



การพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างสังคมคุณธรรมผ่านสาระหน้าที่พลเมือง ด้วยการจัดการเรียนรู้ Active Learning ร่วมกับบอร์ดเกมสำหรับเยาวชน Generation Alpha ในอำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา*

DEVELOPMENT OF AN ACTIVE LEARNING INSTRUCTIONAL MODEL WITH BOARD GAME
INTEGRATION TO PROMOTE MORAL DEVELOPMENT THROUGH CIVIC EDUCATION
AMONG GENERATION ALPHA YOUTH IN HAT YAI DISTRICT, SONGKHLA PROVINCE

วรพจน์ วิเศษศิริ*, ยุวัลดา ชูรักษ์, พัชรินทร์ เสริมการดี, สุรัชฎา ศรีพิทักษ์, ญาดา บุญเลิศ,
มัสยา หลงสมัน, พรเพ็ญ อำนวยกิจ

Worapot Visesiri*, Yuwanda Churak, Patcharin Sermkarndee, Suratchada Sripitak, Yada Boonlert,
Massaya Longsaman, Pornpen Amnuaykit

คณะศึกษาศาสตร์และศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยหาดใหญ่ สงขลา ประเทศไทย

Faculty of Education and Liberal Arts, Hatyai University, Songkhla, Thailand

*Corresponding author E-mail: worapot.ve@hu.ac.th

*Tel: 081-196-9637

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพปัญหาด้านสังคมคุณธรรมในเยาวชน Generation Alpha 2) พัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้สังคมคุณธรรมผ่านรายวิชาหน้าที่พลเมืองด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับบอร์ดเกม และ 3) ศึกษาความพึงพอใจต่อแบบการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว การวิจัยใช้รูปแบบการวิจัยและพัฒนา กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 180 คน ในอำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา จำนวน 6 โรงเรียน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสนทนากลุ่ม บอร์ดเกม Path of Rights แผนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning และแบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า 1) เยาวชน Generation Alpha มีปัญหาด้านคุณธรรมพื้นฐาน ได้แก่ การขาดวินัย ความรับผิดชอบ การเคารพกฎระเบียบ และการอยู่ร่วมกันในสังคม ซึ่งสะท้อนลักษณะของเยาวชนยุคดิจิทัลที่มีความเป็นปัจเจกสูง ขาดความอดทน และให้ความสำคัญกับสิทธิมากกว่าหน้าที่ อีกทั้งรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบบรรยายยังไม่สอดคล้องกับลักษณะการเรียนรู้ของผู้เรียนในปัจจุบัน 2) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นเป็นการบูรณาการการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับบอร์ดเกม Path of Rights ซึ่งเป็นเกมเชิงกลยุทธ์ที่จำลองสถานการณ์ทางสังคม เพื่อส่งเสริมการตัดสินใจตามหลักสิทธิมนุษยชน โดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การทำงานร่วมกัน การสื่อสาร และการเรียนรู้เชิงจริยธรรม และ 3) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อแบบการจัดการเรียนรู้โดยรวมอยู่ใน

ระดับมาก ($\bar{X} = 4.27$ S.D. = 0.86) ทั้งยังสามารถนำความรู้ด้านสิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

คำสำคัญ: เยาวชน Generation Alpha, หน้าที่พลเมือง, การพัฒนาคุณธรรม, บอร์ดเกม, การจัดการเรียนรู้เชิงรุก

Abstract

This research aimed to 1) Investigate the moral and social problems among Generation Alpha youth, 2) Develop an instructional model to promote moral development through civic education using Active Learning integrated with a board game, and 3) Examine students' satisfaction with the developed learning model. The study employed a Research and Development (R&D) methodology that corresponds to the learning characteristics of students in the 21st century. The target group consisted of 180 Grade 9 students from six schools in Hat Yai District, Songkhla Province, selected through purposive sampling. The research instruments included focus group discussion forms, the Path of Rights board game, Active Learning lesson plans, interview forms, and a satisfaction questionnaire. Data were analyzed using a mixed-methods approach through mean ($\bar{X}$), standard deviation (S.D.), and content analysis. The findings revealed that 1) Generation Alpha youth faced fundamental moral problems, including a lack of discipline, responsibility, respect for rules, and social coexistence skills. These issues reflect the characteristics of digital-age youth, who tend to exhibit high individualism, low tolerance, and a greater emphasis on rights rather than responsibilities. In addition, traditional lecture-based instruction was found to be inconsistent with the learning characteristics of contemporary learners. 2) The developed instructional model integrated Active Learning with the Path of Rights board game, a strategic simulation game designed to promote decision-making based on human rights principles. The model emphasized student-centered learning and promoted critical thinking, collaboration, communication skills, and moral reasoning. And 3) Students' overall satisfaction with the developed instructional model was at a high level ($\bar{X} = 4.27$ S.D. = 0.86) Furthermore, students were able to apply their knowledge of rights, duties, and responsibilities appropriately in their daily lives.

Keywords: Generation Alpha Youth, Civic Education, Moral Development, Board Game, Active Learning

บทนำ

ปัญหาด้านคุณธรรมของเยาวชนในสังคมร่วมสมัยเป็นประเด็นสำคัญที่ได้รับความสนใจอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เศรษฐกิจ และเทคโนโลยีส่งผลต่อพฤติกรรมและค่านิยมของเยาวชนอย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะเยาวชน Generation Alpha มีแนวโน้มเผชิญปัญหาด้านพฤติกรรมและคุณลักษณะหลายประการ อาทิ การขาดคุณธรรม ความอดทน ความรับผิดชอบ และทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น อันเป็นผลมาจากบริบท

การเติบโตในยุคดิจิทัลและการเปลี่ยนแปลงของสังคมอย่างรวดเร็ว (กมลชนก นาคสุทธิ และคณะ, 2567) สะท้อนให้เห็นว่า เยาวชนไทยมีแนวโน้มเผชิญปัญหาด้านคุณธรรมและจริยธรรมเพิ่มขึ้น อันเนื่องมาจากอิทธิพลของสื่อดิจิทัล การเปลี่ยนแปลงของสถาบันครอบครัว และระบบการศึกษาที่เน้นความรู้เชิงวิชาการมากกว่าการพัฒนาคุณลักษณะและพฤติกรรม (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2561); (สุวิมล ว่องวานิช, 2557) ขณะเดียวกัน รายงานสถานการณ์ด้านเด็กและเยาวชน ไตรมาส 4 ปี 2567 ของกรมกิจการเด็กและเยาวชน ยังสะท้อนว่า เด็กและเยาวชนไทยเผชิญความเสี่ยงด้านพฤติกรรมและสุขภาพทางสังคมเพิ่มขึ้น อันเนื่องมาจากการใช้สื่อดิจิทัล การเปลี่ยนแปลงทางสังคม และปัญหาด้านปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ซึ่งส่งผลกระทบต่อพัฒนาการด้านอารมณ์ ความรับผิดชอบ และการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม (กรมกิจการเด็กและเยาวชน, 2567) นอกจากนี้ สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ยังระบุว่า เด็ก Generation Alpha และ Generation Beta แม้จะเติบโตมาพร้อมเทคโนโลยีดิจิทัลและการเข้าถึงข้อมูลอย่างรวดเร็ว แต่กลับมีแนวโน้มเผชิญปัญหาพัฒนาการและพฤติกรรมทางสังคมที่น่ากังวล โดยเฉพาะด้านการใช้ภาษา การสื่อสาร การควบคุมสมาธิ และการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม อันเป็นผลจากการใช้สื่อดิจิทัลและเวลาหน้าจอ (Screen Time) ที่ไม่เหมาะสมกับช่วงวัย รวมถึงการเปลี่ยนแปลงของโครงสร้างครอบครัวในสังคมไทย (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2569) ยังพบว่า ผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษา มีโอกาสในการฝึกทักษะทางสังคมและการมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ส่งเสริมคุณธรรมค่อนข้างจำกัด ส่งผลให้การพัฒนาความเป็นพลเมืองที่ดีไม่บรรลุผลอย่างเต็มศักยภาพ (ทศนา แหมมณี, 2560); (เอนก เหล่าธรรมทัศน์, 2556)

รายวิชาหน้าที่พลเมืองจึงมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ความเข้าใจ และพฤติกรรมที่เหมาะสมในฐานะพลเมืองของสังคมประชาธิปไตย โดยมุ่งเน้นการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม ความรับผิดชอบ และการเคารพสิทธิของผู้อื่น อย่างไรก็ตาม รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบดั้งเดิมที่เน้นการบรรยายยังไม่สามารถตอบสนองลักษณะการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ทศนา แหมมณี, 2560) ขณะเดียวกัน ผู้เรียนระดับมัศึกษายังมีโอกาสในการพัฒนาทักษะทางสังคมและการมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ส่งเสริมความเป็นพลเมืองค่อนข้างจำกัด ส่งผลต่อการพัฒนาคุณธรรมและการอยู่ร่วมกันในสังคมประชาธิปไตย (เอนก เหล่าธรรมทัศน์, 2556)

แนวคิดการจัดการเรียนรู้ Active Learning จึงถูกนำมาใช้เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ การคิดวิเคราะห์ และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะการเรียนรู้ของเยาวชนยุคใหม่ (วิจารณ์ พานิช, 2555) ควบคู่กับแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ที่สามารถสร้างแรงจูงใจและความสนุกสนานในการเรียนรู้ พร้อมทั้งพัฒนาทักษะการคิดและการตัดสินใจ (ประหยัด จิระวรพงศ์, 2559) โดยเฉพาะบอร์ดเกม ซึ่งเป็นสื่อที่มีลักษณะของการจำลองสถานการณ์ทางสังคม และส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน อันเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาคุณธรรมและทักษะทางสังคม

นอกจากนี้ ผู้วิจัยเลือกศึกษาในพื้นที่อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา เนื่องจากเป็นศูนย์กลางทางเศรษฐกิจ การศึกษา และเทคโนโลยีของภาคใต้ตอนล่าง ซึ่งเยาวชนในพื้นที่มีการเข้าถึงสื่อดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ในระดับสูง ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านพฤติกรรม การเรียนรู้ และการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชน Generation Alpha ที่เติบโตท่ามกลางสภาพแวดล้อมของสังคมเมืองและเทคโนโลยีดิจิทัล งานศึกษาที่เกี่ยวข้องกับเยาวชนในอำเภอหาดใหญ่สะท้อนว่า สื่อสังคมออนไลน์ได้เข้ามาเป็นส่วนสำคัญ

ในชีวิตประจำวันของเยาวชน ทั้งในด้านการสื่อสาร การแสดงตัวตน และการเรียนรู้ แต่ขณะเดียวกันก็ส่งผลต่อพฤติกรรมด้านการใช้ชีวิต การมีโลกส่วนตัวสูง การปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และการใช้สื่ออย่างขาดวิจารณญาณ (พระวิจิตร สุวรรณโณ และคณะ, 2568) จากบริบทดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเห็นว่า อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา เป็นพื้นที่ที่เหมาะสมต่อการศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ผ่านรายวิชาหน้าที่พลเมือง โดยใช้แนวคิด Active Learning ร่วมกับ Game-based Learning เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วม การคิดวิเคราะห์ การเรียนรู้ทางสังคม และการพัฒนาคุณธรรมของเยาวชน Generation Alpha ให้สอดคล้องกับบริบทของสังคมดิจิทัลในศตวรรษที่ 21

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัญหาด้านสังคมคุณธรรม ในเยาวชน Generation Alpha ในอำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา
2. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้สังคมคุณธรรมผ่านรายวิชาหน้าที่พลเมืองด้วยการจัดการเรียนรู้ Active learning ร่วมกับบอร์ดเกม
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้สังคมคุณธรรมผ่านรายวิชาหน้าที่พลเมืองด้วยการจัดการเรียนรู้ Active learning ร่วมกับบอร์ดเกม

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างสังคมคุณธรรมผ่านสาระหน้าที่พลเมือง ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับเยาวชน Generation Alpha ในจังหวัดสงขลา การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา โดยดำเนินการ 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การศึกษาสภาพปัญหา 2) การออกแบบและพัฒนารูปแบบ 3) การทดลองใช้รูปแบบ และ 4) การประเมินผล

ขอบเขตของการวิจัย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนที่อยู่ในช่วง Generation Alpha ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2568 ที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนมัธยมขนาดใหญ่พิเศษ อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา ที่อยู่สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสงขลา สตูล จำนวน 180 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างสังคมคุณธรรมผ่านสาระหน้าที่พลเมือง คือ แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการเรียนรู้ Active Learning ร่วมกับบอร์ดเกม
2. เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมพฤติกรรมการเรียนรู้และความพึงพอใจของนักเรียน ประกอบด้วย
 - 2.1 แบบสนทนากลุ่ม (Focus Group)
 - 2.2 แบบสัมภาษณ์
 - 2.3 แบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ Active Learning ร่วมกับบอร์ดเกม



เครื่องมือวิจัยทั้งหมดผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ประกอบด้วย 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนสังคมศึกษา 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน และ 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00 และแบบประเมินความพึงพอใจมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.87 แสดงให้เห็นว่าเครื่องมือมีคุณภาพและสามารถนำไปใช้ในการวิจัยได้อย่างเหมาะสม

การเก็บรวบรวมข้อมูล

วิธีการดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามขั้นตอนดังนี้

1. จัดสนทนากลุ่มย่อย (Focus Group) กับครูในกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ที่สอนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อศึกษาสภาพปัญหาของเยาวชน Generation Alpha เกี่ยวกับสภาพการตระหนักถึงปัญหาสังคมคุณธรรมที่ส่งผลต่อการจัดการเรียนรู้ในสาระหน้าที่พลเมืองในปัจจุบัน
2. รวบรวมข้อมูลที่ได้จากการสนทนากลุ่มย่อย (Focus Group) มาวิเคราะห์และสังเคราะห์เพื่อออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ Active Learning ร่วมกับบอร์ดเกม รวมทั้งเนื้อหาและองค์ประกอบของเกม เพื่อนำมาเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้เพื่อเกิดความเข้าใจในเรื่องดังกล่าวอย่างเป็นรูปธรรม
3. นำข้อมูลที่ได้จากรวบรวมไปผลิตเป็นบอร์ดเกม
4. นำคู่มือและบอร์ดเกมไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง และเก็บข้อมูลความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับบอร์ดเกม
5. นำแบบสัมภาษณ์ไปใช้สัมภาษณ์ครู นักเรียน และผู้บริหาร หลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับบอร์ดเกม

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้แบ่งเป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ข้อมูลเชิงปริมาณจากแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนถูกวิเคราะห์ด้วยสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) สำหรับข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสนทนากลุ่มและการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) โดยดำเนินการจัดหมวดหมู่ข้อมูล การตีความ และการสังเคราะห์ประเด็น เพื่ออธิบายสภาพปัญหาและแนวทางการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างสังคมคุณธรรมผ่านสาระหน้าที่พลเมืองด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับเยาวชน Generation Alpha ในอำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ 3 ข้อ ดังนี้

1. ศึกษาสภาพปัญหาด้านสังคมคุณธรรมในเยาวชน Generation Alpha ในอำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา การศึกษาสภาพปัญหาด้านสังคมคุณธรรมของเยาวชน Generation Alpha ในอำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้การสนทนากลุ่ม (Focus Group) ร่วมกับครูกลุ่มสาระสังคมศึกษา

ศาสนา และวัฒนธรรม และการสัมภาษณ์ผู้บริหารสถานศึกษาในโรงเรียนระดับมัธยมศึกษา จำนวน 6 โรงเรียน เพื่อศึกษาปัญหาด้านคุณธรรม พฤติกรรมทางสังคม และลักษณะการเรียนรู้ของเยาวชนในบริบทพื้นที่อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content Analysis) พบว่า เยาวชน Generation Alpha ในพื้นที่อำเภอหาดใหญ่มีปัญหาด้านสังคมคุณธรรมที่สำคัญ 3 ประเด็น ได้แก่ 1) การขาดวินัยและความรับผิดชอบ 2) การให้ความสำคัญกับสิทธิมากกว่าหน้าที่ และ 3) การขาดทักษะการอยู่ร่วมกันในสังคม โดยครูผู้สอนสะท้อนว่า ผู้เรียนจำนวนมากมีพฤติกรรมขาดความอดทน ไม่ให้ความสำคัญกับกฎระเบียบ ขาดความรับผิดชอบต่อหน้าที่ และมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมลดลง ซึ่งสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวัน คุณธรรมที่ควรปลูกฝัง ได้แก่ การเคารพผู้อื่น การสื่อสาร จิตสาธารณะ ความอดทน และวินัยกับความรับผิดชอบต่อหน้าที่ ซึ่งทั้งหมดนี้เชื่อมโยงกับหลักการมนุษยธรรมสากล ทั้งด้านศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ ความเข้าใจและความร่วมมือ ความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน ความอดทน และความรับผิดชอบต่อสังคม ในเรื่องของการบูรณาการบอร์ดเกมกับ Active Learning ถือเป็นนวัตกรรมที่ตอบสนองต่อพฤติกรรมของ Generation Alpha ที่ชอบความสนุก ความท้าทาย และการมีส่วนร่วม โดยบอร์ดเกมสามารถผสานกับ Active Learning ผ่านกระบวนการ Game-based Learning และ Case Study ที่เน้นสถานการณ์จำลอง ผู้เรียนจึงได้ฝึกการคิด วิเคราะห์ และตัดสินใจด้วยตนเอง ขณะเดียวกัน เกมยังสร้างกติกาที่เท่าเทียม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีบทบาทรับผิดชอบอย่างชัดเจน อีกทั้งการออกแบบที่ดึงดูดใจ เช่น สี สัน วัสดุที่คงทน และชื่อเกมที่กระตุ้นความสนใจ จะช่วยสร้างแรงจูงใจและเชื่อมโยงกับเทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม

2. พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้สังคมคุณธรรมผ่านรายวิชาหน้าที่พลเมืองด้วยการจัดการเรียนรู้ Active Learning ร่วมกับบอร์ดเกม

ผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ พบว่า รูปแบบที่พัฒนาขึ้นเป็นการบูรณาการแนวคิด Active Learning ร่วมกับ Game-based Learning ผ่านบอร์ดเกม “Path of Rights” โดยกำหนดองค์ประกอบสำคัญ 4 ด้าน ได้แก่ 1) หลักการและแนวคิดของรูปแบบ 2) วัตถุประสงค์การเรียนรู้ 3) กระบวนการจัดการเรียนรู้ และ 4) การวัดและประเมินผล สำหรับกระบวนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ออกแบบเป็นขั้นตอนอย่างเป็นระบบ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การกระตุ้นความสนใจ (Engagement) 2) การศึกษาและทำความเข้าใจ (Exploration) 3) การลงมือปฏิบัติผ่านบอร์ดเกม (Game-based Action) 4) การสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection) และ 5) การสรุปและประยุกต์ใช้ โดยมีบอร์ดเกม Path of Rights เป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างสถานการณ์จำลองทางสังคม เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ และการเรียนรู้เชิงจริยธรรม

ผลการประเมินรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนสังคมศึกษา ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล พบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.60) แสดงให้เห็นว่ารูปแบบที่พัฒนาขึ้นมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ เนื้อหา และบริบทของผู้เรียน ลักษณะเด่นของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น คือ การบูรณาการการเรียนรู้เชิงรุกกับการใช้บอร์ดเกมอย่างเป็นระบบ ซึ่งช่วยส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน การปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และการสะท้อนคิด อันเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาคุณธรรมของผู้เรียนในบริบทของการเป็นพลเมือง



3. ศึกษาความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้สังคมคุณธรรมผ่านรายวิชาหน้าที่พลเมืองด้วยการจัดการเรียนรู้ Active Learning ร่วมกับบอร์ดเกม

ตารางที่ 1 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างสังคมคุณธรรมผ่านสาระหน้าที่พลเมืองด้วยการจัดการเรียนรู้ Active Learning ร่วมกับบอร์ดเกมสำหรับเยาวชน Generation Alpha ในอำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา

ข้อที่	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ (Active Learning)		4.14	0.87	มาก
1	กิจกรรมการเรียนรู้มีความสนุกสนาน ตื่นเต้นและไม่น่าเบื่อ	4.31	0.94	มาก
2	นักเรียนมีส่วนร่วมในการลงมือทำและตัดสินใจด้วยตนเอง	4.35	0.81	มาก
3	บรรยากาศในชั้นเรียนส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น	4.46	0.76	มาก
4	ขั้นตอนการเรียนรู้เข้าใจง่ายและต่อเนื่อง	3.97	0.96	มาก
5	บอร์ดเกมมีรูปแบบการเล่นที่น่าสนใจและดึงดูดใจ	4.28	0.94	มาก
6	อุปกรณ์และกติกาช่วยให้เข้าใจเนื้อหาหน้าที่ได้ง่ายขึ้น	4.13	0.89	มาก
7	เกมช่วยให้ได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาร่วมกับผู้อื่น	4.33	0.85	มาก
ด้านเนื้อหาสาระหน้าที่พลเมืองและคุณธรรม		4.36	0.82	มาก
1	กิจกรรมช่วยให้เข้าใจเรื่องสิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบ	4.33	0.81	มาก
2	นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องการเคารพความหลากหลายและสิทธิผู้อื่น	4.39	0.82	มาก
3	เนื้อหาส่งเสริมให้เห็นคุณค่าของการเป็นพลเมืองดีและมีจิตสาธารณะ	4.36	0.83	มาก
ด้านประโยชน์และการประยุกต์ใช้		4.34	0.87	มาก
1	สามารถนำความรู้และคุณธรรมที่ได้รับไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน	4.30	0.88	มาก
2	กิจกรรมนี้ช่วยให้นักเรียนมีความรับผิดชอบและอดทนต่ออุปสรรค	4.25	0.88	มาก
3	นักเรียนมีความภูมิใจและตระหนักถึงบทบาทพลเมืองโลก	4.40	0.81	มาก
4	นักเรียนต้องการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมในเนื้อหาอื่น ๆ ต่อไป	4.29	0.92	มาก
ภาพรวม		4.27	0.86	มาก

จากตารางที่ 1 พบว่า ระดับความพึงพอใจของผู้เรียนในการจัดกิจกรรมต่อกระบวนการเรียนรู้ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.27$, S.D. = 0.86) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านเนื้อหาสาระหน้าที่พลเมืองและคุณธรรมมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 4.36$, S.D. = 0.82) รองลงมา ได้แก่ ด้านประโยชน์และการประยุกต์ใช้ ($\bar{X} = 4.34$, S.D. = 0.87) และด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.14$, S.D. = 0.87) ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อในด้านการจัดการเรียนรู้ พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมากทุกข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ บรรยากาศในชั้นเรียนส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ($\bar{X} = 4.46$, S.D. = 0.76) รองลงมา ได้แก่ นักเรียนมีส่วนร่วมในการลงมือทำและตัดสินใจด้วยตนเอง ($\bar{X} = 4.35$, S.D. = 0.81) และเกมช่วยให้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาร่วมกับผู้อื่น ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.85)

ในด้านเนื้อหาสาระหน้าที่พลเมืองและคุณธรรม พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมากทุกข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การเรียนรู้เรื่องการเคารพความหลากหลายและสิทธิของผู้อื่น ($\bar{X} = 4.39$, S.D. = 0.82) รองลงมา ได้แก่ เนื้อหาส่งเสริมการเห็นคุณค่าของการเป็นพลเมืองดีและจิตสาธารณะ ($\bar{X} = 4.36$, S.D. = 0.83) และกิจกรรมช่วยให้เข้าใจเรื่องสิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบ ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.81)

สำหรับด้านประโยชน์และการประยุกต์ใช้ พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมากเช่นกัน โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ นักเรียนมีความภูมิใจและตระหนักถึงบทบาทพลเมืองโลก ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.81) รองลงมา ได้แก่ สามารถนำความรู้และคุณธรรมไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน ($\bar{X} = 4.30$, S.D. = 0.88) และมีความต้องการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมในเนื้อหาต่อไป ($\bar{X} = 4.29$, S.D. = 0.92)

ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับบอร์ดเกม สามารถตอบสนองลักษณะการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 และส่งเสริมการพัฒนาคุณธรรม การมีส่วนร่วม และการประยุกต์ใช้ความรู้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างสังคมคุณธรรมผ่านสาระหน้าที่พลเมืองด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับเยาวชน Generation Alpha ในอำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา สามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์การวิจัย ได้ดังนี้

1. การศึกษาสภาพปัญหาด้านสังคมคุณธรรมในเยาวชน Generation Alpha

ผลการวิจัยพบว่า เยาวชน Generation Alpha ในอำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา มีปัญหาด้านคุณธรรมและพฤติกรรมทางสังคมในประเด็นสำคัญ ได้แก่ การขาดวินัย ความรับผิดชอบ การให้ความสำคัญกับสิทธิมากกว่าหน้าที่ และการขาดทักษะการอยู่ร่วมกันในสังคม ซึ่งสะท้อนลักษณะของเยาวชนยุคดิจิทัลที่เติบโตท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์อย่างรวดเร็ว สอดคล้องกับแนวคิดของ Mannheim, K. ซึ่งอธิบายถึงกลุ่มคนที่เติบโตภายใต้บริบททางสังคมและเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้ผู้เรียนมีศักยภาพในการเข้าถึงข้อมูลสูง แต่ในขณะเดียวกันกลับมีข้อจำกัดด้านคุณธรรมพื้นฐาน เช่น วินัย ความรับผิดชอบ และการเคารพกฎระเบียบ รวมถึงแนวโน้มการให้ความสำคัญกับสิทธิส่วนบุคคลมากกว่าหน้าที่ ซึ่งสะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างทางสังคมและวัฒนธรรมในยุคดิจิทัล (Mannheim, K., 1952) ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับรายงานของสำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ที่ระบุว่า เด็กและเยาวชนยุคใหม่มีแนวโน้มเผชิญปัญหาด้านพฤติกรรม การควบคุมอารมณ์ และการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม อันเป็นผลจากการใช้สื่อดิจิทัลและเวลาหน้าจอในระดับสูง (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2569) ขณะเดียวกัน พระวิจิตร สุวรรณโณ และคณะ ยังพบว่า เยาวชนในอำเภอหาดใหญ่มีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างต่อเนื่อง จนส่งผลต่อพฤติกรรมทางสังคมและการใช้ชีวิตประจำวัน (พระวิจิตร สุวรรณโณ และคณะ, 2568) นอกจากนี้ ผลการสัมภาษณ์ครูและผู้บริหารสถานศึกษายังสะท้อนว่า การจัดการเรียนรู้แบบบรรยายในรายวิชาหน้าที่พลเมืองไม่สามารถตอบสนองต่อธรรมชาติการเรียนรู้ของผู้เรียน Generation Alpha ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากผู้เรียนต้องการกิจกรรม

ที่มีส่วนร่วมและสามารถเชื่อมโยงกับประสบการณ์จริงมากกว่าเพียงการรับฟังเนื้อหาเพียงอย่างเดียว สอดคล้องกับการศึกษาของ ชนันภรณ์ อารีกุล ที่เสนอว่า ผู้เรียน Generation Alpha มีลักษณะการเรียนรู้ที่เน้นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากกว่าการรับความรู้แบบทางเดียว จึงจำเป็นต้องออกแบบการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (ชนันภรณ์ อารีกุล, 2562) ทั้งนี้ ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ กมลชนก นาคสุทธิ และคณะ ที่พบว่า ผู้เรียน Generation Alpha มีลักษณะการเรียนรู้ที่แตกต่างจากผู้เรียนในอดีต โดยนิยมการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล สื่อโต้ตอบ และกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ดังนั้น การจัดการศึกษาสำหรับผู้เรียนกลุ่มนี้ จึงควรมุ่งเน้นการเรียนรู้เชิงรุก การลงมือปฏิบัติ และการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน ซึ่งช่วยส่งเสริมทั้งการพัฒนาความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (กมลชนก นาคสุทธิ และคณะ, 2567)

2. การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้สังคมคุณธรรมผ่านรายวิชาหน้าที่พลเมืองด้วยการจัดการเรียนรู้ Active Learning ร่วมกับบอร์ดเกม

ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นสามารถบูรณาการแนวคิด Active Learning ร่วมกับ Game-based Learning ได้อย่างเป็นระบบ โดยใช้บอร์ดเกม Path of Rights เป็นเครื่องมือในการสร้างสถานการณ์จำลองทางสังคม เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ และการเรียนรู้เชิงคุณธรรมของผู้เรียน ผลการประเมินรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการสอนสังคมศึกษา ด้านหลักสูตรและการสอน และด้านการวัดและประเมินผล พบว่า รูปแบบมีความเหมาะสมในระดับมาก ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.60) แสดงให้เห็นว่า รูปแบบที่พัฒนาขึ้นมีความสอดคล้องทั้งด้านเนื้อหา กระบวนการจัดการเรียนรู้ และบริบทของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

เมื่อพิจารณาการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาหน้าที่พลเมือง พบว่า ยังคงเน้นรูปแบบการบรรยายเป็นหลัก ซึ่งมีข้อจำกัดในการส่งเสริมพฤติกรรมด้านคุณธรรมในระดับปฏิบัติ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยบูรณาการแนวคิด Active Learning ร่วมกับ Game-based Learning ผ่านบอร์ดเกม Path of Rights เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีความหมายและเชื่อมโยงกับบริบทชีวิตจริง แนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ วรรัตน์ อินทสระ ที่ชี้ว่าบอร์ดเกมเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วม การคิดวิเคราะห์ และการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (วรรัตน์ อินทสระ, 2562) รวมทั้งสอดคล้องกับแนวคิด Gamification ของ Kiryakova, G. et al. ที่ระบุว่าการนำองค์ประกอบของเกมมาใช้ในกระบวนการเรียนรู้สามารถเพิ่มแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Kiryakova, G. et al., 2014) นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ พรภวิชัย ทับชุม และอัมพร วัชนะ ซึ่งพบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันสามารถเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ ตลอดจนเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในกระบวนการเรียนรู้ (พรภวิชัย ทับชุม และอัมพร วัชนะ, 2567) อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธนวุฒิ ภัทรพงษ์พล และคณะ ที่พัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม SOC Civilization ซึ่งพบว่า สามารถเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและทักษะการทำงานเป็นทีมของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยผู้เรียนมีพฤติกรรมมีส่วนร่วม การสื่อสาร และการทำงานร่วมกันเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน (ธนวุฒิ ปัญญาพูนผล และคณะ, 2565) นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับ

การศึกษาของ ปนัดดา พาณิชนพณ์ และวีรวิชัย บุญส่ง ที่พบว่า การใช้บอร์ดเกม SIM Geography ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) สามารถส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การเชื่อมโยงองค์ความรู้ และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ การตัดสินใจ และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกัน ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าบอร์ดเกมเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกและพัฒนาทักษะสำคัญของผู้เรียนได้อย่างเป็นรูปธรรม (ปนัดดา พาณิชนพณ์ และวีรวิชัย บุญส่ง, 2566)

3. การศึกษาความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้

ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.27$, S.D. = 0.86) โดยเฉพาะด้านเนื้อหาสาระหน้าที่พลเมืองและคุณธรรม ซึ่งมีค่าเฉลี่ยสูงสุด แสดงให้เห็นว่า ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาด้านสิทธิ หน้าที่ ความรับผิดชอบ และการอยู่ร่วมกันในสังคมเข้ากับชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

ผลการนำรูปแบบไปใช้ ยังพบว่า ผู้เรียนมีความสนใจและการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น สามารถพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังแสดงพฤติกรรมด้านคุณธรรมอย่างเป็นรูปธรรม เช่น การเคารพผู้อื่น การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ การมีจิตสาธารณะ และความรับผิดชอบต่อสังคม สะท้อนให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับบอร์ดเกมสามารถส่งเสริมการพัฒนาคุณธรรมของผู้เรียนในระดับพฤติกรรมได้จริง เมื่อวิเคราะห์ตามองค์ประกอบของรูปแบบ พบว่า 1) ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก สะท้อนให้เห็นว่ากระบวนการ Active Learning สามารถส่งเสริมการมีส่วนร่วม การลงมือปฏิบัติ และการเรียนรู้ร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เรียนไม่ได้เป็นเพียงผู้รับความรู้ แต่เป็นผู้มีบทบาทในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง อย่างไรก็ตาม การที่ค่าความพึงพอใจด้านนี้ต่ำกว่าด้านอื่นเล็กน้อย อาจสะท้อนถึงข้อจำกัดในเรื่องเวลา ความต่อเนื่องของกิจกรรม และความแตกต่างของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ พรภวิชัย ทับชุม และอัมพร วัชนะ ที่พบว่า แรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีความสัมพันธ์กับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วม 2) ด้านการใช้บอร์ดเกม พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับสูง แสดงให้เห็นว่าบอร์ดเกมเป็นกลไกสำคัญในการกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนรู้ โดยเฉพาะในกลุ่ม Generation Alpha ที่มีความคุ้นเคยกับสื่อเชิงโต้ตอบ บอร์ดเกมสามารถแปลงเนื้อหาที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมผ่านสถานการณ์จำลอง ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (พรภวิชัย ทับชุม และอัมพร วัชนะ, 2567) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด Game-based Learning และผลการศึกษาของ ธนวุฒิ ปัญญาพูนผล และคณะ ที่ชี้ให้เห็นว่าการใช้บอร์ดเกมช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เชิงลึกและทักษะทางสังคมของผู้เรียน (ธนวุฒิ ปัญญาพูนผล และคณะ, 2565) และ 3) ด้านเนื้อหาสาระ ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมากเช่นกัน แสดงให้เห็นว่าเนื้อหาที่นำมาใช้มีความเหมาะสมและสามารถเชื่อมโยงกับชีวิตจริงได้ โดยเฉพาะเนื้อหาเรื่องสิทธิมนุษยชนที่สัมพันธ์กับแนวคิดหน้าที่พลเมืองและพลเมืองโลก (Global Citizenship) ซึ่งมุ่งเน้นให้ผู้เรียนตระหนักถึงสิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบต่อสังคมในภาพรวม ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับบอร์ดเกมเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาคุณธรรมของเยาวชน Generation Alpha โดยสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้ ทักษะ และคุณธรรมเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ อีกทั้ง ยังสอดคล้องกับแนวคิดทางการศึกษาและจริยศาสตร์ในระดับสากล เช่น แนวคิดมนุษยนิยม แนวคิดจริยศาสตร์เชิงหน้าที่ และแนวคิดพลเมืองโลก



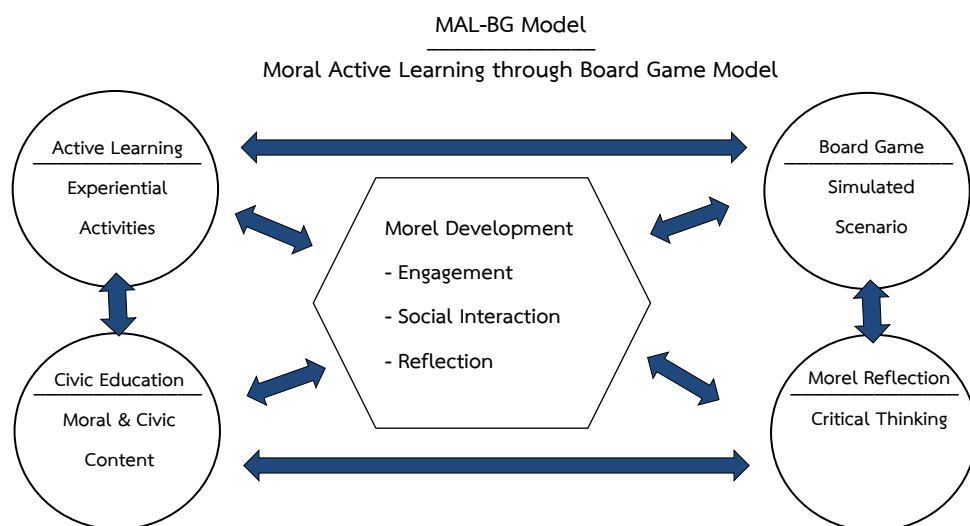
อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปรีชา ธนะวิบูลย์ และคณะ ที่พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน สามารถส่งเสริมพฤติกรรมคุณธรรมจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต พัฒนาความรู้ เจตคติ และพฤติกรรมเชิงคุณธรรมของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมในระดับมาก (ปรีชา ธนะวิบูลย์ และคณะ, 2565)

โดยสรุป ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับบอร์ดเกม เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาคุณธรรมของเยาวชน Generation Alpha ทั้งในด้านการมีส่วนร่วม การคิดวิเคราะห์ การทำงานร่วมกัน และการพัฒนาคุณลักษณะเชิงพลเมือง โดยสามารถบูรณาการองค์ความรู้ ทักษะ และคุณธรรมเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ และสอดคล้องกับแนวคิดการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างเหมาะสม

องค์ความรู้ใหม่

องค์ความรู้ใหม่ที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้ คือ การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้สังคมคุณธรรมผ่านรายวิชาหน้าที่พลเมืองด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับบอร์ดเกม ซึ่งเป็นการบูรณาการแนวคิดด้านการเรียนรู้ Active Learning และการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) เข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ ภายใต้บริบทของการพัฒนาคุณธรรมในเยาวชน Generation Alpha

รูปแบบที่พัฒนาขึ้นนี้สามารถอธิบายได้ในลักษณะของโมเดลเชิงบูรณาการ ที่ประกอบด้วย องค์ประกอบสำคัญ 4 ด้าน ได้แก่ 1) การจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน 2) การใช้บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือในการสร้างสถานการณ์จำลองทางสังคม 3) การบูรณาการเนื้อหาหน้าที่พลเมืองกับบริบทของสังคมคุณธรรม และ 4) กระบวนการสะท้อนคิด (Reflection) เพื่อพัฒนาพฤติกรรมด้านคุณธรรมของผู้เรียน



ภาพที่ 1 แสดงโมเดลการจัดการเรียนรู้สังคมคุณธรรมผ่านรายวิชาหน้าที่พลเมืองด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับบอร์ดเกม

(MAL-BG Model: Moral Active Learning through Board Game Model)

ความใหม่ขององค์ความรู้เกี่ยวกับการเชื่อมโยงการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เข้ากับการพัฒนาคุณธรรมในบริบทพลเมืองอย่างเป็นรูปธรรม โดยใช้บอร์ดเกมเป็นกลไกสำคัญในการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความคิด วิเคราะห์ ตัดสินใจ และเรียนรู้จากผลของการกระทำของตนเองในสถานการณ์จำลอง ซึ่งแตกต่างจากรูปแบบการสอนแบบเดิมที่เน้นการถ่ายทอดความรู้เชิงทฤษฎีเพียงอย่างเดียว นอกจากนี้ โมเดลดังกล่าวยังสะท้อนให้เห็นถึงกลไกสำคัญของการพัฒนาคุณธรรมในเยาวชน Generation Alpha ซึ่งประกอบด้วย การมีส่วนร่วม (Engagement) การปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction) และการสะท้อนคิด (Reflection) โดยกระบวนการทั้งสามส่วนนี้ทำหน้าที่เชื่อมโยงระหว่างประสบการณ์การเรียนรู้กับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้านคุณธรรมของผู้เรียน

ดังนั้น องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัยครั้งนี้จึงไม่เพียงเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้เท่านั้น แต่ยังเป็นกรอบแนวคิดเชิงกระบวนการที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนในรายวิชาสังคมศึกษา และบริบทอื่น ๆ ที่มุ่งเน้นการพัฒนาคุณธรรมและความเป็นพลเมืองในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สรุปและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างสังคมคุณธรรมผ่านสาระหน้าที่พลเมือง ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับเยาวชน Generation Alpha ในอำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัญหาด้านสังคมคุณธรรม พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ และศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น ผลการวิจัยพบว่า เยาวชน Generation Alpha มีปัญหาด้านคุณธรรมพื้นฐาน เช่น การขาดวินัย ความรับผิดชอบ และการเคารพกฎระเบียบทางสังคม อันเป็นผลมาจากบริบทของสังคมดิจิทัลและลักษณะการเรียนรู้ของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน ซึ่งรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบบรรยายไม่สามารถตอบสนองต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยจึงได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด Active Learning ร่วมกับบอร์ดเกม Path of Rights เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านสถานการณ์จำลอง การมีส่วนร่วม การคิดวิเคราะห์ การทำงานร่วมกัน และการเรียนรู้เชิงจริยธรรม ผลการทดลองใช้รูปแบบ พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมาก และสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้ด้านสิทธิ หน้าที่ ความรับผิดชอบ และการอยู่ร่วมกันในสังคมไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม สะท้อนให้เห็นว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวสามารถพัฒนาคุณธรรมและความเป็นพลเมืองของผู้เรียนได้อย่างเป็นรูปธรรม และสอดคล้องกับแนวทางการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ ในหน่วยงานทางการศึกษาและครูผู้สอนสามารถนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ Active Learning ร่วมกับบอร์ดเกมไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาหน้าที่พลเมืองและรายวิชาสังคมศึกษาอื่น ๆ เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมและพัฒนาคุณธรรมของผู้เรียนอย่างเป็นรูปธรรม นอกจากนี้ ควรมีการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในลักษณะบอร์ดเกมหรือเกมการศึกษาในรูปแบบที่หลากหลาย เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทและความสนใจของผู้เรียนในแต่ละระดับชั้นข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการศึกษาผลของการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้อย่างกว้างขวาง เพื่อประเมินการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้านคุณธรรมของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง



รวมถึงควรขยายกลุ่มตัวอย่างไปยังพื้นที่อื่นหรือระดับชั้นอื่น เพื่อเปรียบเทียบผลและเพิ่มความครอบคลุมของงานวิจัย นอกจากนี้ อาจมีการพัฒนาเครื่องมือวัดคุณธรรมในเชิงพฤติกรรมที่มีความละเอียดและหลากหลายมากยิ่งขึ้น เพื่อให้สามารถสะท้อนผลลัพธ์ของการเรียนรู้ได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้สำเร็จลงด้วยได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ ประจำปีงบประมาณ 2568

เอกสารอ้างอิง

- กมลชนก นาคสุทธิ และคณะ. (2567). รูปแบบการจัดการศึกษาที่เหมาะสมกับเจเนอเรชันอัลฟ่า. *Journal of Applied Education*, 2(4), 41-56.
- กรมกิจการเด็กและเยาวชน. (2567). รายงานสถานการณ์ด้านเด็กและเยาวชน ไตรมาส 4 ปี 2567. กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์. เรียกใช้เมื่อ 25 พฤษภาคม 2569 จาก https://www.dcy.go.th/public/mainWeb/file_download/1730175655930-676672237.pdf
- ชนันภรณ์ อารีกุล. (2562). การศึกษาทางเลือก: รูปแบบการเรียนรู้ที่สำคัญสำหรับเจเนอเรชันแอลฟ่า. *วารสารมจร สังคมศาสตร์ปริทรรศน์*, 8(3), 270-283.
- ทิตินา แคมมณี. (2560). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนวุฒิ ปัญญาพูนผล และคณะ. (2565). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC Civilization เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ ศรีนครินทรวิโรฒ*, 23(2), 123-136.
- ปนัดดา พาณิชนพน์ และวีรวิทย์ บุญส่ง. (2566). ผลของบอร์ดเกม SIM Geography ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อการพัฒนาการคิดแบบองค์รวมทางภูมิศาสตร์ในรายวิชา สศ 2203101 ภูมิศาสตร์กายภาพ สำหรับนักศึกษาระดับชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาสังคมศึกษา. *วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์*, 38(1), 150-165.
- ประหยัด จิระวรพงศ์. (2559). *Games Based Learning: สื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ของไทย*. เรียกใช้เมื่อ 20 มีนาคม 2569 จาก <http://nuybeam.blogspot.com/2010/08/Game-based-learning.html>
- ปรีชา ธนะวิบูลย์ และคณะ. (2565). การพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมคุณธรรมจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต สำหรับนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี. *วารสารวิจัยราชภัฏธนบุรีรับใช้สังคม*, 9(1), 1-16.
- พรภวิชัย ทับชุม และอัมพร วัชนะ. (2567). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. *วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา*, 7(24), 130-142.

- พระวิจิตร สุวรรณโณ และคณะ. (2568). การส่งเสริมการใช้โซเชียลมีเดียอย่างสร้างสรรค์แก่เยาวชนด้วยหลักปธาน 4: กรณีสึกษาเยาวชนอำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา. วารสารบัณฑิตศึกษาปริทรรศน์, 21(2), 111-130.
- วรรตต์ อินทสระ. (2562). Game Based Learning The Latest Trend Education 2019 เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2561). รายงานสถานการณ์คุณธรรมของคนไทย. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2569). ปัญหาพัฒนาการของเด็กยุคใหม่. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.
- สุวิมล ว่องวาณิช. (2557). การวิจัยประเมินผลการเรียนรู้. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เอนก เหล่าธรรมทัศน์. (2556). การเมืองของพลเมือง: สู่สหัสวรรษใหม่. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์คบไฟ.
- Kiryakova, G. et al. (2014). Gamification in education. In Proceedings of 9th International Balkan Education and Science Conference. (pp. 1-5). Edirne: Trakya University.
- Mannheim, K. (1952). The Problem of Generations. In Kecskemeti, P. (Ed.), Essays on the Sociology of Knowledge. (pp. 276-320). London: Routledge and Kegan Paul.