเปรียบเทียบตัวแปรระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง ได้แก่ การเรียนแบบเน้นการบรรยายกับการเรียนวรรณคดีไทยผ่านการเล่นเกม เพื่อศึกษาความแตกต่างของประสิทธิภาพของบอร์ดเกมได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

5.3.2.2 การวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนาบอร์ดเกมที่มีเนื้อหาตรงตามมาตรฐานการเรียนรู้ในสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม ซึ่งการวิจัยครั้งต่อไปควรออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมให้มีเนื้อหาตรงตามมาตรฐานการเรียนรู้ในสาระอื่น ๆ ด้วย เช่น สาระที่ 1 การอ่าน สาระที่ 2 การเขียน สาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด และสาระที่ 4 หลักการใช้ภาษา ฯลฯ

5.3.2.3 การพัฒนาบอร์ดเกมวรรณคดีไทยในครั้งต่อไปควรพัฒนาบอร์ดเกมที่ใช้วัสดุและอุปกรณ์ในการเล่นให้น้อยลง จะช่วยลดเวลาในการจัดเตรียมอุปกรณ์และการเก็บรักษา อีกทั้งช่วยประหยัดทรัพยากรในการผลิตอีกด้วย

5.3.2.4 การวิจัยครั้งต่อไปควรศึกษาแนวทางการออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมในรูปแบบอื่น ๆ เช่น บอร์ดเกมออนไลน์ บอร์ดเกมในแอปพลิเคชันต่าง ๆ ฯลฯ โดยศึกษาผลการวิจัยว่าเป็นอย่างไร



รายการอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- _____. (2551). *กรอบแนวคิดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์กรมศาสนา.
- _____. (2551). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- _____. (2551ข). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.พ.ส.).
- กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย. “พีระมิดแห่งการเรียนรู้ (Cone of Learning).” Touch Point. <http://touchpoint.in.th/cone-of-learning/> (สืบค้นเมื่อวันที่ 15 กุมภาพันธ์ 2563).
- กฤษณะ ลำทะแย. (2562). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทยด้วยวิธีการสัมมนาตามแนวคิด Active Learning สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย: รายงานการวิจัย. *วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร*, 12, 53-67.
- กาญจนา มากพูน. (2548). *ผลการเรียนการสอนด้วยวิธีสตอรีไลน์ ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยและเจตคติต่อการเรียนการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสอนภาษาไทย ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กาญจนา วิชญาปกรณ์. (2542). *แนวทางการวิจัยวรรณคดี*. พิษณุโลก: ภาควิชาภาษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- กานต์รวี บุขยานนท์. (2546). *สภาพและปัญหาการจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมในโรงเรียนแกนนำ สังกัดกรมสามัญศึกษา กรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา ภาควิชามัธยมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กึ่งกาญจน์ บุณสินวัฒนกุล. (2560). จะสอนวรรณคดีอย่างไรให้ผู้เรียนเกิดมโนทัศน์. *วารสาร มจร สังคมศาสตร์ปริทรรศน์*. 6(4). 203-213.

กิจมาโนชญ์ โรจนทรัพย์. “การศึกษาไทย แก้เป็นสิบปีก็วนเวียนอยู่ที่เดิม.” Line Today.

<https://today.line.me/th/pc/article/“ครูลิลลี่”+ซ้ำแหละปัญหา+การศึกษาไทย”+แก้เป็นสิบปีก็วนเวียนอยู่ที่เดิม-103RWp> (สืบค้นเมื่อวันที่ 10 กุมภาพันธ์ 2563).

กุสุมา รักษมณี. (2547). *เส้นลิลลิวรรณกรรม*. กรุงเทพฯ: แม่คำผาง.

ขวัญชนก นัยเจริญ. (2551). *ผลของการใช้รูปแบบการเรียนการสอนด้วยวิธีวิจัยที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย และความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 วิทยาลัยนาฏศิลป์ สังกัดสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสอนภาษาไทย ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*

จรินทร์ ธาณิรัตน์. (2524). *เกม = GAMES*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

จักรกฤต โยมพยอม. “ว่าด้วยเรื่องภาษาไทย วรรณคดีไทย เด็กไทย และการศึกษาไทย.” The Cloud. <https://readthecloud.co/talk-tutor-tom/> (สืบค้นเมื่อวันที่ 10 กุมภาพันธ์ 2563).

จักรกฤษณ์ สิริริน. “ชวนกันเล่น Board Game ช่วยชะลอสมองเสื่อม.” Line Today.

https://today.line.me/TH/article/nMyZJ1?utm_source=copysshare (สืบค้นเมื่อวันที่ 15 กุมภาพันธ์ 2563).

จำรัส จันทเทศ. (2562). *การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (JOBS) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น*. สารนิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิทยาการการเรียนรู้และนวัตกรรมการศึกษา คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

จินดารัตน์ โพธิ์นอก. “ทฤษฎีเกม.” สำนักงานราชบัณฑิตยสภา.

<http://www.royin.go.th/?knowledges=ทฤษฎีเกม-๑๐-กันยายน-๒๕๕๒> (สืบค้นเมื่อวันที่ 15 กุมภาพันธ์ 2563).

จิรวรรณ อิศระพงศ์ไพศาล. (2555). *ผลของการสอนวรรณคดีไทยโดยใช้กลวิธีมีลติพาร์ทที่มีต่อความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจ การเขียนเรียงความเชิงวิชาการ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสอนภาษาไทย ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*

จิระวัฒน์ วงศ์สวัสดิวัฒน์. (2538). *ทัศนคติ ความเชื่อ และพฤติกรรม: การวัดทรัพยากรและการเปลี่ยนแปลง*. กรุงเทพฯ: สามดีการพิมพ์.

- จุฬาลักษณ์ คชาชัย. (2557). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่จัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย, สาขาการสอนภาษาไทย ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เฉลิมลาภ ทองอาจ. “ความเข้าใจวรรณคดีคืออะไร.” https://www.gotoknow.org/posts/624527?fbclid=IwAR2CpKGE-UTnbaHC5YqmCGJR7lcaRDDR7TEHtu3E0av6_ETq4KHkoo6Fys (สืบค้นเมื่อวันที่ 10 มีนาคม 2563).
- ชลดา เรืองรักษ์ลิขิต; และสุจิตรา จงสถิตย์วัฒนา. (2542). *สร้อยผกาจากวี: รวมวรรณคดีจากวรรณคดีไทย*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชญัญญา เตชจักรเสมา. (2560). *วรรณคดีไทยไต่เงสตร์*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: abook.
- _____. “วรรณคดีไทยสร้างแรงบันดาลใจกับ Point of View.” GOODLIFE UPDATE. <https://goodlifeupdate.com/healthy-mind/101128.html> (สืบค้นเมื่อวันที่ 10 กุมภาพันธ์ 2563).
- ชวิน พงษ์มัจฉ. (2562). การออกแบบหน่วยการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้แนวคิดวรรณคดีเป็นฐาน: แนวคิดแนวทางปฏิบัติ และประเด็นที่ควรพิจารณา. *วารสารมนุษยศาสตร์วิชาการ*, 26(2), 95-125.
- ชัยพร รูปน้อย. (2540). *การจัดนันทนาการสำหรับกิจกรรมยุวกาชาด*. ในเอกสารประกอบการอบรม ศูนย์พลศึกษาและกีฬาจังหวัดเพชรบุรี. เพชรบุรี: ถ่ายเอกสาร.
- โชติกา ภาชีผล. (2559). *การวัดและประเมินผลการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ฐิติพล ขำประถม. “บอร์ดเกมธุรกิจแนวใหม่ที่กำลังเติบโต.” <https://www.komchadluek.net/detail/20150414/204681.html?fbclid=IwAR1dLA2JUPhp30F9h2M0k5aO7PLotUDZEZ8nNQkDweExYoG-SYnZ6fkk95A> (สืบค้นเมื่อวันที่ 9 กุมภาพันธ์ 2563).
- ดวงเดือน อ่อนน่วม และคณะ. (2537). *เรื่องน่ารู้สำหรับครูคณิตศาสตร์*. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ดวงมน จิตรจำนงค์. (2553). มโนทัศน์สำคัญในวรรณคดีวิจารณ์และวรรณคดีศึกษา: จากการศึกษาขั้นพื้นฐานจนถึงอุดมศึกษา. *วารสารวิชาการคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 6(2), 95-108.
- ตรัง สุวรรณศิลป์. (2564). *Gamification เกมมิฟิเคชัน จูงใจคนด้วยกลไกเกม*. กรุงเทพฯ: ซอลท์.

- ถนิมรักษ์ ชูชัยมงคล. (2557). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่จัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย, สาขาการสอนภาษาไทย ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ทิววัฒน์ มณีโชติ. (2549). *การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.
- ทิตนา แคมมณี. (2552). *ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. พิมพ์ครั้งที่ 11. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2554). *รูปแบบการเรียนการสอน: ทางเลือกที่หลากหลาย*. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธงชัย สันติวงษ์ (2539). *องค์การและการบริหาร*. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ธิตร์ตัน วิเชียรมงคลกุล. (2548). *ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบวัฏจักร 4 MAT ที่มีต่อเจตคติและผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีไทยของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสอนภาษาไทย ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธีรภาพ แซ่เจี๋ย. (2560). *การใช้บอร์ดเกมประเภทวางแผนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ในโรงเรียนขนาดใหญ่ สังกัดสำนักงานเขตการศึกษาขั้นพื้นฐาน จังหวัดปทุมธานี*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต, สาขาวิทยาการการเรียนรู้และนวัตกรรมการศึกษา คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ธีรศักดิ์ จิระตราชู. (2561). *ผลการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีและวรรณกรรมโดยใช้วงจรการสะท้อนคิดของกิบส์ที่มีต่อการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสอนภาษาไทย ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธีระวุฒิ ศรีมังคละ. “เอกสารประกอบการอบรม เรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมสังคมศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษาและชั้นมัธยมศึกษา ผู้นำการเปลี่ยนแปลงในชั้นเรียน.” นายแสน Facilitator & board game. นำข้อมูลขึ้นเมื่อวันที่ 28 ธันวาคม 2562.
https://web.facebook.com/609751112485175/posts/2485918918201709/?_rdc=1&_rdr (สืบค้นเมื่อวันที่ 6 กุมภาพันธ์ 2563).
- ธีระวุฒิ เอกะกุล. (2550). *การวัดเจตคติ*. พิมพ์ครั้งที่ 2. อุบลราชธานี: วิทยาออฟเซตการพิมพ์.

- นภาพร ทักันยนา. (2538). *กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์*. กรุงเทพฯ: โครงการการศึกษาต่อเนื่อง มหาวิทยาลัยมหิดล.
- นรรัชต์ ฝันเชียร. “5 บทบาทที่ครูเลือกใช้ในห้องเรียนปัจจุบัน” Aksorn.
<https://www.aksorn.com/present-classroom> (สืบค้นเมื่อวันที่ 6 กุมภาพันธ์ 2563).
- นิจสุตา อภินันทาภรณ์. (2555). *วรรณคดีไทย: ทำอย่างไรให้เด็กเกิดการเรียนรู้*. *วารสารวิชาการ*, 15(2), 3-11.
- นุชจมาน แก้วระตี. (2554). *การพัฒนาแบบวัดเจตคติต่อความสูงอายุดตามการรับรู้ของผู้สูงอายุ*. วิทยานิพนธ์ปริญญาพยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการพยาบาลผู้สูงอายุ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- นเรศ ทองอินทร์. (2560). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีตอบสนองผู้อ่าน ร่วมกับการใช้เทคนิคคำถามแบบ RCA*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาการสอนภาษาไทย ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- นิธิ เอียวศรีวงศ์. “หยุดเผาวรรณคดีไทยเสียที.” *มติชนสุดสัปดาห์*, 22 พฤศจิกายน 2560.
https://www.matichonweekly.com/column/article_66090 (สืบค้นเมื่อวันที่ 14 กุมภาพันธ์ 2563).
- เนาวนิตย์ สงคราม. (2557). *การสร้างนวัตกรรม: เปลี่ยนผู้เรียนให้เป็นผู้สร้างนวัตกรรม*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2540). *การวิจัยทางการวัดผลและประเมินผล*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
 _____ . (2545). *การวิจัยเบื้องต้น*. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- บุญเหลือ เทพสุวรรณ, ม.ล. (2539). *แวนวรรณกรรม*. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์พับลิชชิ่ง.
 _____ . (2544). *ภาษาไทย วิชาที่ถูกลืม*. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: ชุมชนส่งเสริมการใช้ภาษาไทย.
- ปนัดดา ใจสุทธิ. (2558). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกันด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ 2 ร่วมกับเทคนิคการคิดแบบหมวกหกใบ*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาการสอนภาษาไทย ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ประพนธ์ เจียรกุล. (2535). *ของเล่นและเกมในการเรียนการสอนคณิตศาสตร์*. ในเอกสารชุดฝึกอบรมหลักสูตรการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ด้วยของเล่นและเกม. นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

- ประภาเพ็ญ สุวรรณ. (2520). *ทัศนคติ: การวัดการเปลี่ยนแปลงและพฤติกรรมอนามัย*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ประหยัด จิระวรพงศ์. “Games Based Learning: ลีการการเรียนรู้รูปแบบใหม่ของไทย.” nuybeam. <http://nuybeam.blogspot.com/2010/08/game-based-learning.html> (สืบค้นเมื่อวันที่ 14 กุมภาพันธ์ 2563).
- ปราณี ปราบริปู. (2554). *กลวิธีเพื่อการเรียนการสอนวรรณคดีและวรรณกรรมระดับประถมศึกษา*. นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- ปริญญา ปันสุวรรณ. (2553). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิกซอร์ 2 กับแบบปกติ*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาการสอนภาษาไทย ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ปริญญช พรหมภาสิต. “คู่มือการจัดการเรียนรู้ Active Learning.” คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร. <https://huso.kpru.ac.th/File/KM%20BOOK-58.pdf> (สืบค้นเมื่อวันที่ 8 กุมภาพันธ์ 2563).
- ปัญญา บริสุทธิ. (2542). *วิเคราะห์วรรณคดีไทยโดยประเภท*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.
- ผาสุก มุทเมธา. (2522). *พื้นฐานการศึกษาวรรณคดี การวิจารณ์วรรณคดี และวรรณคดีวิจารณ์*. พระนครศรีอยุธยา: โรงพิมพ์เทียนวัฒนา.
- พรทิพย์ ศิริสมบุญเวช. (2547). *การพัฒนาแบบการเรียนการสอนวรรณคดีไทยตามทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่านเพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านการตอบสนองต่อวรรณคดี การอ่านเพื่อความเข้าใจและการคิดไตร่ตรองของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสอนภาษาไทย ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรรณรอง รัตนไชย. (2555). *สภาพ ปัญหา และการนำเสนอแนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีและวรรณกรรม ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 16*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสอนภาษาไทย ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พระมหาจารย์พงษ์ จึงประยูร. (2553). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย โดยกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ CIRC กับวิธีการสอนตามคู่มือครูสำหรับนักเรียนชั้น*

- มัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนรุ่งเรืองอุบลมณี เขตบางนา กรุงเทพมหานคร. สารนิพนธ์ปริญญา การศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาการมัธยมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทร วิโรฒ.
- พร้อมเพื่อน จันทน์นวล. (2560). *การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม KAHOOT เพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้ วรรณคดีไทย*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต.
- พิชิต ฤทธิจรูญ. (2545). *การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้: ปฏิบัติการวิจัยในชั้นเรียน*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: ครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร.
- _____. (2545). *แนวทางการวัดและประเมินผลตามหลักสูตร พุทธศักราช 2544*. กรุงเทพฯ: องค์การ รับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.พ.ส.).
- พิมพ์พิง เย็นอุรา. (2562). *การพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความ ยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย*. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, สาขานิเทศศาสตร์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพจิตร สดวกการ (2543). *เรียนผูกเรียนแก้: ภูมิปัญญาไทยที่สอดคล้องกับทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ และการปฏิรูปการศึกษา*. ม.ป.ท.
- ไพฑูริย์ อนันต์ทเขต. “เรื่องราวที่น่าสนใจเกี่ยวกับ *Game-Based Learning*.” สถาบันการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี. <https://celt.li.kmutt.ac.th/km/index.php/game-based-learning/> (สืบค้นเมื่อวันที่ 8 กุมภาพันธ์ 2563).
- มนชิตา เรืองรัมย์. (2556). *การพัฒนาแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาการสอนภาษาไทย ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- มานพ คณะโต. (2550). *วิธีวิทยาการวิจัยเชิงคุณภาพในระบบสุขภาพชุมชน*. ขอนแก่น: เครือข่าย พัฒนาวิชาการและข้อมูลสารสนเทศ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ยุพร แสงทักษิณ. (2537). *วรรณคดีย่อพระเกียรติ*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- ยุรฉัตร บุญสนิท. (2544). ปัญหาการเรียนการสอนวรรณคดีไทยในยุคปฏิรูปการศึกษา. *วารสารภาษา และหนังสือ*. 32, 56-60.
- เยาวดี วิบูลย์ศรี. (2554). *การวัดผลและสร้างแบบสอบวัดผลสัมฤทธิ์*. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- รวีวรรณ อังนุรักษ์พันธุ์. (2534). *การวัดทัศนคติเบื้องต้น*. ชลบุรี: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.
- รักชน พุทธรังษี. (2560). *การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง*. วิทยานิพนธ์ นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, สาขานิเทศศาสตร์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2554*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชันส์.
- รีนฤทัย สัจจพันธุ์. (2549). *สุนทรียรสแห่งวรรณคดี*. กรุงเทพฯ: ณ เพชร.
- ฤทธิจักร ชื่นจิตต์. (2556). *การใช้ทฤษฎีเกมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการวิเคราะห์ปรากฏการณ์ ในวรรณคดีไทยสำหรับผู้มีความสามารถพิเศษด้านภาษาไทย*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร มหาบัณฑิต, สาขาการสอนภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2541). *เทคนิคการสร้างและสอบข้อสอบวัดความถนัดทางการ เรียน*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- _____. (2543). *การวัดด้านจิตพิสัย*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- _____. (2543). *เทคนิคการวัดผลการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- วรณู จีระเดชากุล. (2551). *นันทนาการสำหรับเด็ก*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- วรรณดี น้ำฟ้า. (2561). การพัฒนาชุดการสอน เรื่อง คุณค่าวรรณศิลป์ในวรรณคดีไทย สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหัวถนนวิทยา. *วารสารบริหารการศึกษา มศว*, 15(29), 169-178.
- วรรณิ โสมประยูร. (2553). *เทคนิคการสอนภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: ดอกหญ้าวิชาการ.
- วรรตต์ อินทสระ. “เอกสารประกอบการอบรมและปฏิบัติการ *Game-based learning: Latest Trend Education 2019* เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น.” การอบรมเชิงปฏิบัติการ ณ ห้องประชุมฮาลาล 1 ชั้น 2 อาคารเรียนปฏิบัติการอาหารฮาลาลและศูนย์ฝึกอบรมอาหาร มหาวิทยาลัยสวนดุสิต วิทยาเขตสุพรรณบุรี, 4-5 เมษายน 2562.
- วารภรณ์ ลิ้มเปรมวัฒนา และ กันตภณ ธรรมวัฒนา. (2560). พฤติกรรมในการเล่นเกมกระดานและ องค์ประกอบของปัจจัยทางด้านผลกระทบ จากการเล่นเกมของวัยรุ่นในเขต กรุงเทพมหานคร. *วารสารวิจัยสังคม*, 40(2), 107-132.
- วัชรพล วิบูลยศรีน. (2556). *นวัตกรรมและสื่อการเรียนการสอนภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- _____ . (2561). *วิธีวิทยาการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วัชรินทร์ กลมกล่อม. (2553). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชลประทานอนุเคราะห์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ที่ได้รับการสอนโดยการใช้ผังมโนทัศน์กับการสอนตามคู่มือครู*. สารนิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาการมัธยมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วัฒนา ศรีสัตย์วาจา. (2535). *จิตวิทยาที่คนคิด*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิทย์ ศิวะศรียานนท์. (2531). *วรรณคดีและวรรณคดีวิจารณ์*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- วิทยา พรพัชรพงศ์. “*ทฤษฎีเกม: Game Theory*” Gotoknow.
<https://www.gotoknow.org/posts/71847> (สืบค้นเมื่อวันที่ 9 กุมภาพันธ์ 2563).
- วิภา กงกะนันท์. (2533). *วรรณคดีศึกษา*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- วิวัฒน์ไชย วรบวร. (2555). *เกมเบ็ดเตล็ด*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- วีรพล แสงปัญญา. (2561). *จิตวิทยาการเรียนการสอน*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไวท์กรีซ. “*ความหมายของเกมกระดาน*.” Wisegeek. <http://www.wisegeek.com/what-is-a-board-game.htm#didyouknowout> (สืบค้นเมื่อวันที่ 9 กุมภาพันธ์ 2563).
- ศรีณวิษณุ พรหมสาขา ณ สกลนคร และคณะ. (2562). *ออกแบบเกม ออกแบบสังคม*. ปทุมธานี: โครงการออกแบบเกม ออกแบบสังคม คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศรีวิไล ดอกจันทร์. (2529). *การสอนวรรณกรรมวรรณคดีไทย*. เชียงใหม่: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ศิธา จุฑารัตน์. (2549). *ผลของการใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบตลกที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวรรณคดีไทยและความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสอนภาษาไทย ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิริชัย กาญจนวาสี. (2552). *ทฤษฎีการประเมิน*. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____ . (2556). *ทฤษฎีการสอบแบบดั้งเดิม*. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- _____ . (2559). การวิจัยและพัฒนาการศึกษาไทย. *วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย*, 8(2), 1-18.
- สกุล สุขศิริ. (2550). *ผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรู้แบบ Game Based Learning The Study of Effectiveness of Game Based Learning Approach*. สารนิพนธ์วิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, สาขาการพัฒนาศาสตร์มนุษยและองค์การ คณะพัฒนาศาสตร์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- สมชาย รัตน์ทองคำ. (2545). *การพัฒนาารูปแบบการสอนที่เน้นกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักศึกษากายภาพบำบัด มหาวิทยาลัยขอนแก่น*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตร์ ดุษฎีบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- _____ . (2554). *เอกสารประกอบการสอน 475 788 การสอนทางกายภาพบำบัด*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- สมนึก ภัททิยธนี. (2555). *การวัดผลการศึกษา*. มหาสารคาม: ภาควิชาวิจัยและพัฒนาการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สมบัติ ตั้งก่อเกียรติ. (2550). *ตามรอย 'สุนทรภู่' ไป 'ภูเขาทอง'*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- สมพร เชื้อพันธ์. (2547). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองกับการจัดการเรียนการสอนตามปกติ*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย สถาบันราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.
- สมหวัง พิธิยานุวัฒน์. (2540). *การประเมินโครงการ*. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมหวัง พิธิยานุวัฒน์; และนิยะดา ศรีจันทร์. (2523). *รายงานผลการวิจัยเรื่อง การสร้างแบบวัดทัศนคติต่อวิชาชีพครู*. กองวิชาการ ทบวงมหาวิทยาลัย. กรุงเทพฯ.
- สมศักดิ์ สินธุระเวชญ์และคณะ. (2544). *กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- สฤณี อาชวานันทกุล. (2559). *Board Game Universe จักรวาลกระดานเดียว*. กรุงเทพฯ: แชลมอน.
- _____ . (2564). *Board Game Universe V2 จักรวาลกระดานเดียว (ฉบับปรับปรุง)*. กรุงเทพฯ: ซอลท์.
- สร้อยสน สกลรักษ์. (2541). *แนวการสอนวรรณคดีมรดกในระดับมัธยมศึกษา*. *วารสารครุศาสตร์*, 26(1), 39-49.

- สวัสดี ประทุมราช; และสุภาพ วาดเขียน. (2525). *การสร้างและพัฒนาแบบวัดทัศนคติต่อวิชาชีพครู*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาวิจัยการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สันติวัฒน์ จันทร์โต. (2560). *รายงานการวิจัย เรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอน CIPPA ที่บูรณาการกระบวนการเรียนรู้วรรณคดีที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้และเจตคติต่อวรรณคดีไทยของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนสาธิต*. คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สายทิพย์ นุกุลกิจ. (2525). *วรรณคดีวิจารณ์*. กรุงเทพฯ: ครูสภา.
- สถาบันพัฒนาบุคลากรการพลศึกษาและการกีฬา กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2557). *คู่มือผู้นำนันทนาการ*. กรุงเทพฯ: สำนักงานกิจการโรมพิมพ์ องค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึกในพระบรมราชูปถัมภ์.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579*. กรุงเทพฯ: พรินทวาทกราฟฟิค จำกัด.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2553). *แนวปฏิบัติการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- สิทธิา พินิจภูวดล และนิตยา กาญจนวรรณ. (2520). *ความรู้ทั่วไปทางวรรณกรรมไทย*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ดวงกมล.
- สิริพร ทิพย์คง. (2545). *หลักสูตรและการสอนคณิตศาสตร์*. กรุงเทพฯ: พัฒนาคุณภาพวิชาการ.
- สุคนธ์ สินธพานนท์. (2553). *นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน*. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- สุจิตรา จรจิตร. (2547). *มนุษย์กับวรรณกรรม*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- สุจรีต เพียรชอบ. (2531). *การพัฒนาการสอนภาษาไทย: เอกสารคำสอนวิชา 414 630*. กรุงเทพฯ: โครงการพัฒนาการเรียนการสอนร่วมกับโครงการตำราและเอกสารทางวิชาการ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุจรีต เพียรชอบ; และสายใจ อินทร์มพรรย์. (2538). *วิธีสอนภาษาไทยสำหรับมัธยมศึกษา*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์. (2544). *การประเมินผลภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. (2559). *จิตวิทยาการศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 12. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- เสาวลักษณ์ รัตนวิชัย. (2550). *การสอนแบบมุ่งประสบการณ์ภาษา กลยุทธ์สู่ความสำเร็จในการพัฒนาการเรียนรู้หนังสือเพื่อปวง*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิโรตารีแห่งประเทศไทย.
- หทัยวรรณ ไชยะกุล. (2544). *วรรณกรรมศึกษา*. เชียงใหม่: ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- อชิรวินัย เอี่ยมวิสัย. (2563). *การพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต, สาขาเทคโนโลยีการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อนุชาติ พวงสำลี. (2562). *ออกแบบเกม ออกแบบสังคม*. ปทุมธานี: โครงการออกแบบเกม ออกแบบสังคม คณะวิทยาการเรีญรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- อรรถเศรษฐ์ ปรีดาการณ์. (2557). *การออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วงศ์ธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต, สาขาศิลปศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อรุณศรี นิภานันท์. (2556). *การพัฒนาแบบวัดเจตคติของครูต่อการสอนเด็กพิเศษตามทฤษฎีของพิชบายและไอเซน*. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิจัยและประเมินผลการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- อัจฉิมา เกิดผล, ม.ล. (2536). *กิจกรรมการเรียนการสอนวรรณคดีไทยในโรงเรียนมัธยมจะสอนภาษาไทยให้สนุกได้อย่างไร*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2545). *รายงานการวิจัย เรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายมัธยม ที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์กับวิธีสอนแบบปกติ*. คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. (2557). *ภาษาพาสอน เรื่องน่ารู้สำหรับครูภาษาไทย*. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัญชลี นพภาภาคย์. (2543). *การพัฒนาแบบวัดเจตคติต่อวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น*. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาการวัดผลและวิจัยการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- อาภรณ์ ใจเพียง. (2550). *หลักการสอน*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- อารีย์รัตน์ หมั่นหาทรัพย์. (2554). *ความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติต่อการออกนอกระบบและความจงรักภักดีต่อองค์กรของบุคลากรสายสนับสนุนโรงพยาบาลศิริราช*. สารนิพนธ์ศิลปศาสตร

มหาบัณฑิต, สาขาการจัดการภาครัฐและภาคเอกชน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. อูษา บิ๊กกินส์; และอมรรรัตน์ อุดมเรืองเกียรติ. (2551). *รายงานการวิจัย: การสร้างชุมชนเสมือนจริง ในเกมออนไลน์กับพฤติกรรมการติตสื่อออนไลน์ของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร*. กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิดำรงชัยธรรม.

Aki Jarvinen. (2007). *Games without Frontiers Theories and Methods for Game Studies and Design*. Tampere University Press.

Anderson, Lorin W., David R. Krathwohl, et. al. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing : A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Abridged ed. New York: Longman.

Bloom, B. J., Hastings, J.T. and Madaus, G.F. (1971). *Handbook on Formative and Summative Evaluation of Student Learning*. New York: McGraw-Hill.

Braun, V., & Clarke, V. (2006). *Using thematic analysis in psychology*. *Qualitative Research in Psychology*, 3, 77-101. doi: 10.1191/1478088706qp063oa

Duke, R. D. (1974). *Gaming: the future's language*. Thousand Oaks: Sage Publications.

Elizabeth N. Treher. (2011). *Learning with Board Games Tools for Learning and Retention*. [https://www.thelearningkey.com/pdf/ Board_Games_TLKWhitePaper_May16_2011.pdf](https://www.thelearningkey.com/pdf/Board_Games_TLKWhitePaper_May16_2011.pdf)

Gagne, R.M. 1984. *The Condition of Learning and Theory of Instruction*. New York: Holt Rinechart and Winson.

Heaton, J.B. (1990). *Classroom Testing*. New York: London Group.

Jenkins, J. S. (2009). *The effects if explicit self-regulated learning strategy instruction on mathematics achievement*. Dissertation, Ph.d. (Curriculum and Instruction). America: Graduated school of University of North Carolina.

Jessica Trybus. (2014). *Game-Based Learning: What it is, Why it Works, and Where it's Going*. Search on 14 March 2020, <http://www.newmedia.org/categories/nmiwhite-papers.html>

Koehler, M. J. (2016). *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)*. Retrieved from <http://www.tpack.org/>. On April 9, 2020.

Lunar Gravity. (2019). *Thai boardgame community mini survey 2019*. Retrieved

- March, 18, 2020, from <https://infoqram.com/thaiboardgame-community-mini-survey-2019-1h9j6q997lle2gz>
- Lu, L., & Lei, J. (2016). *Using Live Dual Modeling to Help Preservice Teachers Develop TPACK*. Retrieved from <http://www.editlib.org/noaccess/40356/>. On April 9, 2020.
- Pinter, D.K. (1977). *The Effects of an Academic Game on the Spelling Achievement of Third Grades*. Dissertation Abstracts International, 38(8), 710.
- Shaffer, D. W., Squire, K. R., Halverson, R., & Gee, J. P. (2005). *Video games and the future of learning*. Phi Delta Kappan, 87(2), 104-111.
- Silverman, D. (2013). *How to learn board game design and development*. Retrieved February, 10, 2020, from <http://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/how-to-learn-board-gamedesign-and-development--gamedev-11607>
- Stanford d.school. (2020). *Welcome to the Virtual Crash Course in Design Thinking*. [online] Available at: <http://dschool.stanford.edu/dgift/> [Accessed 11 April 2020].
- Teed, R. Game-Based Learning. (April 12, 2020) Retrieved from <http://serc.carleton.edu/introgeo/games/whatis.html>.
- Triandis, H.C. (1971). *Attitude and Attitude Change*. New York: John Wiley & Sons.
- Walling, J.I. (1977). *An Experimental Study of Conditions Which Affect Learning from Simulation Games in Speech Communication Instruction*. Dissertation Abstracts International, 37,(4), 6147.



ภาคผนวก ก

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง

แบบทดสอบวิชาภาษาไทยพื้นฐาน (ท21101) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
เรื่อง นิราศภูเขาทอง

ชื่อ-นามสกุล..... ชั้น ม. 1/..... เลขที่.....

คำชี้แจง:

1. แบบทดสอบฉบับนี้มีจำนวน 8 หน้า จำนวน 30 ข้อ
2. เวลาในการทำแบบทดสอบ 50 นาที
3. ให้นักเรียนอ่านคำถามทุกข้ออย่างละเอียดรอบคอบ
4. ให้นักเรียนเขียนคำตอบลงในกระดาษคำตอบเท่านั้น
5. ลักษณะคำถามเป็นแบบปรนัย ในแต่ละคำถามจะมีคำตอบให้เลือกตอบจำนวน 4 ตัวเลือก
6. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงตัวเลือกเดียว โดยให้นักเรียนทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงในกระดาษคำตอบ
7. ไม่อนุญาตให้เขียนข้อความใด ๆ ลงในแบบทดสอบฉบับนี้

คำเตือน:

1. ห้ามทุจริตในการสอบ
2. ห้ามคัดลอก บันทึกภาพ หรือเผยแพร่แบบทดสอบ หรือกระดาษคำตอบโดยเด็ดขาด
3. ห้ามนำโทรศัพท์มือถือหรืออุปกรณ์สื่อสารทุกชนิดเข้าห้องสอบโดยเด็ดขาด

(ให้นักเรียนเขียนชื่อ-นามสกุลในกระดาษคำตอบด้วยลายมือที่อ่านง่ายและชัดเจน)

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว โดยให้เขียนคำตอบลงใน
กระดาษคำตอบเท่านั้น

1. ข้อใดกล่าวไม่ถูกต้อง

1. สุนทรภู่แต่งนิราศภูเขาทองในขณะที่ตนเองกำลังตกอับ
2. นิราศภูเขาทองได้รับยกย่องจากรรณคดีสโมสรว่าเป็นยอดของกลอนนิราศ
3. นิราศภูเขาทองส่วนใหญ่สะท้อนวิถีชีวิตของคนไทยในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ตอนต้น
4. นิราศภูเขาทองเป็นผลงานของกวีคนสำคัญในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย

2. เพราะเหตุใดนิราศภูเขาทองจึงได้รับการยกย่องว่าเป็นนิราศเรื่องเอกของสุนทรภู่

1. เพราะมีลักษณะเนื้อความและสำนวนโวหารที่ดีเด่น
2. เพราะเป็นช่วงที่สุนทรภู่มีชีวิตรุ่งเรืองในหน้าที่การงาน
3. เพราะสุนทรภู่ใช้ลักษณะการประพันธ์ต่างจากเรื่องอื่น ๆ
4. เพราะเริ่มมีการนำคำศัพท์ต่างประเทศมาใช้ในภาษาไทย

3. ข้อใดไม่ได้เกิดขึ้นกับชีวิตของสุนทรภู่

- | | |
|---------------------------------|------------------------------|
| 1. ทั้งโรคไข้กรรมชดวิบัติเป็น | ไม่เล็งเห็นที่ซึ่งจะพึงพา |
| 2. ล้วนหนามเหน็บเจ็บแสบคับแคบใจ | เหมือนนกไรรังเร่อยู่เือกา |
| 3. จะยกหยิบธิดีเป็นที่ตั้ง | ก็ใช้ถั่งแทนสัดเห็นขัดขวาง |
| 4. เหมือนคนพาลหวานนอกย่อมขมใน | อุปไมยเหมือนมะเดื่อเหลือระอา |

4. คำที่ขีดเส้นใต้ในข้อใดกล่าวถึงบุคคลต่างจากข้ออื่น

- | | |
|--|---|
| 1. สิ้นแผ่นดินขอให้สิ้นชีวิตบ้าง | อย่ารู้ร้าง บงกช บทศรี |
| 2. โอ้อปางหลังครั้ง สมเด็จพระบรมโกศ | มาผูกโบสถ์ก็ได้มาบูชาขึ้น |
| 3. ทั้ง ปิ่นเกล้าเจ้าพิภพ จบสากล | ให้ผ่องพันภัย สำราญ ผ่าน บุรินทร์ |
| 4. ถึงสามโคกโคศกถวิลถึง ปิ่นเกล้า | พระพุทธเจ้าหลวง บำรุงซึ่งกรุงศรี |

จงอ่านคำประพันธ์ต่อไปนี้แล้วตอบคำถามข้อที่ 5

5. “พระสุริยงลงลับพยับฝน ดูมัวมนมีดมืดทุกทีศา
ถึงทางลัดตัดทางมากกลางนา ทั้งแฝกคาแซมกักขึ้นรกรเขียว”

ข้อใดแสดงช่วงเวลาสอดคล้องกับคำประพันธ์ข้างต้นมากที่สุด

1. หลวงตาฉันทภัตตาคารเพล
2. ดวงดาวบนท้องฟ้ายามราตรี
3. อรุณรุ่งแปลงแสงทองในทะเล
4. ฝืนเสื่อป่าออกหากินตอนโพล้เพล้

จงอ่านคำประพันธ์ต่อไปนี้แล้วตอบคำถามข้อที่ 6

6. “สิ้นแผ่นดินสิ้นนามตามเสด็จ ต้องเที่ยวเตร็ดเตร่หาที่อาศัย
 แม้นกำเนิดเกิดชาติใดใด ขอให้ได้เป็นข้าฝ่าธุลี”

ข้อใดมีพฤติกรรมที่สอดคล้องกับสาระสำคัญของคำประพันธ์ข้างต้นมากที่สุด

1. กาญจนาห่วงใยผู้ป่วยที่ติดเชื้อโควิด-19 ทุกคน
2. ศักดิ์ชัชรักและเคารพนับถือบิดามารดาเป็นอย่างยิ่ง
3. ขนิษฐาไม่โกงข้อสอบแม้ว่าเพื่อนจะคอยส่งโปยให้ก็ตาม
4. ธีระเดชปฏิบัติตามระเบียบและข้อบังคับที่ผู้บังคับบัญชากำหนด

7. ข้อใดมีความหมายใกล้เคียงกับสำนวน “ปากปราศรัยใจเชือดคอ” มากที่สุด

- | | |
|---|---|
| 1. กระนั้นหรือชื่อเสียงเกียรติยศ
เป็นผู้ดีมีมากแล้วยากเย็น | จะมีหมดลวงหน้าทันตาเห็น
คิดก็เป็นอนิจจังเสียทั้งนั้น |
| 2. แต่ยามยากหากว่าถ้าท่านแปลก
เหมือนเข็ญใจใฝ่สูงไม่สมควร | อกมิแตกเสียหรือเราเขาจะสรรล
จะต้องม้วนหน้ากลับอ้อมประมาณ |
| 3. ถึงบางเตื่อโถมะเตื่อเหลือประหลาด
เหมือนคนพาลหวานนอกข้อมขมใน | บังเกิดชาติแมลงหิวมิในไส้
อุปไมยเหมือนมะเตื่อเหลือระอา |
| 4. โอ้อาวาสราชบุรณะพระวิหาร
เหลือรำลึกนึกน่าน้ำตากระเด็น | แต่นั้นานับทิวาจะมาเห็น
เพราะชุกเข็ญคนพาลมารานทาง |

จงอ่านคำประพันธ์ต่อไปนี้แล้วตอบคำถามข้อที่ 8

8. “เห็นโศกใหญ่ไกล่น้ำระกำแฝง ทั้งรักแฉงแฉมสวาทประหลาดเหลือ
เหมือนโศกพื้ที่ชำระกำเจือ เพราะรักเรื้อแรมสวาทมาคลาดคลาย”

ข้อใดแสดงอารมณ์ได้สอดคล้องกับสาระสำคัญของคำประพันธ์ข้างต้นมากที่สุด

1. ปิยะศักดิ์ผิดหวังและท้อแท้เมื่อสอบเข้าเรียนต่อในคณะที่ตัวเองใฝ่ฝันไม่ได้
2. ปิยะพงษ์ประหลาดใจและตื่นตันที่ได้เห็นพันธุ์ไม้ที่ตัวเองไม่เคยเห็นมาก่อน
3. ปิยะนุชตกใจและเสียใจที่เผลอทำดอกไม้ซึ่งคนรักนำมามอบให้ตัวเองหล่นหายไป
4. **ปิยะวิเศร่าใจและวิตกกังวลเมื่อต้องห่างครอบครัวเพราะต้องไปเรียนต่อที่ต่างประเทศ**

จงอ่านคำประพันธ์ต่อไปนี้แล้วตอบคำถามข้อที่ 9

9. “ถึงบางพุดพุดดีเป็นศรีศักดิ์ มีคนรักรสถ้อยอร่อยจิต
แมนพุดชั่วตัวตายทำลายมิตร จะชอบผิดในมนุษย์เพราะพุดจา”

ข้อใดนำข้อคิดของคำประพันธ์ข้างต้นไปใช้ได้เหมาะสมที่สุด

1. สมหญิงชอบพุดล้อเล่นกับเพื่อนด้วยคำที่รุนแรงแต่ไม่ได้ตั้งใจ
 2. สมปองอวดความรู้และความสามารถของตัวเองให้เพื่อนฟังทุกวัน
 3. **สมศรีกล่าวให้กำลังใจเพื่อนเมื่อรู้ว่าเพื่อนสอบไม่ผ่านวิชาภาษาไทย**
 4. สมชายชื่นชมเจ้านายสม่าเสมอเพราะหวังจะได้เลื่อนตำแหน่งที่สูงขึ้น
10. จากการศึกษาเรื่องนิราศภูเขาทองนักเรียนได้รับคุณค่าด้านใดน้อยที่สุด
1. ด้านคติธรรม
 2. **ด้านภูมิศาสตร์**
 3. ด้านวรรณศิลป์
 4. ด้านสังคมและวัฒนธรรม
11. ข้อใดไม่ใช่ลักษณะของนิราศหรือกลอนนิราศ
1. **ยามเอ๋ยยามนี้**
 2. ด้วยเรียมรองมุกิกาเป็นข้าบาท
 3. ทั้งคนฟังคนอ่านสารแสดง
 4. นึกเฉลียวเสียทรวงถึงดวงจันทร์
1. **ปลพิมิตมัวทั่วสถาน**
 2. จำนิราศร้างนุชสุดสงสาร
 3. ฉันทแบ่งส่วนกุศลทุกคนเออ
 4. จะขาดกันเสียเหมือนเขาพิเศร่าใจ

12. ข้อใดมีการเล่นเสียงสัมผัสพยัญชนะมากที่สุด
1. โอ้พระคุณสุญลัปไม่กลับหลัง แต่ชื่อตั้งก็ยังอยู่เขารู้ทั่ว
 2. เหมือนแม่คร้วคิ้วแกงพะเนางผัด สารพัดเพี้ยนชั่งเครื่องมังสา
 3. ถึงบางพลัดเหมือนพี่พลัดมาขัดเคือง ทั้งพลัดเมืองพลัดสมรมาร้อนรน
 4. **จิ้งวนรกลีบหอกกุลีแหลม** **ตั้งขวากแซมเสียมแทรกแตกไสว**
13. ข้อใดมีการเล่นเสียงสัมผัสสระมากที่สุด
1. จนกฐินสิ้นแม่น้ำในลำคลอง มิได้ข้องเคืองขัดหทัย
 2. **ทั้งโลโกโทโสและโมหะ** **ให้ชนะใจได้อย่าไหลหลง**
 3. ถึงอารามนามวัดประโคนปัก ไม่เห็นหลักลือเล่าว่าเสาหิน
 4. ถึงบางพลุกคิดถึงคู่มืออยู่ครอง เคยใส่ซองส่งให้ล้วนใบเหลือง
14. ข้อใดมีลักษณะบรรยายโวหาร
1. แสนเสียดายหมายจะชมบรมธาตุ ใจจะขาดคิดมาน้ำตาไหล
โอบุญน้อยลอยลับครรไลไกล เสียน้ำใจเจียนจะดั้นสิ้นชีวัน
 2. ไม่เมาเหล้าแล้วแต่เรายังเมารัก สุดจะหักห้ามจิตคิดไฉน
ถึงเมาเหล้าเข้าสายก็หายไป แต่เมาใจนี้ประจำทุกคำคั้น
 3. เห็นโคกใหญ่ไถลน้ำระกำแฝง ทั้งรักแข่งแซมสวาทประหลาดเหลือ
เหมือนโคกพีที่ซ้าระกำเจือ เพราะรักเรือแรมสวาทมาคลาดคลาย
 4. **มีเจดีย์วิหารเป็นลานวัด** **ในจังหวัดวงแขวงกำแพงกัน**
ที่องค์ก่อย่อเหลี่ยมสลักัน **เป็นสามชั้นเชิงขานตระหง่านงาม**
15. ข้อใดไม่มีการเล่นคำ
1. ถึงบางพุดพุดดีเป็นศรีศักดิ์ มีคนรักกรสถ้อยอร่อยจิต
 2. **ถึงบ้านญวนลั่นแต่โรงแลสะพรั่ง** **มีช่องขังกุงปลาไว้ค้าขาย**
 3. ถึงบางจากจากวัดพลัดพี่น้อง มามัวหมองม้วนหน้าไม่ฝ่าฝืน
 4. ถึงบ้านใหม่ใจจิตก็คิดอ่าน จะหาบ้านใหม่มาดเหมือนปรารณา
16. ข้อใดมีการเล่นคำเชิงถาม
1. **กระนี้หรือชื่อเสียงเกียรติยศ** **จะมีหมดลวงหน้าทันตาเห็น**
เป็นผู้ดีมีมากแล้วยากเย็น **คิดก็เป็นอนิจจงเสียทั้งนั้น**
 2. **ทั้งองค์ฐานรานราวถึงแก้แฉก** **เปลอแยกยอดทรวดก็หลุดหัก**
โอ้เจดีย์ที่สร้างยังร้างรัก **เสียดายนักนิกน่าน้ำตากระเด็น**

- | | |
|---------------------------------|-------------------------------|
| 3. อีกสองสิ่งหญิงร้ายและชายชั่ว | อย่าเมามัวหมายรักสมัครสมาน |
| ขอสมหวังตั้งประโยชน์โพธิญาณ | ตราบนิพพานชาติหน้าให้ถาวร |
| 4. เหมือนแม่ครัวคว่ำแกงพะแนงผัด | สารพัดเพ็ญชนั่งเครื่องมังสา |
| อันพริกไทยใบผักชีเหมือนสีกา | ต้องโรยหน้าเสียดักหน่อयर่อยใจ |

จงอ่านคำประพันธ์ต่อไปนี้แล้วตอบคำถามข้อที่ 17

17. “มาถึงบางครุณทวิโสภ
 ไอ้สุธาหนาแน่นเป็นแผ่นพื้น
 ยามวิโยคยากใจให้สะอื้น
 ถึงสี่หมื่นสองแสนทั้งแดนไตร”

คำประพันธ์ข้างต้นใช้กวีโวหารในข้อใด

- | | |
|-----------------|-------------------|
| 1. เสาวรจนี | 2. พิโรธวาทัง |
| 3. นารีปราโมทย์ | 4. สัลลาปังคพิสัย |

18. ข้อใดใช้กวีโวหารแบบพิโรธวาทัง

- | | |
|--------------------------------------|---------------------------|
| 1. พระสุริยงลงลับพยับฝน | ดูมัวมนมิตมิตทุกทิตา |
| 2. ดูห่างย่านบ้านช่องทั้งสองฝั่ง | ระวางทั้งสัตว์น้ำจะทำเชิญ |
| 3. จึงสร้างพรตอดสำหรับส่งส่วนบุญถวาย | ประพุดตีฝ้ายสมณะทั้งวสา |
| 4. จะยกหทัยอธิเป็นทีตั้ง | ก็ใช้ถึงแทนสดเห็นชัดขวาง |

19. ข้อใดมีภาพพจน์แบบสัทพจน์

- | | |
|--------------------------------------|--------------------------------|
| 1. บ้างฉลองผ้าป่าเสภาขับ | ระนาดรับรัวคล้ายกับนายเส็ง |
| 2. นี้นใจไม่มีเท่าซี้เล็บ | ซี้เกียดเก็บเลยทางมากกลางหน |
| 3. ทั้งกบเขียดกรียดกริตจังหริดเรื่อย | พระพายเฉื่อยฉิวฉิวระหวือหวาม |
| 4. จนเดือนเด่นเห็นเหล่ากระจับจอก | ระตะดอกบัวเพื่อนเมื่อเดือนหงาย |

20. ข้อใดมีภาพพจน์ต่างจากข้ออื่น

- | | |
|----------------------------------|--------------------------------|
| 1. อายุยืนหมื่นเท่าเสาศิลา | อยู่คู่ฟ้าดินได้ตั้งใจปอง |
| 2. ล้วนหนามเหน็บเจ็บเสาคับแคบใจ | เหมือนนกไรรังเร่อยู่เอกรา |
| 3. พระนิพพานปานประหนึ่งศิระชะขาด | ด้วยไรรูชาติยากแค้นถึงแสนเชิญ |
| 4. สิ้นแผ่นดินสิ้นรสสุคนธา | วาสนาเราก็สิ้นเหมือนกลืนสุคนธ์ |

21. จากเรื่องนิราศภูเขาทองข้อใดกล่าวไม่ถูกต้องเกี่ยวกับวิถีชีวิตและความเชื่อของคนไทยในสมัยนั้น

1. การคมนาคมนิยมเดินทางทางน้ำ
2. การจัดมหรสพต่าง ๆ นิยมจัดในวัด
- 3. คนไทยไม่เชื่อเรื่องการเวียนว่ายตายเกิด**
4. ตลาดน้ำเป็นสถานที่ในการประกอบอาชีพอย่างหนึ่ง

จงอ่านคำประพันธ์ต่อไปนี้แล้วตอบคำถามข้อที่ 22

22. “ถึงสามโคกโคกกลวิลถึงปิ่นเกล้า พระพุทธเจ้าหลวงบำรุงซึ่งกรุงศรี
ประทานนามสามโคกเป็นเมืองตรี ชื่อปทุมธานีเพราะมีบัว”

ข้อใดไม่สามารถอนุมานได้จากคำประพันธ์ข้างต้น

1. จังหวัดต่าง ๆ ในปัจจุบันอาจมีชื่อเรียกได้หลายชื่อ
- 2. พระพุทธเจ้าเคยเสด็จมาประทับที่จังหวัดปทุมธานี**
3. การปกครองของไทยในอดีตแตกต่างจากสมัยปัจจุบัน
4. เมืองสามโคกมีดอกบัวมาก ชาวบ้านจึงนำขึ้นทูลเกล้าฯ ถวายกษัตริย์

จงอ่านคำประพันธ์ต่อไปนี้แล้วตอบคำถามข้อที่ 23

23. “ถึงเกร็ดย่านบ้านมอญแต่ก่อนเก่า ผู้หญิงเกล้ามวยงามตามภาษา
เดี๋ยวนี้มอญถอนไรจุกเหมือนตุ๊กตา ทั้งผัดหน้าจับเขมาเหมือนชาวไทย”

คำประพันธ์ข้างต้นแสดงให้เห็นการเปลี่ยนแปลงด้านใดมากที่สุด

1. ด้านภาษา
2. ด้านพิธีกรรม
- 3. ด้านวัฒนธรรม**
4. ด้านสถาปัตยกรรม

24. ข้อใดไม่ได้บรรยายถึงลักษณะอาชีพของคนไทยในสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น

1. ถึงบ้านฉนวนล้วนแต่โรงแลสะพรั่ง มีห้องขังกุ้งปลาไว้ค้าขาย
- 2. เหมือนแม่ครัวคั่วแกงพะเนียงผัด สารพัดเพี้ยขงนึ่งเครื่องมังสา**
3. ไปพันวัดทัศนาริมท่าน้ำ แพประจำจอดรายเขาชายของ
4. ทั้งของสวนล้วนแต่เรืออยู่เรียงราย พวกหญิงชายประชุมกันทุกวันคืน

จงอ่านคำประพันธ์ต่อไปนี้แล้วตอบคำถามข้อที่ 25

25. “ไอ้ลำหนึ่งครึ่งท่อนกลอนมันมาก ข่างยาวลากเลื้อยเจื้อยจนเหน้อยหู
ไม่จบบทลดเลี้ยวเหมือนเงี้ยววู จนลูกคู่ขอทุเลาว่าหวานอน”

คำประพันธ์ข้างต้นแสดงให้เห็นถึงศิลปะของไทยในด้านใดมากที่สุด

- | | |
|-------------|-----------------|
| 1. คีตศิลป์ | 2. นาฏศิลป์ |
| 3. ทศนศิลป์ | 4. วิจารณ์ศิลป์ |
26. ข้อใดไม่ได้แสดงให้เห็นถึงขนบธรรมเนียมประเพณีของคนไทย
- | | |
|-----------------------------------|--------------------------------|
| 1. ครั้นรุ่งเช้าเข้าเป็นวันอุโบสถ | เจริญรสธรรมาบูชาฉลอง |
| 2. จึงสร้างพรตอดสำหรับสงฆ์ถวาย | ประพฤติฝ่ายสมณะทั้งวสา |
| 3. นาวาเอียงเสียงกุกกุกขึ้นร้อง | มันด่าล่องน้ำไปข่างไวเหลือ |
| 4. บ้างขึ้นล่องร้องรำเล่นสำราญ | ทั้งเพลงการเกี่ยวแก้กันแช่แข็ง |

จงอ่านคำประพันธ์ต่อไปนี้แล้วตอบคำถามข้อที่ 27

27. “ออกจากวัดทัศนาคูหาวาส เมื่อตรุษสารทพระพรรษาได้อาศัย
สามฤดูอยู่ดีไม่มีภัย มาจำไกลอารามเมื่อยามเย็น”

คำประพันธ์ข้างต้นประเพณีใดของไทยที่นิยมทำในช่วงเดียวกับคำที่ขีดเส้นใต้มากที่สุด

- | | |
|---------------------|----------------------------|
| 1. ประเพณีบุญบั้งไฟ | 2. ประเพณีสงกรานต์ |
| 3. ประเพณีลอยกระทง | 4. ประเพณีตักบาตรเทโวโรหณะ |

28. ข้อใดแสดงภูมิปัญญาไทย

- | | |
|--|---|
| 1. ไม่เห็นคลองต้องค้ำอยู่กลางทุ่ง
เป็นกลุ่มกลุ่มกลุ่มกายเหมือนทรายซัด | พอยุดยุงชุมมารุมกัด
ต้องนั่งปัดแปะไปมิได้นอน |
| 2. ถึงบางหลวงเชิงรากเหมือนจากรัก
เป็นล่องพันรนคราคา | สู้เสียดักดีสังวาสพระศาสนา
ถึงนางฟ้าจะไม่ไยดี |
| 3. ตลาดแก้วแล้วไม่เห็นตลาดตั้ง
ไอรินรินกลิ่นดอกไม้ใกล้คงคา | สองปากฝั่งก็แต่ล้วนสวนพฤกษา
เหมือนกลิ่นผ้าแพรดำรำมะเกลือ |
| 4. จนแจ่มแจ้งแสงตะวันเห็นพันธุ์ผัก
เหล่าบัวเผื่อนแลสล้างริมทางจร | ดูน่ารักบรรจงส่งเกสร
ก้ามกุ้งซ่อนเสียดสาหร่ายใต้คงคา |

29. ข้อใดไม่ได้กล่าวถึงลักษณะพฤติกรรมที่ผิดจารีตประเพณีของไทย

- | | |
|--|--|
| 1. ลี้นแผ่นดินลิ้นนามตามเสด็จ
แม่นำเนตเกิดชาติใดใด | ต้องเที่ยวเตร็ดเตร่หาที่อาศัย
ขอให้ได้เป็นข้าฝ่าธุลี |
| 2. ได้ฟังเล่นต่างต่างที่ข้างวัด
ประมาณสามยามคล้ำในอัมพร | ดึกสงัดเงียบหลับกับหมอน
อ้ายโจจรจู้จ้วงเข้าล้วงเรือ |
| 3. จี้นรกลีบหอกงคูลีแหลม
ใครทำชู้คู่ท่านครั้นบรรลัย | ตั้งขวากแซมเสี่ยมแทรกแตกไสว
ก็ต้องไปปิ่นต้นน้ำชนพอง |
| 4. ทำบุญบวชกรวดน้ำขอสำเร็จ
ถึงสุราพารอดไม่วอดวาย | พระสรรเพชญ์โพธิญาณประมาณหมาย
ไมไ่กลักรายแกล้งเมินก็เกินไป |

30. ข้อใดสะท้อนความเชื่อในสังคมไทย

- | | |
|---|---|
| 1. จึงสร้างพรตอดส่าห์ส่งส่วนบุญถวาย
เป็นสิ่งของฉลองคุณมุสิกา | ประพุดฝ้ายสมณะทั้งวสา
ขอเป็นข้าเคียงบาททุกชาติไป |
| 2. สุดจะอยู่คู่อื่นไม่ฝืนโศก
พอตรู่ตรู่สุริย์ฉายขึ้นพรายพรรณ | กำเรบโรคร้อนฤทัยเฝ้าไฟฝน
ให้ล่องวันหนึ่งมาถึงธานี |
| 3. ถึงหน้าแพแลเห็นเรือที่นั่ง
เคยหมอบรับกับพระจมีนไวย | คิดถึงครั้งก่อนมาน้ำตาไหล
แล้วลงในเรือที่นั่งบัลลังก์ทอง |
| 4. โอ้อวาสราชบุรณะพระวิหาร
เหลือรำลึกนึกน่าน้ำตากระเด็น | แต่นี้นานนับทิวาจะมาเห็น
เพราะชุกเชื้อคนพาลมารานทาง |

ภาคผนวก ข

แบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง

คำชี้แจง:

1. แบบวัดเจตคติฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับประเมินผลการวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ซึ่งผลที่ได้จากการประเมินนั้น ผู้วิจัยจะนำไปพัฒนาบอร์ดเกมต่อไป โดยแบบวัดเจตคติฉบับนี้มีทั้งหมด 15 ข้อ แบ่งออกเป็น 2 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคล

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับเจตคติที่มีต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง

2. ให้นักเรียนอ่านข้อความให้เข้าใจแล้วทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความรู้สึกของนักเรียนมากที่สุด 1 ช่อง โดยมีเกณฑ์ในการประเมินความคิดเห็น ดังนี้

ระดับ 5	หมายถึง	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
ระดับ 4	หมายถึง	เห็นด้วย
ระดับ 3	หมายถึง	ไม่แน่ใจ
ระดับ 2	หมายถึง	ไม่เห็นด้วย
ระดับ 1	หมายถึง	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

3. คำตอบของนักเรียนไม่มีถูกหรือผิดและจะไม่มีผลกระทบใด ๆ ต่อคะแนนในรายวิชาภาษาไทย

4. โปรดตอบคำถามให้ตรงกับความรู้สึกที่แท้จริงของนักเรียนและตอบคำถามให้ครบทุกข้อ มิฉะนั้น แบบวัดเจตคติฉบับนี้จะไม่สามารถใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคล

1) เพศ ชาย หญิง ไม่ระบุ

2) ผลการเรียนเฉลี่ยสะสมของนักเรียน.....

3) นักเรียนรู้จัก/เคยเล่นเกมมาแล้ว จำนวน..... เกม

ตัวอย่างบอร์ดเกมที่รู้จัก/เคยเล่น เช่น.....

4) นักเรียนมีบอร์ดเกมที่ชอบเป็นพิเศษหรือไม่

มี โปรดระบุชื่อบอร์ดเกม.....

ไม่มี

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับเจตคติที่มีต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง
โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนมากที่สุด

ข้อที่	ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
1	บอร์ดเกมนี้นี้ช่วยให้ฉันมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาของวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทองดีขึ้น					
2	บอร์ดเกมนี้นี้ช่วยให้ฉันเข้าใจคุณค่าด้านวรรณศิลป์ในวรรณคดีไทยดีขึ้น					
3	บอร์ดเกมนี้นี้ช่วยให้ฉันรู้จักสภาพสังคมและวิถีชีวิตความเป็นอยู่โดยทั่วไปของคนไทยในอดีต					
4	บอร์ดเกมนี้นี้กระตุ้นให้ฉันคิดวิเคราะห์ให้ถี่ถ้วนก่อนตัดสินใจทำภารกิจต่าง ๆ ในเกม					
5	บอร์ดเกมนี้นี้กระตุ้นให้ฉันสื่อสารความรู้เกี่ยวกับวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทองกับเพื่อน ๆ ได้					
6	บอร์ดเกมนี้นี้ทำให้ฉันเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทองได้อย่างสนุกสนาน					
7	ฉันชอบเล่นเกมนี้เป็นอย่างยิ่ง					
8	ฉันรู้สึกว่าการเล่นเกมนี้ผ่านไปอย่างรวดเร็ว					
9	ฉันรู้สึกว่าการเล่นเกมนี้เหมาะสำหรับการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยในยุคปัจจุบัน					
10	ฉันอยากแนะนำให้เพื่อนคนอื่นมาเล่นเกมนี้					
11	การเล่นเกมนี้ช่วยให้ฉันมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน					
12	ฉันตั้งใจเล่นเกมนี้เป็นอย่างยิ่งจนจบเกม					
13	การเล่นเกมนี้ทำให้ฉันรู้สึกกระตือรือร้นในการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทองมากขึ้น					
14	การเล่นเกมนี้สามารถช่วยขัดเกลาจิตใจของฉันให้ดีขึ้นได้					
15	ฉันอยากกลับมาเล่นเกมนี้อีก					

(ขอขอบคุณนักเรียนทุกคนที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบวัดเจตคติฉบับนี้)

ภาคผนวก ค
แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทย
เรื่อง นิราศภูเขาทอง

ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

คำชี้แจง ทำเครื่องหมาย ✓ หรือเขียนรายละเอียดให้ตรงกับข้อมูลของผู้ให้สัมภาษณ์

(สำหรับผู้วิจัย)
<p>1) ผู้ให้สัมภาษณ์</p> <p><input type="checkbox"/> นักเรียน ระดับชั้น ม.</p> <p><input type="checkbox"/> อื่น ๆ (ระบุ).....</p> <p>2) เพศของผู้ให้สัมภาษณ์</p> <p><input type="checkbox"/> ชาย</p> <p><input type="checkbox"/> หญิง</p> <p><input type="checkbox"/> อื่น ๆ</p> <p>3) ผู้ร่วมให้ข้อมูล</p> <p><input type="checkbox"/> มี</p> <p><input type="checkbox"/> ไม่มี</p> <p>4) รูปแบบการสัมภาษณ์</p> <p><input type="checkbox"/> แบบพบหน้า</p> <p><input type="checkbox"/> แบบออนไลน์ (ระบุ).....</p> <p><input type="checkbox"/> อื่น ๆ (ระบุ).....</p> <p>5) วันที่สัมภาษณ์</p> <p>.....</p> <p>6) ช่วงเวลาที่สัมภาษณ์</p> <p>.....</p> <p>7) สถานที่ให้สัมภาษณ์</p> <p>.....</p>

ตอนที่ 2 ประเด็นคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์

1. ความรู้สึกก่อนเล่น ระหว่างเล่น และหลังเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย

.....

.....

.....

.....

2. สิ่งที่ได้เรียนรู้จากการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย

.....

.....

.....

.....

3. นักเรียนคิดว่าสิ่งที่ดีของบอร์ดเกมวรรณคดีไทยนี้มีหรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

.....

4. นักเรียนคิดว่าสิ่งที่ต้องปรับปรุง/แก้ไขของบอร์ดเกมวรรณคดีไทยนี้มีหรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

.....

ภาคผนวก ง
แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา
สำหรับการประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 DEVELOPMENT OF A BOARD GAME TO ENHANCE LEARNING ACHIEVEMENT AND ATTITUDE TOWARD THAI LITERATURE OF SEVENTH GRADE STUDENTS
ผู้วิจัย	นายปิยะพงษ์ จันลาโสม นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาวิทยาการการเรียนรู้และนวัตกรรมการศึกษา คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ติดต่อผู้วิจัย	Email: piyaphongvanthai@gmail.com หมายเลขโทรศัพท์ 092-283-0834

คำชี้แจง:

แบบประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทองฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับผู้เชี่ยวชาญในการประเมินผลความเหมาะสมด้านเนื้อหา ซึ่งผลที่ได้จากการประเมินนั้น ผู้วิจัยจะนำไปปรับปรุงและแก้ไขบอร์ดเกมให้มีความสมบูรณ์ก่อนที่จะนำไปทดลองใช้จริง โดยแบบประเมินฉบับนี้แบ่งออกเป็น 2 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้เชี่ยวชาญ

โปรดเติมคำหรือข้อความให้ครบถ้วนและทำเครื่องหมาย ลงในช่องว่าง หน้าข้อความ
 ที่ตรงกับความเป็นจริง

1. ชื่อ-นามสกุล.....
2. ตำแหน่ง.....
3. สถานที่ทำงาน.....
4. ระดับการศึกษาสูงสุด ปริญญาตรี ปริญญาโท ปริญญาเอก อื่น ๆ
 สาขา.....

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องประเมิน 5 ระดับที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน พร้อมขอความอนุเคราะห์เขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการนำไปพิจารณาปรับปรุงต่อไป โดยมีเกณฑ์ในการประเมิน ดังนี้

ระดับ 5	หมายถึง	มีความเหมาะสมมากที่สุด
ระดับ 4	หมายถึง	มีความเหมาะสมมาก
ระดับ 3	หมายถึง	มีความเหมาะสมปานกลาง
ระดับ 2	หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อย
ระดับ 1	หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะ
		5	4	3	2	1	
1	เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
2	เนื้อหาถูกต้องและสมบูรณ์					
3	เนื้อหาที่มีปริมาณที่เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน					
4	เนื้อหาเหมาะสมกับระยะเวลาที่ระบุในแผนการเล่น					
5	การใช้ภาษาเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน					
6	การนำเสนอเนื้อหาสัมพันธ์กับเนื้อเรื่องหลัก					
7	เกมสอดแทรกเนื้อหาการเรียนรู้ได้อย่างน่าสนใจ					
8	บอร์ดเกมมีภาพประกอบที่สามารถสื่อความหมายได้ถูกต้องตามเนื้อหา					
9	เกมมีแนวโน้มที่จะทำให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจคุณค่าด้านเนื้อหาจากเรื่องนิราศภูเขาทอง					

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะ
		5	4	3	2	1	
10	เกมมีแนวโน้มที่จะทำให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจคุณค่าด้านวรรณศิลป์จากเรื่อง นิราศภูเขาทอง					
11	เกมมีแนวโน้มที่จะทำให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจคุณค่าด้านสังคมและวัฒนธรรมจากเรื่อง นิราศภูเขาทอง					
12	เกมมีแนวโน้มที่จะทำให้ผู้เรียนมีทักษะกระบวนการคิดวิพากษ์คุณค่าที่ได้จากเรื่อง นิราศภูเขาทอง					
13	เกมมีแนวโน้มที่จะทำให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่นได้					
14	โดยภาพรวมบอร์ดเกมนี้สามารถนำไปใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่อง นิราศภูเขาทองได้					
15	โดยภาพรวมบอร์ดเกมนี้สามารถนำไปใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทองได้					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมด้านเนื้อหา

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)

วันที่ประเมิน...../...../.....

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญเป็นอย่างสูงที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์
สำหรับการประเมินและให้ข้อเสนอแนะที่มีคุณค่าทางการศึกษา

ภาคผนวก จ
แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ
สำหรับการประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 DEVELOPMENT OF A BOARD GAME TO ENHANCE LEARNING ACHIEVEMENT AND ATTITUDE TOWARD THAI LITERATURE OF SEVENTH GRADE STUDENTS
ผู้วิจัย	นายปิยะพงษ์ จันลาโสม นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาวิทยาการการเรียนรู้และนวัตกรรมการศึกษา คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ติดต่อผู้วิจัย	Email: piyaphongvanthai@gmail.com หมายเลขโทรศัพท์ 092-283-0834

คำชี้แจง:

แบบประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทองฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับผู้เชี่ยวชาญในการประเมินผลความเหมาะสมด้านสื่อ ซึ่งผลที่ได้จากการประเมินนั้น ผู้วิจัยจะนำไปปรับปรุงและแก้ไขบอร์ดเกมให้มีความสมบูรณ์ก่อนที่จะนำไปทดลองใช้จริง โดยแบบประเมินฉบับนี้แบ่งออกเป็น 2 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้เชี่ยวชาญ

โปรดเติมคำหรือข้อความลงให้ครบถ้วนและทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่าง

หน้าข้อความที่ตรงกับความเป็นจริง

1. ชื่อ-นามสกุล.....
2. ตำแหน่ง.....
3. สถานที่ทำงาน.....
4. ระดับการศึกษาสูงสุด ปริญญาตรี ปริญญาโท ปริญญาเอก อื่น ๆ
สาขา.....

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องประเมิน 5 ระดับที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน พร้อมขอความอนุเคราะห์เขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการนำไปพิจารณาปรับปรุงต่อไป โดยมีเกณฑ์ในการประเมิน ดังนี้

ระดับ 5	หมายถึง	มีความเหมาะสมมากที่สุด
ระดับ 4	หมายถึง	มีความเหมาะสมมาก
ระดับ 3	หมายถึง	มีความเหมาะสมปานกลาง
ระดับ 2	หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อย
ระดับ 1	หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะ
		5	4	3	2	1	
ด้านรูปแบบเกม							
1	รูปแบบเกมสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
2	รูปแบบเกมออกแบบได้เหมาะสมกับวัยของผู้เล่น					
3	รูปแบบเกมสามารถดึงดูดความสนใจผู้เล่น					
4	การดำเนินเรื่องราวของเกมน่าสนใจ					
ด้านกลไกของเกม							
5	กลไกของเกมช่วยส่งเสริมให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ได้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้					
6	กลไกของเกมน่าสนใจ					
7	กลไกของเกมท้าทายความสามารถของผู้เล่นทุกคน ทุกระดับความรู้					
8	เกมมีลำดับขั้นตอน วิธีการเล่น กฎและกติกาที่ชัดเจน					
9	ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเหมาะสม					

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะ
		5	4	3	2	1	
ด้านวัสดุและอุปกรณ์							
10	วัสดุอุปกรณ์ในบอร์ดเกมดึงดูดความสนใจ					
11	วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกมน่าสนใจและ คงทน					
12	ขนาดของวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น เหมาะสมกับระดับของผู้เล่น					
13	จำนวนของวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น เหมาะสมกับจำนวนผู้เล่น					
ด้านการออกแบบกราฟิก							
14	บอร์ดเกมมีภาพประกอบที่ดึงดูดความสนใจ					
15	บอร์ดเกมใช้สีสันทึ่สวยงามตาม องค์ประกอบศิลป์					
16	บอร์ดเกมมีรูปแบบและขนาดของตัวอักษร ที่เหมาะสม อ่านง่าย					
17	คู่มือประกอบการเล่นมีองค์ประกอบ ครบถ้วน					
18	คู่มือประกอบการเล่นอธิบายข้อมูลชัดเจน และอ่านเข้าใจง่าย					
ด้านอื่น ๆ							
19	โดยภาพรวมบอร์ดเกมนี้สามารถนำไปใช้ เป็นสื่อการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนรู้ เรื่อง นิราศภูเขาทองได้					
20	โดยภาพรวมบอร์ดเกมนี้สามารถนำไปใช้ เป็นสื่อการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมเจตคติต่อการ เรียนวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทองได้					

ภาคผนวก ฉ
แบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย
เรื่อง นิราศภูเขาทอง

ชื่อ-นามสกุลของนักเรียน.....ชั้น ม. 1/..... เลขที่.....

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับลักษณะพฤติกรรมของนักเรียนที่สังเกตเห็นในการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ตามความเป็นจริง

ลักษณะพฤติกรรมของนักเรียน	ข้อมูลที่ได้จากการสังเกต
ก่อนการเล่น	
พฤติกรรมและความสนใจของนักเรียนก่อนการเล่นบอร์ดเกม
คำถามของนักเรียน

ลักษณะพฤติกรรมของนักเรียน	ข้อมูลที่ได้จากการสังเกต
หลังการเล่น	
พฤติกรรมของนักเรียนหลังการเล่น บอร์ดเกม
การสะท้อนคิดในประเด็นต่าง ๆ หลังการ เล่นบอร์ดเกม

ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....
.....
.....
.....
.....

ลงชื่อ.....ผู้สังเกต

(.....)

วันที่สังเกต...../...../.....

****ผู้วิจัยขอขอบคุณผู้ร่วมสังเกตการณ์ทุกท่านที่ให้ความอนุเคราะห์ในการทำกิจกรรมในครั้งนี้****

ภาคผนวก ข

คู่มือการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง และตัวอย่างอุปกรณ์การเล่น



คู่มือการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย

นิราศ ภูเขาทอง

THE ADVENTURE

Let's go to Wat Phu Khao Thong

หลังจากเหล่านักเดินทางได้เดินทางย้อนกลับไปในอดีต ซึ่งตรงกับสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น ราวปี พ.ศ.๒๓๘๓ ทุกคนได้พบสายแสงแผ่นหนึ่งซึ่งได้ระบุดูความไว้ว่า “ถ้าหากผู้ใดเดินทางไปถึงเจดีย์ภูเขาทองเป็นคนแรกจะมีโอกาสเจอขุมทรัพย์อันมหาศาล” เรื่องราวของนักเดินทางทั้งหมดนี้จะเป็นอย่างไร ทุกคนจะฝ่าฟันอุปสรรคและภัยพิบัติต่าง ๆ ไปได้หรือไม่ และใครจะเป็นผู้พิชิตขุมทรัพย์นี้ไปได้ต้องมาลุ้นกัน

 ๓-๕
  ๑๒+
  ๓๐-๖๐

จำนวนผู้เล่น (คน) อายุผู้เล่น (ปี) เวลาในการเล่น (นาที)



ประเภทของเกม

บอร์ดเกมนิราศภูเขาทอง THE ADVENTURE นี้ เป็นบอร์ดเกมประเภท Family game และ Quiz game ซึ่งสามารถเล่นได้ ๓-๕ คน เวลาที่ใช้ในการเล่นเกม ๓๐-๖๐ นาที เหมาะสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ หรือผู้ที่สนใจ ทุกเพศ ทุกวัย เพื่อใช้ทบทวนเนื้อหาในบทเรียน เรื่อง นิราศภูเขาทอง

แนวของเกม

แนวผจญภัย (ADVENTURE)

รูปแบบของเกม

บอร์ดเกมนิราศภูเขาทอง THE ADVENTURE นี้ มีการเล่าเรื่องและจำลองการเดินทางประกอบเนื้อหาในวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ของพระสุนทรโวหาร (ภู่) ซึ่งในเนื้อเรื่องจะกล่าวถึงการเดินทางทางเรือออกจากวัดราชบูรณราชวรวิหาร (วัดเสียบ) กรุงเทพมหานครไปยังเจดีย์ภูเขาทอง จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ในระหว่างการเล่นเกมผู้เล่นจะต้องทำภารกิจต่าง ๆ ตลอดการเดินทาง ได้แก่ สะสมการ์ด ต่อรองแลกเปลี่ยน คติวิพากษ์คุณค่า และตัดสินใจ และต้องสะสมเบี้ยให้ได้มากที่สุดจึงจะเป็นผู้ชนะ นอกจากนี้จะได้รับคุณค่าด้านเนื้อหา คุณค่าด้านวรรณศิลป์ และคุณค่าด้านสังคมและวัฒนธรรมแล้ว ยังช่วยสร้างบรรยากาศให้ผู้เล่นได้รู้สึกสนุกสนานตลอดการเล่นอีกด้วย

จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. เพื่อทบทวนความรู้ความเข้าใจคุณค่าที่ได้รับจากวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ได้แก่ คุณค่าด้านเนื้อหา คุณค่าด้านวรรณศิลป์ และคุณค่าด้านสังคมและวัฒนธรรม (Knowledge)
๒. เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิพากษ์คุณค่าด้านเนื้อหา คุณค่าด้านวรรณศิลป์ และคุณค่าด้านสังคมและวัฒนธรรม และส่งเสริมให้มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่น (Practice)
๓. เพื่อเสริมสร้างเจตคติทางบวกต่อการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง (Attitude)

๑

อุปกรณ์การเล่น

๑. กระดานแสดงแผนที่การเดินทางจากกรุงเทพฯ ไปเจดีย์ภูเขาทอง จำนวน ๑ แผ่น
๒. แผ่นกระดานการ์ดภารกิจ แต่ละแผ่นจะไม่ซ้ำกัน จำนวน ๘ แผ่น
๓. การ์ดภารกิจ ประกอบไปด้วยการ์ด ๓ แบบ ได้แก่ การ์ดสถานที่ (การ์ดสีชมพู การ์ดสีฟ้า การ์ดสีเขียว และการ์ดสีเหลือง) จำนวน ๖๘ ใบ การ์ดพรรคทอง (การ์ดสีม่วงและสีแดง) จำนวน ๔๐ ใบ และการ์ด Action จำนวน ๔๒ ใบ รวมจำนวนทั้งสิ้น ๑๕๐ ใบ
๔. การ์ดภัยพิบัติ/การ์ดพิเศษ (การ์ดสีดำ) ซึ่งประกอบด้วยการ์ด ๓ แบบ ได้แก่ การ์ด BONUS จำนวน ๘ ใบ การ์ดคำถาม จำนวน ๑๐ ใบ และการ์ดภัยพิบัติต่าง ๆ จำนวน ๗ ใบ รวมจำนวนทั้งสิ้น ๒๕ ใบ
๕. การ์ด QUIZ (การ์ดสีส้ม) จำนวน ๓๐ ใบ ซึ่งประกอบด้วยการ์ดคำถามด้านเนื้อหา ด้านวรรณศิลป์ และด้านสังคมและวัฒนธรรม อย่างละ ๑๐ ใบ
๖. ลูกเต๋าสี (๖ สี ๖ หน้า) จำนวน ๒ ลูก และลูกเต๋าศอกติ (๖ หน้า) จำนวน ๑ ลูก
๗. เรือคละสี (ตัวเดิน) จำนวน ๕ ลำ
๘. ป้ายคำตอบ ๓ ตัวเลือก (ก ข ค) จำนวน ๔ ชุด
๙. เบี้ย ได้แก่ เบี้ย ๑ จำนวน ๓๐ เบี้ย // เบี้ย ๒ จำนวน ๒๐ เบี้ย // เบี้ย ๓ จำนวน ๑๐ เบี้ย
๑๐. นาฬิกาทรายจับเวลา ๓๐ วินาที จำนวน ๑ เรือน

ตัวอย่างอุปกรณ์การเล่น



**นิราศ
ภูเขาทอง
THE ANCHOR**

ตัวอย่างการจัดตำแหน่งอุปกรณ์การเล่น

(กรณีมีผู้เล่นจำนวน ๔ คน)

การเตรียมพร้อมก่อนการเล่นเกม

- วางกระดานเกม (๑) ไว้ตรงกลางโต๊ะ ผู้เล่นแต่ละคนจะเลือกตัวเดินเรือ (๒) คนละ ๑ ลำ
- นำตัวเดินเรือของผู้เล่นแต่ละคนไปวางบนท่าเทียบเรือ (๓)
- ให้ผู้เล่นแต่ละคนสุ่มเลือกแผ่นกระดานการตํารการกิจ (๔) คนละ ๑ แผ่น
- นำการตํารการกิจทั้ง ๘ หมวด ไปวางตามตำแหน่งที่วางการ์ด (๕) ในกระดาน ประกอบด้วยหมวดสถานที่ ๔ หมวด หมวดวรรณคดี ๒ หมวด หมวดคำถาม ๑ หมวด และหมวดกัญทิบัตติก ๑ หมวด
- แจกป้ายคำตอบ ก ข ค (๖) ให้ผู้เล่นคนละ ๑ ชุด นำลูกเต๋าสี ลูกเต๋ापกติ เบี้ย และนาฬิกาทรายไปวางที่กึ่งกลาง (๗)
- แจกเบี้ยให้ผู้เล่นคนละเท่า ๆ กัน คือ เบี้ย ๑ จำนวน ๓ เบี้ย // เบี้ย ๒ จำนวน ๒ เบี้ย // เบี้ย ๓ จำนวน ๑ เบี้ย (๘)

๓

วิธีการเล่นเกมในแต่ละรอบ

๑. ผู้เล่นผลัดกันทอยลูกเต๋า คนที่ได้คะแนนมากที่สุดจะเป็นผู้เล่นคนแรก
๒. ผู้เล่นคนแรกทอยลูกเต๋าสีจำนวน ๒ ลูกพร้อมกัน ๑ ครั้ง*
๓. รับการ์ด (๕) ในที่วางการ์ดตามหน้าสีของลูกเต๋าทอยได้ จำนวน ๒ ใบ

ตัวอย่างการ์ด

องค์ประกอบในการ์ด



- ตัวเลขจำนวนเบี้ยที่จะได้รับจากกองกลาง
- ประเภทของการ์ด (การ์ดสีเหลืองเป็นการ์ดสถานที่ที่ตั้งอยู่ในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา)
- ภาพสถานที่
- ชื่อสถานที่ที่ปรากฏในเรื่อง นิราศภูเขาทอง

คำอธิบาย:

เมื่อผู้เล่นหยิบได้การ์ดใบนี้จะได้รับเบี้ยจากกองกลางจำนวน ๓ เบี้ยโดยอัตโนมัติ

๔. รับเบี้ยจากกองกลางตามจำนวนตัวเลขที่ระบุในการ์ดที่ได้รับจากข้อ ๓.
๕. ผู้เล่นสามารถพูดต่อรองแลกเปลี่ยนการ์ดกับผู้เล่นคนอื่นได้ รอบละ ๑ ครั้ง
๖. ผู้เล่นใช้การ์ด Action (ถ้ามี) สามารถใช้กับผู้เล่นคนใดก็ได้***
๗. เมื่อผู้เล่นได้การ์ดหลังจากที่ทอยลูกเต๋าสีมาแล้ว ต้องสะสมให้ครบตามจำนวนที่กำหนดไว้ในกระดานการ์ดภารกิจ (Mission card) ของตัวเอง หากสะสมครบจึงจะสามารถแลกเปลี่ยนกับการเดินเรือได้**

ตัวอย่างการ์ด

องค์ประกอบในการ์ด



- ตัวเลขจำนวนช่องการเดินเรือที่สามารถเดินไปได้ หากสะสมการ์ดสถานที่ที่ครบตามภารกิจที่กำหนด
- จำนวนของการ์ดสถานที่ที่กำหนด
- ชื่อตัวละคร
- ภาพตัวละคร


คำอธิบาย:

จากตัวอย่างการ์ดข้างต้นหากผู้เล่นสะสมการ์ดสถานที่ในกรุงเทพมหานคร (การ์ดสีชมพู) ครบจำนวน ๓ ใบจะได้สิทธิ์เดินเรือไปข้างหน้าจำนวน ๕ ช่อง และหากทำภารกิจอื่น ๆ ได้สำเร็จ ก็จะได้สิทธิ์เดินเรือไปข้างหน้าตามจำนวนตัวเลขที่กำกับไว้บนการ์ด

๘. สลับกันเล่นไปเรื่อย ๆ โดยให้เวียนขวาตามเข็มนาฬิกา

เงื่อนไขสำคัญ

*๑. กรณีผู้เล่นทอยลูกเต๋าสีแล้วได้สีเดียวกันทั้ง ๒ ลูก จะต้องหยิบการ์ดภัยพิบัติ จำนวน ๑ ใบ ทำภารกิจตามการ์ดที่หยิบได้ เมื่อทำเสร็จแล้วก็ให้ข้ามไปรอบผู้เล่นคนต่อไปได้เลย โดยไม่สามารถแลกเปลี่ยนการ์ดหรือเบี้ยใด ๆ และไม่สามารถใช้การ์ดอื่นได้ และหากผู้เล่นไม่ยอมโดนลงโทษตามการ์ดภัยพิบัติที่หยิบได้ ให้หยิบการ์ด QUIZ ผู้เล่นที่โดนผลกระทบช่วยกันตอบคำถามโดยไม่ต้องลงเบี้ย หากตอบคำถามถูกจะไม่โดนลงโทษ

๒. กรณีมีผู้เล่นหยิบได้การ์ดหมวดภัยพิบัติเป็นการ์ด QUIZ หรือมีผู้เล่นเดินเรือไปตกช่อง  ให้ผู้เล่นที่เดินเรือไปตกช่องนี้เป็นคนแรกหยิบการ์ด QUIZ จำนวน ๑ ใบและอ่านคำถามให้ผู้เล่นคนอื่นฟัง ซึ่งผู้เล่นที่มีเบี้ยเท่านั้นจึงจะมีสิทธิ์เลือกตอบคำถามหรือไม่ โดยผู้เล่นที่เลือกตอบคำถามในรอบนั้นจะต้องวางแผ่นป้ายคำตอบ ก ข หรือ ค คว่ำไว้ และลงเบี้ยตามจำนวนที่ต้องการไว้บนแผ่นคำตอบ (ห้ามลงเกิน ๕ เบี้ยต่อ ๑ คำถาม) ใครตอบถูกจะได้สิทธิ์เดินเรือตามจำนวนเบี้ยที่ลงและสามารถนำเบี้ยกลับมาใช้ในอัตราครึ่งหนึ่งของเบี้ยที่ลงไว้ (หากเป็นจำนวนคี่ให้ปัดขึ้น) แต่ถ้าหากตอบผิดจะไม่ได้เดินเรือและถูกยึดเบี้ยที่ลงไว้ในรอบนั้นเข้ากองกลางทั้งหมด

ตัวอย่างการ์ด




องค์ประกอบในการ์ด

การ์ด QUIZ นี้จะถูกบรรจุอยู่ในซองเดียวกัน ซึ่งประกอบไปด้วยการ์ดจำนวน ๒ แผ่น ได้แก่

- แผ่นที่ ๑ เป็นการ์ดคำถามแบบ ๓ ตัวเลือก
- แผ่นที่ ๒ เป็นการ์ดคำตอบ สามารถดึงขึ้นได้

คำอธิบาย:

หากผู้เล่นเลือกตอบคำถามจะต้องใช้การ์ด  ครั้งละ ๑ ใบ ยกเว้นผู้เล่นที่จะใช้การ์ดพิเศษตอบ ๒ ตัวเลือกสามารถใช้ได้ ๒ ใบ โดยวางป้ายคำตอบที่ตัวเองเลือกคว่ำไว้ (ห้ามให้ผู้เล่นคนอื่นเห็นคำตอบเด็ดขาด) และวางเบี้ยไว้บนป้ายคำตอบ



**๓. กรณีผู้เล่นสะสมการ์ดสถานที่ครบตามจำนวนที่กำหนด สามารถเลือกแลกการเดินเรือได้รอบละ ๑ ครั้ง หรือกรณีผู้เล่นได้รับการตรวจรศทางต้องจับคู่ค่าประพันให้ถูกต้อง หากจับคู่ได้ถูกต้องสามารถนำการ์ดไปแลกเบี้ยกับกองกลางได้จำนวน ๒ เบี้ย โดยสามารถแลกได้รอบละ ๑ ครั้งและต้องแลกการ์ดก่อนจบเกมเท่านั้น

๔. กรณีผู้เล่นต้องการแลกการ์ดกับกองกลาง ในรอบการเล่นของตัวเองสามารถนำการ์ดสีเดียวกันจำนวน ๓ ใบ นำไปแลกกับการ์ดใดก็ได้ในกองกลางจำนวน ๑ ใบในอัตรา ๓ ต่อ ๑ และเมื่อผู้เล่นแลกการ์ดกับกองกลางหรือคืนการ์ดเข้ากองกลางแล้วให้นำไปวางไว้ด้านล่างกองการ์ดที่ยังไม่ได้หยิบมาเล่น

***คุณสมบัติและวิธีใช้การ์ด Action

๑. การ์ดสมอเรือ



คุณสมบัติ: หยุดเล่น ๑ รอบ

วิธีใช้: วางการ์ดนี้หน้าผู้เล่นคนที่ต้องการให้หยุดเล่นก่อนที่ผู้เล่นคนนั้นจะหยิบลูกเต๋าสี

จำนวนครั้งที่ใช้ได้ในแต่ละรอบ: ๑ ครั้ง

๒. การ์ดโจรสลัด



คุณสมบัติ: เลือกขโมยเบี้ยผู้เล่นคนอื่นได้ จำนวน ๒ เบี้ย หรือเลือกขโมยการ์ดผู้เล่นคนอื่นได้การ์ดใดก็ได้ จำนวน ๑ ใบ

วิธีใช้: วางการ์ดนี้หน้าผู้เล่นคนที่ต้องการขโมย โดยหากต้องการขโมยการ์ดให้สุ่มหยิบ หากต้องการขโมยเบี้ยให้พูดชื่อผู้เล่นและจำนวนเบี้ยที่ต้องการขโมย

จำนวนครั้งที่ใช้ได้ในแต่ละรอบ: ๑ ครั้ง

๓. การ์ดโล่



คุณสมบัติ: ป้องกันการ์ดสมอเรือและการ์ดโจรสลัดได้

วิธีใช้: วางการ์ดนี้หลังจากมีผู้เล่นคนอื่นใช้การ์ดสมอเรือและการ์ดโจรสลัดกับตัวเอง แต่ถ้าหากใช้การ์ดนี้ติดต่อกันจะทำให้สูญเสียอำนาจในการป้องกันเหตุการณ์ที่เกิดก่อนหน้านั้นไป

จำนวนครั้งที่ใช้ได้ในแต่ละรอบ: ไม่จำกัดจำนวนครั้งที่ใช้

๔. การ์ดดวงตาวิเศษ



คุณสมบัติ: เปิดดูหนังสือ สมุด หรือเอกสารได้ ๓๐ วินาที (ห้ามใช้อินเทอร์เน็ต)

วิธีใช้: วางการ์ดนี้เมื่อไม่มั่นใจคำตอบสำหรับการตอบคำถามการ์ด QUIZ

จำนวนครั้งที่ใช้ได้ในแต่ละรอบ: ไม่จำกัดจำนวนครั้งที่ใช้

๕. การ์ดเลือกตอบ ๒ ตัวเลือก



คุณสมบัติ: เลือกตอบคำถามได้ ๒ ตัวเลือก

วิธีใช้: วางการ์ดนี้เมื่อลังเลคำตอบสำหรับการตอบคำถามการ์ด QUIZ

จำนวนครั้งที่ใช้ได้ในแต่ละรอบ: ไม่จำกัดจำนวนครั้งที่ใช้

การจบเกม

การจบเกมจะเกิดขึ้นเมื่อมีผู้เล่นเดินเรือไปถึงเจดีย์ภูเขาทอง

การตัดสินผู้ชนะ

ให้นับจำนวนแต้มรวมทั้งหมด (๑ เบี้ยเท่ากับ ๑ แต้ม) ผู้เล่นคนใดมีจำนวนแต้มรวมมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ โดยวิธีการนับแต้มรวมจะนับจากอันดับของการเดินเรือและเบี้ยที่เหลืออยู่ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

๑. ผู้เล่นที่เดินเรือไปถึงเจดีย์ภูเขาทองเป็นคนแรกจะได้เบี้ยจำนวน ๑๕ เบี้ย ส่วนอันดับต่อ ๆ ไปให้ลดลง อันดับละ ๓ เบี้ย ได้แก่ ๑๒ ๙ ๖ และ ๓ ตามลำดับ
๒. หากมีผู้เล่นอยู่ในอันดับการเดินเรือเท่ากันก็จะได้เบี้ยจำนวนเท่ากัน
๓. ให้นับเบี้ยของผู้เล่นแต่ละคนที่เหลือจากการเดินเรือทั้งหมดมารวมด้วย

ตัวอย่างการนับแต้มรวม (กรณีมีผู้เล่นจำนวน ๓ คน)

๑) ผู้เล่น A เมื่อจบเกมได้อันดับการเดินเรืออยู่อันดับที่ ๑ และเหลือเบี้ยอยู่จำนวน ๑ เบี้ย วิธีการนับแต้มรวมของผู้เล่น A มีดังนี้



อันดับการเดินเรืออยู่อันดับที่ ๑
(จำนวน ๑๕ เบี้ย)



รวมกับ



เบี้ยที่เหลือ
(จำนวน ๑ เบี้ย)

ดังนั้น ผู้เล่น A จะได้แต้มรวมเท่ากับ ๑๖ แต้ม

๒) ผู้เล่น B เมื่อจบเกมได้อันดับการเดินเรืออยู่อันดับที่ ๒ และเหลือเบี้ยอยู่จำนวน ๕ เบี้ย วิธีการนับแต้มรวมของผู้เล่น B มีดังนี้



อันดับการเดินเรืออยู่อันดับที่ ๒
(จำนวน ๑๒ เบี้ย)



รวมกับ



เบี้ยที่เหลือ
(จำนวน ๕ เบี้ย)

ดังนั้น ผู้เล่น B จะได้แต้มรวมเท่ากับ ๑๗ แต้ม

๓) ผู้เล่น C เมื่อจบเกมได้อันดับการเดินเรืออยู่อันดับที่ ๓ และเหลือเบี้ยอยู่จำนวน ๖ เบี้ย
วิธีการนับแต้มของผู้เล่น C มีดังนี้

	+	
อันดับการเดินเรืออยู่อันดับที่ ๓ (จำนวน ๙ เบี้ย)	รวมกับ	เบี้ยที่เหลือ (จำนวน ๖ เบี้ย)
ดังนั้น ผู้เล่น C จะได้แต้มรวมเท่ากับ ๑๕ แต้ม		

ดังนั้น จากตัวอย่างข้างต้นผู้เล่น B มีจำนวนแต้มรวมมากที่สุดจึงเป็นผู้ชนะ

๔. หากผู้เล่นมีจำนวนแต้มรวมเท่ากันจะมีวิธีการตัดสินดังนี้

๑) หากนับแต้มทั้งหมดแล้วปรากฏว่ามีผู้เล่นที่มีจำนวนแต้มรวมเท่ากัน ให้ดูอันดับจากการเดินเรือ ใครเดินเรืออันดับดีกว่าจะเป็นผู้ชนะ

๒) หากนับแต้มทั้งหมดแล้วปรากฏว่ามีผู้เล่นที่มีจำนวนแต้มรวมเท่ากันและอันดับจากการเดินเรือก็เท่ากัน ให้นำเบี้ยที่เหลือจากการเดินเรือ ใครมีเบี้ยที่เหลือจากการเดินเรือมากกว่าจะเป็นผู้ชนะ

๓) หากนับแต้มทั้งหมดแล้วปรากฏว่ามีผู้เล่นที่มีจำนวนแต้มรวมเท่ากัน อันดับจากการเดินเรือเท่ากัน และเบี้ยที่เหลือจากการเดินเรือก็เท่ากัน ให้ดูจำนวนการ์ดที่เหลือจากการเล่น ใครเหลือจำนวนการ์ดจากการเล่นน้อยกว่าจะเป็นผู้ชนะ

๔) หากนับแต้มทั้งหมดแล้วปรากฏว่ามีผู้เล่นที่มีจำนวนแต้มรวมเท่ากัน อันดับจากการเดินเรือเท่ากัน เบี้ยที่เหลือจากการเดินเรือเท่ากัน จำนวนการ์ดที่เหลือจากการเล่นเท่ากัน ให้ผู้เล่นทยอยลูกเต๋า ใครได้แต้มมากกว่าจะเป็นผู้ชนะ

เคล็ดลับการเล่น

ผู้เล่นจะต้องสะสมเบี้ยให้ได้มากที่สุดและต้องสะสมการ์ดสถานที่ให้ครบตามจำนวนที่กำหนดในแผ่นกระดานภารกิจ (Mission card) เพื่อที่จะสามารถเดินเรือไปถึงเจดีย์ภูเขาทองก่อนผู้เล่นคนอื่น





ตัวอย่างการ์ดและอุปกรณ์การเล่น

1. ตัวอย่างการ์ดสถานที่ (ขนาดจริงเท่ากับ 9 x 6.5 เซนติเมตร)

ด้านหน้า



ด้านหลัง



2. ตัวอย่างการ์ดภัยพิบัติ (ขนาดจริงเท่ากับ 9 x 6.5 เซนติเมตร)

ด้านหน้า

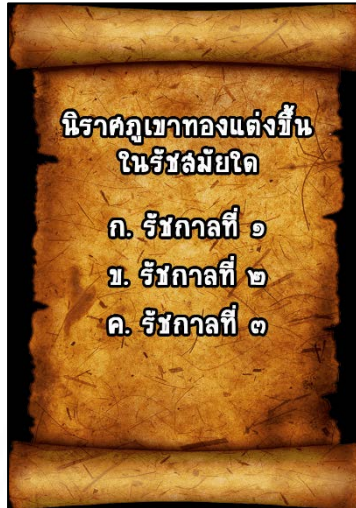


ด้านหลัง



3. ตัวอย่างการ์ดคำถาม (ขนาดจริงเท่ากับ 9 x 6.5 เซนติเมตร)

ด้านหน้า



ด้านหลัง



4. ตัวอย่างการ์ดวรรณคดี (ขนาดจริงเท่ากับ 9 x 6.5 เซนติเมตร)

ด้านหน้า



ด้านหลัง



5. ตัวอย่างการ์ด Action (ขนาดจริงเท่ากับ 9 x 6.5 เซนติเมตร)

ด้านหน้า



ด้านหลัง



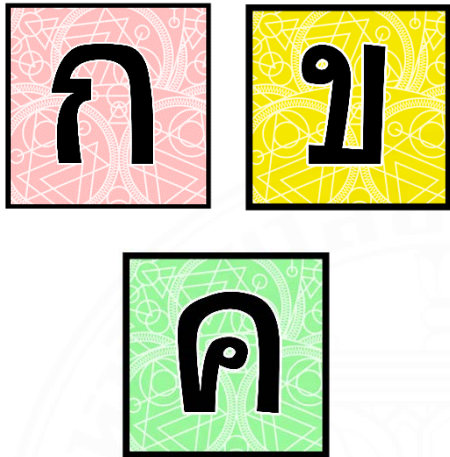
6. ตัวอย่างการ์ดภารกิจ (ขนาดจริงเท่ากับ 10 x 14.5 เซนติเมตร)

ด้านหน้า

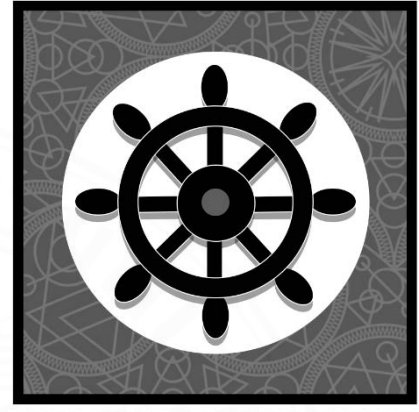


7. ตัวอย่างป้ายคำตอบ (ขนาดจริงเท่ากับ 6 x 6 เซนติเมตร)

ด้านหน้า



ด้านหลัง



8. ตัวอย่างเบี้ย (ขนาดจริงมีเส้นผ่านศูนย์กลางเท่ากับ 3 เซนติเมตร)

ด้านหน้า-ด้านหลัง



9. ตัวอย่างกระดานเกม (ขนาดจริงเท่ากับ 57 x 78 เซนติเมตร)



ภาคผนวก ข

รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบและแก้ไขเครื่องมือวิจัย

1. รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพและความสอดคล้องของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ข้อคำถามบนการ์ดในบอร์ดเกม และแบบประเมินคุณภาพบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง (ด้านเนื้อหา) จำนวน 3 ท่าน ได้แก่

1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มนสิการ เฮงสุวรรณ

รองผู้อำนวยการสถาบันภาษาไทยสิรินธร

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2) อาจารย์ ดร.ยิ่งยศ กันจินะ

ประธานหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

3) นางวงดาว สุภาเกตุ

ครูวิทยฐานะชำนาญการพิเศษ

ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย

2. รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพและความสอดคล้องของแบบประเมินคุณภาพบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง (ด้านสื่อ) จำนวน 3 ท่าน ได้แก่

1) รองศาสตราจารย์ ดร.ชนัดถ์ พูนเดช

อาจารย์ประจำสำนักนวัตกรรมการเรียนรู้

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยะฉัตร จิตต์ธรรม

อาจารย์ประจำสถาบันนวัตกรรมการเรียนรู้

มหาวิทยาลัยมหิดล

3) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พุทธชาติ อังณะกูร

รองคณบดีฝ่ายวิจัยและนวัตกรรม

คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

3. รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพและความสอดคล้องของแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง จำนวน 3 ท่าน ได้แก่

1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์อรรควิช จารีกจาริต

อาจารย์ประจำคณะจิตวิทยา

มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

2) นายแพทย์ภูริวัฒน์ อัครพรไกรเลิศ

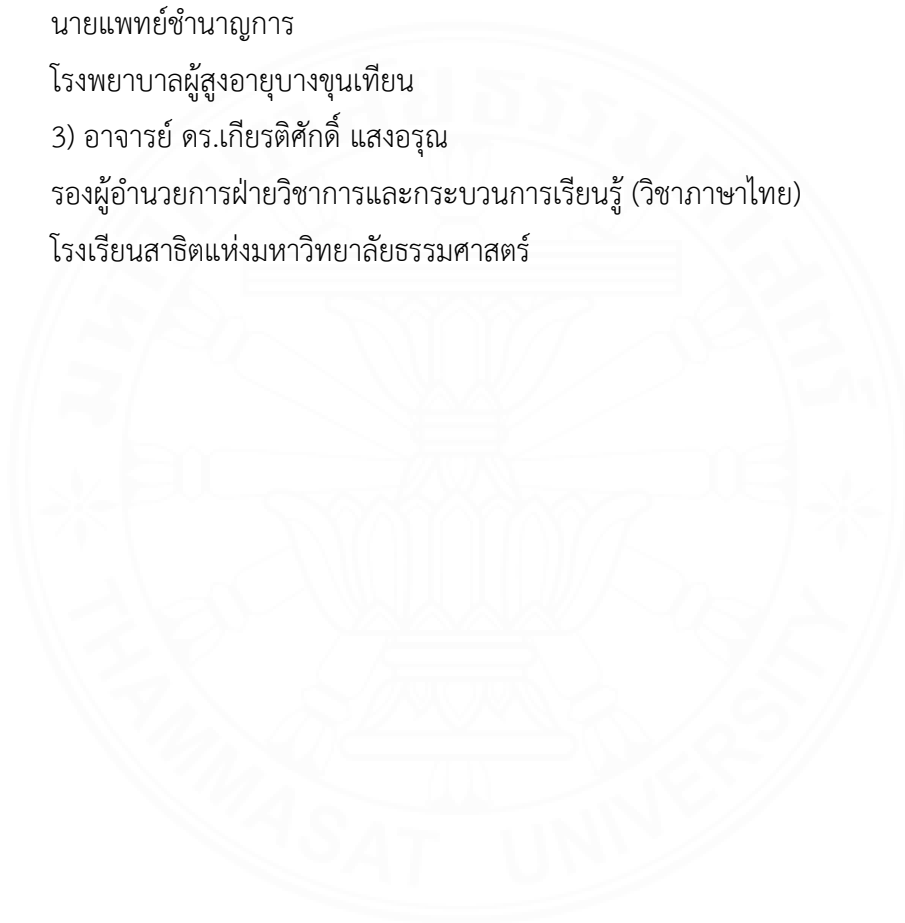
นายแพทย์ชำนาญการ

โรงพยาบาลผู้สูงอายุบางขุนเทียน

3) อาจารย์ ดร.เกียรติศักดิ์ แสงอรุณ

รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการและกระบวนการเรียนรู้ (วิชาภาษาไทย)

โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์



ภาคผนวก ฅ

รายนามผู้เชี่ยวชาญในการประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง

1. รายนามผู้เชี่ยวชาญในการประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง (ด้านเนื้อหา) จำนวน 3 ท่าน ได้แก่

1) อาจารย์ ดร.เกียรติ เทพช่วยสุข

อาจารย์ประจำศูนย์ภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ

คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2) นายเป็นปลื้ม เขยชม

ศึกษานิเทศก์ชำนาญการ

กลุ่มงานพัฒนาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานและกระบวนการเรียนรู้ (วิชาภาษาไทย)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1

3) อาจารย์พัชรินทร์ กันทะนะ

อาจารย์กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

2. รายนามผู้เชี่ยวชาญในการประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง (ด้านสื่อ) จำนวน 3 ท่าน ได้แก่

1) รองศาสตราจารย์ ดร.สุวรรณา อินทร์น้อย

อาจารย์ประจำภาควิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

2) รองศาสตราจารย์ ดร.ธนิตา เลิศพรกุลรัตน์

ผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่ายสื่อและสารสนเทศ

สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

3) อาจารย์ ดร.สุวิเชียร ศุภลักษณ์

อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

ภาคผนวก ญ

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1	ชื่อหน่วย ตามรอยนิราศสุนทรภู่	ภาคเรียนที่ 1
รหัสวิชา ท21101	รายวิชา ภาษาไทยพื้นฐาน	ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
เรื่อง คุณค่าที่ได้รับจากเรื่อง นิราศภูเขาทอง (คุณค่าด้านเนื้อหา)		เวลา 50 นาที
ผู้สอน ครูปิยะพงษ์ จันลาโสม		กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

ท 5.1 เข้าใจแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

ตัวชี้วัด 1/1 สรุปรูปเนื้อหาวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่าน

1/3 อธิบายคุณค่าของวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่าน

2. สาระสำคัญ

นิราศภูเขาทองเป็นวรรณคดีไทยที่ท่านสุนทรภู่แต่งขึ้นในรัชกาลที่ 3 เมื่อราวปลาย พ.ศ. 2371 โดยเล่าถึงการเดินทางเพื่อไปนมัสการเจดีย์ภูเขาทองที่จังหวัดพระนครศรีอยุธยาหลังจากจำพรรษาอยู่ที่วัดราชบูรณะ นิราศภูเขาทองเริ่มต้นเล่าการเดินทางทางเรือจากวัดราชบูรณะ กรุงเทพมหานคร จุดหมายปลายทางคือพระเจดีย์ภูเขาทองที่กรุงเก่า โดยเดินทางผ่านสถานที่ เช่น พระบรมมหาราชวัง โรงเหล้า เกาะเกี๊วด บางพูด บางเตือ ฯลฯ แล้วจึงเดินทางถึงเจดีย์ภูเขาทอง โดยนิราศภูเขาทองแต่งด้วยคำประพันธ์ประเภทกลอนนิราศซึ่งมีลักษณะคล้ายกลอนสุภาพ แต่แตกต่างที่กลอนนิราศจะแต่งขึ้นต้นบทแรกที่วรรครับและจะลงท้ายบทสุดท้ายด้วยคำว่า “เอ๋ย” เนื้อหาของคำประพันธ์มักกล่าวถึงสภาพการเดินทาง สถานที่ โดยเชื่อมโยงกับเรื่องความรัก นอกจากนี้ เนื้อหาบางตอนยังแฝงข้อคิดและคำสอนที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อีกด้วย

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 ด้านความรู้ (Knowledge)

- นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจคุณค่าด้านเนื้อหาที่ได้รับจากวรรณคดีไทย เรื่อง

นิราศภูเขาทอง

3.2 ด้านทักษะ/กระบวนการ (Practice)

- นักเรียนมีทักษะกระบวนการคิดวิพากษ์คุณค่าด้านเนื้อหา
- นักเรียนมีทักษะการสื่อสารและปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่น

3.3 ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (Attitude)

- นักเรียนเห็นคุณค่าและความสำคัญของวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง
- นักเรียนมีเจตคติทางบวกต่อการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง

4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- ความสามารถในการสื่อสาร
- ความสามารถในการคิด
- ความสามารถในการแก้ปัญหา

5. การวัดและประเมินผล

ด้าน	วิธีการประเมิน/เครื่องมือในการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน	
ความรู้ (Knowledge)	- ประเมินจากการทำแบบทดสอบ	คะแนน 9-10 คะแนน 7-8 คะแนน 5-6 คะแนน 0-4	ระดับ ดีมาก ระดับ ดี ระดับ พอใช้ ระดับ ควรปรับปรุง
ทักษะกระบวนการ (Practice)	- ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย	คะแนน 9-10 คะแนน 7-8 คะแนน 5-6 คะแนน 0-4	ระดับ ดีมาก ระดับ ดี ระดับ พอใช้ ระดับ ควรปรับปรุง
คุณลักษณะ (Attitude)	- ประเมินจากการทำแบบวัดเจตคติของนักเรียนหลังการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย (นักเรียนประเมินตัวเอง)	ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50	ระดับ มากที่สุด ระดับ มาก ระดับ ปานกลาง ระดับ น้อย ระดับ น้อยที่สุด

6. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 นำเสนอเกม

- 1) ก่อนการเล่นเกมนครูจัดสถานที่ในการเล่นให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเล่น
- 2) ครูจัดกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่มละ 3 คน โดยในแต่ละกลุ่มให้มีนักเรียนที่มีระดับความรู้
 คละกัน ได้แก่ เก่ง กลาง และอ่อน
- 3) ครูนำเสนอบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง บอกที่มาและความสำคัญ
- 4) ครูบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ
- 5) ครูแจกอุปกรณ์การเล่นให้ครบทุกกลุ่ม

ขั้นที่ 2 ชี้แจงกติกาการเล่น

- 1) ครูอธิบายและชี้แจงกติกาในการเล่น โดยจัดลำดับขั้นตอนให้ชัดเจนตามรายละเอียดที่
 ปรากฏในคู่มือการเล่น อาจใช้สื่อ PowerPoint ประกอบการนำเสนอวิธีการเล่นบอร์ดเกมหรือสาธิต
 ให้ดูเมื่อนักเรียนไม่เข้าใจ
- 2) นักเรียนซ้อมเล่นเกมก่อนการเล่นจริง จำนวน 1 รอบ
- 3) นักเรียนปฏิบัติตามกฎและกติกาของเกมอย่างเคร่งครัด โดยครูเป็นผู้ควบคุมดูแล
- 4) ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยก่อนการเล่น เกม เวลา 2-3 นาที

ขั้นที่ 3 การเล่นเกม

- 1) ครูกำกับขั้นตอนการเล่น โดยต้องเป็นไปตามลำดับขั้นตอนที่เขียนไว้ในคู่มือการเล่น
 แจ้งเตือนก่อนหมดเวลาล่วงหน้า 5 นาที และเตือนเรื่องการควบคุมเวลาตอบคำถามของแต่ละกลุ่ม
- 2) นักเรียนเล่นเกมตามกฎและกติกาอย่างเคร่งครัด โดยครูเป็นผู้ควบคุมดูแล
- 3) ครูติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของนักเรียนอย่างใกล้ชิด และจดบันทึกข้อมูลลงใน
 แบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการเล่นบอร์ดเกม ที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของนักเรียนไว้
 เพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายหลังการเล่น
- 4) ครูกำหนดบทบาทนักเรียนก่อนเริ่มเล่นเกม ซึ่งการเล่นในแต่ละรอบนั้นให้นักเรียน
 ผลัดเปลี่ยนบทบาทกันเป็นคนสังเกตและคนเล่น เพื่อทำหน้าที่สังเกตการณ์การเล่นและควบคุมกติกา
 การเล่นด้วย โดยคำนึงถึงการให้ทุกคนมีส่วนร่วมและเน้นหลักความยุติธรรม
- 5) ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยในระหว่างการเล่นได้

ขั้นที่ 4 การอภิปรายและสรุปหลังการเล่นเกม

1) เมื่อจบเกมแล้วครูประกาศผลผู้ชนะและให้รางวัล (ถ้ามี)

2) ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายและสรุปประเด็นเกี่ยวกับคุณค่าที่ได้รับจากเกม โดยใช้กระบวนการการสะท้อนคิดตามแนวคิดของ Gibbs (1988)

ตัวอย่างคำถาม

- นักเรียนได้ทำอะไรบ้าง

- นักเรียนรู้สึกอย่างไรบ้างในช่วงที่เล่นบอร์ดเกม

- สิ่งที่นักเรียนชอบหรือไม่ชอบในบอร์ดเกมนี้คืออะไร

- สิ่งที่นักเรียนทำได้ดีแล้วหรือสิ่งที่ยังทำได้ไม่ดีเท่าที่ควรในช่วงที่เล่นบอร์ด

เกมมีอะไรบ้าง

- คุณค่าด้านเนื้อหาที่นักเรียนได้เรียนรู้หลังจากที่ได้เล่นบอร์ดเกมนี้มีอะไรบ้าง

- หากได้กลับมาเล่นบอร์ดเกมนี้อีกครั้งนักเรียนต้องเตรียมตัวอย่างอะไรบ้าง

3) ครูมอบหมายงานให้นักเรียนไปศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมในประเด็นที่จะเป็นประโยชน์ในการเล่นบอร์ดเกมครั้งต่อไป

7. สื่อ/อุปกรณ์/แหล่งเรียนรู้

7.1 บอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง (นิราศภูเขาทอง THE ADVENTURE)

7.2 คู่มือการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง

7.3 PowerPoint ประกอบการนำเสนอวิธีการเล่นบอร์ดเกม (ถ้ามี)

7.4 แบบทดสอบวัดความรู้และความเข้าใจจากวรรณคดีไทยเรื่อง นิราศภูเขาทอง (คุณค่าด้านเนื้อหา)

7.5 แบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง

7.6 แบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง

7.7 หนังสือเรียนสาระการเรียนรู้พื้นฐานวรรณคดีวิจักษ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

8. สรุปผลการจัดการเรียนรู้

8.1 ด้านความรู้ (Knowledge).....

.....

.....

8.2 ด้านทักษะ/กระบวนการ (Practice).....

.....

.....

8.3 ด้านคุณลักษณะ (Attitude).....

.....

.....

8.4 ปัญหาและอุปสรรค (Problem).....

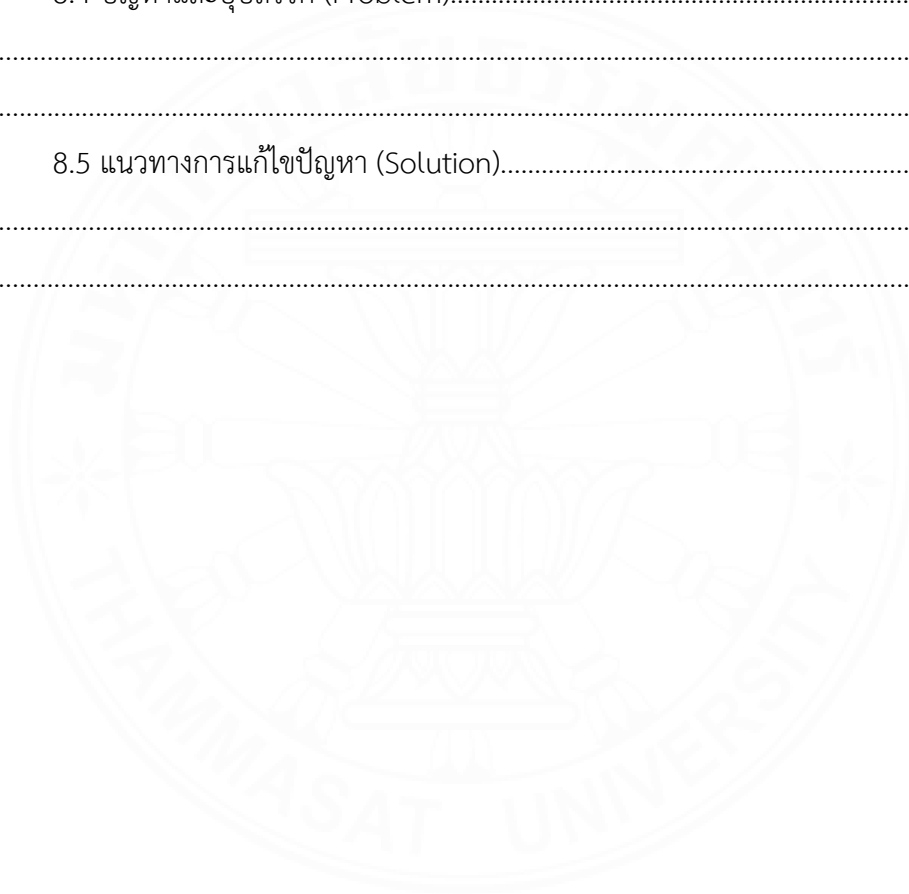
.....

.....

8.5 แนวทางการแก้ไขปัญหา (Solution).....

.....

.....



ภาคผนวก ก
ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้
เรื่อง นิราศภูเขาทอง

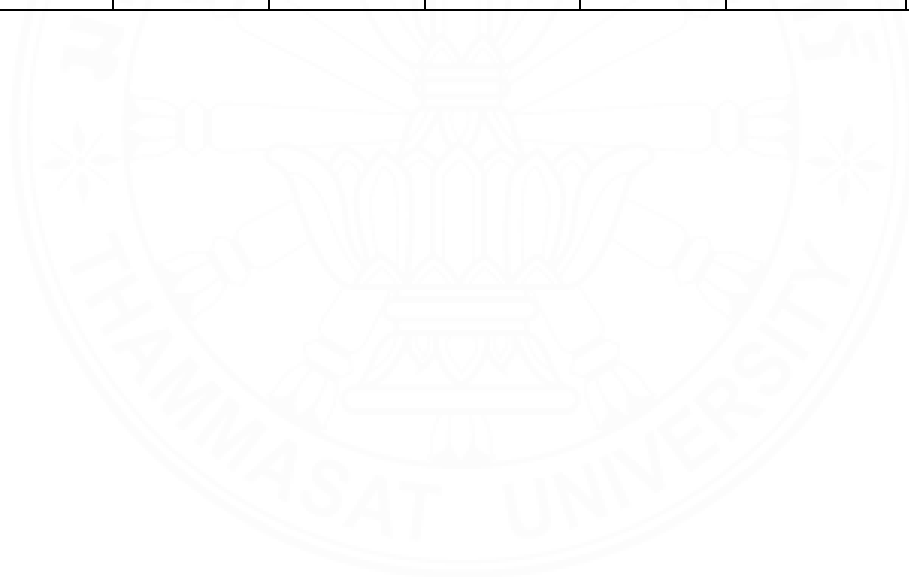
ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญ			ผลรวม	คะแนนเฉลี่ย	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	1	1	1	3	1	ใช้ได้
2	1	1	1	3	1	ใช้ได้
3	1	1	1	3	1	ใช้ได้
4	1	1	1	3	1	ใช้ได้
5	1	1	1	3	1	ใช้ได้
6	1	1	1	3	1	ใช้ได้
7	0	1	1	2	0.67	ใช้ได้
8	1	1	1	3	1	ใช้ได้
9	1	1	1	3	1	ใช้ได้
10	1	1	1	3	1	ใช้ได้
11	1	0	1	2	0.67	ใช้ได้
12	1	0	1	2	0.67	ใช้ได้
13	1	1	1	3	1	ใช้ได้
14	1	1	1	3	1	ใช้ได้
15	1	1	1	3	1	ใช้ได้
16	1	0	1	2	0.67	ใช้ได้
17	1	1	1	3	1	ใช้ได้
18	1	1	1	3	1	ใช้ได้
19	1	1	1	3	1	ใช้ได้
20	1	1	1	3	1	ใช้ได้
21	1	1	1	3	1	ใช้ได้
22	1	0	1	2	0.67	ใช้ได้
23	1	1	1	3	1	ใช้ได้
24	1	1	1	3	1	ใช้ได้

ภาคผนวก ก

ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้

เรื่อง นิราศภูเขาทอง (ต่อ)

ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญ			ผลรวม	คะแนนเฉลี่ย	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
25	1	0	1	2	0.67	ใช้ได้
26	1	0	1	2	0.67	ใช้ได้
27	1	1	0	2	0.67	ใช้ได้
28	1	1	1	3	1	ใช้ได้
29	1	0	1	2	0.67	ใช้ได้
30	1	1	1	3	1	ใช้ได้



ภาคผนวก ก

ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง จำนวน 30 ข้อ

(ค่าความเชื่อมั่น KR-20 เท่ากับ 0.832)

ข้อที่	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	ความหมาย	แปลผล
1	0.37	0.33	ค่อนข้างยาก จำแนกได้ปานกลาง	ใช้ได้
2	0.73	0.27	ค่อนข้างง่าย จำแนกได้ปานกลาง	ใช้ได้
3	0.50	0.47	ยากง่ายปานกลาง จำแนกได้ค่อนข้างสูง	ใช้ได้
4	0.37	0.47	ค่อนข้างยาก จำแนกได้ค่อนข้างสูง	ใช้ได้
5	0.43	0.33	ยากง่ายปานกลาง จำแนกได้ปานกลาง	ใช้ได้
6	0.73	0.27	ค่อนข้างง่าย จำแนกได้ปานกลาง	ใช้ได้
7	0.60	0.40	ยากง่ายปานกลาง จำแนกได้ปานกลาง	ใช้ได้
8	0.63	0.33	ค่อนข้างง่าย จำแนกได้ปานกลาง	ใช้ได้
9	0.67	0.27	ค่อนข้างง่าย จำแนกได้ปานกลาง	ใช้ได้
10	0.67	0.40	ค่อนข้างง่าย จำแนกได้ปานกลาง	ใช้ได้
11	0.33	0.27	ค่อนข้างยาก จำแนกได้ปานกลาง	ใช้ได้
12	0.57	0.47	ยากง่ายปานกลาง จำแนกได้ค่อนข้างสูง	ใช้ได้
13	0.60	0.53	ยากง่ายปานกลาง จำแนกได้ค่อนข้างสูง	ใช้ได้
14	0.60	0.27	ยากง่ายปานกลาง จำแนกได้ปานกลาง	ใช้ได้
15	0.53	0.40	ยากง่ายปานกลาง จำแนกได้ปานกลาง	ใช้ได้
16	0.63	0.33	ค่อนข้างง่าย จำแนกได้ปานกลาง	ใช้ได้
17	0.50	0.47	ยากง่ายปานกลาง จำแนกได้ค่อนข้างสูง	ใช้ได้
18	0.37	0.33	ค่อนข้างยาก จำแนกได้ปานกลาง	ใช้ได้
19	0.53	0.40	ยากง่ายปานกลาง จำแนกได้ปานกลาง	ใช้ได้
20	0.33	0.27	ค่อนข้างยาก จำแนกได้ปานกลาง	ใช้ได้
21	0.73	0.27	ค่อนข้างง่าย จำแนกได้ปานกลาง	ใช้ได้
22	0.50	0.33	ยากง่ายปานกลาง จำแนกได้ปานกลาง	ใช้ได้
23	0.73	0.27	ค่อนข้างง่าย จำแนกได้ปานกลาง	ใช้ได้

ภาคผนวก ก

ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง จำนวน 30 ข้อ (ต่อ)

ข้อที่	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	ความหมาย	แปลผล
24	0.70	0.47	ค่อนข้างง่าย จำแนกได้ค่อนข้างสูง	ใช้ได้
25	0.37	0.33	ค่อนข้างยาก จำแนกได้ปานกลาง	ใช้ได้
26	0.50	0.33	ยากง่ายปานกลาง จำแนกได้ปานกลาง	ใช้ได้
27	0.47	0.27	ยากง่ายปานกลาง จำแนกได้ปานกลาง	ใช้ได้
28	0.57	0.47	ยากง่ายปานกลาง จำแนกได้ค่อนข้างสูง	ใช้ได้
29	0.43	0.33	ยากง่ายปานกลาง จำแนกได้ปานกลาง	ใช้ได้
30	0.60	0.40	ยากง่ายปานกลาง จำแนกได้ปานกลาง	ใช้ได้



ภาคผนวก ฐ

ผลคะแนนจากการทดสอบก่อนเล่นและหลังเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 คะแนนเต็ม 30 คะแนน

นักเรียนคนที่	กลุ่มนักเรียน	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่อง นิราศภูเขาทอง		แปลผล
		ก่อนเล่น	หลังเล่น	
1	เก่ง	20	23	เพิ่มขึ้น
2	เก่ง	24	26	เพิ่มขึ้น
3	เก่ง	18	21	เพิ่มขึ้น
4	เก่ง	21	23	เพิ่มขึ้น
5	เก่ง	25	28	เพิ่มขึ้น
6	เก่ง	24	24	คงที่
7	เก่ง	21	24	เพิ่มขึ้น
8	เก่ง	24	25	เพิ่มขึ้น
9	เก่ง	19	20	เพิ่มขึ้น
10	เก่ง	18	20	เพิ่มขึ้น
11	กลาง	17	22	เพิ่มขึ้น
12	กลาง	17	21	เพิ่มขึ้น
13	กลาง	16	20	เพิ่มขึ้น
14	กลาง	15	17	เพิ่มขึ้น
15	กลาง	16	20	เพิ่มขึ้น
16	กลาง	15	16	เพิ่มขึ้น
17	กลาง	16	15	ลดลง
18	กลาง	17	20	เพิ่มขึ้น
19	กลาง	16	18	เพิ่มขึ้น
20	กลาง	16	16	คงที่
21	อ่อน	13	15	เพิ่มขึ้น
22	อ่อน	9	12	เพิ่มขึ้น
23	อ่อน	11	14	เพิ่มขึ้น
24	อ่อน	10	13	เพิ่มขึ้น

ภาคผนวก ฐ

ผลคะแนนจากการทดสอบก่อนเล่นและหลังเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 คะแนนเต็ม 30 คะแนน (ต่อ)

นักเรียนคนที่	กลุ่มนักเรียน	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่อง นิราศภูเขาทอง		แปลผล
		ก่อนเล่น	หลังเล่น	
25	อ่อน	10	12	เพิ่มขึ้น
26	อ่อน	12	12	คงที่
27	อ่อน	9	9	คงที่
28	อ่อน	7	9	เพิ่มขึ้น
29	อ่อน	10	11	เพิ่มขึ้น
30	อ่อน	13	16	เพิ่มขึ้น

ภาคผนวก ข

ผลคะแนนจากการทดสอบก่อนเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง
 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แยกตามองค์ประกอบคุณค่าด้านเนื้อหา จำนวน 10 ข้อ

นักเรียน คนที่	ข้อที่ 1	ข้อที่ 2	ข้อที่ 3	ข้อที่ 4	ข้อที่ 5	ข้อที่ 6	ข้อที่ 7	ข้อที่ 8	ข้อที่ 9	ข้อที่ 10	คะแนนรวม
1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	7
2	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8
3	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	6
4	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	7
5	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	8
6	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	7
7	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8
8	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8
9	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	7
10	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	6
11	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	6
12	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	7
13	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	6
14	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	6
15	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	5
16	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	6
17	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	6
18	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	6
19	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	7
20	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	7
21	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	4
22	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	4
23	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	4
24	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	4

ภาคผนวก ๗

ผลคะแนนจากการทดสอบก่อนเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แยกตามองค์ประกอบคุณค่าด้านเนื้อหา จำนวน 10 ข้อ (ต่อ)

นักเรียน คนที่	ข้อที่ 1	ข้อที่ 2	ข้อที่ 3	ข้อที่ 4	ข้อที่ 5	ข้อที่ 6	ข้อที่ 7	ข้อที่ 8	ข้อที่ 9	ข้อที่ 10	คะแนนรวม
25	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	4
26	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	3
27	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	2
28	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	3
29	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	4
30	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	4



ภาคผนวก ค

ผลคะแนนจากการทดสอบก่อนเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง
 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แยกตามองค์ประกอบคุณค่าด้านวรรณศิลป์ จำนวน 10 ข้อ

นักเรียน คนที่	ข้อที่ 11	ข้อที่ 12	ข้อที่ 13	ข้อที่ 14	ข้อที่ 15	ข้อที่ 16	ข้อที่ 17	ข้อที่ 18	ข้อที่ 19	ข้อที่ 20	คะแนนรวม
1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	6
2	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	8
3	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	6
4	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	7
5	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	8
6	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	8
7	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	6
8	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	7
9	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	5
10	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	4
11	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	5
12	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	4
13	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	4
14	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	3
15	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
16	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	2
17	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	4
18	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	4
19	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	3
20	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	4
21	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	4
22	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	2
23	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	2
24	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	2

ภาคผนวก ค

ผลคะแนนจากการทดสอบก่อนเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง
 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แยกตามองค์ประกอบคุณค่าด้านวรรณศิลป์ จำนวน 10 ข้อ
 (ต่อ)

นักเรียน คนที่	ข้อที่ 11	ข้อที่ 12	ข้อที่ 13	ข้อที่ 14	ข้อที่ 15	ข้อที่ 16	ข้อที่ 17	ข้อที่ 18	ข้อที่ 19	ข้อที่ 20	คะแนนรวม
25	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
26	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	3
27	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	3
28	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
29	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	3
30	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	3



ภาคผนวก ณ

ผลคะแนนจากการทดสอบก่อนเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง
 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แยกตามองค์ประกอบคุณค่าด้านสังคมและวัฒนธรรม
 จำนวน 10 ข้อ

นักเรียน คนที่	ข้อที่ 21	ข้อที่ 22	ข้อที่ 23	ข้อที่ 24	ข้อที่ 25	ข้อที่ 26	ข้อที่ 27	ข้อที่ 28	ข้อที่ 29	ข้อที่ 30	คะแนนรวม
1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	7
2	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8
3	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	6
4	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	7
5	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
6	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
7	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	7
8	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
9	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	7
10	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	8
11	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	6
12	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	6
13	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	6
14	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	6
15	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	8
16	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	7
17	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	6
18	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	7
19	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	6
20	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	5
21	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	5
22	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	3
23	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	5

ภาคผนวก ณ

ผลคะแนนจากการทดสอบก่อนเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง
 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แยกตามองค์ประกอบคุณค่าด้านสังคมและวัฒนธรรม
 จำนวน 10 ข้อ (ต่อ)

นักเรียน คนที่	ข้อที่ 21	ข้อที่ 22	ข้อที่ 23	ข้อที่ 24	ข้อที่ 25	ข้อที่ 26	ข้อที่ 27	ข้อที่ 28	ข้อที่ 29	ข้อที่ 30	คะแนนรวม
24	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	4
25	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	5
26	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	6
27	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	4
28	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	3
29	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	3
30	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	6



ภาคผนวก ด

ผลคะแนนจากการทดสอบหลังเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แยกตามองค์ประกอบคุณค่าด้านเนื้อหา จำนวน 10 ข้อ

นักเรียน คนที่	ข้อที่ 1	ข้อที่ 2	ข้อที่ 3	ข้อที่ 4	ข้อที่ 5	ข้อที่ 6	ข้อที่ 7	ข้อที่ 8	ข้อที่ 9	ข้อที่ 10	คะแนนรวม
1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8
2	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8
3	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	7
4	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	7
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8
7	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	6
8	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8
9	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	7
10	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	7
11	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8
12	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	7
13	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	7
14	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	5
15	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	7
16	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	6
17	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	4
18	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	7
19	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	6
20	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	6
21	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	6
22	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	3
23	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	4
24	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	5

ภาคผนวก ด

ผลคะแนนจากการทดสอบหลังเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แยกตามองค์ประกอบคุณค่าด้านเนื้อหา จำนวน 10 ข้อ (ต่อ)

นักเรียน คนที่	ข้อที่ 1	ข้อที่ 2	ข้อที่ 3	ข้อที่ 4	ข้อที่ 5	ข้อที่ 6	ข้อที่ 7	ข้อที่ 8	ข้อที่ 9	ข้อที่ 10	คะแนนรวม
25	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	3
26	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	4
27	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	4
28	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	3
29	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	4
30	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	6



ภาคผนวก ต

ผลคะแนนจากการทดสอบหลังเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง
 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แยกตามองค์ประกอบคุณค่าด้านวรรณศิลป์ จำนวน 10 ข้อ

นักเรียน คนที่	ข้อที่ 11	ข้อที่ 12	ข้อที่ 13	ข้อที่ 14	ข้อที่ 15	ข้อที่ 16	ข้อที่ 17	ข้อที่ 18	ข้อที่ 19	ข้อที่ 20	คะแนนรวม
1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	7
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	6
4	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8
5	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
6	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	6
7	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
8	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8
9	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	6
10	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	7
11	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	6
12	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	7
13	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	8
14	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	6
15	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	5
16	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	4
17	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	6
18	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	6
19	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	5
20	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	5
21	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	6
22	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	2
23	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	5
24	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	3

ภาคผนวก ต

ผลคะแนนจากการทดสอบหลังเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง
 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แยกตามองค์ประกอบคุณค่าด้านวรรณศิลป์ จำนวน 10 ข้อ
 (ต่อ)

นักเรียน คนที่	ข้อที่ 11	ข้อที่ 12	ข้อที่ 13	ข้อที่ 14	ข้อที่ 15	ข้อที่ 16	ข้อที่ 17	ข้อที่ 18	ข้อที่ 19	ข้อที่ 20	คะแนนรวม
25	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	2
26	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	2
27	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	2
28	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	2
29	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	3
30	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	4



ภาคผนวก ก

ผลคะแนนจากการทดสอบหลังเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง
 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แยกตามองค์ประกอบคุณค่าด้านสังคมและวัฒนธรรม
 จำนวน 10 ข้อ

นักเรียน คนที่	ข้อที่ 21	ข้อที่ 22	ข้อที่ 23	ข้อที่ 24	ข้อที่ 25	ข้อที่ 26	ข้อที่ 27	ข้อที่ 28	ข้อที่ 29	ข้อที่ 30	คะแนนรวม
1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8
2	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	8
3	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8
4	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8
5	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
8	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
9	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	7
10	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	6
11	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8
12	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	7
13	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	5
14	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	6
15	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	8
16	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	6
17	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	5
18	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	7
19	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	7
20	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	5
21	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	3
22	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	7
23	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	5

ภาคผนวก ก

ผลคะแนนจากการทดสอบหลังเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง
 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แยกตามองค์ประกอบคุณค่าด้านสังคมและวัฒนธรรม
 จำนวน 10 ข้อ (ต่อ)

นักเรียน คนที่	ข้อที่ 21	ข้อที่ 22	ข้อที่ 23	ข้อที่ 24	ข้อที่ 25	ข้อที่ 26	ข้อที่ 27	ข้อที่ 28	ข้อที่ 29	ข้อที่ 30	คะแนนรวม
24	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	5
25	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	7
26	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	6
27	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	3
28	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	4
29	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	4
30	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	6

ภาคผนวก ท

ผลการทำแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 คะแนนเต็มข้อละ 5 คะแนน

นักเรียน คนที่	ด้านที่ 1					ด้านที่ 2					ด้านที่ 3				
	ด้านความรู้ความเข้าใจ					ด้านความรู้สึกและอารมณ์					ด้านพฤติกรรม				
	ข้อ 1	ข้อ 2	ข้อ 3	ข้อ 4	ข้อ 5	ข้อ 6	ข้อ 7	ข้อ 8	ข้อ 9	ข้อ 10	ข้อ 11	ข้อ 12	ข้อ 13	ข้อ 14	ข้อ 15
1	4	4	4	5	5	5	4	3	4	5	5	5	5	4	5
2	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5
3	4	5	5	5	5	5	5	4	3	4	5	5	5	5	4
4	4	3	3	5	5	4	5	3	4	5	3	4	3	4	4
5	4	4	3	4	5	5	5	3	4	4	4	5	3	4	5
6	4	4	4	5	5	5	5	3	5	5	5	5	4	4	5
7	4	5	3	5	4	5	5	3	5	4	5	5	3	3	5
8	5	5	4	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5
9	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	3	3	4	4
10	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5
11	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3
12	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
13	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5
14	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4
15	4	4	3	4	5	4	5	3	5	4	5	3	4	4	4
16	4	3	3	5	5	4	5	2	4	5	4	5	4	4	5
17	5	4	4	5	5	5	5	3	5	5	5	5	4	5	5
18	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5
19	4	4	3	4	5	5	4	4	4	4	4	3	3	2	4
20	4	4	4	5	5	5	5	2	4	4	5	5	3	3	5
21	3	3	4	4	5	4	4	2	4	3	4	3	2	2	3
22	5	4	4	2	5	5	3	3	5	3	4	5	5	5	5

ภาคผนวก ท

ผลการทำแบบวัดเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ผ่านการเล่นบอร์ดเกม
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 คะแนนเต็มข้อละ 5 คะแนน (ต่อ)

นักเรียน คนที่	ด้านที่ 1					ด้านที่ 2					ด้านที่ 3				
	ด้านความรู้ความเข้าใจ					ด้านความรู้สึกและอารมณ์					ด้านพฤติกรรม				
	ข้อ 1	ข้อ 2	ข้อ 3	ข้อ 4	ข้อ 5	ข้อ 6	ข้อ 7	ข้อ 8	ข้อ 9	ข้อ 10	ข้อ 11	ข้อ 12	ข้อ 13	ข้อ 14	ข้อ 15
23	4	4	4	5	5	3	5	3	5	5	3	5	4	3	5
24	4	4	3	4	5	4	5	2	5	4	5	3	4	4	5
25	4	4	4	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5
26	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
27	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	5	4	4	4	5
28	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3
29	4	4	4	5	5	4	5	3	4	5	5	5	5	5	5
30	4	4	4	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

ภาคผนวก ๘

ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย
(ด้านเนื้อหา)

ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา			ผลรวม	คะแนนเฉลี่ย	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	1	1	1	3	1	ใช้ได้
2	1	1	1	3	1	ใช้ได้
3	1	1	1	3	1	ใช้ได้
4	1	1	1	3	1	ใช้ได้
5	1	1	1	3	1	ใช้ได้
6	1	1	1	3	1	ใช้ได้
7	1	1	1	3	1	ใช้ได้
8	1	1	1	3	1	ใช้ได้
9	1	1	1	3	1	ใช้ได้
10	1	1	1	3	1	ใช้ได้
11	1	1	1	3	1	ใช้ได้
12	1	1	1	3	1	ใช้ได้
13	1	1	1	3	1	ใช้ได้
14	1	1	1	3	1	ใช้ได้
15	1	1	1	3	1	ใช้ได้

ภาคผนวก น

ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมวรรณคดีไทย
(ด้านสื่อ)

ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ			ผลรวม	คะแนนเฉลี่ย	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	1	0	1	2	0.67	ใช้ได้
2	1	0	1	2	0.67	ใช้ได้
3	1	0	1	2	0.67	ใช้ได้
4	1	1	1	3	1	ใช้ได้
5	-1	0	1	0	0	ตัดทิ้ง/ปรับปรุง
6	1	1	1	3	1	ใช้ได้
7	0	1	1	2	0.67	ใช้ได้
8	0	1	1	2	0.67	ใช้ได้
9	0	0	1	1	0.33	ตัดทิ้ง/ปรับปรุง
10	1	1	1	3	1	ใช้ได้
11	0	1	1	2	0.67	ใช้ได้
12	0	1	1	2	0.67	ใช้ได้
13	1	1	1	3	1	ใช้ได้
14	1	1	1	3	1	ใช้ได้
15	1	0	1	2	0.67	ใช้ได้
16	1	1	1	3	1	ใช้ได้
17	1	0	1	2	0.67	ใช้ได้
18	1	0	1	2	0.67	ใช้ได้
19	1	0	1	2	0.67	ใช้ได้
20	1	1	1	3	1	ใช้ได้

ภาคผนวก บ

ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทย
เรื่อง นิราศภูเขาทอง

ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญ			ผลรวม	คะแนนเฉลี่ย	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	1	1	1	3	1	ใช้ได้
2	1	1	1	3	1	ใช้ได้
3	1	1	1	3	1	ใช้ได้
4	0	1	1	2	0.67	ใช้ได้
5	0	1	1	2	0.67	ใช้ได้
6	1	1	1	3	1	ใช้ได้
7	0	1	0	1	0.33	ตัดทิ้ง/ปรับปรุง
8	1	1	1	3	1	ใช้ได้
9	1	0	1	2	0.67	ใช้ได้
10	1	1	1	3	1	ใช้ได้
11	1	1	1	3	1	ใช้ได้
12	1	1	1	3	1	ใช้ได้
13	1	1	1	3	1	ใช้ได้
14	1	1	0	2	0.67	ใช้ได้
15	1	1	1	3	1	ใช้ได้

ภาคผนวก ป

ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาต่อแบบประเมินคุณภาพของบอร์ดเกม
วรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ข้อที่	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญคนที่			Mean	S.D.
		1	2	3		
1	เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5.00	0
2	เนื้อหาถูกต้องและสมบูรณ์	5	5	5	5.00	0
3	เนื้อหาปริมาณที่เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	5	5	5	5.00	0
4	เนื้อหาเหมาะสมกับระยะเวลาที่ระบุใน แผนการเล่น	5	5	4	4.67	0.58
5	การใช้ภาษาเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน	5	5	5	5.00	0
6	การนำเสนอเนื้อหาสัมพันธ์กับเนื้อเรื่องหลัก	4	5	5	4.67	0.58
7	เกมสอดแทรกเนื้อหาการเรียนรู้ได้อย่าง น่าสนใจ	5	5	5	5.00	0
8	บอร์ดเกมมีภาพประกอบที่สามารถสื่อ ความหมายได้ถูกต้องตามเนื้อหา	5	5	5	5.00	0
9	เกมมีแนวโน้มที่จะทำให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจคุณค่าด้านเนื้อหาจากเรื่อง นิราศ ภูเขาทอง	4	4	5	4.33	0.58
10	เกมมีแนวโน้มที่จะทำให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจคุณค่าด้านวรรณศิลป์จากเรื่อง นิราศภูเขาทอง	4	4	5	4.33	0.58
11	เกมมีแนวโน้มที่จะทำให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจคุณค่าด้านสังคมและวัฒนธรรม จากเรื่อง นิราศภูเขาทอง	4	4	5	4.33	0.58
12	เกมมีแนวโน้มที่จะทำให้ผู้เรียนมีทักษะ กระบวนการคิดวิพากษ์คุณค่าที่ได้จากเรื่อง นิราศภูเขาทอง	4	4	4	4.00	0

ภาคผนวก ป

ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาต่อแบบประเมินคุณภาพของบอร์ดเกม
วรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (ต่อ)

ข้อที่	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญคนที่			Mean	S.D.
		1	2	3		
13	เกมมีแนวโน้มที่จะทำให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ ร่วมกับผู้อื่นได้	5	5	5	5.00	0
14	โดยภาพรวมบอร์ดเกมนี้สามารถนำไปใช้เป็น สื่อการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนรู้ เรื่อง นิราศภูเขาทองได้	5	5	5	5.00	0
15	โดยภาพรวมบอร์ดเกมนี้สามารถนำไปใช้เป็น สื่อการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมเจตคติต่อการเรียน วรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทองได้	5	5	5	5.00	0
	ค่าเฉลี่ยรวม	4.67	4.73	4.87	4.76	0.10

ภาคผนวก ผ

ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อต่อแบบประเมินคุณภาพของบอร์ดเกม
วรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ข้อที่	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่			Mean	S.D.
		1	2	3		
ด้านรูปแบบเกม						
1	รูปแบบเกมสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	4	4.67	0.58
2	รูปแบบเกมออกแบบได้เหมาะสมกับวัยของผู้เล่น	5	5	5	5.00	0
3	รูปแบบเกมสามารถดึงดูดความสนใจผู้เล่น	5	5	4	4.67	0.58
4	การดำเนินเรื่องราวของเกมน่าสนใจ	4	5	4	4.33	0.58
ด้านกลไกของเกม						
5	กลไกของเกมช่วยส่งเสริมให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ได้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58
6	กลไกของเกมน่าสนใจ	4	5	5	4.67	0.58
7	กลไกของเกมท้าทายความสามารถของผู้เล่นทุกคนทุกระดับความรู้	4	5	4	4.33	0.58
8	เกมมีลำดับขั้นตอน วิธีการเล่น กฎและกติกาที่ชัดเจน	5	5	4	4.67	0.58
9	ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเหมาะสม	5	4	4	4.33	0.58
ด้านวัสดุและอุปกรณ์						
10	วัสดุอุปกรณ์ในบอร์ดเกมดึงดูดความสนใจ	4	5	4	4.33	0.58
11	วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นแข็งแรงและคงทน	5	5	4	4.67	0.58
12	ขนาดของวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเหมาะสมกับระดับของผู้เล่น	5	5	4	4.67	0.58

ภาคผนวก ผ

ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อต่อแบบประเมินคุณภาพของบอร์ดเกม
วรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (ต่อ)

ข้อที่	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่			Mean	S.D.
		1	2	3		
ด้านรูปแบบเกม						
13	จำนวนของวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น เหมาะสมกับจำนวนผู้เล่น	5	5	4	4.67	0.58
ด้านการออกแบบกราฟิก						
14	บอร์ดเกมมีภาพประกอบที่ดึงดูดความ สนใจ	5	5	4	4.67	0.58
15	บอร์ดเกมใช้สีสันทึ่สวยงามตาม องค์ประกอบศิลป์	5	5	5	5.00	0
16	บอร์ดเกมมีรูปแบบและขนาดของ ตัวอักษรที่เหมาะสม อ่านง่าย	4	5	5	4.67	0.58
17	คู่มือประกอบการเล่นมีองค์ประกอบ ครบถ้วน	5	5	4	4.67	0.58
18	คู่มือประกอบการเล่นอธิบายข้อมูลชัดเจน และอ่านเข้าใจง่าย	5	4	4	4.33	0.58
ด้านอื่น ๆ						
19	โดยภาพรวมบอร์ดเกมนี้สามารถนำไปใช้ เป็นสื่อการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนรู้ เรื่อง นิราศภูเขาทองได้	5	5	5	5.00	0
20	โดยภาพรวมบอร์ดเกมนี้สามารถนำไปใช้ เป็นสื่อการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมเจตคติต่อ การเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขา ทองได้	5	5	5	5.00	0
	ค่าเฉลี่ยรวม	4.74	4.92	4.41	4.69	0.26

ภาคผนวก ๘

บทสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนในการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง

1. ความรู้สึกก่อนเล่นบอร์ดเกม

“หนูอยากรู้ อยากเห็นว่าเกมจะเป็นยังไงคะ เล่นยังไง อยากจะเล่นเต็มที่ ละ คงจะสนุกมาก ๆ แน่เลย”

“ผมรู้สึกว่าการนำบอร์ดเกมกับวรรณคดีมารวมกันแล้วจะเป็นอย่างไร มันจะเข้ากันได้ไหม ผมยังไม่เคยเล่นบอร์ดเกมเกี่ยวกับวรรณคดีเลยครับ ไม่แน่ใจว่าจะเข้าใจเนื้อหาและอารมณ์ของผู้แต่งหรือไม่ และคิดว่าจะรวมกันแล้วมันจะออกมาเป็นอย่างไรครับ”

“รู้สึกน่าสนใจ เพราะหนูชอบเรื่องนี้ตั้งแต่ตอนที่เรียนอยู่แล้วค่ะ พอมาเห็นตัวบอร์ดเกมวรรณคดีเรื่องนี้ ดูอุปกรณ์สวยดีจึงอยากลองเล่นค่ะ”

นักเรียนกลุ่มเก่ง (สัมภาษณ์ 18 กรกฎาคม 2564)

“คิดว่าบอร์ดเกมนี้จะน่าเบื่อและยาก เพราะดูแล้วมันเป็นเนื้อหาในบทเรียนที่ยาก ในหนังสือมันเป็นกลอน ชี้แจงแปล”

“ตื่นเต้นมาก เพราะไม่เคยเล่นมาก่อน กลัวว่าจะเล่นไม่เป็นเหมือนคนอื่น”

“รู้สึกอยากลองเล่นดู เพราะปกติก็ชอบเล่นบอร์ดเกมครับ น่าจะเล่นไม่ยากเท่าไร (มั้งครับ)”

นักเรียนกลุ่มกลาง (สัมภาษณ์ 18 กรกฎาคม 2564)

“กลัวว่าจะเล่นยาก เพราะมีอุปกรณ์เยอะมาก ๆ แต่ก็น่าสนใจ”

“น่าเล่น เพราะแปลกใหม่ อยากลองเล่นดู น่าจะทำให้ตื่นเต้น”

“รู้สึกเฉย ๆ แต่ก็อยากรู้ว่าเล่นยังไง จะสนุกเหมือนเล่นเกมอื่น ๆ ไหม”

นักเรียนกลุ่มอ่อน (สัมภาษณ์ 18 กรกฎาคม 2564)

2. ความรู้สึกขณะเล่นเกม

“รู้สึกสนุกมาก ๆ เพราะในการเล่นบอร์ดเกมมันมีทั้งการเปลี่ยนกลุ่มใหม่ เพื่อเล่นเกมอยู่ตลอดทำให้เราได้เพื่อนใหม่ ๆ ตอนเล่น”

“มีหลากหลายความรู้สึกทั้งได้เล่นกับเพื่อน ๆ คนอื่น ๆ รู้จักเพื่อนคนใหม่ มีความสุข สนุกสนานเพลิดเพลินได้คิด ทำท่าย หัวร้อนบ้างเพราะดวงของหนูไม่ดี แต่ได้เล่นสนุก ๆ ไม่ต้องคิดมาก ผ่อนคลายจากการเรียนหนัก”

“รู้สึกสนุกสนาน ได้ทบทวนความรู้ของตัวเองจากที่เรียนในห้อง เรียน บางข้อก็ทำได้สบาย ๆ แต่บางข้อก็ต้องคิดให้ดี ๆ”

นักเรียนกลุ่มเก่ง (สัมภาษณ์ 18 กรกฎาคม 2564)

“รู้สึกสนุกและได้คุยเล่นกับเพื่อนมากขึ้น ทั้งเพื่อนในห้องตนเอง และเพื่อนจากห้องอื่นที่ไม่รู้จักมาก่อน”

“รู้สึกได้สนุกกับเกมและได้สนุกกับการอ่านกลอนนิราศซึ่งอยู่ตามแผนที่ และการ์ดต่าง ๆ”

“สนุกสนาน อยากเล่นอีกทุกวัน ครูน่าจะเอาไปเล่นในห้องเรียนบ้าง นะคะ อยากให้เพื่อนคนอื่นได้ลองเล่นบ้าง”

นักเรียนกลุ่มกลาง (สัมภาษณ์ 18 กรกฎาคม 2564)

“รู้สึกสนุกอยากให้เพื่อนทั้งห้องได้เล่นด้วย อยากดวลกับเพื่อน”

“สนุกเวลาแกล้งเพื่อนก็ฮาดี แต่ก็หงุดหงิดเวลาที่เพื่อนมาแกล้งกลับ แต่ก็ไมโกรธ เพราะมันเป็นแค่เกม”

“สนุกมาก ๆ อธิบายไม่ถูก ชอบเวลาได้ทอยลูกเต๋าและเปิดการ์ด ตื่นเต้นและได้ลุ้น”

นักเรียนกลุ่มอ่อน (สัมภาษณ์ 18 กรกฎาคม 2564)

3. ความรู้สึกหลังเล่นบอร์ดเกม

“รู้สึกว่าการเล่นบอร์ดเกมไม่ได้ต้องการแค่ความสนุกสนานแต่มันสามารถเพิ่มความรู้ในหลาย ๆ ด้านได้อีกด้วย”

“ได้ทบทวนความรู้เก่า ๆ ที่เราเรียนมาดียิ่งขึ้น รู้สึกชอบกว่าการที่มานั่งเรียนเป็นเนื้อหายาว ๆ สามารถเห็นภาพได้ชัดขึ้น เริ่มเข้าใจและเห็นคุณค่าของความเป็นไทยมากยิ่งขึ้น”

“รู้สึกเพราะว่าทำให้รู้สึกว่ารรรณคดีหรือสื่อการสอนสามารถทำให้เป็นเกมที่เล่นแล้วสนุกได้ ไม่ต้องอ่านแค่หนังสืออย่างเดียว มาเล่นบอร์ดเกมนี้เหมือนได้ทบทวนความรู้ของตัวเองไปด้วย”

นักเรียนกลุ่มเก่ง (สัมภาษณ์ 18 กรกฎาคม 2564)

“ส่วนตัวรู้สึกว่าเป็นบอร์ดเกมที่ดี สร้างความสนุกสนานได้ แล้วก็ได้รับความรู้จากบอร์ดเกม”

“รู้สึกได้ความรู้ ความเข้าใจเรื่องนี้มากขึ้น”

“รู้สึกเหมือนได้ทบทวนสิ่งที่ได้เรียนมาก่อนหน้า และรู้สึกว่าจะได้แม่นยำขึ้น”

นักเรียนกลุ่มกลาง (สัมภาษณ์ 18 กรกฎาคม 2564)

“ได้รับความรู้มากขึ้นได้ ได้ทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนในห้องเรียนได้เล่นเกมกับเพื่อน ๆ ต่างห้อง มาเล่นเกมนี้แล้วไม่ต้องทำงานอื่นที่ครูสั่ง”

“เข้าใจเนื้อเรื่องบางส่วนได้ดีขึ้น”

“ชอบอยากให้มีกิจกรรมแบบนี้อีกและอยากชวนเพื่อน ๆ ในห้องมาเล่นด้วย”

นักเรียนกลุ่มอ่อน (สัมภาษณ์ 18 กรกฎาคม 2564)

4. สิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้จากการเล่นเกมวรรณคดีไทย

“ช่วยฝึกพัฒนาการได้เรียนรู้การทำงานการวางแผนล่วงหน้า
เรียงเรียงลำดับ ความสำคัญ กล้าคิดกล้าทำลองผิดลองถูก สร้าง
ความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น และการรู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย”

“ได้ความรู้เรื่องนิราศภูเขาทองเพิ่มขึ้นหลายอย่าง ได้เรียนรู้สถานที่ที่
สุนทรภู่ไป และได้มีมิตรภาพเพิ่มขึ้น เพื่อนเพิ่มขึ้น ฝึกการพูดหวานล้อม
โน้มน้าวใจ (ตอนขอแลกการ์ด) ฝึกการตัดสินใจในการตอบคำถามว่าจะ
เลือกตอบข้อไหน ควรลง เหยียดเท่าไร และอีกอย่างฝึกการวางแผน
วางแผนว่าเราจะใช้การ์ดพิเศษต่าง ๆ เมื่อไหร่ดี”

“ได้เรียนรู้สถานที่ต่าง ๆ ตามเนื้อเรื่อง วรรณคดีที่เด่น ๆ และได้ฝึกทักษะ
การพูดเจรจากับแลกการ์ดกับผู้อื่น และได้เรียนรู้ว่าการเดินเรื่องถึงจุดหมาย
เป็นคนแรกก็ไม่ได้การันตีว่าจะเป็นผู้ชนะเสมอไป เพราะผู้ชนะต้องสะสม
เบี้ยให้ได้มากที่สุด”

นักเรียนกลุ่มเก่ง (สัมภาษณ์ 18 กรกฎาคม 2564)

“ได้รู้ว่าในจังหวัดนั้นมีสถานที่ที่น่าสนใจบ้าง (ดูได้จากในการ์ด) และได้เรียนรู้ว่าสุดท้ายเราอาจจะไม่ได้ไปถึงที่หมายเป็นคนแรก แต่เราก็สามารถเป็นผู้ชนะได้”

“ได้ความรู้ ได้วิธีการวางกลยุทธ์ในการใช้การ์ดโจมตีหรือป้องกันและเบี่ยง”

“ได้รู้ประวัติความเป็นมา เนื้อเรื่อง ข้อคิด และคุณค่าต่าง ๆ ของนิราศภูเขาทอง”

นักเรียนกลุ่มกลาง (สัมภาษณ์ 18 กรกฎาคม 2564)

“ได้ความรู้ ความสนุกสนาน และได้ทำความรู้จักเพื่อนต่างห้อง”

“ไม่มีมิตรแท้และศัตรูถาวร ต้องวางแผนใช้การ์ดพิเศษต่าง ๆ”

“ได้รับความรู้แบบไม่ต้องเครียดมาก”

นักเรียนกลุ่มอ่อน (สัมภาษณ์ 18 กรกฎาคม 2564)

5. สิ่งที่ดีของบอร์ดเกมวรรณคดีไทยนี้มีหรือไม่ อย่างไร

“มี เพราะ การเรียนการสอนไม่จำเป็นต้องสอนแต่ในหนังสือ เราสามารถเรียนรู้ได้จากอย่างอื่นได้เช่น บอร์ดเกม”

“มีเยอะมาก ๆ เลยค่ะ การที่เราจะได้รับทั้งความสนุกสนานแล้วก็ความรู้ไปด้วยกันเป็นเรื่องที่ดีมาก เพราะเด็กรุ่นใหม่ชอบการสอนรูปแบบใหม่ที่มีเกมมาให้เล่น สามารถทำให้เด็กจำได้มากกว่าการสอนจากหนังสือแบบปกติค่ะ”

“มี เช่น การเล่นเกมนิราศภูเขาทองจะคล้าย ๆ เกมบันไดงูและเกมเศรษฐี (การใช้เหรียญ) เหมือนเอา 2 เกมมารวมกัน ซึ่งมีการเพิ่ม

คำถามเกี่ยวกับ นิราศภูเขาทองเข้ามาด้วย ทำให้ได้รับความรู้จากคำถาม และได้ความรู้เรื่องสถานที่ จังหวัดที่สุนทรภู่ไปด้วยด้วย (การ์ดแต่ละสี) และได้จับคู่บทประพันธ์ในการ์ตวรรณคดีของ ด้วย”

นักเรียนกลุ่มเก่ง (สัมภาษณ์ 18 กรกฎาคม 2564)

“มี คือ ได้ทบทวนความรู้เกี่ยวกับเส้นทางการเดินเรือหรือคำถามต่าง ๆ จากการ์ดที่เกี่ยวกับนิราศภูเขาทอง”

“มี เพราะการเรียนไม่จำเป็นต้องอยู่ในรูปแบบของการนั่งจด เนื้อหายาว ๆ บนหนังสือ แต่อยู่ในรูปแบบของเกมที่ไม่ใช่อยู่นั่งมือถือก็มีความสนุกได้เหมือนกัน แค่นี้ได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ”

“มีค่ะ เช่น การผ่อนคลายความเครียดจากการเรียน ได้พูดคุยและทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ๆ และได้ทบทวนเนื้อหาเรื่องนิราศภูเขาทองไว้เตรียมสอบกลางภาคด้วยค่ะ”

นักเรียนกลุ่มกลาง (สัมภาษณ์ 18 กรกฎาคม 2564)

“มี ทำให้นักเรียนเข้าใจมากขึ้นได้ตอบคำถามได้ความสนุกสนาน ไม่เครียดกว่าอ่านในหนังสือ อ่านหนังสือแล้วทำให้ผมรู้สึกปวดหัวมาก”

“มี ทำให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้นและมีความสนิทสนมกันมากขึ้น”

“มี เพราะเป็นการสอนที่ทำให้นักเรียนไม่เครียดเกินไปและได้ความรู้ด้วย”

นักเรียนกลุ่มอ่อน (สัมภาษณ์ 18 กรกฎาคม 2564)

6. นักเรียนคิดว่าสิ่งที่ต้องปรับปรุง/แก้ไขของบอร์ดเกมวรรณคดีไทยนี้มีหรือไม่
อย่างไร

“มี การจะเดินแต่ละครั้งนานมากกว่าจะถึงเส้นชัย (ในช่วงตอนแรก ๆ นาน แต่หลัง ๆ เริ่มปรับตัวได้แต่ก็นานนิดหน่อย) อยากให้เดินเร็วกว่านี้ และคำถามในแต่ละรอบก็ออกไม่ค่อยบ่อย”

“มีค่ะ อยากได้คำถามเยอะกว่านี้ค่ะ และขอบคุณครูมาก ๆ นะคะที่คิด เกมสนุก ๆ อย่างนี้ขึ้นมาค่ะ”

“ไม่มีครับ”

นักเรียนกลุ่มเก่ง (สัมภาษณ์ 18 กรกฎาคม 2564)

“มีค่ะ ในคู่มือการเล่นเกมนะอยากให้ครูใส่ตัวการ์ตูนหรือรูปภาพ อะไรก็ได้ เพราะหนูรู้สึกขี้เกียจอ่านตัวหนังสือ มันลืมนะ”

“อยากให้มีผู้เล่นเยอะ ๆ จะได้สนุก ๆ แต่ภาพรวมก็โอเคแล้ว”

“ไม่มีครับ”

นักเรียนกลุ่มกลาง (สัมภาษณ์ 18 กรกฎาคม 2564)

“มี มันซับซ้อนไปนิดนึงทำให้ไม่ค่อยเข้าใจเท่าไร อยากให้ครูลด การ์ดคำถาม เพราะไม่ชอบตอบคำถาม เพราะมันทำให้ผม เสียเปรียบคนอื่น”

“อยากให้เกมมีความเข้าใจง่ายมากขึ้นและสามารถอธิบายเกมให้คนอื่น ฟังได้โดยไม่มีคำถามงงครับ”

“มี อยากให้ครูให้เล่นทุกวัน (555)”

นักเรียนกลุ่มอ่อน (สัมภาษณ์ 18 กรกฎาคม 2564)

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ	นายปิยะพงษ์ จันลาโสม
วันเดือนปีเกิด	18 พฤศจิกายน 2528
วุฒิการศึกษา	ปีการศึกษา 2553: การศึกษาระดับบัณฑิต (เกียรตินิยมอันดับสอง) สาขาภาษาไทย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ตำแหน่ง	ครู สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต 2
ทุนการศึกษา	ปี พ.ศ. 2561: ทุนอุดหนุนการทำวิทยานิพนธ์ คณะวิทยาการเรขาคณิตและศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ประจำปีการศึกษา 2561 ปี พ.ศ. 2560: กองทุนเพื่อการศึกษาธรรมศาสตร์- น้ำมันพืชไทย
ประสบการณ์ทำงาน	2557-ปัจจุบัน: ครู โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต 2 2555-2556: ครูผู้ช่วย โรงเรียนหอวัง สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต 2