

การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อ
ระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล
มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

The Development of a Board Game to Promote Guidance and Public
Relations for Further Education at the Bachelor's Degree Level in the
Library Science and Digital Media Management Program, Phetchaburi
Rajabhat University

ศราวุฒิ ดั่งเบา

Sarawut Duangbao

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

Computer Education Department, Faculty of Science and Technology,

Nakhon Ratchasima Rajabhat University.

daniel852_5@hotmail.com

Received: 20 September 2025

Revised: 20 December 2025

Accepted: 22 December 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อในระดับปริญญาตรี สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี 2) ประเมินประสิทธิภาพของบอร์ดเกมที่พัฒนาขึ้น และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการใช้บอร์ดเกม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยบอร์ดเกม แบบประเมินประสิทธิภาพบอร์ดเกมจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน และแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน โดยกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในจังหวัดเพชรบุรี จำนวน 982 คน แบบประเมินได้รับการตรวจสอบคุณภาพด้วยดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์ (IOC) และความเชื่อมั่น การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติพรรณนา ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) บอร์ดเกม ดำเนินการตามกระบวนการสร้างทั้งหมด 12 ขั้นตอน ตั้งแต่การกำหนดแนวคิด กติกา และกลไกของเกม ไปจนถึงการออกแบบ สร้างต้นแบบ ทดลองใช้ และปรับปรุงพัฒนาได้บอร์ดเกมที่สมบูรณ์และสามารถนำไปใช้จริง ตัวบอร์ดเกมประกอบด้วยการ์ดเกม 4 ประเภท ได้แก่ การ์ดองค์กร (Business Card) การ์ดตำแหน่งงาน (Staff Card) การ์ดโจทย์ปัญหา (Business Puzzle Card) และ

การ์ดพิเศษ (Special Card) มีเนื้อหาสอดคล้องกับอาชีพในสายวิชาชีพสารสนเทศศาสตร์และบรรณารักษศาสตร์ มีเหรียญประกอบในการเล่น 4 ประเภท ได้แก่ Glass, Copper, Silver และ Gold พร้อมด้วยคู่มือการใช้งาน 1 เล่ม ขนาด A5 และบรรจุภายในแฟ้มเอกสารกล่องกระดาษแข็งพิมพ์สี ขนาดกะทัดรัดง่ายต่อการพกพาและใช้งาน ตัวเกมใช้เวลาเล่นเฉลี่ย 15–30 นาที 2) บอร์ดเกมมีประสิทธิภาพโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52$, $SD = 0.23$) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่าสามอันดับแรกที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ การออกแบบบอร์ดเกม เทคนิคเสริมในการเล่น และการออกแบบคู่มือและแฟ้มเกมบอร์ดเกม และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนต่อบอร์ดเกมโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.48$, $SD = 0.61$) โดยทุกด้านมีค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุด โดยเฉพาะด้านการเรียนรู้และด้านเนื้อหาและการเล่น ช่วยเปิดมุมมองเกี่ยวกับเส้นทางวิชาชีพและสร้างความเข้าใจในการเลือกศึกษาต่อในบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัลได้อย่างชัดเจน

คำสำคัญ: บอร์ดเกม บรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี การแนะแนวและประชาสัมพันธ์

Abstract

This study aimed to 1) develop a board game to promote academic guidance and public relations for undergraduate admission to the Bachelor of Library Science and Digital Media Management program at Phetchaburi Rajabhat University, 2) evaluate the effectiveness of the developed board game, and 3) examine students' satisfaction with its use. The research instruments consisted of the board game, an evaluation form assessed by five experts, and a satisfaction questionnaire administered to a sample of 982 Grade 12 students in Phetchaburi Province. The questionnaires were validated for content validity using the Index of Item-Objective Congruence (IOC) and tested for reliability. Data were analyzed using descriptive statistics including frequency, percentage, mean, and standard deviation.

The findings revealed that: 1) the board game was developed through 12 systematic steps, beginning with defining the concept, rules, and mechanics, and progressing through design, prototyping, trial use, and refinement, resulting in a complete and practical product. The final version comprised four types of cards (Business Cards, Staff Cards, Business Puzzle Cards, and Special Cards) that reflected careers in information science and library science, along with four types of coins (Glass, Copper, Silver, and Gold), a four-page A5 instruction manual, and a compact, full-color cardboard package. The average playtime ranged from 15 to 30 minutes. 2) The overall effectiveness of the board game was evaluated at the highest level ($\bar{X} = 4.52$, $S.D. = 0.23$). The three most highly rated aspects were game design,

supplementary mechanics, and the design of the manual and packaging, and 3) Students' overall satisfaction with the board game was also at the highest level ($\bar{X} = 4.48$, S.D. = 0.61). All aspects were rated very highly, particularly learning and content and gameplay, which broadened students' perspectives on career pathways and enhanced their understanding of academic choices in Library Science and Digital Media Management program.

Keywords: Board Game, Library Science and Digital Media Management, Further Education at the Bachelor's Degree Level, Guidance and Public Relations

บทนำ

เกมเป็นสื่อการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งหนึ่งที่ผู้เรียนต่างให้ความสนใจ ได้รับความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้จากการเล่น ข้อดีของเกมคือมีความท้าทาย เปิดโอกาสให้ผู้เรียนลองผิดลองถูก และมีอำนาจตัดสินใจในการเล่น เนื้อหาของเกมเข้าถึงความต้องการสามัญของมนุษย์ มีลักษณะที่ตอบสนองท้าทายให้อยาก เอาชนะ ได้รับความสนุกสนาน ขวนตืดตาม (ทิตินา แคมณี, 2551) ปัจจุบันบอร์ดเกมกลายเป็นที่นิยมในแวดวงการศึกษาอย่างกว้างขวาง ในสถาบันการศึกษาระดับการศึกษาพื้นฐานและการศึกษาอุดมศึกษามีการนำบอร์ดเกมซึ่งจัดเป็นส่วนหนึ่งของเกมส่งเสริมคุณลักษณะ ทักษะ ความคิด และทักษะได้อย่างหลากหลาย เพราะบอร์ดเกมต้องมีการใช้อุปกรณ์เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินเรื่องเนื้อหา บอร์ดเกมเป็นสื่อการสอนรูปแบบหนึ่งที่ผู้เรียนให้ความสนใจ เป็นวิธีสอนที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้จากการเล่น (อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์, 2557) บอร์ดเกมส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เข้าใจและจดจำเนื้อหาได้ง่ายและพัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้รวดเร็ว ได้รู้จักทำงานร่วมกัน มีกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกัน ในการประเมินผลสำเร็จของผู้เล่น อาจมีการแข่งขันแพ้ ชนะ หรือ ไม่มีก็ได้ และอาจมีแรงจูงใจเชิงบวกในการเล่นเป็นรางวัล เช่น คะแนน ลูกอม เป็นต้น บอร์ดเกมจึงสามารถนำมาใช้ประกอบการสอนในขั้นตอนการนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นการสอน หรือขั้นการสรุปบทเรียนก็ได้ (สุนันท์ สนิธพานนท์ และคณะ, 2551) บอร์ดเกมยังมีประโยชน์ในการพัฒนาทักษะการสื่อสาร ทำให้ผู้เล่นได้พบปะแลกเปลี่ยนความเห็น มีปฏิสัมพันธ์แบบซึ่งหน้ากับผู้อื่นมากขึ้น ได้พูดคุย ถกเถียง หัวเราะ นำไปสู่การพัฒนาทักษะการเข้าสังคม หรือการสื่อสารระหว่างบุคคลได้เป็นอย่างดี ได้ฝึกการใช้งานจากสื่อดิจิทัลมากขึ้น อีกทั้งยังช่วยเชื่อมความสัมพันธ์และเสริมสร้างความสามัคคีภายในครอบครัว เพื่อนฝูง เพื่อนร่วมงานให้แน่นแฟ้นยิ่งขึ้นอีกด้วย (อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์, 2557) ซึ่งจะเห็นได้ว่าคนไทยมีมุมมองกับเกมในทิศทางบวกมากขึ้น ทำให้เกมที่มีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อน soft power และได้ดำเนินการในหลากหลายแนวทาง เพื่อส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมธุรกิจเกมและการศึกษาของไทยให้เติบโตอย่างยั่งยืน

ในปีการศึกษา 2566 มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ได้เปิดสอนระดับปริญญาตรีหลักสูตร 4 ปี จำนวน 35 สาขาวิชา ปริญญาตรีหลักสูตร 5 ปี จำนวน 14 สาขาวิชา จาก 8 คณะ ได้แก่ คณะครุศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คณะวิทยาการจัดการ คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีการเกษตร และคณะพยาบาลศาสตร์ เปิดสอนระดับประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู จำนวน 1 สาขาวิชา และเปิดสอนระดับปริญญาโท 6 สาขาวิชา รวมเปิดสอนทั้งหมด 56 สาขาวิชา (มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี, 2565) โดยคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ เป็นคณะที่มีจำนวนนักศึกษามากที่สุดและสาขาวิชา มากที่สุดในมหาวิทยาลัย ประกอบ 15 สาขาวิชา ที่ผ่านมาในปีการศึกษา 2565 สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์และบรรณารักษศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ไม่ประสบผลสำเร็จในการประชาสัมพันธ์การรับสมัครนักศึกษาเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี ด้วยเพราะจากการลงพื้นที่แนะนำการศึกษาต่อในพื้นที่จังหวัดเพชรบุรีและจังหวัดต่าง ๆ ยังไม่ได้รับความสนใจเท่าที่ควร นักเรียนหรือผู้สมัครยังมีข้อสงสัยในชื่อสาขาวิชาที่มุ่งเน้นผลิตบรรณารักษ์เพียงอย่างเดียวหรือไม่ ด้วยการที่พิจารณาจากชื่อของหลักสูตรที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนเป็นหลักสูตรที่มีการปรับปรุงในปี พ.ศ. 2564 โดยใช้ชื่อ บรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล ทำให้การทำความเข้าใจกับผู้สมัครจะต้องใช้เวลาที่นานมากโดยเฉลี่ย 40-60 นาที ต่อครั้ง เพื่ออธิบายถึงการจัดการเรียนการสอนต่าง ๆ แม้ทางสาขาวิชาจะมีการจัดทำเอกสารแนะนำสาขาวิชาแจกจ่ายให้เป็นการอธิบายเพิ่มเติม เมื่อสิ้นสุดการรับสมัคร มีจำนวนนักศึกษาเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี ทั้งหมด 14 คน ซึ่งไม่เป็นตามเกณฑ์ข้อกำหนดของมหาวิทยาลัยที่กำหนดไว้ไม่ต่ำกว่า 15 คน สำหรับสายมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ และได้มีการแจ้งเหตุผลและความจำเป็นในการดำเนินการจัดการเรียนการสอนซึ่งทำให้อาจารย์ในสาขาวิชามีภาระงานสอนและผลิตบัณฑิตตามเป้าหมายอย่างต่อเนื่อง จึงได้รับการอนุมัติได้เปิดทำการสอนได้ แต่ในระหว่างภาคการศึกษามีนักศึกษาลาออกกลางคันด้วยเพราะปัญหาจากการเลือกสาขาที่ไม่ตรงกับความต้องการและความไม่ชัดเจนของการสื่อสารข้อมูลที่ยังไม่ชัดเจนต่อการเลือกเรียนของผู้เรียน

ด้วยการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายที่จะเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรีที่เปลี่ยนไปทั้งทัศนคติ มุมมองการศึกษาต่อ ส่งผลให้การเรียนต่อลดน้อยลง อีกทั้งผลสะท้อนจากการลงพื้นที่แนะนำในหลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล ความน่าสนใจของหลักสูตร ความมั่นใจของการเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรดังกล่าว กับโอกาสการสำเร็จการศึกษาและประกอบอาชีพที่หลากหลายได้ในอนาคต ที่มีข้อมูลน้อยและยังไม่ชัดเจน ทำให้นักเรียนนำไปตัดสินใจได้ยาก และมองไม่เห็นถึงจุดเด่น จุดสำคัญ ต่อสายวิชาชีพทางสารสนเทศศาสตร์ บรรณารักษศาสตร์ แต่กลุ่มนักเรียนที่กำลังตัดสินใจยังคงต้องการใช้สื่อสารสนเทศที่เข้าถึงการเปลี่ยนแปลงในมุมมองการศึกษาและแนวทางการประกอบอาชีพในอนาคตได้ชัดเจน มากกว่าการใช้สื่อโปสเตอร์แผ่นพับหรือสื่อบุคคลที่ไม่ได้รับความสนใจในการแนะนำ ประกอบกับกระแสของการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ในสถานศึกษากำลังเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย ทั้งเกมกิจกรรม เกมอิเล็กทรอนิกส์ หรือบอร์ดเกม ทำให้สื่อเหล่านี้กลายเป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อการมีปฏิสัมพันธ์ทั้งด้านความคิด ตรรกะ และเปิดโลกทัศน์ในการ

เรียนรู้ที่หลากหลาย ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญของการประยุกต์ใช้บอร์ดเกม เพื่อเป็นสื่อเชิงรุกในการประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล อันจะตอบสนองให้ผู้สนใจเข้าศึกษาต่อ ได้ข้อมูล ทำกิจกรรมสร้างความสัมพันธ์ และเข้าถึงแนวทางในการเรียนในหลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล เพื่อใช้ในการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อในสาขาวิชาได้

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี
2. เพื่อประเมินประสิทธิภาพของบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

การทบทวนวรรณกรรม

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม

บอร์ดเกมได้รับการยอมรับว่าเป็นสื่อนวัตกรรมเพื่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (active learning) ที่มีประสิทธิภาพและได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย เนื่องจากสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างสะดวก อีกทั้งยังส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความคิดที่หลากหลายและมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น ส่งผลให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น (ปาริชาติ ชื่นเจริญ, 2564) บอร์ดเกมจัดเป็นเกมที่ผสมผสานวัสดุและอุปกรณ์เข้ากับกลไกการเล่น โดยมีการกำหนดกฎและกติกาที่ซับซ้อนในหลากหลายรูปแบบ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้ใช้ทักษะการวางแผนเชิงกลยุทธ์หรืออาศัยโชคดวงประกอบกัน อีกทั้งยังมีลักษณะการออกแบบที่สวยงามและดึงดูดความสนใจ จึงกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากทดลองเล่น บอร์ดเกมส่วนใหญ่ผลิตจากวัสดุสิ่งพิมพ์ทั้งแบบสองมิติและสามมิติ และพัฒนาไปสู่รูปแบบดิจิทัลที่สามารถเล่นผ่านเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันออนไลน์ได้อย่างสะดวก (รัชนิวรรณ ตั้งภักดี, 2565) โดยรัชนิวรรณ ตั้งภักดี (2565) ได้นำเสนอขั้นตอนการสร้างบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาในประเทศไทย 12 ขั้นตอน ได้แก่ 1) กำหนดคอนเซ็ปต์และประเภทบอร์ดเกม 2) กำหนดธีมบอร์ดเกม 3) กำหนดวิธีจับเกม 4) กำหนดกลไกเกม 5) กำหนดวิธีการสื่อสารในบอร์ดเกม 6) กำหนดกฎกติกา 7) สร้างต้นแบบบอร์ดเกม 8) ทดสอบบอร์ดเกมโดยผู้เชี่ยวชาญ 9) ทดสอบบอร์ดเกมโดยผู้เล่น 10) จัดทำวัสดุอุปกรณ์ในบอร์ดเกม 11) ผลิตคู่มือบอร์ดเกม และ 12) จัดทำแพ็คเกจบอร์ดเกม องค์ประกอบเหล่านี้จะทำให้บอร์ดเกมสามารถนำไปใช้งานได้จริงและเกิดตัวชิ้นงานที่มีมาตรฐาน ดังนั้นการใช้เกมเป็นกิจกรรมเสริมการเรียนรู้ทำให้การเล่นเกิดความสุขสนุกสนานและเพลิดเพลิน มี กฎ กติกา เงื่อนไข หรือ ข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักการเรียนรู้ในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น เกมเป็นสื่อการ

เรียนรู้ที่เร้าความสนใจของผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี บางเกมจะช่วยพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และการแก้ปัญหา เกมจึงเป็นสื่อที่มีประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนในทุกยุคทุกสมัย (พรรณนภา ตายะ และ กนิษฐ์กานต์ ปันแก้ว, 2566)

แนวคิดเกี่ยวกับการประชาสัมพันธ์

การประชาสัมพันธ์ หมายถึงกระบวนการบริหารจัดการการตัดสินใจด้านการสื่อสารที่มีความเป็นระบบและยึดมั่นในหลักจริยธรรม โดยมุ่งเน้นการสื่อสารกับบุคคลทั้งภายในและภายนอกองค์กรผ่านสื่อหรือเครื่องมือต่าง ๆ ข้อมูลที่ใช้ในการสื่อสารอาจมาจากทั้งภายในและภายนอกองค์กร เพื่อถ่ายทอดไปยังประชาชนในวงกว้าง ขณะเดียวกันก็เป็นกระบวนการสะท้อนความคิดเห็นของประชาชนกลับไปยังผู้บริหารหรือผู้ที่เกี่ยวข้องในองค์กร เพื่อสร้างความเข้าใจอันดี ความไว้วางใจ และนำไปสู่ความร่วมมือที่เกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพระหว่างองค์กรกับประชาชน (ทิพยาพัฒน์ ฉ่ำเลิศวัฒน์, 2566) การประชาสัมพันธ์ถือเป็นกระบวนการสื่อสารที่มีบทบาทสำคัญต่อการสร้างความเข้าใจ การตอบสนอง และการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย โดยอาศัยข้อความและสัญลักษณ์ที่ถ่ายทอดไปยังผู้รับเพื่อให้เกิดผลลัพธ์ตามวัตถุประสงค์ที่องค์กรกำหนด (ณัฐพล ใจจริง, 2561) การประชาสัมพันธ์มิได้เป็นเพียงการถ่ายทอดข้อมูล แต่เป็นกลไกสำคัญในการสร้างความสัมพันธ์อันดีกับบุคลากรภายในและประชาชนภายนอก เพื่อก่อให้เกิดความร่วมมือและความเข้าใจร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ กระบวนการนี้มีหัวใจสำคัญอยู่ที่การผลิตและการใช้สื่อประชาสัมพันธ์ ซึ่งสะท้อนเป้าหมาย วัตถุประสงค์ และภาพลักษณ์ขององค์กร การเลือกใช้สื่ออย่างเหมาะสมช่วยให้การสื่อสารมีความชัดเจนและตรงตามทิศทางที่กำหนด ขณะเดียวกันเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อดิจิทัลในปัจจุบันได้เข้ามามีบทบาทอย่างยิ่ง ทำให้การสื่อสารประชาสัมพันธ์เป็นไปอย่างสะดวก รวดเร็ว และไร้ข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ โดยเฉพาะสื่อออนไลน์ที่ได้กลายเป็นเครื่องมือหลักในการเชื่อมโยงองค์กรกับกลุ่มเป้าหมายในมิติใหม่ ๆ

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล เป็นหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2564 จัดการเรียนการสอนในระดับปริญญาตรี 4 ปี ภายใต้การบริหารจัดการของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี โดยมีจุดมุ่งหมายสำคัญในการผลิตบัณฑิตที่มีความรู้และทักษะทั้งในด้านบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล เพื่อให้สามารถตอบสนองต่อความต้องการของสังคมและตลาดแรงงานในยุคปัจจุบัน ในมิติของวิชาชีพด้านบรรณารักษศาสตร์ หลักสูตรมุ่งพัฒนาความรู้ความสามารถในการจัดหาทรัพยากรสารสนเทศ การวิเคราะห์และจัดหมวดหมู่ ตลอดจนการให้บริการสารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ ขณะที่ในมิติของสื่อดิจิทัล หลักสูตรเน้นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการข้อมูลข่าวสารและสารสนเทศในรูปแบบที่หลากหลาย ซึ่งสอดคล้องกับแนวโน้มของ

สังคมสารสนเทศและเศรษฐกิจฐานความรู้ นอกจากนี้ หลักสูตรยังให้ความสำคัญกับการพัฒนาสมรรถนะด้านบุคลิกภาพ คุณธรรม และจริยธรรมในการประกอบวิชาชีพ เพื่อให้บัณฑิตมีความพร้อมต่อการทำงานร่วมกับผู้อื่นในองค์กร รวมถึงสามารถปฏิบัติงานในสถาบันบริการสารสนเทศ หน่วยงานด้านการจัดการข้อมูล องค์กรภาครัฐและเอกชน ตลอดจนการประกอบอาชีพอิสระที่เกี่ยวข้องกับสารสนเทศและสื่อดิจิทัล ตัวอย่างอาชีพ ได้แก่ บรรณารักษ์ นักสารสนเทศ นักวิเคราะห์ข้อมูล ผู้จัดการสารสนเทศบนเว็บ นักออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ นักวิจัยสารสนเทศ และผู้ประกอบการด้านสื่อดิจิทัล ในด้านโครงสร้างรายวิชา หลักสูตรกำหนดหมวดวิชาศึกษาทั่วไปไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต หมวดวิชาเฉพาะไม่น้อยกว่า 89 หน่วยกิต ประกอบด้วยวิชาเอกบังคับด้านบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ไม่น้อยกว่า 49 หน่วยกิต วิชาเอกเลือกด้านการจัดการสื่อดิจิทัล การฝึกประสบการณ์ภาคสนาม และวิชาเลือกเสรี รวมทั้งหมดไม่น้อยกว่า 122 หน่วยกิต โดยหลักสูตรนี้เริ่มเปิดการเรียนการสอนในปีการศึกษา 2564 อันสะท้อนถึงความพยายามในการปรับปรุงโครงสร้างการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง (Program Learning Outcomes: PLOs) และความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี, 2564)

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็น การวิจัยและพัฒนา (research and development) โดยมุ่งเน้นการออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อใช้เป็นสื่อในการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การศึกษาต่อระดับปริญญาตรี สาขาบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี รวมทั้งการประเมินประสิทธิภาพและศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบอร์ดเกมดังกล่าว มีการดำเนินการ 4 ขั้นตอน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น แนวคิด ทฤษฎี และหลักการที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นฐานในการกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย การสร้างเครื่องมือวิจัย และการพัฒนาบอร์ดเกมอาชีพให้มีความสอดคล้องทางวิชาการ โดยผู้วิจัยมุ่งศึกษากรอบแนวคิดด้านพฤติกรรมสารสนเทศ การพัฒนาอาชีพ และแนวทางการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาอย่างเป็นระบบ โดยศึกษาแนวคิดพฤติกรรมการใช้สารสนเทศของวิลสัน (Wilson, 1999) เพื่อมาอธิบายบริบทของผู้สมัครเข้าศึกษาในระดับอุดมศึกษา ซึ่งมีความต้องการสารสนเทศเชิงอาชีพเพื่อประกอบการตัดสินใจทางการศึกษาและอาชีพ โดยเน้นว่าการใช้สารสนเทศเป็นกระบวนการที่ครอบคลุมการรับรู้ การประเมิน และการนำไปใช้ในการตัดสินใจ ศึกษาพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของเล็กกี, เพ็ตติกรูว์ และซิลเวน (Leckie, Pettigrew & Sylvain, 1996) เพื่อมาใช้อธิบายความต้องการสารสนเทศของผู้สมัครเข้าศึกษา โดยมองว่าผู้สมัครเข้าศึกษาเหล่านี้เสมือนผู้แสวงหาสารสนเทศเชิงอาชีพที่ยังขาดประสบการณ์ตรง นำไปสู่การออกแบบบอร์ดเกมอาชีพ ให้เป็นแหล่งสารสนเทศเชิงประสบการณ์ที่ช่วยสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับลักษณะงานและเส้นทางอาชีพอย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น ผนวกกับแนวคิดของไอแซคสันและบราวน์ (Isaacson & Brown, 1999) ที่เน้นบทบาทของข้อมูลอาชีพ ในการเชื่อมโยงความเข้าใจตนเอง

กับโลกการทำงาน มาใช้เป็นฐานในการกำหนดเนื้อหากิจกรรมและการนำเสนอบทบาทของอาชีพต่าง ๆ ในบอร์ดเกม และใช้แนวทางการออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาของรัชนิวรรณ ตั้งภักดี (2565) เป็นกรอบเชิงระเบียบวิธีเพื่อให้บอร์ดเกมอาชีพมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาสารสนเทศและบริบทของผู้เล่น

ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี โดยนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัย มาเป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกม ทั้งในด้านการออกแบบตัวเกม การดำเนินเรื่องเกม การตั้งกลุ่มเป้าหมายในการใช้เกมเพื่อออกแบบสารสนเทศและรูปแบบการจัดวางเนื้อหาได้อย่างเหมาะสม และใช้รูปแบบพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา ของ รัชนิวรรณ ตั้งภักดี (2565) มาเป็นข้อกำหนดของการพัฒนาบอร์ดเกม 2 ส่วน ได้แก่ 1) องค์ประกอบการสร้างบอร์ดเกม 6 องค์ประกอบ ได้แก่ 1.1) วัตถุประสงค์ในการสร้างบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา 1.2) ผู้เล่นบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา 1.3) เนื้อหาที่นำมาสร้างบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา 1.4) ระยะเวลาในการใช้บอร์ดเกมเพื่อการศึกษา 1.5) สถานที่ใช้บอร์ดเกมเพื่อการศึกษา 1.6) งบประมาณในการสร้างบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา 2) ขั้นตอนการสร้างบอร์ดเกม ประกอบด้วย 12 ขั้นตอน ได้แก่ 2.1) กำหนดคอนเซ็ปต์และประเภทบอร์ดเกม 2.2) กำหนดธีมบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา 2.3) กำหนดวิธีจับเกมในบอร์ดเกม 2.4) กำหนดกลไกเกมที่ใช้ในบอร์ดเกม 2.5) กำหนดวิธีการสื่อสารในบอร์ดเกม 2.6) กำหนดกฎกติกาในบอร์ดเกม 2.7) สร้างต้นแบบบอร์ดเกม 2.8) ทดสอบบอร์ดเกมโดยผู้เชี่ยวชาญ 2.9) ทดสอบบอร์ดเกมโดยผู้เล่น 2.10) จัดทำวัสดุอุปกรณ์ในบอร์ดเกม 2.11) ผลิตคู่มือบอร์ดเกม และ 2.12) จัดทำแพ็คเกจบอร์ดเกม

ขั้นตอนที่ 3 การประเมินประสิทธิภาพบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี โดยผู้เชี่ยวชาญ โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling) มีทั้งหมด 5 คน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ 1 คน ด้านการออกแบบสารสนเทศ 2 คน และ ด้านบอร์ดเกมและเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 2 คน เครื่องมือที่ใช้เป็นบอร์ดเกม และแบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี เป็นแบบประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) (บุญชม ศรีสะอาด, 2546) มี 2 ตอน ประกอบด้วย ตอนที่ 1 ประสิทธิภาพของบอร์ดเกม ประกอบด้วยด้านการออกแบบตัวเกม ด้านการออกแบบการเล่นเกม ด้านเทคนิคเสริมในบอร์ดเกม และด้านการออกแบบคู่มือบอร์ดเกม และตอนที่ 2 เป็นข้อเสนอแนะเพิ่มเติมด้วยข้อคำถามปลายเปิด สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เก็บข้อมูลระหว่างวันที่ 6 มกราคม – 15 มกราคม 2566

ขั้นตอนที่ 4 การศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ปีการศึกษา 2566 โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling) กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในพื้นที่ในเมืองจังหวัดเพชรบุรี จำนวน 6 โรงเรียน ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบุรี โดยเป็นโรงเรียนที่เป็นความร่วมมือทางการบริการวิชาการร่วมกันกับสาขาวิชา รวมจำนวนนักเรียน 982 คน เครื่องมือที่ใช้เป็นบอร์ดเกม และแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี มี 2 ตอน ประกอบด้วย ตอนที่ 1 ความพึงพอใจที่มีต่อบอร์ดเกม ประกอบด้วย ด้านเนื้อหาและการเล่น ด้านการเรียนรู้ ด้านผู้เล่นเกม ด้านคุณภาพของเกม เป็นแบบประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) (บุญชม ศรีสะอาด, 2546) โดยแบบประเมินความพึงพอใจผ่านการหาคุณภาพเครื่องมือ (IOC) มีค่าอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 ทุกข้อ และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.96 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สำหรับตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา เก็บข้อมูลระหว่างวันที่ 1 กุมภาพันธ์ – 10 มีนาคม 2566

ผลการวิจัยและการอภิปราย

การออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกม

การออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี โดยใช้รูปแบบบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา ของ รัชนิวรรณ ตั้งภักดี (2565) เป็นข้อกำหนดของการพัฒนาบอร์ดเกม 2 ส่วน ได้ผลการออกแบบและพัฒนา ดังนี้

ส่วนที่ 1 ด้านองค์ประกอบการสร้างบอร์ดเกม

1) วัตถุประสงค์ในการสร้างบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา เพื่อใช้บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือในส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี 2) ผู้เล่นบอร์ดเกมคือนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 อายุระหว่าง 17-18 ปี นักเรียนที่มีอายุ 16-18 ปี มีความชอบในการใช้ชีวิตร่วมกับเพื่อน ๆ ในกลุ่มเดียวกันและต่างกลุ่ม พร้อมลองถูกลองผิดและชอบความท้าทายในการลงมือทำโดยไม่ต้องมีใครบังคับ ชอบใช้ความคิดที่แปลกแหวกแนวและหลากหลาย เกมที่ออกแบบนั้นจะต้องไม่เน้นการใช้ความคิดเยอะจนอาจจะก่อให้เกิดปัญหาการใช้ความรุนแรง และต้องเน้นกิจกรรมเชิงบวกเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนในกลุ่มด้วยกัน เป็นไปตามแนวคิดและการศึกษาของ สมถวิล ณะโสภณ นาทยา ปิณฑนานนท์ และ มธุรส จงชัยกิจ (2551) 3) เนื้อหา

ที่นำมาสร้างบอร์ดเกมเป็นเนื้อหาที่ใช้อาชีพด้านสารสนเทศศาสตร์และบรรณารักษศาสตร์ มาแสดงรายละเอียดในทักษะที่จำเป็น ค่าตอบแทนที่ได้รับ และการเพิ่มทักษะในตัวเกม ผสมกับการใช้ภาษาอังกฤษควบคู่กับการเล่นเกมในการเรียนรู้ศัพท์ 4) ระยะเวลาที่ใช้เล่นบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา มีขั้นต่ำอยู่ที่ 15 นาที และสูงสุดไม่เกิน 30 นาที 5) สถานที่ที่สามารถใช้เล่นเกมได้ต้องเป็นพื้นที่เรียบ ไม่มีลมพัดแรง ควรอยู่ในอาคารหรือห้องต่าง ๆ ที่สามารถใช้เสียงได้ ตัวเกมสามารถเล่นโดยไม่ต้องใช้ไฟฟ้าเพราะเป็นเพียงการ์ดเกม 6) งบประมาณในการสร้างบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาไม่เกิน 2,000 บาท ต่อชุด ทั้งนี้แล้วแต่การเลือกวัสดุที่ใช้ในการสร้างด้วย

ส่วนที่ 2 ขั้นตอนการสร้างบอร์ดเกม

ขั้นตอนการสร้างบอร์ดเกม ประกอบด้วย 12 ขั้นตอน ได้แก่

2.1) คอนเซ็ปต์ของเกมและประเภทของเกม เกมที่พัฒนาขึ้นเป็นบอร์ดเกมประเภทการ์ด มีแนวคิดหลักในการจำลองการจัดตำแหน่งงานเข้าสู่องค์กร เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับบทบาท หน้าที่ และเส้นทางอาชีพในสายบรรณารักษศาสตร์ สารสนเทศศาสตร์ และการจัดการสื่อดิจิทัล เกมประกอบด้วยการ์ดหลัก 4 ประเภท ได้แก่ 1) Business Card ซึ่งแทนองค์กรหรือหน่วยงานจากทั้งในและต่างประเทศจำนวน 30 แห่ง 2) Staff Card ซึ่งแทนตำแหน่งงานจำนวน 70 ตำแหน่ง แบ่งออกเป็น 3 สายงาน ได้แก่ สายเทคโนโลยี สารสนเทศ สายการจัดการสารสนเทศดิจิทัล และสายบรรณารักษศาสตร์และการจัดการข้อมูล 3) Business Puzzle Card สำหรับโจทย์ปัญหาการทำงานในองค์กร และ 4) Special Card สำหรับกิจกรรมหรือเหตุการณ์พิเศษขององค์กรรูปแบบการเล่นเป็นการจำลองกระบวนการคัดเลือกบุคลากรเข้าสู่องค์กร โดยผู้เล่นต้องเลือกตำแหน่งงานให้สอดคล้องกับความต้องการขององค์กร หากจัดตำแหน่งได้เหมาะสมจะได้รับผลตอบแทนและโอกาสพัฒนาองค์กรผ่านกลไกของเกม เกมดังกล่าวทำหน้าที่เป็นสื่อการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่ช่วยให้ผู้เล่นเข้าใจโครงสร้างงาน ทักษะที่จำเป็น และบริบทการทำงานของวิชาชีพในสายบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัลอย่างเป็นรูปธรรม

2.2) ธีมในการออกแบบและจัดทำบอร์ดเกมรูปแบบของธีมบอร์ดเกม เน้นการใช้สีพาสเทล ทำให้สีไม่สดมากเกินไปและดูเรียบง่าย ภาพประกอบเนื้อหาที่เป็น Staff Card เป็นการ์ตูนภาพเวกเตอร์ ที่มีให้บริการดาวน์โหลดโดยไม่มีค่าใช้จ่ายและไม่มีลิขสิทธิ์จากเว็บไซต์ <https://www.freepik.com/> และภาพไอโซเมตริกจะเป็นในส่วนของอาคารต่าง ๆ ที่ใช้แทนตัวองค์กร และใช้โลโกเกม Information Science Jobs และที่ผู้วิจัยสร้างเองด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก

2.3) วิธีจับเกมในบอร์ดเกม มี 2 แบบ แบบที่ 1 ผู้เล่นมี Staff Card ครบตามที่กำหนดไว้ใน Business Card แผ่นใดแผ่นหนึ่ง และมีเงินทุนไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ของจำนวนที่ระบุไว้ใน Business Card แบบที่ 2 เมื่อถึงเวลา 30 นาทีแล้ว ผู้เล่นมี Staff Card ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของที่กำหนดไว้ใน Business Card และมีเงินทุนไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ของจำนวนที่กำหนด จะถือเป็นผู้ชนะ

2.4) กลไกเกมที่ใช้ในบอร์ดเกมเพื่อความสนุกและความหลากหลายของเนื้อหา เกมจะมีการใช้ Business Puzzle และ Special Card เป็นการเพิ่มความท้าทายและความตื่นเต้นในการเล่นปริศนาการบริหารองค์กร

2.5) วิธีการสื่อสารในบอร์ดเกม ใช้วิธีการพูดคุยในกลุ่มและมีคู่มือการเล่นเกมที่ประกอบ

2.6) กฎกติกาในบอร์ดเกมมี 3 ช่วง ได้แก่ ช่วงก่อนเล่นเกม ช่วงระหว่างเล่นเกม และช่วงจบเกม

2.7) การสร้างต้นแบบบอร์ดเกม เริ่มจากการศึกษางานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเกมเพื่อการศึกษา เพื่อนำไปพัฒนาเกมการ์ดจำลองการจัดการองค์กรด้วยนักวิชาชีพรสชาติ ผู้วิจัยวิเคราะห์ตำแหน่งงานบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์จากในและต่างประเทศ จนได้ Staff Card 70 ตำแหน่ง และรวบรวมข้อมูลหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเป็น Business Card 30 แห่ง จากนั้นออกแบบและจัดพิมพ์ต้นแบบการ์ดเพื่อนำไปทดลองใช้งานกับนักศึกษา และปรับปรุงพัฒนาเกมอย่างต่อเนื่อง

2.8) การทดสอบบอร์ดเกมโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ 1 คน ด้านการออกแบบสารสนเทศ 2 คน และด้านบอร์ดเกมและเทคโนโลยีการศึกษา 2 คน โดยใช้แบบประเมินความคิดเห็นแบบประมาณค่า 5 ระดับ เพื่อประเมินความเหมาะสมของบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ในด้านการออกแบบตัวเกม การออกแบบการเล่น เทคนิคเสริม และการออกแบบคู่มือบอร์ดเกม พร้อมข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในรูปแบบคำถามปลายเปิด

2.9) การทดลองใช้บอร์ดเกม (Try out) กับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 30 คน เพื่อประเมินความพึงพอใจ จากนั้นนำผลที่ได้ไปปรับปรุงและพัฒนาบอร์ดเกม ก่อนให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความสมบูรณ์อีกครั้ง และนำไปผลิตจริงเพื่อใช้กับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในพื้นที่เมืองจังหวัดเพชรบุรี จำนวน 6 โรงเรียน รวม 982 คน

2.10) จัดทำวัสดุอุปกรณ์ในบอร์ดเกมด้วยการจัดพิมพ์ 4 สี ออฟเซตดิจิทัล ขนาดการ์ด 5.7 x 8.8 เซนติเมตร จำนวน 4 กลุ่ม ประกอบด้วย Staff Card จำนวน 120 แผ่น Business Card จำนวน 30 แผ่น Business Puzzle จำนวน 30 แผ่น และ Special Card จำนวน 30 แผ่น พร้อมใส่ในซองพลาสติกกันน้ำทุกแผ่น และจัดทำ coin เป็นแผ่นสี่เหลี่ยมจัตุรัส ขนาด 2 x 2 เซนติเมตร คละสี ประกอบด้วย glass coin จำนวน 100 แผ่น copper coin จำนวน 50 แผ่น silver coin จำนวน 50 แผ่น และ gold coin จำนวน 50 แผ่น

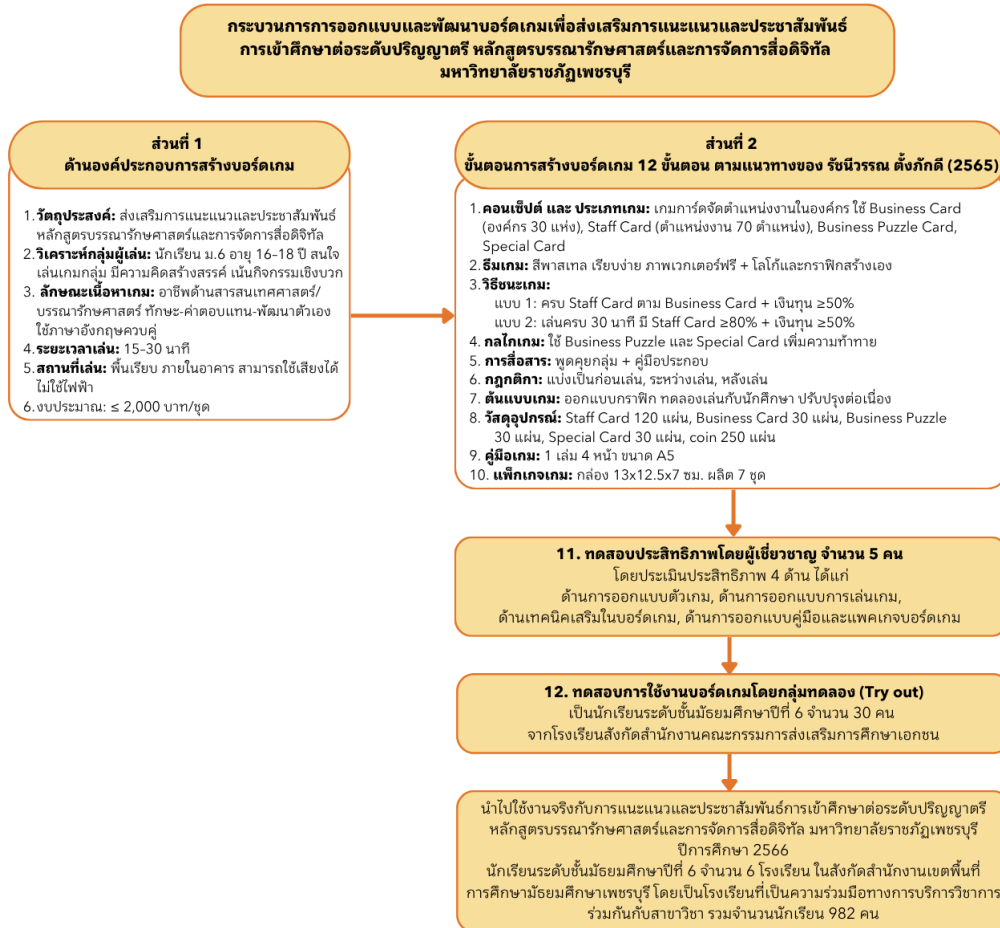
2.11) ผลิตคู่มือบอร์ดเกมจำนวน 1 เล่ม 4 หน้า ขนาด A5 พิมพ์ 4 สี ออฟเซตดิจิทัล

2.12) จัดทำแพ็คเกจบอร์ดเกมเป็นกล่องขนาด 13 x 12.5 x 7 (ลิท) เซนติเมตร พิมพ์ 4 สี ออฟเซตดิจิทัล โดยจัดทำบอร์ดเกมทั้งหมด 7 ชุด

เมื่อดำเนินการสร้างบอร์ดเกม ด้วย 12 ขั้นตอน เสร็จสิ้นแล้ว จึงนำบอร์ดเกมไปใช้ในการเก็บข้อมูลจริงกับกลุ่มเป้าหมายของการวิจัย

ภาพประกอบ 1

กระบวนการออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกม



ภาพประกอบ 2

การ์ดเกม แพ็กเกจบอร์ดเกม และคู่มือ



ภาพประกอบ 3

การนำบอร์ดเกมไปใช้ในการแนะแนวการศึกษาต่อ



การประเมินประสิทธิภาพของบอร์ดเกม

การประเมินประสิทธิภาพของบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี โดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ประสิทธิภาพบอร์ดเกมโดยรวมมีประสิทธิภาพอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.23) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการออกแบบบอร์ดเกม มีประสิทธิภาพมากที่สุด ($\bar{X} = 4.66$, S.D. = 0.08) รองลงมาได้แก่ด้าน ด้านเทคนิคเสริมในบอร์ดเกม มีประสิทธิภาพอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.45) และด้านการออกแบบคู่มือและแพ็คเกจบอร์ดเกม มีประสิทธิภาพอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.42) ตามลำดับ (ดังตาราง 1 ในภาคผนวก)

จากผลการประเมินประสิทธิภาพบอร์ดเกมโดยผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้นำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงพัฒนาบอร์ดเกมในหลายด้าน โดยปรับเพิ่มองค์ประกอบของการ์ดพิเศษ (Special Card) เพื่อเสริมความน่าสนใจและความท้าทายของสถานการณ์เกมให้เหมาะสมยิ่งขึ้น นอกจากนี้ได้ปรับการใช้ภาษาในการ์ดเกมและสื่อประกอบจากภาษาทางการและเชิงวิชาการ ให้เป็นภาษาที่เข้าใจง่ายและสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน พร้อมทั้งตรวจสอบและแก้ไขข้อผิดพลาดด้านการพิมพ์ให้ถูกต้อง อีกทั้งได้เพิ่มจำนวนอุปกรณ์การเล่น โดยผลิตเหรียญ (Coin) เพิ่มอย่างละ 50 แผ่น เพื่อให้เพียงพอต่อการใช้งาน

ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบอร์ดเกม

ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ปีการศึกษา 2566 สามารถนำเสนอได้ 2 กลุ่ม ประกอบด้วย นักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลอง (Try Out) และนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง พบว่า

1) นักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลอง มีความพึงพอใจต่อบอร์ดเกมโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.38$, S.D. = 0.35) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าทุกด้านมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยเรียงอันดับจากมากไปหาน้อย 3 อันดับ ได้แก่ ด้านผู้เล่นเกม ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.28) รองลงมาเป็นด้านเนื้อหาและการเล่น ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.38) และด้านคุณภาพของเกม ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.35) ตามลำดับ

จากผลการทดลองใช้บอร์ดเกมกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลอง สะท้อนข้อคิดเห็นในการพัฒนาบอร์ดเกมว่า หากมีการออกแบบตัวการ์ตูน อยากรให้เป็นการ์ตูนในลักษณะนิยายหรือซีรีส์ มากกว่าเป็นการ์ตูนอินโฟกราฟิกหรือไอโซเมตริก เพราะจะดูสวยและมีจุดเด่นมากกว่า อีกทั้งตัวหนังสือที่นำเสนอดูเรียบง่ายหรือทางการไป ควรเน้นตัวหนังสือศิลปะหรือแบบลายมือ เพื่อจะทำให้สื่อดูน่าสนใจมากขึ้นได้ และผู้วิจัยจึงนำข้อเสนอแนะไปปรับปรุงตัวของบอร์ดเกม เช่น ด้านเนื้อหา มีการปรับการใช้เนื้อหาในตัวเกมด้วยภาษาที่เข้าใจง่าย ใช้ภาษาทางการให้น้อยลง ตลอดจนการเลือกใช้รูปแบบตัวอักษรที่อ่านง่าย เพื่อให้ดูน่าสนใจมากขึ้น โดยเมื่อผู้วิจัยนำข้อเสนอแนะไปปรับปรุงแล้วจึงนำไปใช้ใช้งานจริงกับกลุ่มเป้าหมาย

2) นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง มีความพึงพอใจต่อบอร์ดเกมโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.48$, S.D. = 0.61) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าทุกด้านมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ได้แก่ ด้านการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.85$, S.D. = 0.30) ด้านเนื้อหาและการเล่น ($\bar{X} = 4.84$, S.D. = 0.32) ด้านผู้เล่นเกม ($\bar{X} = 4.83$, S.D. = 0.33) และด้านคุณภาพของเกม ($\bar{X} = 4.82$, S.D. = 0.31) (ดังตาราง 2 ในภาคผนวก)

จากการสัมภาษณ์และรวบรวมความคิดเห็นของนักเรียนที่ได้ทดลองเล่นบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล พบว่า บอร์ดเกมมีบทบาทสำคัญในการช่วยปรับเปลี่ยนทัศนคติ และมุมมองของนักเรียนต่อวิชาชีพบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ โดยก่อนการเล่นเกม นักเรียนส่วนใหญ่มีความเข้าใจว่างานบรรณารักษะเกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงานภายในห้องสมุดเป็นหลัก อย่างไรก็ตาม หลังจากได้ทดลองเล่นบอร์ดเกม นักเรียนมีความเข้าใจที่ชัดเจนและกว้างขวางมากขึ้นเกี่ยวกับบทบาทและขอบเขตของวิชาชีพดังกล่าว เห็นว่าสามารถนำความรู้ด้านการจัดการข้อมูล การวิเคราะห์สารสนเทศ และการออกแบบระบบสารสนเทศไปประยุกต์ใช้ในการสนับสนุนการบริหารจัดการขององค์กรทั้งภาครัฐและเอกชนได้ ผลการสัมภาษณ์สะท้อนให้เห็นว่าการใช้บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือแนะแนวสามารถสร้างการรับรู้ใหม่และเสริมสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับความสำคัญของวิชาชีพบรรณารักษะในบริบทของการจัดการสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล อันนำไปสู่การยอมรับว่าวิชาชีพดังกล่าวมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาองค์กรและสังคมในยุคข้อมูลข่าวสาร

บทสรุปและอภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้มุ่งพัฒนาและประเมินบอร์ดเกมเพื่อใช้เป็นสื่อในการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การศึกษาต่อในระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ผลการดำเนินการวิจัยพบว่าบอร์ดเกมที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพในระดับสูงมาก ทั้งด้านการออกแบบ

เนื้อหา กลไกการเล่น และคู่มือการใช้งาน อีกทั้งได้รับการประเมินความพึงพอใจจากนักเรียนกลุ่มเป้าหมายอยู่ในระดับมากที่สุด สะท้อนให้เห็นว่าบอร์ดเกมสามารถเป็นสื่อที่ตอบสนองต่อความต้องการด้านข้อมูลการศึกษา และช่วยเพิ่มความเข้าใจเกี่ยวกับโอกาสทางวิชาชีพในสาขาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ผลลัพธ์ยังแสดงให้เห็นว่าการใช้บอร์ดเกมในกิจกรรมแนะแนวช่วยดึงดูดความสนใจผู้เรียน กระตุ้นการมีส่วนร่วม และสร้างความเข้าใจในเนื้อหาได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรดังกล่าวเกินกว่าเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด และมีประเด็นที่ผู้วิจัยนำมาอภิปรายผลดังนี้

1. การออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ได้ดำเนินการตามรูปแบบบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา ของ รัชนิวรรณ ตั้งภักดี (2565) อย่างมีลำดับขั้นตอนในการพัฒนาอย่างเป็นระบบ และมีการปรับปรุงแก้ไขเพื่อความสมบูรณ์ของตัวเกมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งส่งผลให้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี มีประสิทธิภาพมากที่สุด กระบวนการในการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ใช้กระบวนการแสวงหา ศึกษา และรวบรวมข้อมูลในด้านของอาชีพสายวิชาชีพบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ การจัดการสารสนเทศดิจิทัล ที่สามารถทำงานได้ในหน่วยงานต่าง ๆ ของภาครัฐและเอกชน ทั้งในประเทศและต่างประเทศ ทำให้เกิดการสังเคราะห์ ข้อมูลตำแหน่งงานกว่า 70 สายอาชีพ และหน่วยงานที่รองรับผู้ปฏิบัติงานในสายวิชาชีพดังกล่าวกว่า 30 แห่ง มีการใช้ภาพประกอบที่ดูสดใส โดยเน้นการใช้ภาพการ์ตูนเวกเตอร์ที่มีความทันสมัย ไม่เป็นทางการจนเกินไป ตลอดจนการเลือกใช้คำประกอบภาพ ที่เป็นคำศัพท์ซึ่งเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ช่วงอายุ 16-18 ปี ค่อนข้างจากการสื่อสารในชีวิตประจำวันกับเพื่อน จึงกลายเป็นส่วนสำคัญในการเชื่อมโยงภาพ ตำแหน่งงาน และหน้าที่ในหน่วยงาน เพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

2. ประสิทธิภาพบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี โดยผู้เชี่ยวชาญ อยู่ในระดับมากที่สุด โดยเฉพาะด้านการออกแบบบอร์ดเกม เพราะการออกแบบบอร์ดเกมให้สอดคล้องกับช่วงอายุ และรูปแบบการรับรู้สื่อของกลุ่มนักเรียนที่อยู่ช่วงอายุ 16-18 ปี ยังคงต้องการสื่อที่โดดเด่นสะดุดตา หรือสบายตา มองแล้วเข้าใจ สื่อสารได้ทันที สอดคล้องกับงานวิจัย ของ อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์ (2557) ที่ออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา และพบว่าการออกแบบสื่อ หากมีการศึกษาแนวทางการออกแบบ ควรทำความเข้าใจบริบทของผู้ใช้สื่อเกม เพื่อให้มีการออกแบบได้น่าสนใจและแตกต่างจากสื่อเดิม ๆ การเพิ่มภาพกราฟิกตัวการ์ตูนจะทำให้สื่อมีความน่าสนใจ เกิดการอยากใช้งาน และง่ายต่อการจดจำ และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ

ศดานันท์ แก้วศรี (2563) ที่ได้ศึกษาคุณภาพของเกมกระดาน และพบว่าในด้านการออกแบบมีคุณภาพในระดับมากที่สุดเช่นกัน

3. ความพึงพอใจต่อบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี แบ่งเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มนักเรียนในกลุ่มทดลอง (Try out) และกลุ่มนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยสามารถนำเสนอการอภิปรายผลดังนี้

3.1 ความพึงพอใจต่อบอร์ดเกม โดยนักเรียนกลุ่มทดลอง พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก และมีความพึงพอใจมากทุกด้าน ทั้งด้านเนื้อหาและการเล่น ด้านการเรียนรู้ ด้านผู้เล่นเกม และด้านคุณภาพของเกม ซึ่งนักเรียนสามารถใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ในเรื่องอาชีพในสายงานสารสนเทศศาสตร์และบรรณารักษศาสตร์ ได้อย่างดี อีกทั้งนักเรียนยังสะท้อนข้อคิดเห็นในการพัฒนาบอร์ดเกมว่า หากมีการออกแบบตัวการ์ตูนอยากให้เป็นการ์ตูนในลักษณะนิยายหรือซีรีส์มากกว่าเป็นการ์ตูนอินโฟกราฟิกหรือไอโซเมตริก เพราะจะดูสวยและมีจุดเด่นมากกว่า อีกทั้งตัวหนังสือที่นำเสนอดูเรียบง่ายหรือทางการไป ควรเน้นตัวหนังสือศิลปะหรือแบบลายมือ เพื่อจะทำให้สื่อดูน่าสนใจมากขึ้นได้ โดยผลสะท้อนการนำเสนอของนักเรียนกลุ่มทดลองถูกนำไปปรับปรุงพัฒนาตัวขึ้นงานบอร์ดเกมก่อนนำไปใช้งานจริงและส่งผลให้ผู้ใช้งานบอร์ดเกมกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องของกับ แนวคิดของ ฐปนันท์ สุวรรณนิษฐ์ (2560) และ จำรัส จันทะ (2562) ที่นำเสนอ ลักษณะของเกมที่ดี จะต้องให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน รวมถึงความเหมาะสมในการออกแบบกราฟิกในเกมทั้งรูปแบบภาพ ตัวอักษร ลักษณะการจัดวาง สี สัน และความกลมกลืนของมุมมองโดยรวมในเกม จะสามารถดึงดูดผู้เล่นได้อย่างดี และส่งผลให้เกิดความชอบและมีส่วนร่วมในการเล่นมากที่สุด

3.2 ความพึงพอใจต่อบอร์ดเกม โดยนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง พบว่า มีความพึงพอใจมากที่สุด ในส่วนของเนื้อหาและการเล่น ด้วยเพราะบอร์ดเกมใช้ระยะเวลาในการเล่นมีไม่ยาวนานจนเกินไป ทำให้ผู้เล่นไม่รู้สึกเบื่อและยึดเยื้อในการเล่นจนจบรอบ ตัวเนื้อหาของเกมยังง่ายต่อความเข้าใจทั้งในการเดินเรื่องและกติกา ใช้ภาษารูปแบบการนำเสนอตรงกับความสนใจของนักเรียนผู้เล่นเกม สอดคล้องกับผลการศึกษาของ มะรอซาลี มะลีและคณะ (2564) ซึ่งพบว่าผู้ใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในเนื้อหาต่าง ๆ มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุดเช่นเดียวกัน

อีกทั้งผลการศึกษาจากการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนที่ได้ลองใช้บอร์ดเกมพบว่า บอร์ดเกมสามารถสร้างการรับรู้ใหม่เกี่ยวกับวิชาชีพบรรณารักษ์ ทำให้นักเรียนตระหนักว่าผู้สำเร็จการศึกษาด้านบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ด้านการจัดการข้อมูล การวิเคราะห์สารสนเทศ และการออกแบบระบบสารสนเทศเพื่อสนับสนุนการบริหารจัดการในหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนได้อย่างกว้างขวาง สาขาวิชานี้จึงมีบทบาทสำคัญในฐานะรากฐานของการจัดระเบียบข้อมูลในยุคดิจิทัล และช่วยยกระดับประสิทธิภาพการดำเนินงานขององค์กรอย่างเป็นระบบ ผลการศึกษายังสะท้อนให้เห็นว่า

บอร์ดเกมมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทบาทของสาขาวิชาในเชิงการบริหารจัดการสารสนเทศ การให้บริการความรู้ และการสนับสนุนการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศขององค์กร อันนำไปสู่การยอมรับว่าวิชาชีพบรรณารักษ์เป็นอาชีพที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาองค์กรและสังคมในยุคข้อมูลสารสนเทศ ส่งผลให้บอร์ดเกมในงานวิจัยนี้สามารถสร้างเจตคติเชิงบวกต่อสาขาวิชา ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ไอแซคสันและบราวน์ (Isaacson & Brown, 1999) ที่เน้นความสำคัญของข้อมูลอาชีพ ต่อการแนะแนวและการตัดสินใจด้านการศึกษาและอาชีพ รวมทั้งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ จาง และคณะ (Jhang et al., 2025) และ เจิ้ง และคณะ (Zheng et al., 2024) ที่ชี้ให้เห็นว่าการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมและการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เชิงเกมสามารถเพิ่มแรงจูงใจ การมีส่วนร่วม และประสิทธิผลทางการเรียนรู้ได้อย่างดี

ผลการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อแนะแนวการเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล พบว่ามีผลลัพธ์เชิงบวกต่อการสมัครและเข้าศึกษาต่อของนักศึกษา โดยมีนักศึกษาที่เข้าศึกษาต่อในปีการศึกษา 2566 จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 53 ของจำนวนที่กำหนดตามแผนรับนักศึกษา 30 คน เมื่อเปรียบเทียบกับอัตราการคงอยู่ของนักศึกษาปีการศึกษา 2565 ซึ่งมีจำนวน 6 คน พบว่ามีจำนวนเพิ่มขึ้นจากเดิมประมาณ 2.67 เท่า ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าบอร์ดเกมสามารถส่งเสริมความสนใจและแรงจูงใจในการเลือกสาขาวิชานี้ได้อย่างมีนัยสำคัญ

เกี่ยวกับผู้เขียน

ศรารุณี ดวงแก้ว: อาจารย์ประจำสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏ นครราชสีมา

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี. (2564). *หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2564)*. มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.
- จำรัส จันทะ. (2562). *การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเรื่อง อาชีพ (JOBS) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (การศึกษาอิสระศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์)*.
https://ethesisarchive.library.tu.ac.th/thesis/2019/TU_2019_6119030226_12583_13184.pdf
- ฐปนันท สุวรรณนิษฐ์. (2560). การออกแบบเกมการ์ดเพื่อสร้างความเข้าใจในการเรียนหลักสูตรออกแบบสื่อสาร. *เอกสารรวบรวมบทความวิจัยหลังการประชุมวิชาการนเรศวรวิจัย ครั้งที่ 13: วิจัยนวัตกรรมขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคม* (หน้า 1700–1715). มหาวิทยาลัยนเรศวร.

- ณัฐพล ใจจริง. (2561). สถานะทางความรู้ว่าด้วยการปกครองท้องถิ่นไทย: พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัวกับแนวพระราชดำริด้านการปกครองท้องถิ่น. *วารสารวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา*, 8(1), 166–180. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/irdssru/article/download/214806/149525/682486>
- ทิพยาพัฒน์ ฉ่ำเลิศวัฒน์. (2566). *ความคิดเห็นของประชาชนต่อการประชาสัมพันธ์ของเทศบาลตำบลห้วยใหญ่ อำเภอบางละมุง จังหวัดชลบุรี* (งานนิพนธ์รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยบูรพา). มหาวิทยาลัยบูรพา. <https://ir.buu.ac.th/dspace/bitstream/1513/889/1/64920453.pdf>
- ทิตินา เขมมณี. (2551). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้ เพื่อการจรรจบการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2546). *การพัฒนาหลักสูตรและการวิจัยเกี่ยวกับหลักสูตร*. สุวีริยาสาส์น.
- ปาริชาติ ชื่นเจริญ. (2564). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานที่ส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4* (วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร). <https://nuir.lib.nu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/5048/1/62060118.pdf>
- พรรณณา ตายะ และ กนิษฐกานต์ ปันแก้ว. (2566). การพัฒนาบอร์ดเกม โดยใช้สมองเป็นฐาน เรื่อง การใช้อัลกอริทึมในการแก้ปัญหา วิชา วิทยาการคำนวณ เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *วารสารพุทธปรัชญาวิวัฒน์*, 7(2), 389–402. <http://ojs.mbu.ac.th/index.php/jbpe/article/view/2319>
- มะรอลาลี มะลี, ซอฟวัน ด่านทวีลาภ, ฮูตา กาเว, อิมรอน แวมง, และ พูไคละห์ ดือมอง. (2564). *การพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ผจญภัยบนแผนที่มหาสมุทร เพื่อส่งเสริมทักษะอัลกอริทึม สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. <https://profile.yru.ac.th/storage/academic-articles/6151fec905e7e75f63ca29774051ff86.pdf>
- มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี. (2565). *ประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี เรื่อง รับสมัครนักศึกษาระดับปริญญาตรี ภาคปกติ ประจำปีการศึกษา 2566*. สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน. <https://www.pbru.ac.th/pbru/news/40926>
- รัชนิวรรณ ตั้งภักดี. (2565). การพัฒนารูปแบบการสร้างบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาในประเทศไทย. *วารสารศึกษาศาสตร์ มสธ.* 15(2), 117–132. https://so05.tci-thaijo.org/index.php/edjour_stou/article/download/257826/177320/1003288
- ศดานันท์ แก้วศรี. (2563). *การออกแบบและพัฒนาเกมกระดานเรื่อง ระบบภูมิคุ้มกัน* (วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยทักษิณ). <http://ir.tsu.ac.th/jspui/bitstream/123456789/265/1/Sadanan%20Kaewsri%2000210171.pdf>
- สมถวิล ธนะโสภณ, นาดยา ปิณฑานนท์, และ มธุรส จงชัยกิจ. (2551). *การพัฒนาทรัพยากรการศึกษาส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยอิเล็กทรอนิกส์ด้านหลักสูตรและการสอน* (รายงานผลการวิจัยฉบับสมบูรณ์). มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์. https://kukr.lib.ku.ac.th/kukr_es/BKN_EDU/search_detail/result/192961
- สุคนธ์ สิ้นพานนท์, วรรัตน์ วรรณเลิศลักษณ์, และ พรธนี สิ้นพานนท์. (2551). *การพัฒนาทักษะการคิด..พิชิตการสอน* (พิมพ์ครั้งที่ 3). ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์. (2557). *การออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วงศ์ธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6* (ปริญญาณิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ). https://ir.swu.ac.th/jspui/bitstream/123456789/4450/2/Auttasead_P.pdf

ภาษาอังกฤษ

- Jhang, J. N., Lin, Y. C., & Lin, Y. T. (2025). A study on the effectiveness of a hybrid digital-physical board game incorporating the sustainable development goals in elementary school sustainability education. *Sustainability*, 17(15). 6775. <https://doi.org/10.3390/su17156775>
- Isaacson, L. E., & Brown, D. (1999). *Career information, career counseling and career development* (7th ed.). Allyn & Bacon.
- Leckie, G. J., Pettigrew, K. E., & Sylvain, C. (1996). Modeling the information seeking of professionals: A general model derived from research on engineers, health care professionals, and lawyers. *The Library Quarterly*, 66(2). 161–193.
- Wilson, T. D. (1999). Models in information behavior research. *Journal of Documentation*, 55(3), 249–270. <http://dx.doi.org/10.1108/EUM0000000007145>
- Zheng, S., Fischer, V., Luckner, N., & Purgathofer, N. (2024). Learning from designing a board game for policy thinking in computer science. *Proceedings of the 18th European Conference on Games Based Learning*, 18(1). 894–901. <https://doi.org/10.34190/ecgbl.18.1.2709>

ภาคผนวก

1. การประเมินประสิทธิภาพบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี โดยผู้เชี่ยวชาญ

ตาราง 1

ประสิทธิภาพบอร์ดเกมโดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับประสิทธิภาพ
1. ด้านการออกแบบตัวเกม	4.66	0.08	มากที่สุด
1.1 การเลือกใช้ภาพหรือสัญลักษณ์ที่สอดคล้องกับเนื้อหา	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2 การเลือกใช้สีที่เหมาะสม และเป็นรูปแบบเดียวกัน	4.60	0.55	มากที่สุด
1.3 ความเหมาะสมของแบบตัวอักษร	4.60	0.55	มากที่สุด
1.4 ใช้ภาษาในการอธิบายได้ถูกต้องและเข้าใจง่าย	4.80	0.45	มากที่สุด
1.5 ความเหมาะสมของการเลือกสีพื้นหลังและตัวอักษร	5.00	0.00	มากที่สุด
1.6 ภาพมีความคมชัด	4.20	0.45	มาก
1.7 การจัดวางเนื้อหาและภาพเหมาะสม	4.60	0.55	มากที่สุด
2. ด้านการออกแบบการเล่นเกม	4.36	0.52	มาก
2.1 เนื้อหาส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องการประกอบอาชีพในสายวิชาบรรณารักษศาสตร์ สารสนเทศศาสตร์ และการจัดการสารสนเทศดิจิทัล และเรื่องที่เกี่ยวข้อง	4.60	0.89	มากที่สุด
2.2 การเล่นเกมมีขั้นตอนและกติกาชัดเจน	4.60	0.55	มากที่สุด
2.3 จำนวนอุปกรณ์การเล่น ประกอบไปด้วย การ์ด, Coin ต่าง ๆ มีจำนวนเพียงพอต่อการเล่น	4.40	0.89	มาก
2.4 ความเหมาะสมกับวัยผู้เล่น	4.40	0.89	มาก
2.5 สถานการณ์เกมสามารถดึงดูดความสนใจ	3.80	1.10	มาก
3. ด้านเทคนิคเสริมในบอร์ดเกม	4.60	0.45	มากที่สุด
3.1 เป้าหมายของเกมในการตัดสินใจเล่นมีความเหมาะสม	4.80	0.45	มากที่สุด
3.2 การ์ด Critical มีความหลากหลายในการสร้างสถานการณ์ต่าง ๆ ให้น่าสนใจต่อผู้เล่น	4.00	1.22	มาก
3.3 ระยะเวลาในการเล่นมีความเหมาะสม	4.80	0.45	มากที่สุด
3.4 กลไกการเล่นเกมน่าสนใจจนเกินไป	4.80	0.45	มากที่สุด

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับประสิทธิภาพ
4. ด้านการออกแบบคู่มือและแพ็คเกจบอร์ดเกม	4.47	0.42	มาก
4.1 คู่มือมีรายละเอียดครบถ้วน ชัดเจน	4.60	0.55	มากที่สุด
4.2 ภาพประกอบมีความเหมาะสม ชัดเจน	4.40	0.55	มาก
4.3 เนื้อหาและภาพประกอบสอดคล้องกัน	4.60	0.55	มากที่สุด
4.4 ใช้ภาษาที่อ่านง่าย ถูกต้อง	3.80	1.30	มาก
4.5 ขนาดและรูปแบบตัวอักษรอ่านง่าย	4.60	0.89	มากที่สุด
4.6 ใช้โทนสีในการออกแบบเป็นไปในแนวทางเดียวกัน	4.80	0.45	มากที่สุด
4.7 วัสดุที่ใช้ในการจัดทำคู่มือเหมาะสม	4.60	0.89	มากที่สุด
4.8 แพ็คเกจสวยงาม เหมาะสม ง่ายต่อการพกพา	4.60	0.89	มากที่สุด
4.9 แพ็คเกจออกแบบไปในทิศทางเดียวกันกับบอร์ดเกม	4.20	0.84	มาก
รวม	4.52	0.23	มากที่สุด

2. การประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ปีการศึกษา 2566 ของนักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลอง (Try Out) และนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

ตาราง 2

ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบอร์ดเกม ทั้งนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มตัวอย่าง

รายการประเมิน	นักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลอง			นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านเนื้อหาและการเล่น	4.47	0.38	มาก	4.84	0.32	มากที่สุด
1.1 ระยะเวลาในการเล่นมีความเหมาะสม	4.60	0.49	มากที่สุด	4.77	0.66	มากที่สุด
1.2 เนื้อหาของเกมมีความง่ายต่อการเข้าใจ	4.20	0.40	มาก	4.88	0.40	มากที่สุด
1.3 ภาษา เนื้อหา รูปแบบตรงกับ ความสนใจกับผู้เล่น	4.60	0.49	มากที่สุด	4.86	0.46	มากที่สุด
2. ด้านการเรียนรู้	4.20	0.38	มาก	4.85	0.30	มากที่สุด

2.1 เนื้อหาของเกมเปิดมุมมองการ รู้จักอาชีพต่าง ๆ ของนักสารสนเทศ/ บรรณารักษ์/นักจัดการสารสนเทศ	4.40	0.49	มาก	4.86	0.44	มากที่สุด
2.2 เกมช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ด้าน อาชีพและหน้าที่การงาน	4.40	0.49	มาก	4.88	0.40	มากที่สุด
2.3 เกมช่วยในการทำความเข้าใจ ต่อการเลือกเรียนสายสารสนเทศ ศาสตร์และบรรณารักษศาสตร์	3.80	0.40	มาก	4.82	0.53	มากที่สุด
3. ด้านผู้เล่นเกม	4.53	0.28	มาก	4.83	0.33	มากที่สุด
3.1 เกมช่วยส่งเสริมมิตรภาพ ระหว่างผู้เล่น	4.40	0.49	มาก	4.83	0.48	มากที่สุด
3.2 เกมช่วยให้เกิดการคิด วางแผน และวิเคราะห์ข้อมูลในการจัดการ องค์กร	4.40	0.49	มาก	4.84	0.49	มากที่สุด
3.3 รู้สึกสนุกสนานในการเล่น	4.80	0.40	มากที่สุด	4.83	0.51	มากที่สุด
4. ด้านคุณภาพของเกม	4.33	0.38	มาก	4.82	0.31	มากที่สุด
4.1 ภาพ สี ตัวอักษร สอดคล้อง และสื่อความหมายได้ชัดเจน	4.20	0.40	มาก	4.82	0.52	มากที่สุด
4.2 วัสดุที่ใช้ออกแบบและพัฒนา สวยงามและน่าสนใจ	4.40	0.49	มาก	4.83	0.50	มากที่สุด
4.3 สอดคล้องกับกิจกรรมส่งเสริม การแนะแนวการศึกษา	4.40	0.49	มาก	4.82	0.52	มากที่สุด
รวม	4.38	0.35	มาก	4.84	0.16	มากที่สุด