



กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัด สุโขทัย

Learner Development Activities Using Game-Based Learning to Enhance Relationship Skills of Upper Primary School Students in Schools under the Sukhothai Provincial Administrative Organization

เสาวนีย์ หว่างเชื้อ¹, ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ²

^{1,2}มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก, ประเทศไทย

Soawanee Wangchue¹, Nuttachet Pooncharoen²

^{1,2}Naresuan University, Phitsanulok, Thailand

✉: soawaneew66@nu.ac.th
(Author Corresponding Email)

Received: 19 April 2025; Revised: 05 May 2025; Accepted: 13 May 2025

© The Author(s) 2025

บทคัดย่อ

บทความวิจัย เรื่อง กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย 2) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย เป็นวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีกลุ่มผู้ให้ข้อมูล รวมทั้งสิ้นจำนวน 19 คน ซึ่งประกอบด้วย 1) ตัวแทนครูกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วน จังหวัดสุโขทัย จำนวน 2 คน 2) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จำนวน 17 คน เครื่องมือที่ใช้ คือ 1) แนวคำถามสัมภาษณ์เชิงลึก 2) ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน 3) แบบสังเกตแบบมีส่วนร่วม 4) แบบวัดทักษะสร้างความสัมพันธ์ ดำเนินการวิจัยโดยการศึกษาวเคราะห์สรุปอุปนิสัย การตรวจสอบคุณภาพของข้อมูลแบบสามเส้า และรายงานแบบพรรณนาเชิงวิเคราะห์ ผลการวิจัยพบว่า ผลการศึกษาและวิเคราะห์สภาพปัจจุบันและปัญหา กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่เสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ 1) ด้านการจัดการเรียนรู้ โรงเรียนจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนยังไม่มีหลากหลายและเน้นวิชาการมากกว่าการเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ 2) การประเมินผลกิจกรรม

พัฒนาผู้เรียน ใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรม ทักษะสร้างความสัมพันธ์ต้องใช้เวลาในการพัฒนาและประเมินผล และ3) ด้านสภาพแวดล้อมและบรรยากาศกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ควรจัดกิจกรรมให้นักเรียนเกิดความสุข มีความสุข การใช้เกมเป็นฐานต้องเชื่อมโยงไปสู่การทำงานร่วมกัน สร้างประสบการณ์ตรงอย่างต่อเนื่องและหลากหลาย ผลการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์พบว่า นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย มีทักษะสร้างความสัมพันธ์มากขึ้นด้วย ชุดกิจกรรมการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ที่ใช้เกมการเรียนรู้ 3 เกม ได้แก่ เกม Lotto Bullying เกม กระดานเส้นทางสู่สันติภาพ และเกมความท้าทายในการสื่อสาร ส่งผลให้นักเรียนมีผลการเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์จากการประเมินผลของครูผู้สอน ตนเอง และเพื่อน โดยภาพรวมที่ระดับคุณภาพดี

คำสำคัญ: กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน, กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน, ทักษะสร้างความสัมพันธ์

Abstract

This research on learner development activities using game-based learning to enhance relationship skills of upper primary school students in schools under the Sukhothai Provincial Administrative Organization aimed to: 1) study the current conditions and challenges in implementing game-based learner development activities to enhance relationship skills among upper primary school students, and 2) develop game-based learner development activities to foster relationship skills in the target group. A qualitative research methodology was employed, with 19 participants comprising two teachers from the Social Studies, Religion, and Culture Learning Area and 17 upper primary school students. The research tools included in-depth interview guidelines, a set of game-based learning activities, participant observation forms, and a relationship skills assessment form. The research process involved inductive analysis, triangulation for data validation, and analytical descriptive reporting. The analysis of current conditions and problems revealed three main findings: 1) Learning Management – schools still lack diversity in organizing student development activities and tend to emphasize academic content over the development of relationship-building skills; 2) Evaluation Methods – the assessment of student development activities is primarily based on behavioral observation, and relationship-building skills require time for development and evaluation; and 3) Learning Environment and Atmosphere – activities should be designed to create enjoyment and happiness among students, with game-based learning linked to collaborative work and providing continuous and varied real-life experiences. The development of student activities using a game-based approach showed that upper primary school students demonstrated noticeable improvements in their relationship skills. A set of game-based learning activities was designed, including three educational games: Lotto Bullying, The Path to Peace Board Game, and The Communication Challenge Game. Evaluation results from teachers, students, and their peers indicated that students' relationship-building skills improved to an overall good quality level.

Keywords: Student Development Activities, Game-Based Student Development Activities, Human Relationship Skills

1. บทนำ

สภาพสังคมในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างเห็นได้ชัด มีการพัฒนาขึ้นจากอดีตทั้งด้านเทคโนโลยี เศรษฐกิจ การเมือง การศึกษา การแพทย์ รวมถึงสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ แต่ในขณะเดียวกันก็เกิดปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อคุณภาพชีวิตของคนในสังคม จากการที่สภาพสังคมเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ผู้คนมีค่านิยมที่เน้นในด้านวัตถุมากกว่าคุณธรรมหรือศีลธรรม (ไกรสร ชันทจร, 2553) ทำให้เราพบกับข่าวสารเหตุการณ์รุนแรงที่พบเห็นได้มากขึ้นในปัจจุบัน ล้วนสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาการอยู่ร่วมกันในสังคม ทักษะทางสังคมยังมีความจำเป็นมากยิ่งขึ้น เพราะการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อม บุคคลหรือสถานการณ์ต่าง ๆ ได้จะนำไปสู่การเรียนรู้และอยู่รอดในสังคม เป็นข้อได้เปรียบที่จะทำให้บุคคลต่าง ๆ มีวิถีชีวิตและความเป็นอยู่ที่แตกต่างกัน (นุชรี บัวโค, 2562)

ทักษะสร้างความสัมพันธ์ เป็นทักษะสำคัญต่อความสำเร็จในชีวิต เป็นที่ยอมรับกันทั่วไปว่าบุคคลที่ประสบความสำเร็จในชีวิตนั้น ปัจจัยสำคัญคือการรู้จักตนเองและมีสัมพันธ์ภาพที่ดีกับคนอื่น เพราะมนุษย์เป็นสัตว์สังคม ที่ต้องมีปฏิสัมพันธ์กับมนุษย์คนอื่น เรียนรู้ร่วมกัน ทำงานร่วมกัน มีความเป็นครอบครัว เป็นชุมชน และสร้างสังคมที่เข้มแข็ง โดยมีเป้าหมายในการสร้างความสัมพันธ์อันดีหรือทางบวกกับผู้อื่น (สุตาพร ปัญญาพฤกษ์ และเสริมศรี ไชยสร, 2558) ทักษะสังคมเป็นทักษะที่จำเป็นต้องได้รับการฝึกฝนอย่างเป็นระบบ เช่นเดียวกับทักษะอื่น ๆ การพัฒนาทักษะนี้จะต้องอาศัยการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง สังคมเป็นระยะเวลาอันยาวนานค่อย ๆ ซึมซับในตัวผู้เรียน ทักษะทางสังคมจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นที่แตกต่างไปจากตนได้ด้วย ความเข้าใจกัน เห็นใจกัน ไม่มีอคติต่อกัน และมีความรับผิดชอบต่อสิ่งที่ตนได้กระทำลงไป การจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะนี้สามารถกระทำได้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน สามารถกระทำได้ทั้งในรูปแบบของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และการจัดสภาพแวดล้อมบรรยากาศที่เอื้ออำนวยให้เกิดทักษะนี้

ปัจจุบันการสอนสาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคมในโรงเรียนมักจะมีแนวทางในการสอนแบบบรรยายที่มุ่งเน้นความรู้ความจำ ไม่คำนึงถึงความแตกต่างของนักเรียน และการสอนยึดครูผู้สอนเป็นศูนย์กลาง ครูเป็นผู้ดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นส่วนใหญ่ นักเรียนมีบทบาทในการร่วมกิจกรรมเป็นส่วนน้อย กิจกรรมการเรียนการสอนจึงมีลักษณะเป็นการสื่อสารทางเดียว ซึ่งสอดคล้องกับพัศดา จิราลสิทธิ์ ที่กล่าวว่า “การจัดการเรียนการสอนโดยเน้นครูเป็นศูนย์กลาง ถือเป็นแนวทางหนึ่งที่ครูสามารถเลือกใช้ได้ แต่ควรให้เหมาะสมกับสถานการณ์ จึงทำให้ไม่เกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้ เนื่องจากแนวการสอนเพียงแนวเดียว ไม่สามารถช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ครบทุกด้านเสมอไป ในปัจจุบันทิศทางการเรียนการสอนสมัยใหม่ เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมจากการเน้นหนักที่วิชาการเป็นเน้นให้ความสำคัญไปที่นักเรียน การสอนสมัยใหม่ก็จะเน้นไปที่กิจกรรมและสื่อที่น่าสนใจ เพื่อให้นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนานจากการจัดกิจกรรมภายในห้องเรียน ทำให้เข้าใจในเนื้อหาที่เรียนมากยิ่งขึ้นเนื่องจากนักเรียนมีการลงมือทำกิจกรรมด้วยตัวเอง (Learning by Doing) ด้วยเหตุนี้เอง จึงได้มีการออกแบบสื่อการเรียนรู้ใหม่โดยประยุกต์เอาเกม

มาใช้ในการเรียนรู้ โดยมีการจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนได้เล่นและเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กัน จึงเป็นที่มาของการรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning : GBL)

จากแนวคิดข้างต้น สรุปได้ว่า การจัดการเรียนการสอนสังคมศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะสร้างความสัมพันธ์มีบทบาทอย่างมากต่อการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ความเข้าใจการดำรงชีวิตอยู่ในสภาพสังคมปัจจุบัน ที่มีความเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา สามารถปรับตัวและปฏิบัติตนในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ในฐานะพลเมืองดีของสังคมไทยและสังคมโลก การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน มีกฎกติกา และการทำงานร่วมกัน ซึ่งสามารถพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะสร้างความสัมพันธ์ได้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะมุ่งประเด็นการวิจัยไปที่กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะสร้างความสัมพันธ์

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย
2. เพื่อพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย

3. วิธีการดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้ เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ มีวิธีการดำเนินการวิจัยดังนี้

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

- 1.1 ศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย

ด้านที่ 1 การจัดการเรียนรู้

ด้านที่ 2 การประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ด้านที่ 3 สภาพแวดล้อมและบรรยากาศกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

- 1.2 การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย

1.2.1 การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย

1.2.2 การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย

1.2.3 การวัด การประเมินผลทักษะสร้างความสัมพันธ์

2. กลุ่มผู้ให้ข้อมูล

กลุ่มข้อมูลหลัก กลุ่มที่ 1

ตัวแทนครูของโรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัยที่จัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ได้แก่ โรงเรียนวัดคลองโป่ง (ธรรมภาณบำรุง) จำนวน 1 คน และโรงเรียนวัดวังสวรรค์ (ประชาบำรุง) จำนวน 1 คน รวมทั้งสิ้นจำนวน 2 คน

กลุ่มข้อมูลหลัก กลุ่มที่ 2

นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย คือ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 17 คน ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนวัดวังสวรรค์ (ประชาบำรุง) สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย ที่เรียนชมรมสังคมศึกษาโรงเรียนวัดวังสวรรค์ (ประชาบำรุง) จำนวน 17 คน

เกณฑ์การคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลหลัก

1. ตัวแทนครูผู้สอนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ได้แก่ ครูโรงเรียนวัดวังสวรรค์ (ประชาบำรุง) และโรงเรียนวัดคลองโป่ง (ธรรมภาณบำรุง) รวมทั้งสิ้น 2 โรงเรียน สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย โดยใช้การเลือกแบบเจาะจง (Criterion Based Selection) เนื่องจากเป็น ผู้มีข้อมูลจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในสถานศึกษาและมีประสบการณ์ทางด้านการศึกษา

2. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา โรงเรียนวัดวังสวรรค์ (ประชาบำรุง) ปีการศึกษา 2567 ที่เรียนในชมรมสังคมศึกษา จำนวน 17 คน ใช้การเลือกแบบเจาะจง (Criterion Based Selection)

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยเชิงคุณภาพ

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างขึ้นประกอบด้วย แนวคำถามสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview), ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน, แบบสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation), และแบบวัดทักษะสร้างความสัมพันธ์ นอกจากนี้ ยังมีอุปกรณ์ที่ช่วยในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ กล้องถ่ายรูป เครื่องบันทึกเสียง สมุดบันทึก และเครื่องคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยเชิงคุณภาพผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลส่งด้วยตนเองกับโรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัยโดยเลือกกลุ่มเป้าหมายการเลือกแบบเจาะจง สำหรับการลงพื้นที่เก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้เดินทางไปเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองตามวัน เวลา ที่นัดหมาย ใช้แนวคำถามสัมภาษณ์เชิงลึก ดำเนินการจัดการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียน ทำการสัมภาษณ์และประเมินทักษะสร้างความสัมพันธ์นักเรียนกลุ่มเป้าหมายอีกครั้ง โดยใช้แบบสัมภาษณ์เชิงลึกและแบบวัดทักษะสร้างความสัมพันธ์แล้วเก็บรวบรวมผลไว้เพื่อวิเคราะห์ต่อไป

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเชิงคุณภาพโดยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหาจากการรวบรวมข้อคิดเห็นแล้วบรรยายข้อมูลที่ได้จากการศึกษา ใช้วิธีการรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร ประกอบการวิเคราะห์สรุปอุปนัย (Analytic Induction) โดยการวิเคราะห์สรุปข้อมูลจากบันทึกภาคสนามที่เป็นส่วนบันทึกอย่างละเอียด และนำเสนอรายงานแบบพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Analytical Description) ที่ได้จากการสังเกตแบบมีส่วนร่วมการสัมภาษณ์กึ่งมีโครงสร้าง เทปเสียง ชุดกิจกรรมการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนชมรมสังคมศึกษา ตามวัตถุประสงค์การวิจัย เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์การวิจัย

4. ผลการวิจัย

1. การศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายโรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย พบว่า

ด้านที่ 1 การจัดการเรียนรู้ พบว่า การเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรม ในบางโรงเรียนมีการจัดการเรียนรู้ยังมีความหลากหลาย และเน้นวิชาการมากกว่าการเสริมสร้างทักษะให้กับนักเรียน ข้อจำกัดครูผู้สอนและเวลาในการจัดเตรียมเกมสำหรับการจัดการเรียนรู้เนื่องจากภาระงานของครูผู้สอนที่มีจำนวนมาก

ด้านที่ 2 การประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน พบว่า การประเมินผล ใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมนักเรียน ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ ส่งเสริมกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติที่ได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น การเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ต้องใช้ระยะเวลาในการพัฒนา

ด้านที่ 3 สภาพแวดล้อมและบรรยากาศกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน พบว่า สภาพแวดล้อมและบรรยากาศมีความเหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้ทั้งพื้นที่ และสื่ออุปกรณ์ต่าง ๆ บรรยากาศการจัดการเรียนรู้ควรทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน มีความสุข นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ การใช้เกมเชื่อมโยงไปสู่พฤติกรรมการทำงานร่วมกับผู้อื่นในชีวิตประจำวัน กิจกรรมที่ทำให้นักเรียนได้ประสบการณ์ตรง พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและหลากหลาย

2. การจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย พบว่า นักเรียนมีผลการเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์จากการประเมินผลของครูผู้สอน ตนเอง และเพื่อน โดยภาพรวมที่ระดับคุณภาพดี ซึ่งสามารถเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ทั้ง 3 ด้าน มีรายละเอียดดังนี้

ด้านที่ 1 การรับรู้สถานการณ์ นักเรียนให้ความสนใจและสนุกสนานกับการเรียนรู้ผ่านเกม เนื่องจากเนื้อหาของเกมเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันและประสบการณ์ของนักเรียนโดยตรง

ด้านที่ 2 การแสดงออก นักเรียนเผชิญกับความขัดแย้งขณะเล่นเกมจนสามารถดำเนินกิจกรรมต่อไปได้อย่างราบรื่น นักเรียนสามารถสื่อสารความคิดเห็นและข้อเสนอแนะได้อย่างชัดเจน

ด้านที่ 3 รักษาความสัมพันธ์ นักเรียนให้กำลังใจและแสดงความเห็นอกเห็นใจกันระหว่างเล่นเกมไม่ว่าจะเป็นผู้แพ้หรือผู้ชนะการแข่งขันไม่ทำให้เกิดความขัดแย้ง แต่ส่งเสริมให้เคารพกฎกติกาและยอมรับผลลัพธ์ของเกม การร่วมกันแก้ไขปัญหาในกลุ่มช่วยเสริมสร้างความสามัคคี

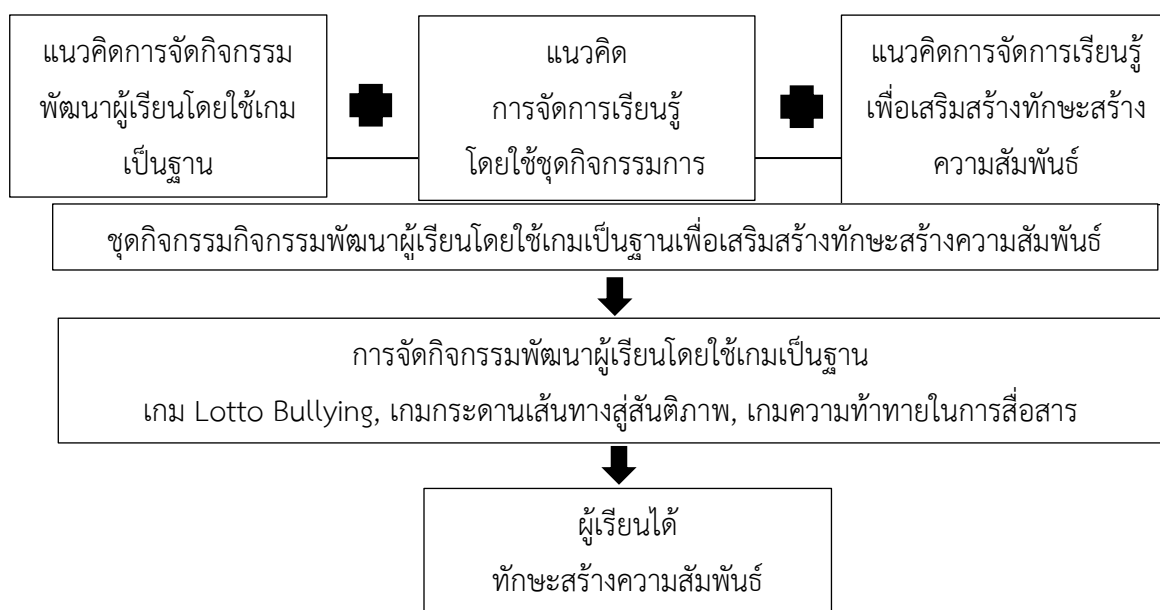
5. อภิปรายผล

1. การศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย สามารถอภิปรายได้ว่า ครูผู้สอนออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นด้านวิชาการเป็นหลัก ไม่มีการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ส่งเสริมทักษะสร้างความสัมพันธ์ รวมทั้งยังไม่มีจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมที่ครอบคลุมทุกโรงเรียน บทบาทของครูผู้สอนมีส่วนสำคัญในการดำเนินการจัดการเรียนรู้ การที่กิจกรรมจะมีหรือไม่ขึ้นขึ้นอยู่กับครูผู้สอนเป็นหลัก กล่าวได้ว่า คือ บทบาท หน้าที่และความรับผิดชอบของครู มีความหมายว่า กิจที่ผู้เป็นครู จำเป็นต้องกระทำให้เสร็จสิ้นสมบูรณ์ซึ่งอาจเป็นความจำเป็นโดยอาศัยหลักศีลธรรม คุณธรรม จริยธรรม กฎหมาย หรือด้วยความสำนึกในความถูกต้องเหมาะสมก็ได้ (จิรนนท์ บุญเพ็ง, 2564) การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเป็นแนวทางที่มีศักยภาพ การเลือกเกมที่เหมาะสมสามารถเชื่อมโยงกับชีวิตจริง และการปรับปรุงเกมให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่ดีที่สุดในการเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียน การใช้เกมในการเรียนการสอนสามารถส่งผลต่อการพัฒนาทักษะทางสังคมของผู้เรียน เกมช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น การแก้ปัญหา และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้วิจัยเล็งเห็นความสำคัญจากสภาพปัจจุบันและปัญหาดังกล่าว นำไปสู่การพัฒนาการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย

2. การพัฒนาการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย พบว่า ตามหลักการของเพียเจต์ได้กล่าวว่ นักจิตวิทยาได้ตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนรู้ผ่านการเล่นที่จะช่วยส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ทางวิชาการ การใช้นวัตกรรมการศึกษาแบบ Games-Based Learning (GBL) ผู้วิจัยจึงได้นำและการวิเคราะห์ข้อมูลข้างต้น มาดำเนินการปรับประยุกต์ในการจัดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย ซึ่งผู้วิจัยได้พัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้ และรวบรวมเป็น “ชุด

กิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน Game based Learning” โดยพัฒนาเกมการเรียนรู้ จำนวน 3 เกม ได้แก่ เกม Lotto Bullying เกมกระดานเส้นทางสู่สันติภาพ และเกมความท้าทายในการสื่อสาร เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนดังกล่าวนำไปสู่การเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียน ซึ่งสอดคล้องกับของเลฟ ไวก็อตสกี เกี่ยวกับทฤษฎีพัฒนาการทางสังคม (Social Development Theory) ไวก็อตสกีเชื่อว่าเด็กสามารถเริ่มกิจกรรมในพื้นที่รอยต่อพัฒนาการระดับที่สูงขึ้นได้จากการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับเพื่อนๆ หรืออาจจะกับเด็กๆ ที่อยู่ในระดับพัฒนาการที่ต่างกัน หรือแม้กระทั่งกับเพื่อนในจินตนาการ ผลการประเมินทักษะสร้างความสัมพันธ์มีระดับคุณภาพดี และสอดคล้องกับงานวิจัยของ จิรวัฒน์ สุขไสย (2564) ได้กล่าวว่า การแทรกเกมลงในกิจกรรมการเรียนรู้ช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียน ทำให้เกิดความสนุกสนานและผ่อนคลาย และจี (Gee Jarnes Paul, 2005) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมนั้นส่งเสริมการเรียนรู้แนวคิดสำคัญ กระตุ้นการเรียนรู้ ช่วยให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ฝึกทักษะการแก้ปัญหาการเป็นตัวแทน การลำดับความสำคัญ พัฒนาและจัดระบบความคิด และให้ประสบการณ์ในสถานการณ์ต่าง ๆ

6. องค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัย



ภาพที่ 1 องค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัย

แนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็น ได้เกมการเรียนรู้ 3 เกม ได้แก่ เกม Lotto

Bullying เกมกระดานเส้นทางสู่สันติภาพ และเกมความท้าทายในการสื่อสาร ฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ จากการวิจัยพบว่า มี 4 ด้าน ได้แก่ **ด้านที่ 1 การรับรู้สถานการณ์** นักเรียนให้ความสนใจและสนุกสนานกับการเรียนรู้ผ่านเกม เนื่องจากเนื้อหาของเกมเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันและประสบการณ์ของนักเรียนโดยตรง **ด้านที่ 2 การแสดงออก** นักเรียนสามารถสื่อสารความคิดเห็นและข้อเสนอแนะได้อย่างชัดเจน และนำเสนอแนวทางจัดการสถานการณ์อย่างสร้างสรรค์ **ด้านที่ 3 รักษาความสัมพันธ์** นักเรียนให้กำลังใจและแสดงความเห็นอกเห็นใจกันระหว่างเล่นเกม การร่วมกันแก้ไขปัญหาในกลุ่มช่วยเสริมสร้างความสามัคคี และลดความขัดแย้ง การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐานจึงส่งผลให้ผู้เรียนเกิดทักษะสร้างความสัมพันธ์

7. ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 ควรนำไปประยุกต์ใช้กับการจัดกิจกรรมในกลุ่มสาระอื่น ๆ เพื่อให้เกิดมุมมองที่หลากหลายต่อผู้เรียน

1.2 ครูผู้สอนควรนำไปเป็นแนวทางการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนในรายวิชาต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมทักษะสร้างความสัมพันธ์บนพื้นฐานของการเปลี่ยนแปลงในสังคมที่เป็นปัจจุบัน เพื่อให้ครูผู้สอนและผู้เรียนมีการพัฒนาศักยภาพด้านการเรียนรู้ร่วมกันในสังคมของนักเรียน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยต่อไป

2.1 ควรมีการพัฒนาเกมในการเสริมสร้างทักษะที่หลากหลาย นอกเหนือจากทักษะสร้างความสัมพันธ์

2.2 ปรับเปลี่ยนการพัฒนาเกมผ่านการจัดการเรียนรู้ในไปในรูปแบบออนไลน์ เพื่อเพิ่มช่องทางการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนและบุคคลอื่น ๆ ที่มีความสนใจ

2.3 ควรศึกษาทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียน ให้มีขอบเขตประชากรที่กว้างขึ้น เช่น ระดับชั้น จำนวนโรงเรียน เพื่อให้ทราบถึงทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนมากขึ้น

2.4 การศึกษาครั้งต่อไปควรจะศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีการสร้างเกมการเรียนรู้ และทฤษฎีเกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนานวัตกรรมเกม เพื่อการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

ไกรสร ชันทจร. (2553). ผลของโปรแกรมพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กและเยาวชนชายผู้กระทำความผิดในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน จังหวัดอุบลราชธานี. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.



- จิรนนท์ บุญเพ็ง. (2564). แนวทางในการพัฒนาคุณลักษณะของครูในศตวรรษที่ 21 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 1 [วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร].
- จิรวัฒน์ สุขไสย. (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนวิชาพระพุทธศาสนา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 23(3), 92–102.
- พัศดา จิราสิทธิ์. (2551). การจัดการเรียนการสอนโดยเน้นครูเป็นศูนย์กลาง. สืบค้น 29 สิงหาคม 2567, จาก <https://www.gotoknow.org/posts/204268>
- นุชรี บัวโค. (2562). ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับทักษะทางสังคมของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร [วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์].
- สุดาพร ปัญญาพฤษ, & เสริมศรี ไชยสร. (2558). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์เชิงสังคม เพื่อเสริมสร้างทักษะทางสังคมที่จำเป็นสำหรับวิชาชีพครูยุคใหม่. *วารสารการวิจัยกาสะลองคำ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่*, 9(2), 15–26.
- Gee, J. P. (2018). *Good video games and good learning*. สืบค้น 12 มิถุนายน 2018, จาก <http://www.jamespaulgee.com/sites/default/files/pub/GoodVideoGamesLearning.pdf>