



# Learners' Reflections on Learning Experiences through a Mass Shooting Simulation Board Game

Maytee Thamwattana<sup>1\*</sup> & Panpetch Romsye<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Faculty of Education, Burapha University, Thailand

<sup>2</sup> Faculty of Education, Burapha University, Thailand

\* Corresponding author. E-mail: maydon2014@gmail.com

## Abstract

The purpose of this study was to examine learners' reflections on their learning experiences using a board game simulating a mass shooting incident, focusing on emotional responses, learning processes, and real-life applications. This study employed a qualitative research approach using secondary data analysis. The data consisted of learners' reflective responses collected via Padlet and were analyzed using thematic analysis. The findings revealed three main themes: (1) emotional experiences and learning engagement, in which learners reported feelings of enjoyment, excitement, and pressure arising from the uncertainty of the simulated situation; (2) experiential learning processes through decision-making and maintaining composure under pressure; and (3) transfer of learning to real-life situations, particularly in terms of staying calm, situational awareness, and responding to emergency situations. The results indicate that the mass shooting simulation board game promotes learner engagement, supports experiential learning, and facilitates meaningful transfer of learning to real-life contexts.

**Keywords:** Board Game, Game-Based Learning, Reflection



## ผลสะท้อนประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนจากการใช้บอร์ดเกมจำลองเหตุการณ์ กราดยิง

เมธี ธรรมวัฒนา<sup>1\*</sup>และปานเพชร ร่มไทร<sup>2</sup>

1 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

2 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

\* Corresponding author. E-mail: maydon2014@gmail.com

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสะท้อนประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนจากการใช้บอร์ดเกมจำลองเหตุการณ์กราดยิง โดยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ วิเคราะห์ข้อมูลหัตถ์จากผลสะท้อนของผู้เรียนที่เก็บรวบรวมผ่านกระดานออนไลน์ Padlet เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลเชิงแก่นสาร ผลการวิจัยพบว่า ประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนสามารถสังเคราะห์ออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ (1) ประสบการณ์ทางอารมณ์และการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ซึ่งผู้เรียนสะท้อนความรู้สึกสนุก ตื่นเต้น และกดดันจากความไม่แน่นอนของสถานการณ์จำลอง (2) กระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ผ่านการตัดสินใจและการตั้งสติภายใต้สถานการณ์กดดัน และ (3) การถ่ายโอนการเรียนรู้สู่การนำไปใช้ในชีวิตจริง โดยเฉพาะการตั้งสติ การสังเกตสถานการณ์ และการรับมือกับเหตุการณ์ฉุกเฉิน ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่าบอร์ดเกมจำลองเหตุการณ์กราดยิงสามารถส่งเสริมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีความหมาย

**คำสำคัญ:** บอร์ดเกม, การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน, การสะท้อนคิด

### บทนำ

ในปัจจุบันนี้มีความรุนแรงเกิดขึ้นในพื้นที่สาธารณะ เช่น เหตุการณ์กราดยิง หรือเหตุการณ์ที่มีการใช้อาวุธปืนต่าง ๆ ปรากฏขึ้นบ่อยครั้ง และได้กลายเป็นปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อความปลอดภัยของประชาชนและสถานศึกษาในหลายประเทศรวมถึงในประเทศไทย การเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในการรับมือกับสถานการณ์ฉุกเฉินจึงเป็นสิ่งจำเป็น โดยเฉพาะทักษะการตัดสินใจภายใต้ภาวะกดดันและการควบคุมอารมณ์ในสถานการณ์คับขัน (Federal Bureau of Investigation, n.d.; กองสารนิเทศ สำนักงานตำรวจแห่งชาติ, 2565) อย่างไรก็ตามการซ่อมแซมเหตุการณรุนแรงดังกล่าวในห้องเรียนจริงมีข้อจำกัดหลายประการ ทั้งด้านความเหมาะสม ความปลอดภัย และบริบททางจิตใจของผู้เรียน ด้วยเหตุนี้การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) จึงได้รับความสนใจในฐานะทางเลือกหนึ่งที่สามารถสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่ปลอดภัย เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทดลองคิด ตัดสินใจ และเรียนรู้จากผลของการกระทำในสถานการณ์จำลอง โดยไม่ก่อให้เกิดอันตรายจริง (Gee, 2007; Whitton, 2012)

บอร์ดเกมเป็นสื่อการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่เอื้อต่อการมีส่วนร่วม การสื่อสาร และการสะท้อนคิดร่วมกันของผู้เรียน โดยสามารถกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการตัดสินใจภายใต้เงื่อนไขที่หลากหลาย



(Salen & Zimmerman, 2004; Nicholson, 2018) งานวิจัยหลายชิ้นชี้ให้เห็นว่าการเรียนรู้ผ่านเกมช่วยเพิ่มแรงจูงใจและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมาย ซึ่งเอื้อต่อการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง (Hamari et al., 2014; Kapp, 2012) ผู้วิจัยได้พัฒนาบอร์ดเกมจำลองเหตุการณ์กราฟิกเพื่อการเรียนรู้การเอาชีวิตรอด และศึกษาผลการใช้บอร์ดเกมดังกล่าว พบว่าสามารถช่วยเพิ่มความรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นอกจากนี้การเรียนรู้ด้วยเกมไม่ได้เกิดขึ้นเฉพาะในระดับผลลัพธ์ด้านความรู้เท่านั้น แต่ยังครอบคลุมถึงมิติด้านอารมณ์ ความรู้สึก กระบวนการคิด และการตัดสินใจ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) ที่เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์กับสถานการณ์และการสะท้อนคิดต่อประสบการณ์ของตนเอง (Kolb, 1984; Schön, 1983)

การสะท้อนคิด (Reflection) จึงเป็นกลไกสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์จากสถานการณ์จำลองไปสู่การนำไปใช้ในชีวิตจริง หรือการถ่ายโอนการเรียนรู้ (Transfer of Learning) (Kapp, 2012) ดังนั้นงานวิจัยนี้จึงมุ่งศึกษาผลสะท้อนประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนจากการใช้บอร์ดเกมจำลองเหตุการณ์กราฟิก โดยวิเคราะห์ผลสะท้อนในมิติด้านความรู้สึกระบวนการเรียนรู้ การคิดวิเคราะห์ และการนำไปใช้ในชีวิตจริง เพื่อขยายองค์ความรู้จากงานวิจัยก่อนหน้า และนำเสนอข้อมูลเชิงลึกที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมในบริบทด้านความปลอดภัยและสถานการณ์ฉุกเฉินทางการศึกษา

## วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาผลสะท้อนประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนจากการใช้บอร์ดเกมจำลองเหตุการณ์กราฟิก

## หลักการ แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมเป็นสื่อการเรียนรู้หรือกิจกรรมหลักในการจัดการเรียนรู้ โดยมุ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการมีส่วนร่วม การลงมือปฏิบัติ และการแก้ปัญหาในบริบทของเกม เกมช่วยสร้างแรงจูงใจ ความสนุก และความท้าทาย ซึ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น และเรียนรู้จากผลลัพธ์ของการตัดสินใจของตนเอง (Gee, 2007; Kapp, 2012) ส่วนแนวทางการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) ของ Kolb (1984) อธิบายว่าการเรียนรู้เกิดจากกระบวนการที่ผู้เรียนมีประสบการณ์ตรง แล้วนำประสบการณ์นั้นมาคิดใคร่ครวญ สังเคราะห์ และสร้างองค์ความรู้ของตนเอง การเรียนรู้ลักษณะนี้ประกอบด้วยวงจรสำคัญ ได้แก่ การมีประสบการณ์ตรง การสะท้อนคิด การสร้างแนวคิด และการทดลองนำไปใช้ การเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมจำลองเหตุการณ์กราฟิกเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เผชิญสถานการณ์จำลองที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง ทำให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์การตัดสินใจภายใต้ความกดดัน ซึ่งเป็นเงื่อนไขสำคัญของการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ และช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้จากผลของการกระทำของตนเองอย่างเป็นรูปธรรม และแนวทางการสะท้อนคิด (Reflective Learning) เป็นกระบวนการสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงประสบการณ์กับการเรียนรู้ Schön (1983) อธิบายการสะท้อนคิดไว้สองลักษณะ ได้แก่ การสะท้อนคิดระหว่างการปฏิบัติ (Reflection-in-action) และการสะท้อนคิดหลังการปฏิบัติ (Reflection-on-action) ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนตระหนักรู้ถึงการคิด การตัดสินใจ และผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการกระทำของตนเอง ในการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานนั้นการสะท้อนคิดไม่เพียงแต่ช่วยให้ผู้เรียนได้รับรู้ความสนุกจากการเล่นเกมเท่านั้น แต่ยังสามารถสกัดบทเรียนจากประสบการณ์การเล่น นำไปสู่



ความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้ และการประยุกต์ใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ นอกจากนั้น แนวคิดภาวะลื่นไหลและการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ (Flow Theory) แนวคิดภาวะลื่นไหล (Flow Theory) ของ Csikszentmihalyi (1990) อธิบายสภาวะที่ผู้เรียนมีสมาธิและมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่กับกิจกรรมการเรียนรู้ เกิดความรู้สึกสนุก ทำหาย และจดจ่อกับกิจกรรมตรงหน้า การเรียนรู้ในสภาวะดังกล่าวช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของการเรียนรู้และแรงจูงใจภายใน การเล่นเกมที่มีความไม่แน่นอนและความท้าทาย เช่น เกมจำลองเหตุการณ์กราดยิง สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดภาวะลื่นไหล เนื่องจากผู้เรียนต้องใช้สมาธิ การคิดวิเคราะห์ และการตัดสินใจอย่างต่อเนื่อง ซึ่งส่งผลต่อการเกิดประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมาย และสุดท้ายแนวคิดการถ่ายโอนการเรียนรู้ (Transfer of Learning) ซึ่งเป็นความสามารถของผู้เรียนในการนำความรู้ ทักษะ หรือประสบการณ์ที่ได้จากการเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่หรือชีวิตจริง (Perkins & Salomon, 1992) การเรียนรู้จะมีคุณค่าอย่างแท้จริงเมื่อผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนรู้กับบริบทจริงได้ การเรียนรู้ผ่านสถานการณ์จำลองในบอร์ดเกมช่วยให้ผู้เรียนฝึกคิดและตัดสินใจในบริบทที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง ส่งเสริมให้เกิดการถ่ายโอนการเรียนรู้ไปสู่การรับมือกับเหตุการณ์ฉุกเฉินในชีวิตประจำวัน เช่น การตั้งสติ การสังเกตสถานการณ์ และการเลือกวิธีการเอาตัวรอดอย่างเหมาะสม

จากแนวคิดและทฤษฎีที่กล่าวมา สามารถสรุปได้ว่าการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมจำลองเหตุการณ์กราดยิงเป็นกระบวนการที่เริ่มจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ซึ่งก่อให้เกิดอารมณ์ความรู้สึก ประสบการณ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียน และส่งผลให้ผู้เรียนสามารถถ่ายโอนการเรียนรู้ไปสู่การนำไปใช้ในชีวิตจริง โดยกำหนดประเด็นที่เป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยที่แสดงในภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data Analysis) จากข้อมูลผลสะท้อนของผู้เรียนหลังการเล่นบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้การเอาชีวิตรอดในเหตุการณ์กราดยิง ซึ่งเก็บรวบรวมข้อมูลผ่านกระดานออนไลน์ Padlet



### **ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง**

1. ประชากร คือ นิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ชั้นปี 1 จำนวน 448 คน
2. กลุ่มตัวอย่าง คือ นิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ชั้นปี 1 ได้มาจากการคำนวณหาจำนวนกลุ่มตัวอย่าง Krejcie & Morgan (1970) ได้จำนวน 221 คน และใช้การสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster random sampling) เพื่อเลือกสาขาวิชาด้วยการจับสลากเลือกกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ สาขาวิชาภาษาจีน เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษาและคอมพิวเตอร์ศึกษา การประถมศึกษา จิตวิทยาและการแนะแนว เทคโนโลยีอุตสาหกรรมศึกษา การศึกษาปฐมวัย คณิตศาสตร์ เคมี ชีววิทยา ฟิสิกส์ พลศึกษา และศิลปศึกษา

### **เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย**

1. บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้การเอาชีวิตรอดในเหตุการณ์กราดยิง : ด้านการหนี
2. กระดานออนไลน์ Padlet เพื่อใช้สะท้อนการเรียนรู้หลังการเล่นบอร์ดเกม

### **การวิเคราะห์ข้อมูล**

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยนี้ใช้วิธีการวิเคราะห์แก่นสาร (Thematic Analysis) ซึ่งเป็นวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพที่มุ่งค้นหาแบบแผน ความหมาย และแก่นสารของข้อมูลอย่างเป็นระบบ โดยผู้วิจัยยึดแนวทางกระบวนการวิเคราะห์แก่นสาร 6 ขั้นตอน ได้แก่ (1) การกำหนดข้อความอ้างอิง (2) การกำหนดคำสำคัญ (3) การกำหนดรหัส (4) การกำหนดแก่นสาร (5) การตีความและสร้างมโนทัศน์ และ (6) การพัฒนากรอบมโนทัศน์ ตามแนวทางของ จำเนียร จวงตระกูล และคณะ (2567) ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ผู้วิจัยทำความเข้าใจกับข้อมูลโดยการอ่านผลสะท้อนประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนจากกระดานออนไลน์ Padlet หลายรอบ จากนั้นคัดเลือกข้อความหรือถ้อยคำที่สะท้อนประสบการณ์ความรู้สึก และการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างชัดเจน เพื่อนำมาใช้เป็นข้อความอ้างอิงในการวิเคราะห์

ขั้นตอนที่ 2 ผู้วิจัยนำข้อความอ้างอิงที่ได้มาหาคำสำคัญ (Keywords) เพื่อสรุปสาระสำคัญของข้อความนั้น ๆ โดยเน้นคำหรือวลีที่สะท้อนความหมายหลักของประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน

ขั้นตอนที่ 3 ผู้วิจัยนำคำสำคัญมาทำการกำหนดรหัส (Coding) โดยกำหนดเป็นคำหรือวลีสั้น ๆ ที่แทนความหมายของข้อมูล เพื่อจัดระบบข้อมูลและเตรียมการวิเคราะห์ในระดับที่ลึกขึ้น

ขั้นตอนที่ 4 ผู้วิจัยนำรหัสที่มีความหมายสอดคล้องหรือเชื่อมโยงกันมาจัดกลุ่มและสังเคราะห์เป็นแก่นสาร (Themes) ของประสบการณ์การเรียนรู้ โดยพิจารณาความสัมพันธ์และแบบแผนของรหัสที่ปรากฏในข้อมูล

ขั้นตอนที่ 5 ผู้วิจัยทำการตีความหมายและสร้างมโนทัศน์ (Conceptualization) จากแก่นสารที่ได้ เพื่ออธิบายความหมายเชิงการเรียนรู้ของประสบการณ์ที่ผู้เรียนสะท้อนออกมา

ขั้นตอนที่ 6 ผู้วิจัยนำมโนทัศน์ที่ได้จากการตีความแก่นสารมาพัฒนาเป็นกรอบแนวคิดเชิงกระบวนการ (Process Conceptual Framework) ซึ่งแสดงความเชื่อมโยงระหว่างประสบการณ์ทางอารมณ์ กระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ และการถ่ายโอนการเรียนรู้สู่การนำไปใช้ในชีวิตจริง

### **สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล**

#### **สรุปผลการวิจัย**

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพโดยใช้การวิเคราะห์แก่นสารตามกระบวนการ 6 ขั้นตอน สามารถสรุปผลการวิจัยได้ว่า ประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนจากการใช้บอร์ดเกมจำลองเหตุการณ์กราดยิงสะท้อนให้เห็นแก่นสารหลักของการเรียนรู้ที่มีความเชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบ



ผลการวิเคราะห์ในขั้นตอนการกำหนดแก่นสารพบว่า ประสพการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนสามารถสังเคราะห์ออกเป็นแก่นสารหลัก ได้แก่ (1) ประสพการณ์ทางอารมณ์และการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ (2) กระบวนการเรียนรู้เชิงประสพการณ์ผ่านการตัดสินใจและการตั้งสติภายใต้สถานการณ์กดดัน และ (3) การถ่ายโอนการเรียนรู้สู่การนำไปใช้ในชีวิตจริง

เมื่อพิจารณาในขั้นตอนการตีความและสร้างมโนทัศน์ พบว่าแก่นสารทั้งสามมีความสัมพันธ์เชิงกระบวนการ โดยประสพการณ์ทางอารมณ์ทำหน้าที่เป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้เชิงประสพการณ์ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาการคิดและการตัดสินใจ และการสะท้อนคิดของผู้เรียนช่วยเชื่อมโยงประสพการณ์จากสถานการณ์จำลองไปสู่การนำไปใช้ในชีวิตจริง

ในขั้นตอนการพัฒนากรอบมโนทัศน์ ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมจำลองสถานการณ์สามารถสร้างกระบวนการเรียนรู้เชิงประสพการณ์อย่างเป็นลำดับขั้น และเอื้อต่อการถ่ายโอนการเรียนรู้ได้อย่างมีความหมาย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการวิเคราะห์แก่นสารที่มุ่งสังเคราะห์ความหมายของข้อมูลและพัฒนาเป็นกรอบแนวคิดจากข้อมูลเชิงคุณภาพ ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 สรุปผลการวิเคราะห์แก่นสาร และความหมายเชิงมโนทัศน์จากการวิเคราะห์ข้อมูล

| แก่นสารหลัก                       | ลักษณะประสพการณ์ที่สะท้อน          | การตีความเชิงมโนทัศน์                  | การเชื่อมโยงกับการเรียนรู้               |
|-----------------------------------|------------------------------------|----------------------------------------|------------------------------------------|
| ประสพการณ์การเล่นเกมของผู้เรียน   | สนุก ตื่นเต้น ลุ้น กดดัน ไม่แน่นอน | อารมณ์เป็นตัวกระตุ้นการมีส่วนร่วม      | สนับสนุนการจดจ่อและแรงจูงใจในการเรียนรู้ |
| กระบวนการเรียนรู้เชิงประสพการณ์   | ตั้งสติ คิด วิเคราะห์ ตัดสินใจ     | การเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ         | ผู้เรียนสร้างความรู้จากประสพการณ์ตรง     |
| การถ่ายโอนการเรียนรู้สู่ชีวิตจริง | นำไปใช้ เอาตัวรอด ระมัดระวัง       | การเชื่อมโยงสถานการณ์จำลองกับชีวิตจริง | การเรียนรู้มีคุณค่าเชิงการประยุกต์       |

### อภิปรายผลการวิจัย

การอภิปรายผลการวิจัยเรื่อง ผลสะท้อนประสพการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนจากการใช้บอร์ดเกมจำลองเหตุการณ์กราดยิง อาศัยผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์แก่นสาร (Thematic Analysis) เพื่ออธิบายความหมายและกลไกของการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากประสพการณ์ของผู้เรียนดังนี้

1. ประสพการณ์ทางอารมณ์และการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ จากการสังเคราะห์แก่นสารด้านประสพการณ์ทางอารมณ์และการมีส่วนร่วม พบว่าผู้เรียนสะท้อนความรู้สึกสนุก ตื่นเต้น ลุ้นระทึก และกดดันจากความไม่แน่นอนของสถานการณ์จำลอง แก่นสารดังกล่าวสะท้อนบทบาทของอารมณ์ในฐานะปัจจัยสำคัญที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีภาวะสั่นไหว (Flow Theory) ที่อธิบายว่าการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดีเมื่อผู้เรียนมีสมาธิและจดจ่อกับกิจกรรมที่มีความท้าทายอย่างเหมาะสม (Csikszentmihalyi, 1990) นอกจากนี้การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานยังชี้ให้เห็นว่าเกมสามารถเพิ่มแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมของ



ผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เมื่อผู้เรียนมีบทบาทในการตัดสินใจและควบคุมผลลัพธ์ของการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Gee, 2007; Kapp, 2012; Hamari et al., 2014)

2. กระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ผ่านการตัดสินใจในสถานการณ์จำลอง การตีความแก่นสาร ด้านกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนเรียนรู้ผ่านการตั้งสติ การคิดวิเคราะห์ และการตัดสินใจภายใต้สถานการณ์กดดัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของ Kolb (1984) ที่มองว่าการเรียนรู้เกิดจากการมีประสบการณ์ตรงและการสะท้อนคิดต่อประสบการณ์นั้น บอร์ดเกมจำลองสถานการณ์ทำหน้าที่เป็นพื้นที่การเรียนรู้ที่ปลอดภัย เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทดลองตัดสินใจและเรียนรู้จากผลของการกระทำโดยไม่ก่อให้เกิดอันตรายจริง

นอกจากนี้ งานวิจัยต่างประเทศด้านการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลอง (Simulation-Based Learning) ยังสนับสนุนว่าการฝึกในสถานการณ์จำลองช่วยพัฒนาทักษะการตัดสินใจ ความพร้อม และความมั่นใจในการรับมือกับสถานการณ์ฉุกเฉินได้อย่างมีนัยสำคัญ (Lateef, 2010; Cook et al., 2011) แม้งานเหล่านี้ส่วนใหญ่จะอยู่ในบริบทการแพทย์หรือการฝึกอบรมวิชาชีพ แต่กลไกการเรียนรู้ผ่านการตัดสินใจและผลสะท้อนกลับจากสถานการณ์จำลองมีลักษณะสอดคล้องกับการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมในงานวิจัยนี้

3. การถ่ายโอนการเรียนรู้สู่การนำไปใช้ในชีวิตจริง แก่นสารด้านการถ่ายโอนการเรียนรู้สะท้อนให้เห็นว่าผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์จากการเล่นเกมไปสู่การนำไปใช้ในชีวิตจริง โดยเฉพาะการตั้งสติ การสังเกตสถานการณ์ และการรับมือกับเหตุการณ์ฉุกเฉิน ผลดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดการถ่ายโอนการเรียนรู้ของ Perkins และ Salomon (1992) ที่ระบุว่าการเรียนรู้จะมีคุณค่าเมื่อผู้เรียนสามารถนำความรู้และทักษะไปประยุกต์ใช้ในบริบทใหม่ได้ อย่างไรก็ตาม งานวิจัยต่างประเทศเกี่ยวกับการฝึกซ้อมสถานการณ์ความรุนแรงในสถานศึกษาชี้ให้เห็นว่า แม้การฝึกจำลองจะช่วยเพิ่มความพร้อม แต่ควรดำเนินการอย่างระมัดระวังเพื่อหลีกเลี่ยงผลกระทบทางอารมณ์ที่ไม่พึงประสงค์ต่อผู้เรียน และควรมีการจัดกิจกรรมสะท้อนคิดและถอดบทเรียนอย่างเหมาะสมหลังการฝึก (Peterson et al., 2021; Cowan et al., 2023) ประเด็นดังกล่าวสอดคล้องกับผลการวิจัยนี้ที่เน้นบทบาทของการสะท้อนคิดในการเชื่อมโยงประสบการณ์จากสถานการณ์จำลองไปสู่การเรียนรู้ที่มีความหมาย

## องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย

องค์ความรู้ใหม่ที่ได้จากการวิจัย ดังแสดงในภาพที่ 2

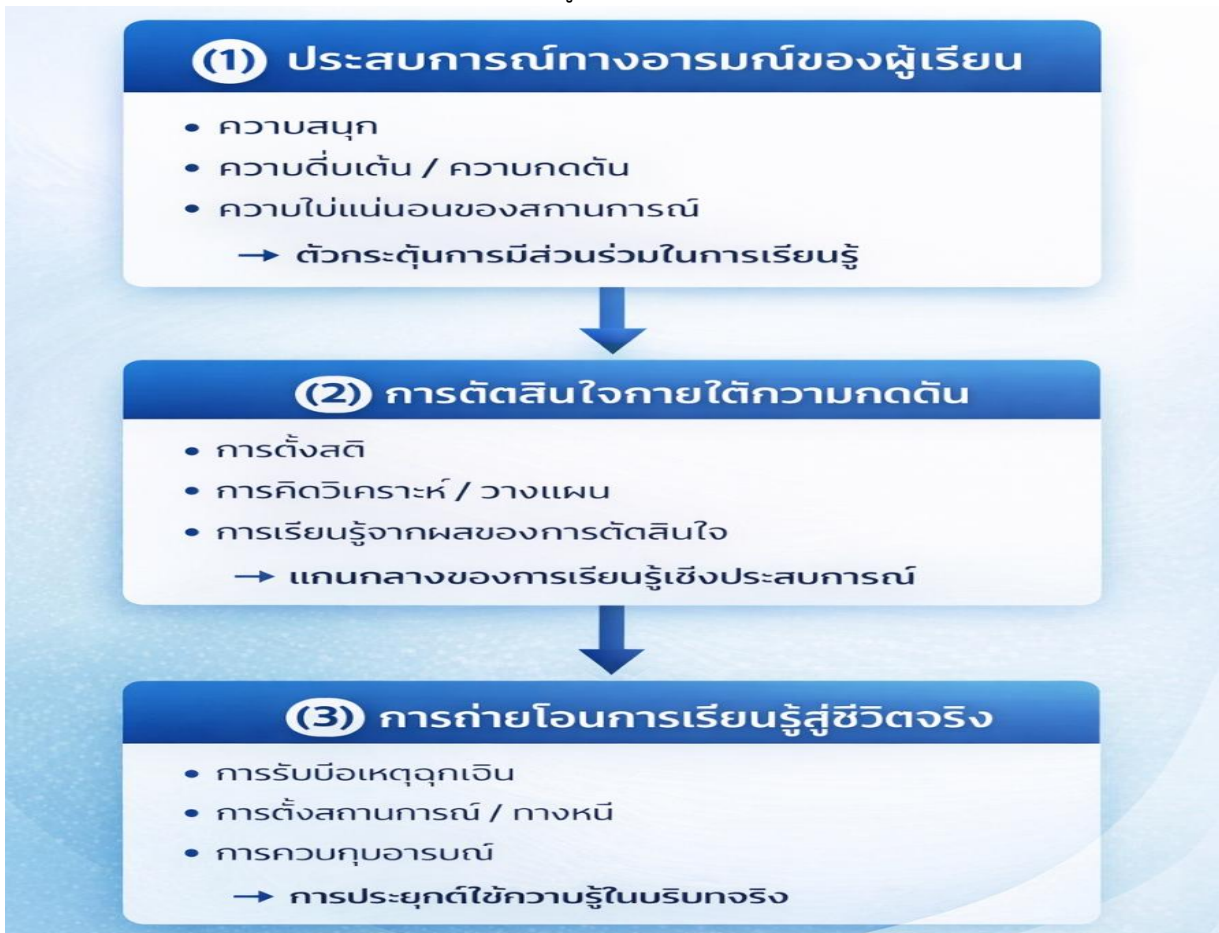
1. ประสบการณ์ทางอารมณ์ของผู้เรียน เช่น ความสนุก ความตื่นเต้น และความกดดันจากความไม่แน่นอนของสถานการณ์จำลอง เป็นกลไกสำคัญที่กระตุ้นการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งช่วยอธิบายว่าทำไมการใช้บอร์ดเกมจึงสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ องค์ความรู้นี้ช่วยขยายผลจากงานวิจัยเดิมที่รายงานผลเชิงปริมาณ โดยชี้ให้เห็นบทบาทของอารมณ์และประสบการณ์ในการเรียนรู้เชิงลึกของผู้เรียน

2. การตัดสินใจภายใต้ความกดดันในสถานการณ์จำลอง เป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ผ่านบอร์ดเกม ผู้เรียนเรียนรู้จากผลของการตัดสินใจของตนเองทั้งในกรณีที่ประสบความสำเร็จและล้มเหลว ซึ่งนำไปสู่การพัฒนาทักษะการตั้งสติ การคิดวิเคราะห์ และการวางแผน องค์ความรู้นี้ช่วยเติมเต็ม



กรอบแนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ โดยเน้นบทบาทของเกมในฐานะพื้นที่ปลอดภัยสำหรับการฝึกทักษะการตัดสินใจในสถานการณ์เสี่ยง

3. การสะท้อนคิดของผู้เรียน ทำหน้าที่เป็นกลไกเชื่อมโยงระหว่างประสบการณ์จากการเล่นเกมกับการถ่ายโอนการเรียนรู้สู่ชีวิตจริง การสะท้อนคิดช่วยให้ผู้เรียนสามารถสังเคราะห์บทเรียนจากสถานการณ์จำลองและตระหนักรู้ถึงแนวทางการนำไปใช้ในบริบทของเหตุการณ์ฉุกเฉิน องค์ความรู้นี้ช่วยขยายความเข้าใจเกี่ยวกับบทบาทของการสะท้อนคิดในการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) ซึ่งยังมีการกล่าวถึงในงานวิจัยไม่มากนักในบริบทของการเรียนรู้ด้านความปลอดภัย



ภาพที่ 2 แสดงองค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

1. ควรเน้นกระบวนการตัดสินใจมากกว่าผลลัพธ์ของเกม เช่น การตั้งคำถาม การอภิปรายเหตุผลมากกว่าการแพ้หรือชนะในเกม

2. ควรจัดกิจกรรมสะท้อนคิด (Reflection/Debriefing) อย่างเป็นระบบที่ช่วยเชื่อมโยงประสบการณ์จากเกมไปสู่การเรียนรู้เชิงลึก เช่น การอภิปรายกลุ่ม การเขียน reflection หรือการแลกเปลี่ยนประสบการณ์เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสังเคราะห์บทเรียนและนำไปใช้ในชีวิตจริงได้



3. ควรพิจารณาความเหมาะสมของบริบทและผู้เรียน เนื่องจากเนื้อหามีความเกี่ยวข้องกับสถานการณ์ ความรุนแรง ผู้สอนควรคำนึงถึงความพร้อมทางอารมณ์ของผู้เรียน และปรับรูปแบบการใช้บอร์ดเกมให้เหมาะสมกับระดับอายุและบริบทของผู้เรียน

#### **ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป**

1. ควรศึกษาผลการเรียนรู้ในมิติอื่นเพิ่มเติม เช่น ทักษะการสื่อสาร การทำงานเป็นทีม หรือการจัดการอารมณ์ เพื่อขยายองค์ความรู้เกี่ยวกับผลลัพธ์ของการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานให้ครอบคลุมมากยิ่งขึ้น

2. ควรใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่าง ประสิทธิภาพการเรียนรู้เชิงคุณภาพกับผลลัพธ์เชิงปริมาณ เช่น ความรู้ ทักษะคิด หรือพฤติกรรมของผู้เรียน

3. ควรศึกษาผลในระยะยาว (Longitudinal Study) เพื่อติดตามว่าการเรียนรู้จากบอร์ดเกมสามารถส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมและการรับมือสถานการณ์ฉุกเฉินในชีวิตจริงได้อย่างต่อเนื่องหรือไม่

4. ควรทดลองใช้ในบริบทที่หลากหลาย เช่น ระดับการศึกษาอื่น หรือการฝึกอบรมในองค์กร เพื่อทดสอบความยืดหยุ่นและความสามารถในการประยุกต์ใช้ของบอร์ดเกมจำลองสถานการณ์

#### **เอกสารอ้างอิง**

- กองสารนิเทศ สำนักงานตำรวจแห่งชาติ. (2565). ดร. ดีแฝ “หนี ซ่อน ลู้” หลักสากลในการเอาชีวิตรอด ในเหตุการณ์กราดยิง (Active Shooter), 5 สิงหาคม 2565.  
[https://www.facebook.com/photo.php?fbid=5631665150216976&id=1045264755523728&set=a.1047112478672289&locale=th\\_TH](https://www.facebook.com/photo.php?fbid=5631665150216976&id=1045264755523728&set=a.1047112478672289&locale=th_TH)
- จำเนียร จวงตระกูล, อรพินท์ บุญสิน, จารุกัญญา อุดานนท์ และลัดดาวัลย์ สำราญ. 2567. การวิเคราะห์ข้อมูล การวิจัยเชิงคุณภาพแบบการวิเคราะห์แก่นสาร: แนวทางปฏิบัติสำหรับนักวิจัยใหม่. *วารสารสมาคมรัฐประศาสนศาสตร์แห่งประเทศไทย*, 6(2), 15-29.
- เมธี ธรรมวัฒนา และปานเพชร ร่มไทร. 2568. การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้การเอาชีวิตรอดใน เหตุการณ์กราดยิง: ด้านการหนี, *วารสารครุศาสตร์ปัญญา*, 4(4), 397-409.
- Cook et al., (2011). Technology-enhanced simulation for health professions education: a systematic review and meta-analysis. *JAMA*. 306(9), 978-988.
- Cowan, K. C., Vaillancourt, K., Rossen, E., & Pollitt, K. (2023). Addressing the psychological impacts of school safety drills and violence prevention practices. *School Psychology Review*, 52(1), 1–15
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York, NY: Harper & Row.
- Gee, J. P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy* (2nd ed.). New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034.



- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970). Determining sample size for research activities. *Educational and Psychological Measurement*, 30(3), 607–610.  
<https://doi.org/10.1177/001316447003000308>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Lateef, F. (2010) Simulation-Based Learning: Just Like the Real Thing. *Journal of Emergencies, Trauma and Shock*, 3, 348-352.
- Nicholson, S. (2018). *Reframing gamification: A meaningful gamification framework*. In T. Reiners & L. C. Wood (Eds.), *Gamification in education and business* (pp. 223–238). Cham: Springer.
- Perkins, D. N., & Salomon, G. (1992). Transfer of learning. *International Encyclopedia of Education* (2nd ed., pp. 6452–6457). Oxford: Pergamon Press.
- Peterson, R. L., Densley, J. A., & Erickson, D. (2021). *School safety strategies: Research-based approaches to preventing school violence*. American Psychological Association.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Schön, D. A. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action*. New York, NY: Basic Books.
- Whitton, N. (2012). *Learning with digital games: A practical guide to engaging students in higher education*. New York, NY: Routledge.