

การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมการศึกษากับเด็กที่มีความบกพร่องทางสมาธิ  
APPLIED EDUCATIONAL BOARD GAME FOR CHILDREN WITH  
ATTENTION DEFICIT / HYPERACTIVITY DISORDER



<sup>1</sup>ปริญทร์ นิตธิธรรมานุสรณ์

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, ประเทศไทย  
Mahaculalongkomrajavidyalaya University, Thailand

kksqservice@gmail.com

Received July 10, 2022; Revised November 2, 2022; Accepted December 1, 2022

### บทคัดย่อ

บทความนี้นำเสนอการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมการศึกษา (educational board game) กับเด็กที่มีความบกพร่องทางสมาธิ โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาตามลำดับ ได้แก่ 1) แนวคิดเกี่ยวกับบอร์ดเกมการศึกษา 2) เด็กที่มีความบกพร่องทางสมาธิ และ 3) การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมการศึกษา กับเด็กที่มีความบกพร่องทางสมาธิ เนื่องจากเด็กที่มีความบกพร่องทางสมาธิมีปัญหาในการจัดการสมาธิในชั้นเรียน และไม่สามารถเรียนรู้ทักษะต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้เป็นเด็กมีปัญหาด้านการเรียนในห้องเรียน บทความวิชาการนี้อธิบายถึงความเชื่อมโยงสัมพันธ์ระหว่างบอร์ดเกมการศึกษา เพื่อการประยุกต์ใช้ในเด็กที่มีความบกพร่องทางสมาธิ โดยข้อมูลทั้งสองประเภทเป็นไปในทิศทางเดียวกัน สอดคล้องกัน ทำให้เกิดข้อค้นพบใหม่ เพื่อให้ผู้สอนสามารถพัฒนาเด็กที่มีความบกพร่องทางสมาธิด้วยบอร์ดเกม รวมไปถึงการสะท้อนความคิดเพื่อนำไปต่อยอดในอื่นต่างๆ

**คำสำคัญ:** บอร์ดเกม, สมาธิ, เด็กที่มีความบกพร่องทางสมาธิ

---

<sup>1</sup> นักวิชาการอิสระ

## Abstract

This article focuses on the educational board game for children with ADHD, the proposed shown 1) the concept of educational board games, 2) children with lack of attention and 3) educational board games with children with ADHD. This is because children with ADHD have difficulty managing their concentration in class. and unable to learn skills effectively as a result, children have problems in studying in the classroom. This academic paper describes the relationship between board games in education. for application in children with ADHD. The two types of data go in the same direction, aligning with each other, resulting in new findings to enable teachers to develop children with disabilities with board games. as well as reflecting on ideas for further development in other places

**Keyword:** board game, attention, children with ADHD

## บทนำ

บอร์ดเกม (board game) เป็นสื่อการเรียนรู้ชนิดหนึ่งที่ได้รับคามนิยมอย่างแพร่หลายเพื่อใช้ในการสอนทั้งในชั้นเรียน และนอกเวลาเรียน เพื่อพัฒนาทักษะเป้าหมายของผู้สอนให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่คาดหวังของผู้สอน โดยการนำบอร์ดเกมมาใช้ในการศึกษา เรียกว่า บอร์ดเกมการศึกษา (educational board game) โดยมุ่งเน้นพัฒนาทักษะทางวิชาการ หรือทักษะสำคัญสำหรับนักเรียน รวมไปถึงการเสริมสร้างทักษะต่าง ๆ ผ่านการทำกิจกรรมกลุ่ม รวมไปถึงการถ่ายทอดพฤติกรรมจากผู้เล่นคนหนึ่งไปสู่อีกคนหนึ่งได้ ซึ่งมีความสำคัญกับนักเรียนในยุคปัจจุบัน บอร์ดเกมการศึกษาจึงได้รับความนิยมเนื่องจากมีเกมให้เลือกตามช่วงวัยที่เหมาะสมหลากหลาย และมีความสนุกสนานในการจัดการศึกษาสำหรับเด็ก โดยบอร์ดเกมหนึ่งเกมสามารถพัฒนาทักษะเฉพาะที่มีความต้องการจำเป็นสำหรับเด็กบกพร่องทางสมาธิ บทความนี้นำเสนอเนื้อหาตามลำดับได้แก่ 1) แนวคิดเกี่ยวกับบอร์ดเกมการศึกษา 2) เด็กที่มีความบกพร่องทางสมาธิ และ 3) การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมการศึกษากับเด็กที่มีความบกพร่องทางสมาธิ ทั้งนี้ เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้สอนหรือผู้ที่สนใจอื่น ๆ สามารถนำไปออกแบบการสอนที่มีความเหมาะสมกับเด็กที่มีความบกพร่องทางสมาธิได้อย่างเหมาะสมตามบริบทของชั้นเรียน หรือการจัดการสอนตามรูปแบบต่าง ๆ

## แนวคิดเกี่ยวกับบอร์ดเกมการศึกษา

บอร์ดเกม (board game) เป็นเกมที่เล่นบนกระดาน (board) หรือมีการจำกัดพื้นที่ในการเล่นชัดเจน ซึ่งจะต้องเป็นเกมที่ไม่ว่านผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (non – computer educational game) โดยเป็นเกมที่มีหลากหลายรูปแบบ มีวิธีการเล่นที่มีความแตกต่างกันออกไป ทั้งจำนวนผู้เล่น กติกาการเล่น จุดประสงค์ของการเล่นที่มีความชัดเจน ผู้เล่นสมัครใจเข้าร่วมเล่นบอร์ดเกมด้วยตนเอง บอร์ดเกมทั่วไปจึงมีวิธีการเล่นที่ไม่ซับซ้อน ผู้เล่นสามารถอ่านคู่มือ ทำความเข้าใจได้โดยง่าย บอร์ดเกมสามารถพัฒนาทักษะได้หลากหลายรูปแบบตามประเภทของเกม โดยระหว่างการเล่น บอร์ดเกมทำให้เกิดความสนุกสนาน และสามารถเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมายของบอร์ดเกมได้ในระหว่างเล่น การเล่นเกมอาจมีผลออกมาในรูปแบบการของแพ้ การชนะ โดยวิธีการดังกล่าว เสริมสร้างให้ผู้เล่นได้เกิดการวิเคราะห์ความรู้สึกรู้สึกนึกคิด พฤติกรรมต่าง ๆ ขณะเล่นเกมอีกด้วย (จุมพล เหมะศิริรินทร์, 2558, น.3-6; อรรถเศรษฐ์ ปรีดาภรณ์, 2557, น.14)

ในปัจจุบัน มีผู้นำบอร์ดเกมมาใช้ในการพัฒนาทักษะต่าง ๆ ในการศึกษาอย่างแพร่หลาย ซึ่งสามารถเรียกเฉพาะเจาะจงได้ว่า บอร์ดเกมการศึกษา หนึ่งในทักษะที่นิยมพัฒนาผ่านบอร์ดเกมการศึกษา คือ การเสริมสร้างสมาธิ เนื่องจากการเล่นเกมการศึกษาเป็นกลุ่มทำให้เด็กมีความจำเป็นที่ต้องเรียนรู้กติกา วิธีการเล่น ในปัจจุบันจึงมีนักการศึกษา นักวิจัยนิยมเสริมสร้างสมาธิของผ่านบอร์ดเกม เนื่องจากการทำกิจกรรมกลุ่มที่มีความสนุกสนาน รู้จักกติกาต่าง ๆ ในการทำกิจกรรมกลุ่มได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Whittam and Chow, 2017, p.1-2; Mostowfi S. et al., 2016, p.5454-5455)

ในปัจจุบันมีผู้นำบอร์ดเกมการศึกษามาใช้ในการเสริมสร้างสมาธิในเด็กสมาธิสั้นหลายชนิด โดยบอร์ดเกมที่ได้รับรางวัลจาก “Spiel des Jahres” หรือ “รางวัลถ้วยแดง” ซึ่งนับเป็นรางวัลที่มอบให้กับผู้คิดค้น หรือสร้างสรรค์บอร์ดเกมที่ดีที่สุดในแต่ละปี โดยย้อนหลังในระยะเวลา 5 ปีที่ผ่านมาล้วนเป็นบอร์ดเกมที่ใช้สำหรับเสริมสร้างสมาธิในเด็กแทบทั้งสิ้น เช่น ปี ค.ศ.2021 รางวัลบอร์ดเกมยอดเยี่ยมแห่งปี คือ MicroMacro: Crime City ซึ่งเป็นบอร์ดเกมที่ถูกสร้างขึ้นในการค้นหาฆาตกรรมในเมือง โดยในบอร์ดเกมจะมีแผ่นกระดาษมาให้เพื่อค้นหาเบาะแสต่าง ๆ รวมถึงมีการ์ดเบาะแสเพื่อเป็นตัวช่วยในการค้นหา โดยเกมดังกล่าวผู้เล่นจะต้องมีสมาธิเพื่อค้นหาเบาะแสต่าง ๆ และผู้ออกแบบได้ใช้สีเพียง 2 สีในกระดานดังกล่าว เพื่อลดโดดเด่นของกระดานลง ทำให้ผู้เล่นจะต้องมีความใจจดใจจ่อกับการค้นหา และมีสมาธิในการค้นหาตามจุดประสงค์ของบอร์ดเกมมากขึ้น โดยผู้ที่ทำตัวฆาตกรได้เป็นคนแรก จะเป็นผู้ชนะ

ข้อค้นพบ คือ การใช้บอร์ดเกมการศึกษาในปัจจุบันสามารถพัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลายรวมไปถึงการเสริมสร้างสมาธิ ซึ่งการเสริมสร้างสมาธิผ่านบอร์ดเกมการศึกษา เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายมากขึ้น ในปัจจุบัน เพราะการที่นักเรียนเกิดมาในยุคที่การเรียนรู้ในห้องเรียนมีความเปลี่ยนแปลงจากยุคก่อน โดยการเรียนรู้ของนักเรียนสามารถเรียนรู้ผ่านสิ่งต่าง ๆ ที่ตรงกับความชอบ ซึ่งการใช้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อพัฒนานักเรียนจึงเป็นสื่อการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาได้อย่างไม่หยุดยั้ง ส่งผลให้เด็กเกิดความสุขสนุกสนานขณะทำกิจกรรม และสามารถเรียนรู้พร้อมกับลงมือปฏิบัติได้อย่างพร้อมกัน

### เด็กที่มีความบกพร่องด้านสมาธิ

เด็กที่มีความบกพร่องด้านสมาธิ คือ เด็กกลุ่มที่มีปัญหาด้านสมาธิ หรือมีช่วงความสนใจสั้น โดยมีสาเหตุเนื่องมาจากปัญหาพฤติกรรม แต่ไม่ได้เกิดมาจากการเลี้ยงดูที่ไม่ถูกต้อง ในปัจจุบันวงการแพทย์ได้มีการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับโรคนี้อย่างจริงจัง และพบว่าเด็กวัยเรียนในช่วงแรกเริ่มร้อยละ 2 – 5 โดยในห้องเรียนหนึ่งจะมีเด็กที่มีความบกพร่องด้านประมาณ 1 – 2 คน งานวิจัยทางการแพทย์ชี้ให้เห็นถึงปัจจัยหลายอย่างที่ก่อให้เกิดปัญหาการเรียนของเด็กที่มีความบกพร่องด้านสมาธิ ได้แก่ สมาธิ อารมณ์ ใจร้อน ไม่เป็นระเบียบ ส่งผลให้เด็กที่มีความบกพร่องด้านสมาธิไม่สามารถเรียนในชั้นเรียนปกติได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ สมาธิเป็นสิ่งสำคัญที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ หากเด็กขาดสมาธิ หรือมีสมาธิได้ในระยะเวลาสั้น ๆ หรือจำกัด อาจก่อให้เกิดปัญหาการเรียนในระยะยาวตามมา เนื่องจากสภาพแวดล้อมรอบตัวเด็กมีความน่าสนใจมากมาย และพร้อมที่จะดึงความสนใจของเด็กไปโดยง่าย ซึ่งห้องเรียนปัจจุบันของเด็กประสบปัญหาดังกล่าวเป็นจำนวนมาก ในขณะที่ผู้ปกครองมักจะมองข้ามปัญหาดังกล่าว และแก้ไขอย่างผิดวิธี ในบางครั้งผู้ปกครองอาจขาดความรู้ความเข้าใจสภาพปัญหาของเด็กสมาธิสั้น หรือไม่รู้ว่าคุณเป็นเด็กสมาธิสั้น ซึ่งเด็กวัยเรียนระยะแรกเริ่มสามารถพัฒนาสมาธิได้ดี หากเด็กเหล่านี้ได้รับการเสริมสร้างสมาธิก็จะมีทักษะการเรียนที่มีประสิทธิภาพ และการทำกิจกรรมในห้องเรียนได้เหมือนเด็กปกติทั่วไป (อุมาพร ตรังคสมบัติ, 2546; ธีรเกียรติ เจริญเศรษฐศิลป์, 2545)

การเสริมสร้างสมาธิสำหรับเด็กในปัจจุบันที่นิยมใช้อย่างแพร่หลาย คือ การนำบอร์ดเกมการศึกษา ซึ่งเป็นนวัตกรรมใหม่ สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องด้านสมาธิทั้งในประเทศไทย และต่างประเทศ จากการศึกษาที่ผ่านมา มีแนวทางการบำบัดเด็กบกพร่องด้านสมาธิด้วยบอร์ดเกมการศึกษา จากเอกสารวิชาการของ The center on the developing child at Harvard University ที่แนะนำให้เด็กอายุ 5 – 7 ปี เล่นบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมความจำขณะทำงาน (working

memory), การยับยั้งชั่งใจ (inhibitory control) และยังสามารถแนะนำให้เด็กอายุ 7-12 ปี เล่นบอร์ดเกม เพื่อช่วยส่งเสริมสมาธิ และกระบวนการตัดสินใจ (attention and quick decision-making) แสดงให้เห็นถึงเกมกระดานทั่วไปสามารถส่งเสริมพัฒนาการเพื่อเพิ่มความสามารถในเด็กสมาธิสั้นได้ ปัจจัยที่เกมกระดานมีความเหมาะสมในการนำมาปรับใช้กับเด็กสมาธิสั้น เพราะรูปแบบการเล่นส่งผลให้เด็กเกิดแรงจูงใจ และยังมีงานวิจัยที่นำเกมกระดานมาใช้เพื่อเพิ่มเสริมสร้างสัมพันธภาพ (attachment) ภายในครอบครัว สามารถนำไปใช้ได้ในทุกช่วงเวลา (Sickel, 2013; Center on the Developing Child, 2011)

ข้อค้นพบ คือ การช่วยเหลือนักเรียนที่มีความบกพร่องด้านสมาธิสามารถทำได้หลากหลายวิธี แต่ในปัจจุบัน นักวิชาการการศึกษา ครูการศึกษาพิเศษ หรือผู้ที่เกี่ยวข้องมักเลือกบอร์ดเกมการศึกษา เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่สามารถเล่นเป็นกลุ่ม โดยเด็กอาจไม่รู้สึกละอายใจจากเพื่อน และเด็กให้ความสนใจกับการเล่นบอร์ดเกมการศึกษาในชั้นเรียน เพราะมีความสนุกสนานขณะทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ส่งผลให้เด็กที่มีความบกพร่องด้านสมาธิสามารถสนใจกับการเล่นบอร์ดเกมการศึกษาได้ เป็นระยะเวลาที่นานกว่าปกติ และสามารถเสริมสร้างสมาธิของเด็กผ่านการเล่นบอร์ดเกมได้โดยเด็กไม่เกิดการต่อต้าน เนื่องจากการเล่นเกมศึกษามีกติกาต่างๆ ที่ผู้เล่นทุกคนต้องปฏิบัติตามเพื่อให้การเล่นบอร์ดเกมการศึกษาเป็นไปได้อย่างราบรื่น

## การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมศึกษากับเด็กบกพร่องทางสมาธิ

ในปัจจุบันมีผู้นำบอร์ดเกมการศึกษาไปใช้ในการเสริมสร้างสมาธิในเด็กสมาธิสั้นหลายชนิด โดยบอร์ดเกมที่ได้รับรางวัลจาก “Spiel des Jahres” หรือ “รางวัลถ้วยแดง” ซึ่งนับเป็นรางวัลที่มอบให้กับผู้คิดค้น หรือสร้างสรรค์บอร์ดเกมที่ดีที่สุดในแต่ละปี โดยย้อนหลังในระยะเวลา 5 ปีที่ผ่านมาล้วนเป็นบอร์ดเกมที่ใช้สำหรับเสริมสร้างสมาธิในเด็กแทบทั้งสิ้น เช่น ปี ค.ศ.2021 รางวัลบอร์ดเกมยอดเยี่ยมแห่งปี คือ MicroMacro: Crime City ซึ่งเป็นบอร์ดเกมที่ถูกสร้างขึ้นในการค้นหาการฆาตกรรมในเมือง โดยในบอร์ดเกมจะมีแผ่นกระดาษมาให้เพื่อค้นหาเบาะแสต่าง ๆ รวมถึงมีการ์ดเบาะแสเพื่อเป็นตัวช่วยในการค้นหา โดยเกมดังกล่าวผู้เล่นจะต้องมีสมาธิเพื่อค้นหาเบาะแสต่าง ๆ และผู้ออกแบบได้ใช้สีเพียง 2 สีในกระดานดังกล่าว เพื่อลดความซ้ำซ้อนของกระดานลง ทำให้ผู้เล่นจะต้องมีความใจจดใจจ่อกับการค้นหา และมีสมาธิในการค้นหาตามจุดประสงค์ของบอร์ดเกมมากขึ้น โดยผู้ที่ทำตัวฆาตกรได้เป็นคนแรก จะเป็นผู้ชนะ แสดงให้เห็นความแพร่หลายของการนำบอร์ดเกมมาใช้ด้านการศึกษาอย่างเต็มรูปแบบ นอกเหนือจากการใช้เพื่อสร้างความเพลิดเพลิน โดย

ผู้สร้างบอร์ดเกมตระหนักถึงความสำคัญของการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อการศึกษา และเสริมสร้างสมาธิ เพื่อเตรียมตัวสำหรับการเรียนขั้นต่อไป

มีผู้นำบอร์ดเกมการศึกษามาใช้ในงานวิจัยมากมาย ทั้งใน และต่างประเทศ โดยการนำบอร์ดเกมการศึกษาใช้ในงานวิจัยปัจจุบันเพื่อแสดงให้เห็นถึงศักยภาพ และความสำคัญของบอร์ดเกมการศึกษา ซึ่งสามารถประยุกต์ได้กับศาสตร์ต่าง ๆ หลากหลายแขนง โดยสามารถแบ่งงานวิจัยในประเทศ และต่างประเทศได้ดังนี้

### 1. งานวิจัยในประเทศ

กมลพจน์ เริ่มคิดการณ์ และวสุนันท์ ชุ่มเชื้อ (2563) ศึกษาผลของเกมกระดาน ผู้กล้าพิชิต หอคอย/Help Me. Help Your Friend (Attention Family Board Game) ในการเพิ่มสมาธิและปรับลดพฤติกรรมขาดสมาธิ ไม่อยู่นิ่ง และหุนหันพลันแล่น โดยศึกษาแบบกึ่งทดลองแบบ one group pretest-posttest design กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้เป็นเด็กสมาธิสั้น ช่วงอายุ 9 – 11 ปี จำนวน 13 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง โดยใช้แบบทดสอบ The Leiter International Performance Scale-Revised (เพื่อประเมินสมาธิ) และ Swanson, Nolan, and Pelham IV Scale (SNAP-IV Short form) ฉบับภาษาไทย เพื่อประเมินคะแนนพฤติกรรม ผลการวิจัยพบว่า ภายหลังจากกลุ่มเป้าหมายได้รับการสอนด้วยบอร์ดเกม คะแนนพฤติกรรมขาดสมาธิ ไม่อยู่นิ่ง หุนหันพลันแล่น ลดลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (คะแนนขาดสมาธิ ก่อน = 18.0/หลัง = 15.769, คะแนนไม่อยู่นิ่ง และหุนหันพลันแล่น ก่อน = 13.615/หลัง = 12.230,  $p = 0.001$  และ  $p = 0.003$  ตามลำดับ) จากการประเมินคะแนนพฤติกรรมโดยครูพบคะแนนพฤติกรรมไม่อยู่นิ่ง และหุนหันพลันแล่นลดลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (คะแนน ไม่อยู่นิ่งและหุนหันพลันแล่น ก่อน = 13.769/หลัง = 12.0 และ  $p = 0.02$ )

รักชน พุทธิรังสี (2560) กล่าวถึงผลการวิจัยของ การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาองค์ประกอบของบอร์ดเกมที่ส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดง และเพื่อประยุกต์ใช้บอร์ดเกมในการพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง โดยการจัดกระบวนการประยุกต์ใช้บอร์ดเกม เพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง ประกอบกับสหวิธีการ ได้แก่ การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกมแบบเจาะลึก การสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมของผู้วิจัย โดยใช้รูปแบบการวิจัย pretest posttest design ร่วมกับการสนทนากับกลุ่มตัวอย่าง แล้วจึงวิเคราะห์ข้อมูล โดยผลการวิจัยพบว่า เด็กนักเรียนขณะเล่นบอร์ดเกมการศึกษามีสมาธิ ขณะเล่นบอร์ดเกมการศึกษา และนักเรียนที่ใช้บอร์ดเกมการศึกษาเป็นสื่อการเรียนรู้มีสมาธิเพิ่มขึ้น สามารถรับรู้ถึงอารมณ์ ความรู้สึก และความพร้อมของประสาทสัมผัสต่าง ๆ รวมไปถึงมีความสามารถในการสังเกตเพิ่มขึ้น มีความจำ และความเข้าใจเพิ่มมากขึ้น

ข้อค้นพบการศึกษาทางวิจัยในประเทศ คือ งานวิจัยข้างต้นได้นำบอร์ดเกมการศึกษา มาพัฒนาสมรรถนะของเด็กสมาธิสั้น โดยเลือกบอร์ดเกมการศึกษาที่มีงานวิจัยรองรับ โดยมุ่งเน้นการใช้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อเสริมสร้างทักษะมากกว่าหนึ่งอย่าง โดยช่วงอายุที่นำบอร์ดเกมการศึกษามาใช้ใกล้เคียงกัน (8-12 ปี ซึ่งอายุในช่วงประถมศึกษา) และให้ผู้ปกครองเข้ามามีส่วนร่วมในการวิจัย โดยให้นำบอร์ดเกมการศึกษาดังกล่าวกลับไปเล่นที่บ้าน

## 2. งานวิจัยต่างประเทศ

Estrada-Plana V. et al. (2019). ได้ทำการวิจัยผลของการใช้เกมกระดาน *Alles Tomate!* และ *Alles Kanone!* เพื่อเสริมสร้าง executive function และสมาธิของเด็กสมาธิสั้น จำนวน 27 คน ช่วงอายุ 8 – 12 ปี โดยใช้รูปแบบการวิจัยแบบกึ่งทดลอง โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 14 คน และกลุ่มควบคุมจำนวน 13 คน โดยแบ่งการทดลองออกเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มละ 6 – 8 คน/ครั้ง ระยะเวลา 5 สัปดาห์ วันละ 60 นาที ผลการทดลองพบว่า กลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนด้วยบอร์ดเกม มีสมาธิเพิ่มขึ้นกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ  $F = 12.51, p = 0.00$  โดยกลุ่มทดลองภายหลังได้รับการสอนด้วยบอร์ดเกม มีสมาธิมากกว่ากลุ่มควบคุม โดยวัดจากแบบวัดที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น โดยในขณะที่เล่นบอร์ดเกม เด็กสมาธิสั้นมีสมาธิเพิ่มขึ้น การรับฟังเพื่อนในกลุ่มขณะเล่นบอร์ดเกมเพิ่มขึ้น แม้ว่าการดำเนินกิจกรรมช่วงแรกอาจเป็นไปได้โดยไม่ราบรื่นนัก เนื่องจากมีปัญหาในการปฏิบัติตามกติกาของบอร์ดเกม แต่เมื่อเด็กสมาธิสั้นเล่นเกมไปได้ระยะหนึ่ง สามารถเข้าใจกติกาบอร์ดเกมได้ด้วยตนเอง

Blasco Fontecilla et al. (2016) ได้ทำการทดลองเพื่อเปรียบเทียบผลของการใช้บอร์ดเกมการศึกษาสำหรับเด็กสมาธิสั้น โดยใช้รูปแบบ one group pretest posttest design ผ่านบอร์ดเกมการศึกษาหมากรุก โดยกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในงานวิจัยดังกล่าวเป็นเด็กสมาธิสั้นจำนวน 44 คน ในช่วงอายุ 6-17 ปี ซึ่งระยะเวลาในการทดลองทั้งหมด 11 สัปดาห์ต่อเนื่องกัน ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น กลุ่มละ 4 คนเท่าๆ กันให้ร่วมกันเล่นบอร์ดเกมหมากรุก ผลการทดลองพบว่า เด็กสมาธิสั้นมีสมาธิเพิ่มขึ้นภายหลังการเล่นบอร์ดเกม  $d = -0.85$  เมื่อประเมินด้วยแบบประเมิน Swanson, Nolan and Pelham Teacher and Parent Rating Scale (Snap-IV),  $d = -0.87$  เมื่อประเมินด้วย SNAP- IV-Inattention,  $d = -0.61$  เมื่อประเมินด้วย SNAP- IV-Hyperactivity- Impulsivity และ  $d = -0.86$  เมื่อประเมินด้วย Abbreviated Conner's Rating Scales for parents

Kim et al. (2014). ได้ทำการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบผลของการใช้บอร์ดเกม *The Go* สำหรับเด็กสมาธิสั้นสองกลุ่ม โดยใช้รูปแบบการวิจัยแบบ quasi-experimental longitudinal

study: two group pre-post comparative test มีเด็กสมาธิสั้นเข้าร่วมการวิจัยทั้งหมด 34 คน โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม ละ 17 คน โดยค่าเฉลี่ยอายุ (mean age) ของกลุ่มตัวอย่างอยู่ที่ 10.1 – 11.8 ปี โดยระยะเวลาของการทดลองทั้งหมด 16 สัปดาห์ โดยกลุ่มควบคุม ได้เล่นบอร์ดเกม The Go สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง โดยเลือกวันได้อย่างอิสระ ส่วนกลุ่มทดลองผู้วิจัยได้มีการจัดตารางให้เล่นบอร์ดเกม The Go วันละ 2 ชั่วโมง สัปดาห์ละ 5 วัน ผลการวิจัยพบว่า เด็กสมาธิสั้นที่เล่นบอร์ดเกม The Go สัปดาห์ละ 5 วันมีสมาธิมากกว่าเด็กสมาธิสั้นที่เล่นบอร์ดเกมสัปดาห์ละ 1 วัน โดยกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมมีค่าที่แตกต่างกัน ดังนี้  $d = 0.57$  (between pre and post test) on total of Digit Span Test,  $d = 0.80$  (between pre and post test) on Digit Span Forward Task,  $d = 1.33$  (between pre and post test) on Digit Span Backward Task,  $d = 1.28$  (between pre and post test) on Children's Trails Test (CCTT)-1 และ  $d = -0.23$  (between pre and post test) on CCTT-2

ข้อค้นพบจากการศึกษางานวิจัยในต่างประเทศ คือ การนำบอร์ดเกมการศึกษามาใช้เพื่อเสริมสร้างสมาธิในต่างประเทศ ผู้นำมาใช้มีความหลากหลาย ตั้งแต่ครูในโรงเรียน ไปจนถึงนักจิตวิทยาคลินิก แสดงให้เห็นถึงความแพร่หลายของการใช้บอร์ดเกมการศึกษาในการพัฒนาเด็กที่มีความบกพร่องด้านสมาธิ ซึ่งงานวิจัยทั้งหมดมีการเปรียบเทียบผลของการใช้บอร์ดเกมการศึกษากับการสอนแบบปกติ โดยผลของการใช้บอร์ดเกมการศึกษานั้นมีการเสริมสร้างสมาธิดีกว่าการสอนด้วยครูเพียงอย่างเดียว เนื่องจากเด็กที่มีความบกพร่องด้านสมาธิได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมตลอดเวลา และมีส่วนร่วมในการอภิปรายผล ภายหลังจากสอนด้วยบอร์ดเกมการศึกษา การประเมินผลทำโดยการใช้แบบวัดทางจิตวิทยา ซึ่งประเมินผลจากหลายฝ่าย ได้แก่ นักจิตวิทยา ผู้ปกครองและครู ทำให้ผลของการใช้บอร์ดเกมการศึกษามีความน่าเชื่อถือยิ่งขึ้น

## สรุปประเด็นสะท้อนคิด และองค์ความรู้ใหม่

บอร์ดเกมการศึกษา เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายมากขึ้นเรื่อยๆ ในปัจจุบัน เพราะการที่นักเรียนเกิดมาในยุคที่การเรียนรู้ในห้องเรียนมีความเปลี่ยนแปลงจากยุคก่อน โดยการเรียนรู้ไม่จำเป็นต้องเรียนรู้ผ่านหนังสือเพียงอย่างเดียว แต่การเรียนรู้สามารถเรียนรู้ผ่านสิ่งต่าง ๆ ที่ตรงกับความต้องการของนักเรียน อย่างเช่น การใช้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อพัฒนา นักเรียนจึงเป็นสื่อการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาได้อย่างไม่หยุดยั้ง ส่งผลให้นักเรียนเกิดความชอบ และให้ความสนใจกับการเรียนเพิ่มมากขึ้น การเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมการศึกษา จึงเป็นการเรียนรู้ที่ครู และนักเรียนสามารถลงมือปฏิบัติเพื่อให้เกิดการเสริมสร้างทักษะไปพร้อมกัน ซึ่งมีนักการศึกษา

ได้กล่าวถึงการสอนโดยการใช้เกม หรือบอร์ดเกมการศึกษาเป็นสื่อการสอน ซึ่งการใช้บอร์ดเกม การศึกษาสามารถใช้ได้ทั้งที่โรงเรียน บ้าน โดยใช้ได้ในทุกเวลา ทั้งการเสริมสร้างสมาธิและการ เสริมสร้างสัมพันธภาพภายในครอบครัว

## เอกสารอ้างอิง

- กมลพจน์ เริ่มคิดการณ์ และวสุนันท์ ชุ่มเชื้อ (2563). *ผลของเกมกระดานสำหรับครอบครัว ต่อการเพิ่มสมาธิและลดพฤติกรรม ขาดสมาธิ ไม่อยู่นิ่ง และหุนหัน ในเด็กโรคสมาธิสั้น*. วารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย, 64(3): 217-234.
- จุมพล เหมะศรีรินทร์. (2558, พฤศจิกายน). *เมื่อบอร์ดเกมไทยก้าวสู่เวทีประกวดนวัตกรรม สิ่งพิมพ์ระดับโลก*. สาระวิทย์, (38)1: 3-6.
- สุชาติ แสนพิช. *การพัฒนาารูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะ กระบวนการทางวิทยาศาสตร์*. *Veridian E-Journal, Silpakorn University ฉบับ ภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ*, (8)2: 1413-1426.
- สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดกาฬสินธุ์. (2563). *รายงานผลการดำเนินงาน โครงการ TFE (Teams for Education) ประจำปีงบประมาณ 2563 สำนักงานปลัดกระทรวง ศึกษาธิการ: กรุงเทพฯ*.
- อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์. (2557). *การออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วงศ์ธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. บัณฑิตวิทยาลัย :มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- Blasco-Fontecilla H., Gonzalez-Perez M., Garcia-Lopez R., Poza-Cano B., Perez-Moreno MR., de Leon-Ma V. and Otero-Perez J. (2016). Efficacy of chess training for the treatment of ADHD: a prospective, open label study. *Revista de Psiquiatria y Salud Mental*, (9)1: 13-21.
- Center on the Developing Child. (2011). *Enhancing and Practicing Executive Function Skills with Children from Infancy to Adolescence*. Harvard University, Massachusetts.
- Coil, D., Ettinger, C., and Eisen, J. (2017). *Gut Check: The evolution of an educational board game*. *PLOS BIOLOGY*.

- Kim S.H., Han D.H., Lee Y.S., Kim B.N., Cheong J.H., Han S.H., (2014). *Baduk (the game of go) improved cognitive function and brain activity in children with attention deficit hyperactivity disorder*. Journal of Psychiatry Investigation, 11(2): 143–51.
- Mostowfi S. et al., (2016). *Designing playful learning by using educational board game for children in the age range of 7–12: (A case study: Recycling and waste separation education board game)*. International journal of environmental & science education, (11)12: 5453-5746.
- Sickel A. L. (2013). *Enhancing parent-child attachment aboard game for families during foster care*. (Doctoral dissertation). Azusa Pacific University, California.
- Estrada-Plana V. et al. (2019). *A Pilot Study of the Efficacy of a Cognitive Training Based on Board Games in Children with Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder: A Randomized Controlled Trial*. Games for Health Journal, 8(4): 265-274.
- Whittam, A. M., Chow, W. (2017). *An educational board game for learning and teaching burn care: A preliminary evaluation*. Scars, Burns & Healing, (3)1: 1-5.
- Center on the Developing Child. (2011). *Enhancing and Practicing Executive Function Skills with Children from Infancy to Adolescence*. Harvard University, Massachusetts.

