

***การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อเสริมสร้าง
ความสามารถในการออกแบบบอร์ดเกมสำหรับการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู
ของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี**
**Development of a Training Curriculum by Using Design Thinking Process
to Strengthen The Ability to Design Board Game for Professional Teacher
Experiences of Undergraduate Students Ubon Ratchathani Rajabhat
University**

สาวิตรี เถาว์โท^{1*} วิลาวรรณ พรหมสีใหม่² มนทยา ศิริชะภูมิ³
Savitree Thaotho¹ Wilaiwan Promsimai² Montaya Srisapoom³

¹คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

¹Faculty of Education, Ubon Ratchathani Rajabhat University, Thailand

²คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

²Faculty of Education, Ubon Ratchathani Rajabhat University, Thailand

³คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

³Faculty of Education, Ubon Ratchathani Rajabhat University, Thailand

*Corresponding author e-mail: Savitree.t@ubru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาปัญหาและความต้องการด้านการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของอาจารย์และนักศึกษาในคณะครุศาสตร์ 2) พัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการออกแบบบอร์ดเกมสำหรับการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู และ 3) ศึกษาประสิทธิภาพของหลักสูตรดังกล่าว การวิจัยนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาสาขาการประถมศึกษาชั้นปีที่ 1-4 จำนวน 40 คน ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง โดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบหนึ่งกลุ่มสอบก่อนสอบหลัง เครื่องมือวิจัย ได้แก่ แบบสำรวจ แบบประเมินความเหมาะสม และแบบประเมินความสอดคล้องของหลักสูตร วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) ปัญหาด้านการฝึกประสบการณ์ที่สำคัญคือคุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณวิชาชีพครูของนักศึกษา ความต้องการที่สำคัญคือความรู้เกี่ยวกับมาตรฐานวิชาชีพและแนวทางการปฏิบัติการสอน 2) หลักสูตรที่พัฒนาขึ้นมี 7 องค์กรประกอบ ได้แก่ หลักการ จุดมุ่งหมาย เนื้อหา โครงสร้าง ระยะเวลา การจัดประสบการณ์ สื่อ และการวัดผล โดย

* Received: 1 April 2025, Revised: 16 May 2025, Accepted: 23 May 2025

ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ 5 ขั้นตอน ได้แก่ เข้าใจปัญหา กำหนดปัญหา ระดมความคิด สร้างต้นแบบ และทดสอบ 3) หลักสูตรมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด และองค์ประกอบมีความสอดคล้องในระดับ 0.80–1.00

คำสำคัญ: หลักสูตรฝึกอบรม; การฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู; กระบวนการคิดเชิงออกแบบ; บอร์ดเกม

ABSTRACT

This research aimed to 1) study the problems and needs related to teaching practicum among faculty members and students in the Faculty of Education, 2) develop a training curriculum using the design thinking process to enhance students' abilities in designing board games for teaching practicum, and 3) examine the effectiveness of the developed curriculum. This quasi-experimental study involved a purposive sample of 40 undergraduate students majoring in elementary education from years 1 to 4. The research employed a one-group pretest-posttest design. Research instruments included a survey, a curriculum suitability assessment form, and a curriculum content validity assessment form. Data were analyzed using content analysis, mean, percentage, and standard deviation. The findings indicated that 1) the major problem in teaching practicum was students' lack of professional ethics, while the key need was knowledge of professional standards and teaching practices 2) the developed curriculum consisted of seven components—principles, objectives, content, structure, duration, learning experiences, media, and assessment—based on the five steps of the design thinking process: empathize, define, ideate, prototype, and test and 3) the curriculum was found to be highly appropriate with all components showing high content validity scores ranging from 0.80 to 1.00.

Keywords: Training curriculum; Professional teaching practicum; Design thinking process; Board games

บทนำ

ในยุค BANI WORLD ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การศึกษาไทยจำเป็นต้องปรับตัวเพื่อตอบสนองความต้องการของสังคมและตลาดแรงงาน โดยเฉพาะการพัฒนาครูซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน สภาพดังกล่าวนำไปสู่การประกาศมาตรฐานวิชาชีพครูที่กำหนดมาตรฐานด้านความรู้ 11 มาตรฐาน และมาตรฐานประสบการณ์วิชาชีพ 2 มาตรฐาน สภาพดังกล่าวจึงทำให้เกิดประกาศคุรุสภา เรื่อง การรับรองปริญญาตามมาตรฐานวิชาชีพ หลักสูตร 4 ปี พ.ศ. 2563 โดยมีสาระสำคัญคือ มาตรฐานวิชาชีพครู ด้านมาตรฐานความรู้ 11 มาตรฐาน ดังนี้ 1) ความเป็นครู 2) ปรัชญาการศึกษา 3) ภาษาและวัฒนธรรม 4) จิตวิทยาสำหรับครู 5) หลักสูตร 6) การจัดการเรียนรู้ และการจัดการชั้นเรียน 7) การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้อ 8) นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษา 9) การวัดและการประเมินผลการเรียนรู้ 10) การประกันคุณภาพการศึกษา 11) คุณธรรม จริยธรรมและจรรยาบรรณ มาตรฐานประสบการณ์วิชาชีพ 2 มาตรฐาน ได้แก่ 1) การฝึกปฏิบัติวิชาชีพ

ระหว่างเรียน 2) การปฏิบัติการสอนในสถานศึกษาในสาขาวิชาเฉพาะ และข้อบังคับคุรุสภาว่าด้วย
จรรยาบรรณวิชาชีพ พ.ศ. 2556 จำนวน 5 จรรยาบรรณ ซึ่งมีผลบังคับใช้แล้ว ดังนั้น การพัฒนา
สมรรถนะครูและหลักสูตรวิชาชีพครูเป็นสิ่งที่สำคัญ เพื่อให้ครูสามารถทำงานอย่างมีประสิทธิภาพในยุค
ที่การเรียนรู้ต้องเข้ากับการเปลี่ยนแปลงทุกอุปสรรคของสังคมและเทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี ได้กำหนดการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูเป็น
2 ขั้นตอนหลัก คือ การปฏิบัติงานวิชาชีพครูและการปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา อย่างไรก็ตาม จาก
รายงานการประเมินผลโครงการพัฒนานักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูที่ผ่านมา พบว่า นักศึกษา
บางส่วนยังขาดความเข้าใจและสนใจในภาระงานหรือขั้นตอนการส่งงานสำหรับอาจารย์นิเทศก์และครูที่
เลี้ยง เนื่องจากกิจกรรมในการอบรมส่วนใหญ่จะเน้นการบรรยายจากวิทยากร ประกอบกับเนื้อหาในการ
อบรมที่ฝ่ายฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูแจกให้ค่อนข้างเยอะและซับซ้อน ทำให้เข้าใจยากต่อการนำไป
ปฏิบัติตน ทำให้การอบรมไม่น่าสนใจ พบข้อเสนอแนะว่าควรมีการศึกษาวิจัยต่อยอดการพัฒนา
หลักสูตรฝึกอบรมที่ทำให้ให้นักศึกษาสามารถเข้าใจในภาระงานหรือขั้นตอนการส่งงานต่างๆ ได้อย่างมี
ประสิทธิภาพ โดยมีเนื้อหาที่น่าสนใจ กิจกรรมการอบรมแบบต้นตัว สนุกสนานและให้เน้นให้นักศึกษามี
ส่วนร่วมเพิ่มการปฏิบัติในขั้นตอนต่างๆ ของโครงการมากยิ่งขึ้น (คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ
อุบลราชธานี, 2565)

การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมเป็นแนวทางหนึ่งในการแก้ไขปัญหาดังกล่าว งานวิจัยนี้ใช้
กระบวนการพัฒนาหลักสูตรของ Taba (1962) 7 ขั้นตอน ได้แก่ การวิเคราะห์ความต้องการ การ
กำหนดจุดมุ่งหมาย การเลือกเนื้อหา การจัดรวบรวมเนื้อหา การคัดเลือกประสบการณ์การเรียนรู้ การ
จัดประสบการณ์เรียนรู้ และการกำหนดการประเมินผล สอดคล้องกับงานวิจัยของวรารัตน์ อาจคำไพ
(2565) ที่พบว่า การฝึกอบรมสามารถเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาวิชาชีพครู
ได้อย่างมีประสิทธิภาพ งานวิจัยนี้นำกระบวนการคิดเชิงออกแบบมาใช้ในการพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรม
ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ 1) ทำความเข้าใจปัญหา 2) นิยามปัญหา 3) สร้างความคิด 4) สร้างต้นแบบ
และ 5) ทดสอบ (The Stanford d.school Bootcamp Bootleg (HPI), 2015, (Online) ซึ่งเป็น
กระบวนการที่ส่งเสริมทั้งการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การคิดสร้างสรรค์ และการทำงานเป็นทีม
สอดคล้องกับงานวิจัยที่พบว่า กระบวนการคิดเชิงออกแบบสามารถพัฒนาความสามารถในการ
แก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษายุคปัจจุบันได้ (Carroll et al., 2010)

การออกแบบบอร์ดเกมสมัยใหม่มีการพัฒนาก้าวหน้าไปมาก โดยเน้นทักษะการวางแผนและ
การคิดกลยุทธ์ ซึ่งกำลังได้รับความนิยมและมีแนวโน้มการเติบโตสูง งานวิจัยของณัชชา เจริญชนะกิจ
และโสมฉาย บุญญานันต์ (2564) ได้พัฒนาแนวทางการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมความสามารถใน
การออกแบบการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ โดยควรส่งเสริมทักษะ 4 ด้าน ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ การ
สื่อสาร การร่วมมือ และความคิดสร้างสรรค์ สอดคล้องกับแนวคิดของปารีชาติ ชื่นเจริญ (2564) ที่ระบุ
องค์ประกอบสำคัญในการออกแบบบอร์ดเกมได้แก่ 1) เป้าหมายของบอร์ดเกมและผู้เล่น 2) ช่วงอายุ

ของผู้เล่น 3) จำนวนผู้เล่น 4) ระยะเวลาในการเล่น 5) กฎและกติกาของบอร์ดเกม 6) กลยุทธ์และวิธีการเล่นรูปแบบต่าง ๆ 7) วิธีการชนะของผู้เล่น และ 8) อุปกรณ์ที่ต้องใช้ในบอร์ดเกม ดังนั้น อาจกล่าวได้ว่าการออกแบบบอร์ดเกมการศึกษานั้น เป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่สามารถสร้างการมีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนได้ดี

ด้วยเหตุนี้ การวิจัยครั้งนี้จึงมุ่งพัฒนาและหาประสิทธิภาพของหลักสูตรฝึกอบรมโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการออกแบบบอร์ดเกมสำหรับการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู โดยคัดเลือกเนื้อหาสำคัญจากแนวทางการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี มาพัฒนาเป็นหลักสูตรฝึกอบรมที่เน้นการปฏิบัติผ่านกระบวนการคิดเชิงออกแบบ เพื่อให้นักศึกษาสามารถออกแบบบอร์ดเกมที่เหมาะสมสำหรับการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการด้านการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษาปริญญาตรีของอาจารย์และนักศึกษาในสังกัดคณะครุศาสตร์
2. เพื่อพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการออกแบบบอร์ดเกมสำหรับการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษาปริญญาตรี
3. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของหลักสูตรฝึกอบรมโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการออกแบบบอร์ดเกมสำหรับการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษาปริญญาตรี

ระเบียบวิธีวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย และอาจารย์คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

1.1 ประชากรแบ่งเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ 1) อาจารย์คณะครุศาสตร์ จำนวน 10 คน 2) นักศึกษาสังกัดคณะครุศาสตร์ชั้นปีที่ 1-4 จำนวน 600 คน และ 3) ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลด้านสภาพปัญหาและความต้องการด้านการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษาปริญญาตรีมีดังนี้ 1) อาจารย์สังกัดคณะครุศาสตร์ โดยเลือกแบบเจาะจง มีเกณฑ์ในการคัดเลือกคือ อาจารย์นิเทศก์นักศึกษาชั้นปีที่ 1-4 และมีประสบการณ์การนิเทศมากกว่า 3 ปี 2) นักศึกษาสังกัดคณะครุศาสตร์ โดยเลือกแบบสุ่มอย่างง่าย และส่งแบบสอบถามคืนเป็นสัดส่วนร้อยละ 10 ของนักศึกษาในแต่ละสาขาวิชาและแต่ละชั้นปี ได้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาทุกสาขาวิชา และทุกชั้นปี จำนวน 240 คน 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาหลักสูตรและเทคโนโลยี

การศึกษา จำนวน 5 ท่าน-และ 4) กลุ่มตัวอย่างกลุ่มเล็กที่มีลักษณะเหมือนกลุ่มตัวอย่างเพื่อใช้ในการหาข้อบกพร่องของหลักสูตรฉบับร่าง

2. การเก็บรวบรวมข้อมูล

2.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลด้านสภาพปัญหาและความต้องการด้านการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษาปริญญาตรีของอาจารย์และนักศึกษาในสังกัดคณะครุศาสตร์ โดยใช้ 1) แบบสำรวจสภาพปัญหาและความต้องการของอาจารย์และศึกษาในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูสำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 1-4

2.2 การเก็บรวบรวมข้อมูลด้านคุณภาพของหลักสูตรฝึกอบรบฯ (ฉบับร่าง) จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่านเพื่อหาประสิทธิภาพของหลักสูตรดังนี้ 2.1) ประเมินความเหมาะสมของหลักสูตรฝึกอบรบฯ (ฉบับร่าง) ในด้านต่างๆ ดังนี้ 1) หลักการของหลักสูตรฝึกอบรบฯ 2) จุดมุ่งหมายของหลักสูตรฝึกอบรบฯ 3) เนื้อหาและโครงสร้างหลักสูตร 4) ระยะเวลาที่ใช้ของหลักสูตรฝึกอบรบฯ 5) การจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ของหลักสูตรฝึกอบรบฯ 6) สื่อและแหล่งเรียนรู้ของหลักสูตรฝึกอบรบฯ และ 7) การวัดและประเมินผลของหลักสูตรฝึกอบรบฯ 2.2) ประเมินความสอดคล้องของหลักสูตรที่พัฒนาขึ้น ในประเด็นดังนี้ 1) หัวข้อเรื่องฝึกอบรบฯสอดคล้องกับหลักสูตรฝึกอบรบฯ 2) วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมสอดคล้องกับหัวข้อเรื่องฝึกอบรบฯ 3) เนื้อหาการฝึกอบรบฯสอดคล้องกับหัวข้อเรื่องฝึกอบรบฯ 4) เนื้อหาการฝึกอบรบฯสอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม 5) กิจกรรมการอบรบฯสอดคล้องกับวัตถุประสงค์หลักสูตรฝึกอบรบฯ 6) สื่อประกอบการอบรบฯสอดคล้องกับเนื้อหาการฝึกอบรบฯ 7) ใบบันทึกสอดคล้องกับหัวข้อเรื่องฝึกอบรบฯ 8) ใบบันทึกสอดคล้องกับเนื้อหาการฝึกอบรบฯ 9) แบบทดสอบสอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม และ 10) แบบทดสอบสอดคล้องกับเนื้อหาการฝึกอบรบฯ

2.3 เก็บรวบรวมข้อมูลจากการทดลองใช้หลักสูตรฝึกอบรบฯ (ฉบับร่าง) เพื่อหาข้อบกพร่องของหลักสูตร โดยการทดลองใช้หลักสูตรฝึกอบรบฯกับผู้ที่มีคุณลักษณะเหมือนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน ในระยะเวลา 2 สัปดาห์

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย

3.1.1) แบบสำรวจสภาพปัญหาและความต้องการของอาจารย์และนักศึกษาในสังกัดคณะครุศาสตร์ด้านการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษาปริญญาตรี ข้อรายการแบบปิดจำนวน 20 ข้อ แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ มีค่าความเชื่อมั่นที่ระดับ .91

3.1.2) แบบประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบของหลักสูตรฝึกอบรบฯ เป็นแบบประเมินจำนวน 2 ตอน ตอนที่ 1 เป็นข้อรายการแบบปิด จำนวน 7 องค์ประกอบ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ และตอนที่ 2 เป็นข้อรายการแบบเปิด โดยให้ผู้เขียนตอบเพื่อให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 5 ท่าน แล้วนำมาหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยองค์ประกอบของหลักสูตรทั้งฉบับมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.59 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.17

3.1.3) แบบประเมินความสอดคล้องของหลักสูตรฯ เป็นแบบข้อรายการจำนวน 15 ข้อ รายการ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 5 ท่าน แล้วนำมาหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.80-1.00

3.1.4) แบบวัดความรู้เกี่ยวกับการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูสำหรับนักศึกษาปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มรภ. อุบลราชธานี เป็นแบบวัดแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือโดยประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องโดยผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 5 ท่าน มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.80-1.00 และมีการพิจารณาความถูกต้องเหมาะสมของเกณฑ์การให้คะแนน ผ่านกระบวนการวิพากษ์เชิงคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน

3.1.5) แบบทดสอบวัดความรู้ด้านบอร์ดเกม เป็นแบบวัดแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือโดยประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องโดยผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 5 ท่าน มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.80-1.00 และมีการพิจารณาความถูกต้องเหมาะสมของเกณฑ์การให้คะแนน ผ่านกระบวนการวิพากษ์เชิงคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน

3.1.6) แบบประเมินความสามารถในการออกแบบบอร์ดเกมสำหรับการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู มีลักษณะเป็นเกณฑ์การให้คะแนน แปรค่าได้ 5 ระดับ โดยมีการตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมผ่านกระบวนการวิพากษ์เชิงคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 3 ท่าน

3.1.7) แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อหลักสูตรฝึกอบรม ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือโดยการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องผ่านผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 5 ท่าน ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.80-1.00 และมีค่าความเชื่อมั่นแบบสัมประสิทธิ์แอลฟา เท่ากับ 0.921

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการด้านการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษาปริญญาตรีของอาจารย์และนักศึกษาในสังกัดคณะครุศาสตร์ พบว่า สภาพปัญหาและความต้องการเกี่ยวกับการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษาปริญญาตรีของอาจารย์ในสังกัดคณะครุศาสตร์ พบว่า ในด้านสภาพปัญหาภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.63$) เรียงจากลำดับสูงสุด 3 อันดับแรกคือ นักศึกษามีปัญหาเกี่ยวกับการส่งงาน/ชิ้นงานอาจารย์นิเทศก์ ($\bar{x} = 4.83$) การส่งงาน/ชิ้นงานฝ่ายฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู มรภ.อุบลฯ ($\bar{x} = 4.79$) และ การส่งงาน/ชิ้นงานครูพี่เลี้ยง ($\bar{x} = 4.70$) และผลการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการเกี่ยวกับการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษาปริญญาตรีของนักศึกษาในสังกัดคณะครุศาสตร์ พบว่า ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.75$) โดยด้านสภาพปัญหาที่พบสูงสุด 3 อันดับแรกคือ นักศึกษามีปัญหาการส่งงาน/ชิ้นงานอาจารย์นิเทศก์มากที่สุด ($\bar{x} = 4.92$) การส่งงาน/ชิ้นงานฝ่ายฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู มรภ.อุบลฯ ($\bar{x} = 4.86$) และการส่งงาน/ชิ้นงานครูพี่เลี้ยง ($\bar{x} = 4.72$) และมีรายละเอียดในประเด็นต่างๆ ดังนี้

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับความคิดเห็นด้านสภาพปัญหาและความต้องการเกี่ยวกับการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษาปริญญาตรีของอาจารย์และนักศึกษาสังกัดคณะครุศาสตร์ มรภ.อุบลราชธานี

ข้อ	รายการ	อาจารย์สังกัดคณะครุศาสตร์						นักศึกษาสังกัดคณะครุศาสตร์					
		สภาพปัญหา			ความต้องการ			สภาพปัญหา			ความต้องการ		
		\bar{x}	S.D.	แปลผล	\bar{x}	S.D.	แปลผล	\bar{x}	S.D.	แปลผล	\bar{x}	S.D.	แปลผล
1.	มาตรฐานวิชาชีพครู	4.65	0.17	มากที่สุด	4.70	0.15	มากที่สุด	3.44	0.86	ปานกลาง	3.42	0.88	มาก
2.	แนวทางการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของคณะครุศาสตร์	4.62	0.18	มากที่สุด	4.71	0.14	มากที่สุด	4.76	0.43	มากที่สุด	4.75	0.44	มากที่สุด
3.	คุณธรรมและจริยธรรมสำหรับครู	4.68	0.15	มากที่สุด	4.57	0.12	มากที่สุด	3.53	0.79	ปานกลาง	3.44	0.84	ปานกลาง
4.	จรรยาบรรณทางวิชาชีพครู	4.51	0.18	มากที่สุด	4.61	0.21	มากที่สุด	3.49	0.85	ปานกลาง	4.49	0.70	มาก
5.	ปรัชญาการศึกษา	3.42	0.23	ปานกลาง	3.48	0.19	ปานกลาง	3.46	0.82	ปานกลาง	3.44	0.83	ปานกลาง
6.	จิตวิทยาการเรียนรู้	3.37	0.24	ปานกลาง	3.42	0.26	ปานกลาง	3.50	0.77	ปานกลาง	3.48	0.84	ปานกลาง
7.	การพัฒนาหลักสูตร	3.45	0.25	ปานกลาง	2.47	0.26	น้อย	3.36	0.88	ปานกลาง	2.49	0.92	น้อย
8.	การผลิตสื่อและเทคโนโลยีการเรียนรู้	2.40	0.30	น้อย	2.67	0.21	ปานกลาง	2.42	0.91	น้อย	3.38	0.87	ปานกลาง
9.	วิทยาการจัดการเรียนรู้	2.44	0.29	น้อย	2.48	0.28	น้อย	2.36	0.90	น้อย	2.38	0.91	น้อย
10.	การวัดและประเมินผลการศึกษา	3.39	0.52	ปานกลาง	3.43	0.49	ปานกลาง	3.37	0.87	ปานกลาง	3.39	0.89	ปานกลาง
11.	การทำวิจัยในชั้นเรียน	3.34	0.48	ปานกลาง	3.48	0.45	ปานกลาง	3.47	0.86	ปานกลาง	3.48	0.85	ปานกลาง
12.	การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้	2.84	0.49	ปานกลาง	2.90	0.40	ปานกลาง	3.44	0.80	ปานกลาง	3.38	0.88	ปานกลาง
13.	การปฏิบัติงานรอบรู้หน้าที่ครู	3.53	0.60	มากที่สุด	3.68	0.58	มากที่สุด	4.69	0.48	มากที่สุด	4.68	0.48	มากที่สุด
14.	การปฏิบัติงานเป็นผู้ช่วยครู	3.59	0.61	มากที่สุด	3.65	0.60	มากที่สุด	4.73	0.45	มากที่สุด	4.71	0.47	มากที่สุด
15.	ปฏิบัติงานเป็นผู้ช่วยสอน	3.52	0.59	มากที่สุด	3.66	0.53	มากที่สุด	4.63	0.68	มากที่สุด	4.52	0.62	มากที่สุด
16.	การจัดทำโครงการ	3.21	0.47	ปานกลาง	3.42	0.23	ปานกลาง	3.32	3.89	ปานกลาง	3.28	0.90	ปานกลาง
17.	กิจกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ (PLC)	2.43	0.29	น้อย	3.02	0.34	ปานกลาง	2.46	0.93	น้อย	2.43	0.95	ปานกลาง
18.	การส่งงาน/ชิ้นงานครูพี่เลี้ยง	4.70	0.15	มากที่สุด	4.83	0.09	มากที่สุด	4.79	0.42	มากที่สุด	4.78	0.43	มากที่สุด
19.	การส่งงาน/ชิ้นงานอาจารย์นิเทศก์	4.83	0.09	มากที่สุด	4.92	0.05	มากที่สุด	4.92	0.24	มากที่สุด	4.88	0.35	มากที่สุด
20.	การส่งงาน/ชิ้นงานฝ่ายฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู มรภ.อุบลฯ	4.79	0.11	มากที่สุด	4.87	0.11	มากที่สุด	4.86	0.36	มากที่สุด	4.84	0.28	มากที่สุด
รวมทุกด้าน		4.63	0.11	มากที่สุด	4.65	0.28	มากที่สุด	3.75	0.86	มาก	3.78	0.71	มาก

**2. ผลการพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อเสริมสร้าง
 ความสามารถในการออกแบบบอร์ดเกมสำหรับการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษาปริญญา
 ตรี มีรายละเอียดดังนี้**

2.1 การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมฯ คณะผู้วิจัยได้นำหลักการ แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องมา
 บูรณาการดังนี้ 1) แนวคิดเกี่ยวกับบอร์ดเกมของ Salen & Zimmerman (2004) 2) แนวคิด
 กระบวนการคิดเชิงออกแบบของ Standford D.School (2015) 3) แนวคิดการพัฒนาหลักสูตร
 ฝึกอบรม ประกอบด้วย ความหมาย กระบวนการ องค์ประกอบ การประเมินผลของหลักสูตรฝึกอบรม
 ตามแนวคิดของ Tyler (1949) ทิศนา แคมมณี (2552) โดยหลักสูตรฝึกอบรมที่พัฒนาขึ้น มี 7
 องค์ประกอบได้แก่ 1) หลักการ 2) จุดมุ่งหมาย 3) เนื้อหาและโครงสร้างหลักสูตร 4) ระยะเวลาที่ใช้
 5) การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ 6) สื่อและแหล่งเรียนรู้ และ 7) การวัดและประเมินผล มีระยะเวลา
 ในการฝึกอบรมจำนวน 24 ชั่วโมง ประกอบด้วย 6 หน่วยการเรียนรู้ รายละเอียดดังตารางที่ 3

**ตารางที่ 3 องค์ประกอบของหลักสูตรฝึกอบรมโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อเสริมสร้าง
 ความสามารถในการออกแบบบอร์ดเกมสำหรับการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูนักศึกษาปริญญาตรี**

องค์ประกอบ ของหลักสูตร	รายละเอียดของหลักสูตรฝึกอบรม
1) หลักการ	1. เป็นหลักสูตรฝึกอบรมที่พัฒนาขึ้นบนความต้องการจำเป็นของนักศึกษาสังกัด คณะครุศาสตร์ในการสร้างเสริมสมรรถนะในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู 2. เป็นหลักสูตรฝึกอบรมที่พัฒนาขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกับมาตรฐานวิชาชีพทาง การศึกษา 3. เป็นหลักสูตรฝึกอบรมที่เน้นผู้เข้ารับการอบรมเป็นศูนย์กลาง เน้นการ เรียนรู้จากวิทยากรและผู้มีประสบการณ์ ไปพร้อมกับการเรียนรู้ด้วยการลงมือ ปฏิบัติจากกิจกรรมที่ถูกกำหนดขึ้นเพื่อสร้างเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับ นักศึกษา
2) จุด มุ่งหมาย	1. นักศึกษาสามารถอธิบายหลักการ แนวคิดและนโยบายที่เกี่ยวกับแนวทางการ ปฏิบัติการสอนในสถานศึกษาชั้นปีที่ 1-4 ของคณะครุศาสตร์ มรภ. อุบลราชธานี 2. นักศึกษาสามารถออกแบบบอร์ดเกมสำหรับการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูตาม กลุ่มเป้าหมายที่กำหนดโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกันเป็นทีม 3. นักศึกษาเห็นความสำคัญของการฝึกประสบการณ์วิชาชีพและสามารถนำไปใช้ใน การฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสถานศึกษา

องค์ประกอบ ของหลักสูตร	รายละเอียดของหลักสูตรฝึกอบรม
<p>3) เนื้อหา และ โครงสร้าง หลักสูตร</p>	<p>หน่วยที่ 1 การปฐมนิเทศและทดสอบก่อนเรียน จำนวน 3 ชั่วโมง ประกอบด้วย ภาคทฤษฎี 2 ชั่วโมง ภาคปฏิบัติ 1 ชั่วโมง ได้แก่ 1. ปฐมนิเทศและกิจกรรมเตรียมความพร้อม 2. ทดสอบความรู้ก่อนเรียน 3. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ 4. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู</p>
	<p>หน่วยที่ 2 การฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูสู่ความเป็นครูมืออาชีพ จำนวน 3 ชั่วโมง ประกอบด้วย ภาคทฤษฎี 2 ชั่วโมง ภาคปฏิบัติ 1 ชั่วโมง ได้แก่ 1. มาตรฐานวิชาชีพครู 2. คุณธรรม จริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพครู 3. แนวทางการปฏิบัติการสอนในสถานศึกษาชั้นปีที่ 1-4 ของคณะครุศาสตร์ มร.อุบลราชธานี 4. บทบาทหน้าที่ของผู้ที่เกี่ยวข้องในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู</p>
	<p>หน่วยที่ 3 เปิดโลกบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ จำนวน 6 ชั่วโมง ประกอบด้วย ประกอบด้วย ภาคทฤษฎี 1 ชั่วโมง ภาคปฏิบัติ 5 ชั่วโมง ได้แก่ 1. ประวัติความเป็นมาของบอร์ดเกม ความหมาย องค์ประกอบ ประเภทของบอร์ดเกมและประโยชน์ของบอร์ดเกม 2. ฝึกปฏิบัติการเล่นบอร์ดเกม (ตามฐานการเรียนรู้) จำนวน 3 ฐานการเรียนรู้ โดยแต่ละฐานจะมีบอร์ดเกมจำนวน 3 ประเภท ได้แก่ เกมครอบครัว เกมปาร์ตี้ และเกมวางแผน รวม จำนวน 10 เกม 3. สะท้อนการเรียนรู้จากการเล่น</p>
	<p>หน่วยที่ 4 หลักการออกแบบบอร์ดเกม จำนวน 2 ชั่วโมง ประกอบด้วย ภาคทฤษฎี 0.30 ชั่วโมง ภาคปฏิบัติ 1.30 ชั่วโมง ได้แก่ 1. หลักการวิเคราะห์เกมเพื่อออกแบบบอร์ดเกม 2. ฝึกปฏิบัติการวิเคราะห์เกมเพื่อออกแบบบอร์ดเกม 3. กระบวนการคิดเชิงออกแบบ ในการสร้างสรรค์บอร์ดเกม</p>
	<p>หน่วยที่ 5 ฝึกปฏิบัติการออกแบบบอร์ดเกมสร้างสรรค์ผ่านกระบวนการคิดเชิงออกแบบ จำนวน 4 ชั่วโมง ประกอบด้วย ประกอบด้วย ภาคทฤษฎี - ชั่วโมง ภาคปฏิบัติ 4 ชั่วโมง ได้แก่ 1. แบ่งนักศึกษาออกเป็น 4 ทีม และวิเคราะห์แนวทางการปฏิบัติการสอนของนักศึกษาชั้นปี 1-4 2. ฝึกปฏิบัติการออกแบบบอร์ดเกมสำหรับการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษาชั้นปีที่ 1-4 โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 เข้าใจปัญหา ขั้นที่ 2 กำหนดปัญหาให้ชัดเจน ขั้นที่ 3 ระดมความคิด ขั้นที่ 4 สร้างต้นแบบ และ ขั้นที่ 5 ทดสอบ</p>
	<p>หน่วยที่ 6 การนำเสนอผลงานและการทดสอบหลังเรียน จำนวน 3 ชั่วโมง ประกอบด้วย ประกอบด้วย ภาคทฤษฎี - ชั่วโมง ภาคปฏิบัติ 3 ชั่วโมง ได้แก่ 1. การนำเสนอผลงานรายทีม สะท้อนผลและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับผู้เชี่ยวชาญ</p>

องค์ประกอบ ของหลักสูตร	รายละเอียดของหลักสูตรฝึกอบรม
	และอาจารย์ในฝ่ายฝึกประสบการณ์การเรียนรู้ 2. การทดสอบความรู้หลังเรียน 3. ประเมินความพึงพอใจของผู้เข้ารับการอบรมที่มีต่อหลักสูตรฝึกอบรมฯ
4) ระยะเวลา ที่ใช้	จำนวน 3 วัน จำนวน 21 ชั่วโมง ภาคทฤษฎี จำนวน 5.30 ชั่วโมง และภาคปฏิบัติ 15.30 ชั่วโมง
5) การจัด ประสบการณ์ การเรียนรู้	1. การให้ความรู้ภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติด้วยการบรรยายและการสาธิตจาก วิทยากร 2. การสร้างบรรยากาศการฝึกอบรมในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น เชิง วิชาการและกึ่งวิชาการ การทำกิจกรรมแบบตื่นตัวและการร่วมมือ การเตรียมความ พร้อม การสะท้อนผลแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน การแข่งขันระหว่างกลุ่ม/รายบุคคล 3. การอภิปรายกลุ่มย่อย และการนำเสนอในกลุ่มใหญ่ 4. การจัดกิจกรรมเสริม ทักษะและการสร้างแรงจูงใจ
6) สื่อและ แหล่งเรียนรู้	1. เอกสารประกอบการบรรยายและสื่อนำเสนอ มีเนื้อหา ดังนี้ 1) มาตรฐาน วิชาชีพครู 2) คุณธรรม จริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพครู 3) แนวทางการ ปฏิบัติการสอนในสถานศึกษาชั้นปีที่ 1-4 ของคณะครุศาสตร์ มรภ.อุบลราชธานี 4) บทบาทหน้าที่ของผู้ที่เกี่ยวข้องในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู 5) ประวัติ ความเป็นมาของบอร์ดเกม ความหมาย องค์ประกอบ ประเภทของบอร์ดเกมและ ประโยชน์ของบอร์ดเกม 6) หลักการวิเคราะห์เกมเพื่อออกแบบบอร์ดเกม 7) กระบวนการคิดเชิงออกแบบในการสร้างสรรค์บอร์ดเกม 2. บอร์ดเกม 3 ประเภท ได้แก่ ปาร์ตี้ ครอบครัว กลยุทธ์ 3. อุปกรณ์สำนักงาน เช่น กระดาษ ฟลิปชาร์ต ปากกาเคมี กระดาษบรู๊ฟ กระดาษเปล่า ปากกา ดินสอ สติกเกอร์โน้ต เป็นต้น 4. สื่อทางอิเล็กทรอนิกส์และสื่อออนไลน์
7) การวัดและ ประเมินผล	1. แบบวัดความรู้เกี่ยวกับการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู 2. แบบวัดความรู้ด้าน บอร์ดเกม 3. แบบประเมินความสามารถในการออกแบบบอร์ดเกมด้านการฝึก ประสบการณ์วิชาชีพครู 4. แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เข้ารับการอบรมที่มีต่อ หลักสูตรฝึกอบรมฯ

2.2 ผลการประเมินความเหมาะสมของหลักสูตรฝึกอบรมฯ ที่พัฒนาขึ้น โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน
5 ท่าน สามารถแสดงรายละเอียดได้ตามตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของหลักสูตรอบรมเชิงปฏิบัติการฯ

องค์ประกอบของหลักสูตรฝึกอบรม	N	ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลผล
1) หลักการของหลักสูตรฝึกอบรม	5	4.43	0.14	มาก
2) จุดมุ่งหมายของหลักสูตรฝึกอบรม	5	4.48	0.19	มาก
3) เนื้อหาและโครงสร้างหลักสูตร	5	4.70	0.12	มากที่สุด
4) ระยะเวลาที่ใช้ของหลักสูตรฝึกอบรม	5	4.45	0.16	มาก
5) การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของหลักสูตรฝึกอบรม	5	4.80	0.10	มากที่สุด
6) สื่อและแหล่งเรียนรู้ของหลักสูตรฝึกอบรม	5	4.73	0.12	มากที่สุด
7) การวัดและประเมินผลของหลักสูตรฝึกอบรม	5	4.60	0.25	มากที่สุด
รวม	5	4.59	0.17	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของหลักสูตรอบรมเชิงปฏิบัติการฯ โดยการประเมินในแต่ละองค์ประกอบของหลักสูตรจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน พบว่า องค์ประกอบของหลักสูตรโดยภาพรวม มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.59$, S.D. = 0.17) นอกจากนี้เมื่อวิเคราะห์ผลค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างองค์ประกอบของหลักสูตรพบว่า ผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องขององค์ประกอบภายในหลักสูตรอยู่ระหว่าง 0.74-1.00 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าหลักสูตรที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมมากที่สุด

2.3 ผลการประเมินความสอดคล้องของหลักสูตรฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการฯ ที่พัฒนาขึ้น โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน พบว่า ผลการประเมินความสอดคล้องของหลักสูตรฝึกอบรม มีความสอดคล้องกันทุกรายการมีค่า IOC สูงกว่า 0.80

3. ผลการศึกษาประสิทธิภาพของหลักสูตรฝึกอบรมโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการออกแบบบอร์ดเกมสำหรับการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษาปริญญาตรี

ผลการหาค่าประสิทธิภาพของหลักสูตรฝึกอบรมไปทดลองใช้ (Try-out) กับนักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 2 จำนวน 30 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ที่วัดจากค่าคะแนนเฉลี่ยของผลความก้าวหน้าระหว่างการฝึกอบรมและแบบทดสอบหลังจากจบหลักสูตรฝึกอบรม พบว่าประสิทธิภาพหลักสูตรฝึกอบรม (E1/E2) เท่ากับ 83.61/87.66 แสดงว่า หลักสูตรฝึกอบรม มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 ดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละจากการทำแบบทดสอบย่อย

จำนวน (n)	คะแนนระหว่างการอบรม						คะแนน ระหว่าง การอบรม	คะแนน หลัง การฝึกอบรม
	หน่วยที่ 1	หน่วยที่ 2	หน่วยที่ 3	หน่วยที่ 4	หน่วยที่ 5	หน่วยที่ 6		
	10	10	10	10	10	10		
30	232	243	250	255	264	261	1,505	1,052
เฉลี่ย	7.73	8.10	8.33	8.50	8.8	8.7	50.16	35.06
S.D.	1.22	1.19	1.03	0.98	0.82	0.84	11.92	0.53
ร้อยละ	77.33	81.00	83.33	85.00	88.00	87.00	83.61	87.66

จากตารางที่ 6 พบว่า คะแนนของนักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 2 จำนวน 30 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง (Try out) ที่วัดจากค่าคะแนนเฉลี่ยของผลความก้าวหน้าระหว่างการฝึกอบรมและแบบทดสอบหลังจากจบหลักสูตรฝึกอบรมฯ พบว่า คะแนนจากการทำแบบทดสอบย่อยทั้ง 6 หน่วยการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1,505 คะแนน จากคะแนนเต็ม ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 11.92 คิดเป็นร้อยละ 83.61 ซึ่งสูงกว่าประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80

อภิปรายผล

1. สภาพปัญหาและความต้องการด้านการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษาระดับปริญญาตรีของอาจารย์และนักศึกษาในสังกัดคณะครุศาสตร์

จากผลการศึกษาพบว่า อาจารย์ที่ปรึกษา มีระดับปัญหาเฉลี่ยอยู่ในระดับสูงสุดที่ 4.63 และมีความต้องการเฉลี่ยที่ 4.65 โดยปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ การส่งงาน/ชิ้นงานอาจารย์นิเทศก์ ซึ่งมีระดับปัญหา 4.83 และความต้องการสูงถึง 4.92 สะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของการพัฒนากระบวนการส่งงานให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น และนักศึกษา มีระดับปัญหาเฉลี่ยอยู่ที่ 3.75 และมีความต้องการเฉลี่ยที่ 3.78 ซึ่งอยู่ในระดับมาก โดยปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ การส่งงาน/ชิ้นงานอาจารย์นิเทศก์ เช่นเดียวกัน โดยระดับปัญหาสูงถึง 4.92 และความต้องการ 4.88 บ่งชี้ถึงความท้าทายที่นักศึกษาพบเจอในกระบวนการส่งงาน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะเหตุผลหลายประการได้แก่ 1) ชิ้นงานและภาระงานในการส่งงานอาจารย์นิเทศก์และฝ่ายฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูมีมาก ภายใต้อายุที่จำกัด ทำให้นักศึกษาไม่สามารถบริหารจัดการเวลาได้อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช (2567) ได้อธิบายว่าการปฐมนิเทศนักศึกษาใหม่ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในระบบการสอน สามารถปฏิบัติตนได้อย่างถูกต้อง สอดคล้องกับระบบ ระเบียบ กฎเกณฑ์ต่าง ๆ ของมหาวิทยาลัย รวมทั้งได้รับทราบขั้นตอนวิธีการรับบริการและตอบข้อคำถามในประเด็นปัญหาต่าง ๆ ที่นักศึกษา

ต้องการทราบ ดังนั้นเมื่อนักศึกษาไม่เข้าใจภาระงานหรือชิ้นงาน จึงทำให้นักศึกษาไม่สามารถส่งงานได้ถูกต้อง

2. หลักสูตรฝึกอบรมโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการออกแบบบอร์ดเกมสำหรับการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูนักศึกษาปริญญาตรี

2.1 หลักสูตรฝึกอบรมฯ ผ่านเกณฑ์การตรวจสอบเชิงคุณลักษณะ และสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาความสามารถในการออกแบบบอร์ดเกมสำหรับการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษาปริญญาตรีได้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะผู้วิจัยได้สร้างหลักสูตรฝึกอบรมโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการออกแบบบอร์ดเกมสำหรับการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษาปริญญาตรีโดยบูรณาการแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรม ประกอบด้วย ความหมาย กระบวนการ องค์ประกอบ การประเมินผลของหลักสูตรฝึกอบรม ตามแนวคิดของ Tyler (1949) ทิศนา ขัมมณี (2552) นโยบายเกี่ยวกับการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการประเมินตามสภาพจริง และแนวคิดเกี่ยวกับบอร์ดเกม (Board game) ตามแนวคิดของ Salen & Zimmerman (2004) โดยกำหนดประเภทของบอร์ดเกมที่ใช้ในการออกแบบคือ บอร์ดเกมประเภทวางแผน (Strategy game) เป็นประเภทของบอร์ดเกมที่จะมีความซับซ้อนทั้งจากเนื้อหาเกมและกติกา ที่ผู้เล่นต้องอาศัยการวิเคราะห์และวางแผนเพื่อให้สามารถเอาชนะคู่แข่งในเกม หรือเพื่อให้เกมดำเนินไปจนถึงจุดจบได้ โดยหลักสูตรฝึกอบรมที่พัฒนาขึ้น มี 7 องค์ประกอบได้แก่ 1) หลักการ 2) จุดมุ่งหมาย 3) เนื้อหาและโครงสร้างหลักสูตร 4) ระยะเวลาที่ใช้ 5) การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ 6) สื่อและแหล่งเรียนรู้ และ 7) การวัดและประเมินผล มีระยะเวลาในการฝึกอบรมจำนวน 24 ชั่วโมง ประกอบด้วย 6 หน่วยการเรียนรู้ ที่ได้บูรณาการแนวคิดกระบวนการคิดเชิงออกแบบ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 เข้าใจปัญหา ขั้นที่ 2 กำหนดปัญหาให้ชัดเจน ขั้นที่ 3 ระดมความคิด ขั้นที่ 4 สร้างต้นแบบ และ ขั้นที่ 5 ทดสอบ ตามแนวคิดของ Standford D.School (2015) และวิธีวิทยาการวิจัยของนักวิชาการที่พัฒนางานวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบบอร์ดเกมโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบในการกำหนดเนื้อหาและการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในหลักสูตรฝึกอบรมฯ มีการปรับปรุง และพัฒนาโดยผ่านการตรวจสอบความถูกต้องเชิงเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ มีการนำไปทดลองใช้กับกลุ่มที่มีลักษณะคล้ายกับกลุ่มตัวอย่างแล้วนำมาปรับปรุงก่อนนำไปใช้กับกลุ่มทดลอง เมื่อทดลองเสร็จผู้วิจัยนำคะแนนด้านความรู้และระดับความสามารถในการออกแบบบอร์ดเกมสำหรับการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองมาวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐาน ซึ่งผลการวิจัยที่ได้เป็นไปตามวัตถุประสงค์และสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ สอดคล้องกับแนวทางที่ Tyler (1949) ได้สรุปว่า หลักสูตรจำเป็นต้องมีการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเพื่อเป็นที่มาของการตั้งจุดมุ่งหมาย รวมถึงมีการคัดเลือกเนื้อหาสาระที่สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายการเรียนรู้ มีการออกแบบกิจกรรมและประสบการณ์การเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจ สามารถปฏิบัติได้จริง รวมถึงมีการประเมินที่หลากหลายเพื่อยืนยันการบรรลุ

จุดมุ่งหมายของหลักสูตร ทั้งนี้ทำให้ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญถึงความเหมาะสมของหลักสูตรอยู่ในระดับมากและมากที่สุดในทุกด้าน และมีค่าดัชนีความสอดคล้องตรงกันในทุกองค์ประกอบของหลักสูตรอยู่ระหว่าง 0.78-1.00 ซึ่งแสดงให้เห็นว่า หลักสูตรที่พัฒนาขึ้นมีความสอดคล้องเหมาะสมสอดคล้องกับงานวิจัยของ Feng Yang (2025) ที่ได้พัฒนาหลักสูตรเพื่อส่งเสริมการคิดเชิงออกแบบของนักศึกษาศิลปะและการออกแบบในวิทยาลัยอาชีวศึกษาระดับสูงในกวางโจวประเทศจีน พบว่า หลักสูตรที่พัฒนาขึ้นส่งผลในเชิงบวกต่อความสามารถในการคิดเชิงออกแบบของนักเรียน การศึกษานี้ให้การวิเคราะห์หลักสูตรเชิงลึกและรวมทฤษฎีการศึกษา รูปแบบการสอน และมุมมองเชิงปฏิบัติเพื่อเพิ่มความสามารถในการคิดเชิงออกแบบของนักเรียน

3. ประสิทธิภาพของหลักสูตรฝึกอบรมโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการออกแบบบอร์ดเกมสำหรับการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูนักศึกษาปริญญาตรี

3.1) ผลการหาค่าประสิทธิภาพของหลักสูตรฝึกอบรมไปทดลองใช้ (Try-out) กับนักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 2 จำนวน 30 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ที่วัดจากค่าคะแนนเฉลี่ยของผลความก้าวหน้าระหว่างการฝึกอบรมและแบบทดสอบหลังจากจบหลักสูตรฝึกอบรม พบว่าประสิทธิภาพหลักสูตรฝึกอบรม (E1/E2) เท่ากับ 83.61/87.66 แสดงว่า หลักสูตรฝึกอบรม มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 และมีคะแนนจากการออกแบบบอร์ดเกมสำหรับการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษา พบว่า ร้อยละ 82.34 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด คือร้อยละ 75 เช่นกัน แสดงว่าหลักสูตรฝึกอบรมนี้มีคุณภาพสูง ทั้งนี้เหตุผลอาจเป็นเพราะ 3.1) การกำหนดหัวข้อการฝึกอบรมโดยกำหนด ที่เกิดจากความต้องการและสภาพปัญหาของการจัดการเรียนการสอนของอาจารย์และนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานีโดยแท้จริง นำไปสู่การพัฒนาหัวข้อหลักสูตรฝึกอบรมและเนื้อหาการอบรมสำหรับการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษา ซึ่งเป็นองค์ประกอบหนึ่งของรูปแบบที่พัฒนาขึ้นซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดในการพัฒนาหลักสูตรของ Taba (1962) Oliva (1982) และ Graves (2000) ที่อธิบายไว้ว่าการพัฒนาหลักสูตรควรเริ่มต้นด้วยการวิเคราะห์ในด้านต่าง ๆ เช่น การวิเคราะห์ความต้องการของผู้เรียน เพื่อหาคำตอบว่าผู้เรียนต้องการเรียนรู้อะไร เพื่อที่ผู้สอนจะได้จัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความต้องการจำเป็นของผู้เรียนอย่างแท้จริง โดยความต้องการจำเป็นของผู้เรียนสามารถประเมินได้จากการใช้แบบสังเกต แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์อันจะทำให้ผู้สอนทราบถึงความต้องการจำเป็นของผู้เรียนอย่างแท้จริง

3.2) หลักสูตรฝึกอบรมฯ ได้รับการออกแบบและพัฒนาโดยมีหลักการ แนวคิด ทฤษฎีและมีขั้นตอนในการพัฒนาที่เป็นระบบ สอดคล้องกับแนวคิดในการพัฒนาหลักสูตรของซูลีพร สุระโชติ (2563) ที่ได้สังเคราะห์ขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตรไว้ว่า ขั้นที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน เกี่ยวกับสภาพและความต้องการของผู้เรียน โดยวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน วิเคราะห์ความต้องการจำเป็นของผู้เรียน และเนื้อหาวิชา เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาสังเคราะห์มากำหนดเป็นองค์ประกอบของหลักสูตร ให้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน ขั้นที่ 2 การสร้างหลักสูตร เป็นการนำข้อมูลพื้นฐานมาจัดทำร่างหลักสูตร โดยมีรายละเอียด

ประกอบด้วย จุดมุ่งหมายของหลักสูตร กำหนดเนื้อหาสาระ กำหนดสื่อ กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล จัดทำเอกสารหลักสูตร และเอกสารประกอบหลักสูตรโดยมีการประเมินร่างหลักสูตร ขั้นที่ 3 การนำหลักสูตรไปใช้ ได้แก่ การทดลองใช้หลักสูตร เป็นการนำหลักสูตรที่พัฒนาขึ้นไปทดลองใช้ เพื่อศึกษาความเป็นไปได้ของการนำหลักสูตรไปใช้จริงในสถานศึกษา และขั้นที่ 4 การประเมิน ปรับปรุง และการติดตามผลการใช้หลักสูตร เพื่อนำข้อมูลมาปรับปรุงหลักสูตรให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

3.3) หลักสูตรฝึกอบรมที่พัฒนาขึ้น ผ่านการพิจารณาประเมินความเหมาะสม โดยผู้เชี่ยวชาญ ด้านการพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรม จำนวน 5 คน

เครื่องมือที่ใช้ในหลักสูตรฝึกอบรมฯ ได้ผ่านการตรวจสอบประสิทธิภาพเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน ในหลายด้าน อีกทั้งยังมีการนำหลักสูตรไปทดลองนำร่องกับนักศึกษาที่มีลักษณะใกล้เคียงกับตัวอย่างก่อนนำมาทดลองใช้จริง เพื่อให้แน่ใจว่าหลักสูตรฝึกอบรมนี้มีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับวรรณิ แกมเกตุ (2555 : 219-235) ได้กล่าวถึงการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือว่า เครื่องมือวิจัยที่มีคุณภาพ หมายถึง เครื่องมือวิจัยที่ให้ผลการวัดมีคุณสมบัติดังต่อไปนี้คือ ผลการวัดมีความเที่ยงตรง มีความเชื่อมั่น มีความเป็นปรนัย มีความยากง่ายพอเหมาะ มีอำนาจจำแนกสูง มีประสิทธิภาพ ไร้อคติ และมีความครบถ้วน ดังนั้นเพื่อให้ได้ข้อมูลที่มีคุณภาพตรงตามความต้องการ

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ควรนำไปใช้กับสถาบันที่มีความพร้อมด้านอุปกรณ์บอร์ดเกมหลากหลายประเภท วิทยากรผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกม และมีห้องประชุมที่เหมาะสม

1.2 ควรจัดในช่วงที่นักศึกษาไม่มีภาระงานมาก และไม่ควรวุ่นวายระหว่างกิจกรรมเกิน 1-2 สัปดาห์

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรพัฒนาหลักสูตรสำหรับทุกคณะ/สาขา และส่งเสริมการจดลิขสิทธิ์ผลงาน

2.2 ควรพัฒนาเป็นหลักสูตรออนไลน์แบบ MOOC เพื่อรองรับการเรียนรู้ตลอดชีวิต

องค์ความรู้ใหม่

การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ มีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างความสามารถในการออกแบบบอร์ดเกมสำหรับการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี โดยอาศัยขั้นตอนสำคัญได้แก่ การทำความเข้าใจผู้ใช้ การระบุปัญหา การระดมแนวคิด การสร้างต้นแบบ และการทดสอบ เพื่อนำไปสู่การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ที่ส่งเสริม

การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและมีประสิทธิภาพ เพิ่มความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการแก้ปัญหา ซึ่งเป็นทักษะสำคัญของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูในศตวรรษที่ 21

เอกสารอ้างอิง

- คณะครุศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี. (2566). รายงานโครงการประจำปี 2566 ฝ่ายฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูสำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 1-4. คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.
- ชูลีพร สุระโชติ. (2563). การพัฒนาหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยใช้กระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้เชิงวิชาชีพ. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ณัชชา เจริญชนะกิจ และ โสมฉาย บุญญานันต์. (2564). แนวทางการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบการเรียนรู้สะเต็มศึกษาที่มีประสิทธิภาพและเครื่องมือวางแผนการออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา. *Journal of Education Studies*, 50(4), 1-14.
- ทิสนา แชมมณี. (2552). ศาสตร์การสอน (พิมพ์ครั้งที่ 5). ด่านสุทธาการพิมพ์จำกัด. อารัง
- ปาริชาติ ชื่นเจริญ. (2564). การพัฒนาบอร์ดเกมที่ส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 4. *STOU Education Journal*, 15(1), 85-99.
- สำนักข่าวมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. (2567). ปฐมนิเทศน์ศึกษาใหม่ปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มสธ. <https://news.stou.ac.th>
- วรรณิ แกมเกตุ. (2555). วิธีวิทยาการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์ (พิมพ์ครั้งที่ 3). โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรภรณ์ อาจคำไพ. (2565). การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมการเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดการเรียนรู้ตามกรอบแนวคิดความรู้ในเนื้อหาศาสตร์การสอนและเทคโนโลยี (TPACK) สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู. วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- Carroll, M., McKellar, R., & Stoll, L. (2010). *Destination, imagination and the fires within: Design thinking in a middle school classroom. International Journal of Art and Design Education*, 29(1), 37-53.
- Feng Yang, Jiraporn Chano, and Songsak Phusee-orn. (2025). Developing Curriculum for Promoting Design Thinking of Art and Design Students in A Higher Vocational College in Guangzhou, China. *Higher Education Studies*, 15(1), 344-358.
- Graves. (2000). *Designing Language Courses: A Guide for Teachers*. Boston: Heinle.
- Oliva, P. F. (1982). *Developing the curriculum*. Little, Brown and Company.

- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. The MIT Press.
- Stanford d.school (2015). Steps in a Design Thinking Process. Retrieved April 2023, from <https://dschool.stanford.edu/groups/k12/wiki/17cff/>
- Taba, H. (1962). *Curriculum development: Theory and practice*. Harcourt, Brace and World.
- Tyler, R. W. (1949). *Basic principles of curriculum and instruction*. University of Chicago Press.