

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization
เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีม
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

THE DEVELOPMENT OF SOCIAL STUDENT LEARNING MANAGEMENT
THROUGH SOC CIVILIZATION BOARD GAME TO ENHANCE THE CITIZENSHIP
AND TEAMWORK ABILITIES OF FIFTH GRADE STUDENTS

Received: July 7, 2022

Revised: December 29, 2022

Accepted: December 30, 2022

ธนวุฒิ ปัญญาพูนผล¹, เกศินี ครุณาสวัสดิ์² และ กิตติศักดิ์ ลักษณะ³
Thanavud Phanyapoonpol¹, Kasinee Karunasawat² and Kittisak Laksana³

¹นิสิตการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิทยาการศึกษและการจัดการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

²อาจารย์ประจำภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

³อาจารย์ประจำภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

¹Corresponding author, E-mail: Thanavud.phany@g.swu.ac.th

บทคัดย่อ

ความมุ่งหมายการวิจัยครั้งนี้ 1) เพื่อพัฒนาบอร์ดเกม SOC civilization นำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 2) เพื่อเปรียบเทียบความเป็นพลเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization 3) เพื่อศึกษาความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา การดำเนินการวิจัย 1) การออกแบบบอร์ดเกม SOC civilization โดยใช้หลักของ ADDIE Model 2) การสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยประกอบไปด้วย แผนการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization แบบวัดความเป็นพลเมืองและแบบวัดความสามารถในการทำงานเป็นทีม 3) ทดลอง เก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) กรุงเทพมหานคร ภาคการเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 25 คน ซึ่งได้มาโดยความสมัครใจ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และใช้วิธีการทางสถิติ t-test for dependent sample ผลการวิจัยพบว่า บอร์ดเกม SOC civilization มีระดับคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ความเป็นพลเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization ในการจัดการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และความสามารถในการทำงานเป็นทีมโดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: บอร์ดเกม, ความเป็นพลเมือง, ความสามารถในการทำงานเป็นทีม

ABSTRACT

The purposes of this research are as follows: (1) to develop the SOC civilization board game in order to apply it to learning management, social studies, and to enhance the citizenship and teamwork abilities of Prathom Five students; (2) to compare the citizenship of Prathom Five students between pre-and-posttest learning management by using the SOC civilization board game; and (3) to study the teamwork abilities among Prathom Five students after applying the SOC civilization board game. The research process designed and developed the SOC civilization board game by adopting the ADDIE model and then developed and improved research tools, including citizenship and teamwork ability evaluation forms. The last step was to collect and analyze the data. The researcher relied on voluntary information from 25 students at Prasarnmit Demonstration School at Srinakharinwirot who studied second term of the 2021 academic year. Moreover, a t-test for the dependent sample technique, means and standard deviation were used for analysis in this research as well. The results of this research found that the SOC civilization game had an overall quality at the highest level and the level of teamwork abilities posttest was significantly higher at 0.05 and overall teamwork abilities was at a very good level.

Keywords: Board game, Citizenship, Teamwork Abilities

บทนำ

การเป็นพลเมืองที่ดีของประเทศนับเป็นเป้าหมายสำคัญสำหรับการจัดการศึกษา ที่คาดหวังให้เกิดขึ้นกับสังคมไทยในอนาคต ซึ่งการพัฒนาและปลูกฝังคนในประเทศให้เป็นพลเมืองที่เข้มแข็งมีความรู้คู่คุณธรรม อีกทั้งการที่คนในสังคมจะเป็นพลเมืองที่ดีของประเทศนั้น ควรต้องเริ่มต้นที่การศึกษา เนื่องจากการศึกษาเป็นรากฐานที่สำคัญที่นำไปสู่การพัฒนาที่กล่าวในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติของประเทศไทย ปี พ.ศ. 2553 (ฉบับที่ 3) ที่เป็นฉบับปรับปรุง ได้กล่าวถึง เป้าประสงค์และหลักการที่นำมาใช้จัดการศึกษาว่าการศึกษาต้องจัดขึ้นเพื่อพัฒนาคนไทย ให้เป็นคนที่มีเต็มคน เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งกายภาพและจิตใจ มีสติปัญญา สามารถดำเนินชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560, น. 28-29) ซึ่งในการดำรงชีวิตให้อยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีปกติสุขนั้น ควรคำนึงถึงการเคารพสิทธิของบุคคลอื่น ๆ ในระบอบประชาธิปไตยที่คนในประเทศทุกคนร่วมกันเป็น

เจ้าของ ดังนั้น การที่คนในสังคมจะสามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างมีความสุขนั้น การเคารพสิทธิของผู้อื่นในสังคมและไม่ใช้สิทธิของตนเองเพื่อไปละเมิดสิทธิของผู้อื่นจึงเป็นเรื่องที่ทุกคนพึงมี รวมไปถึงการเคารพกฎกติกา ถ้าเกิดความขัดแย้งก็ควรที่จะเคารพกติกาและใช้วิถีทางประชาธิปไตยในการแก้ปัญหา โดยไม่ใช้กำลังหรือความรุนแรง (ปริญญา เทวานฤมิตรกุล, 2555, น. 31-36) อีกทั้งมีงานวิจัยพบว่า เด็กและเยาวชนไทยมีองค์ความรู้รวมถึงทัศนคติที่เกี่ยวกับความเป็นพลเมืองและความเป็นพลเมืองโลกอยู่ในลำดับที่ 34 จาก 38 ประเทศทั่วโลก จากลำดับข้างต้นชี้ให้เห็นว่าเด็กและเยาวชนไทยมีองค์ความรู้และทัศนคติอยู่ในเกณฑ์ระดับต่ำ สอดคล้องกับงานวิจัยเรื่องความเป็นพลเมืองในประเทศไทยของสถาบันพระปกเกล้า พบว่าคุณสมบัติของพลเมืองที่คนไทยในด้านการมี知識และความเข้าใจในฐานะพลเมือง เป็นด้านที่คนไทยมีน้อยที่สุด รวมถึงการแสดงออกถึงการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางการเมือง โดยเฉพาะประเด็น เรื่องของการวิเคราะห์เหตุการณ์และการแสดงความคิดเห็นทางการเมือง ซึ่งแสดงให้เห็นว่า เยาวชนมีลักษณะพฤติกรรมที่สวนทางและไม่เป็นไปตามคุณสมบัติของความเป็นพลเมืองตามวิถีประชาธิปไตย (เอกภูมิ เจียมวิทยานุกูลและคนอื่น ๆ, 2562, น. 90)

จากสภาพปัญหาของเด็กและเยาวชนที่เกิดขึ้นข้างต้น สะท้อนให้เห็นปัญหาความเป็นพลเมืองของเยาวชนไทยในทุกระดับ รวมทั้งระดับประถมศึกษา ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่เยาวชนในช่วงวัยนี้เริ่มมีการจับกลุ่มเรียนรู้การอยู่เป็นกลุ่มเป็นก้อนร่วมกันกับกลุ่มเพื่อน เรียนรู้ที่จะเป็นสมาชิกหรือส่วนหนึ่งของกลุ่ม ซึ่งเป็นคุณลักษณะพื้นฐานของการพัฒนาเด็กและเยาวชนไปสู่การเป็นพลเมืองที่ดีของสังคม ของชาติ นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาควรที่จะมีโอกาสทำความเข้าใจและรับรู้ทัศนคติที่แตกต่างกัน สามารถปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ อธิบายความคิดเห็นของตนเองรวมถึงการตัดสินใจอย่างมีเหตุผลมีค่านิยมพื้นฐานที่ดีในสังคมประชาธิปไตย เคารพในความหลากหลายและความแตกต่างของผู้อื่น และคำนึงถึงความสำคัญของการอยู่ร่วมกันอย่างเข้าใจ (มูลนิธิการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองไทย, 2556, น. 32) อย่างไรก็ตามเพื่อที่จะช่วยหล่อหลอมให้นักเรียนเกิดคุณลักษณะของพลเมืองในวิถีประชาธิปไตยได้เต็มประสิทธิภาพต้องพัฒนาความสามารถในการทำงานเป็นทีมไปพร้อมกับสร้างความเป็นพลเมือง ดังที่ วลัย อิศรางกูร ณ อยุธยา (2555, น. 103) กล่าวว่า ทุกคนจะต้องอยู่ร่วมกันในสังคม แต่การที่จะมีความสุขและปรับตัวได้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมทั้งการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นนั้นย่อมขึ้นอยู่กับคุณสมบัติของบุคคลนั้น ๆ นั่นคือ การรู้จักการอยู่ร่วมกัน รู้จักการทำงานทำกิจกรรมอย่างมีส่วนร่วมกับผู้อื่น สามารถทำงานเป็นกลุ่มได้โดยยอมรับความสามารถและความคิดเห็นของคนอื่น และการติดต่อให้ความร่วมมือ อีกทั้งการให้ความสำคัญของสังคมนั้นจำเป็นต้องพัฒนาความสามารถนี้โดยเน้นความสามารถในการทำงาน ความร่วมมือ การแก้ปัญหาความขัดแย้งด้วยมิตรไมตรีและสร้างความปรองดอง รวมถึงการตัดสินใจร่วมกัน คือ การสร้างความร่วมมือซึ่งกันและกันของบุคคล โดยให้นักเรียนได้เป็นส่วนหนึ่งในการทำงานภายใต้ทัศนคติที่ดีต่อกัน

เพราะฉะนั้น การจะจัดการเรียนรู้และจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาความเป็นพลเมืองในวิถีประชาธิปไตยให้เกิดขึ้นกับนักเรียนได้นั้น ต้องอาศัยการจัดการเรียนการสอนที่ดี ได้คุณภาพ โดยมีหลักการ

สำคัญดังนี้ 1. ต้องเริ่มตั้งแต่เด็กและดำเนินต่อไปอย่างต่อเนื่องจนถึงในระดับอุดมศึกษา และเข้าสู่วัยทำงาน 2. ต้องส่งเสริมเสรีภาพและทักษะการคิดและการแสดงออกมากกว่าการรับฟังและปฏิบัติตาม 3. ต้องส่งเสริมสิทธิมนุษยชน 4. ต้องส่งเสริมการเรียนรู้ทางการเมือง (Political Education) เพื่อฝึกทักษะประชาธิปไตยและแนวทางการมีส่วนร่วมทางการเมือง มากกว่าการเรียนรู้จากการรับรู้โดยขาดประสบการณ์ 5. ต้องการสื่อที่มีอิสระในการเป็นเครื่องมือสำคัญเพื่อการสร้างพลเมืองใหม่ของประเทศ และ 6. ต้องได้รับการสนับสนุนจากทั้งระบบของสังคม จึงจะสามารถเปลี่ยนประชาชน (Subject) ให้เป็นพลเมือง (Citizen) ที่รับผิดชอบต่อประเทศได้ (ทิพย์พาพร ตันติสุนทร, 2557, น. 49-57) นอกจากนี้ ทิศนา ขัมมณี (2554, น. 365) ได้กล่าวถึง วิธีการสอน การจัดการเรียนรู้ที่ทำให้นักเรียนได้ เรียนรู้จากประสบการณ์จริง และสอดคล้อง จะช่วยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมสำคัญมีส่วนร่วมและมีส่วนร่วม นั่น คือ การนำเกมมาใช้ในกระบวนการสอน และเกมยังเป็นเครื่องมือ สื่อหรืออุปกรณ์ที่ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ ด้วยความสนุกสนานและทำทลายความสนใจของนักเรียน อีกทั้งสุนทร สันธพานนท์ (2558, น. 162) ได้กล่าวเสริมถึงข้อดีของเกมไว้ว่า การใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนสนใจในการเรียนมากขึ้น เพราะเกมทำให้สนุกสนานไม่เบื่อหน่ายทำให้ผู้สอนสามารถแก้ไขทัศนคติที่ผิด ๆ ต่อวิชาที่นักเรียนรู้สึกว่ายากได้ และ เกมยังช่วยส่งเสริมสัมพันธภาพที่ดีระหว่างนักเรียนกับเพื่อนและนักเรียนกับผู้สอนอีกด้วย นอกจากนี้ยังช่วยให้นักเรียนรู้จักการคิด วิเคราะห์เพื่อตัดสินใจได้ด้วยตนเอง ดังที่ Play Academy (2560) ได้กล่าวว่าบอร์ดเกมสามารถช่วยส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ได้ดังนี้ 1. พัฒนาทักษะการคิด โดยขณะลงมือเล่นเกม ผู้เล่นมีความสามารถที่จะทำความเข้าใจกับข้อมูลที่ปรากฏและเป้าหมายในสิ่งที่ตนเองกำลังลงมือทำได้ดี จดจำกติกา รวมถึงกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ 2. พัฒนาทักษะการแก้ปัญหา บอร์ดเกมมีการจำลองสถานการณ์ที่ผู้เล่นต้องแก้ปัญหาภายใต้เงื่อนไขในด้านทรัพยากรและเวลาที่จำกัด 3. พัฒนาทักษะทางสังคม บอร์ดเกมที่มีกระบวนการเล่นเป็นคู่หรือทีม ผู้เล่นจะต้องรู้จักแบ่งกันรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกันร่วมกับการใช้เหตุผลของตัวเองและเหตุผลของผู้อื่นด้วย 4. พัฒนาศีลธรรมระหว่างการเล่น บอร์ดเกมมีกติกาการเล่นเมื่อพบว่าตนเองทุจริตโดยตั้งใจหรือไม่ตั้งใจ ผู้เล่นต้องกล้ายอมรับความผิดด้วยความซื่อสัตย์ นับเป็นความรับผิดชอบที่มาจากภายใน นอกจากนี้ลักษณะของวิชาสังคมศึกษานั้นเป็นการศึกษาแบบบูรณาการ ที่มุ่งเน้นเกี่ยวกับการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ มนุษย์กับสิ่งแวดล้อมรอบตัว และมนุษย์กับสถาบันต่าง ๆ ในสังคม โดยรัฐบาลได้กำหนดขอบข่ายของเนื้อหาในรายวิชาสังคมศึกษาเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการปลูกฝังความรู้ ทัศนคติ ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของสังคม เพื่อพัฒนาไปสู่การสร้างความเป็นพลเมืองดีในแบบที่รัฐต้องการ ดังนั้น ผู้สอนสังคมศึกษาจึงจำเป็นต้องเรียนรู้วิธีการจัดชั้นตอนจัดกระบวนการเรียนรู้สังคมศึกษา เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเป็นพลเมืองดีของชาติไทยและของสังคมโลก โดยต้องมีการเคารพความแตกต่างและพร้อมเป็นส่วนร่วมที่สำคัญในระบอบการปกครองประชาธิปไตยต่อไป (วรุตม์ อินทฤทธิ์, 2562, น.86)

จากเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงต้องการที่จะพัฒนานักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม เพราะชั้นประถมศึกษาเป็นชั้นที่ฝึกฝนต่อยอดมาจากชั้นอนุบาลและช่วงนี้เป็นช่วงที่ก้าวสู่การฝึกฝนนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองได้ดี (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 17-23) โดยเฉพาะการฝึกให้นักเรียนมีความคิดเชื่อมโยงระหว่างตนเองกับสังคม รวมถึงการไม่สร้างภาระ สร้างปัญหาให้โรงเรียนและสังคม โดยพัฒนาเป็นบอร์ดเกมขึ้นมา โดยใช้หลักของ ADDIE Model ในการพัฒนามีลำดับการพัฒนา 5 ขั้นตอน ประกอบไปด้วย A: การวิเคราะห์ (Analysis) D: การออกแบบ (Design) D: การพัฒนา (Development) I: การนำไปใช้ (Implement) และ E: การประเมินผล (Evaluation) ที่จะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีม และเนื่องด้วยสถานการณ์แพร่ระบาดของเชื้อ Covid19 ส่งผลทำให้สถานศึกษาต้องจัดการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ ผู้วิจัยจึงต้องพัฒนาการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในรูปแบบออนไลน์

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาบอร์ดเกม SOC civilization นำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
2. เพื่อเปรียบเทียบความเป็นพลเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization
3. เพื่อศึกษาความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization

กรอบความคิดในการวิจัย

จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องของผู้วิจัยได้บูรณาการทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องของการศึกษาที่สามารถพัฒนาความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีม นำมาผสมผสานพัฒนาการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ดังนั้นผู้วิจัยได้สรุปเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยโดยสามารถเขียนเป็นแผนผัง ดังนี้

ตัวแปรต้น

การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้

บอร์ดเกม SOC civilization มีขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1. ขั้นนำและนำเสนอเกม

ขั้นที่ 2. ขั้นลงมือปฏิบัติ

ขั้นที่ 3. ขั้นอภิปรายผลและประเมินผล

และวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียน 4. ผู้สอนประเมินผล

การเรียนรู้ของผู้เรียน

ตัวแปรตาม

1. ความเป็นพลเมือง

- มีความรับผิดชอบต่อน้ำที่

- มีจิตสาธารณะ

- เคารพกฎหมายและเคารพความแตกต่าง

2. ความสามารถในการทำงานเป็นทีม

- การมีเป้าหมายร่วมกัน

- มีการติดต่อสื่อสารรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

- มีการตัดสินใจร่วมกัน

วิธีดำเนินการวิจัย

- กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ในครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร(ฝ่ายประถม) กรุงเทพมหานคร ภาคการเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 25 คน ซึ่งได้มาโดยความสมัครใจของนักเรียน

- ตัวแปรที่ศึกษา ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม

SOC civilization

ตัวแปรตาม คือ 1. ความเป็นพลเมือง 2. ความสามารถในการทำงานเป็นทีม

- การวิจัยครั้งนี้มีวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

1. นำแบบวัดความเป็นพลเมืองทดสอบก่อนเริ่มการจัดการเรียนรู้กับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างแล้วบันทึกคะแนน

2. ดำเนินการจัดการเรียนรู้ ด้วยบอร์ดเกม SOC civilization เป็นเวลา 12 คาบ คาบละ 60 นาที

3. เมื่อสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนที่ระบุไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้ครบตามกำหนดแล้วให้นักเรียนทำการทดสอบหลังเรียนโดยใช้แบบวัดความเป็นพลเมืองและทำแบบวัดความสามารถในการทำงานเป็นทีม

4. ตรวจสอบคะแนนแล้วนำผลคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์โดยวิธีทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐานต่อไป

- เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2. แบบวัดความเป็นพลเมืองดีทั้งหมด 21 ข้อ แบ่งออกเป็นรายด้านดังนี้ 1. มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ 2. มีจิตสาธารณะ 3. เคารพกฎหมายและเคารพความแตกต่าง มีค่าความเที่ยงทั้งฉบับเท่ากับ 0.93

3. แบบวัดความสามารถในการทำงานเป็นทีมทั้งหมด 32 ข้อ โดยแบ่งเป็นรายด้านดังนี้ ด้านการมีเป้าหมายร่วมกันจำนวน 8 ข้อ ด้านการมีการติดต่อสื่อสารรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน 8 ข้อ ด้านการมีการตัดสินใจร่วมกัน 8 ข้อ ด้านการมีผลประโยชน์ร่วมกัน 8 ข้อ

- การวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่

1.1 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. สถิติเพื่อตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ ได้แก่

2.1 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index Of Concordance: IOC)

2.2 ค่าอำนาจจำแนก

2.3 ความเชื่อมั่นตามสูตรค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α – Coefficient Cronbach)

3. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน ได้แก่

3.1 เปรียบเทียบความเป็นพลเมืองก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้วิธีการทางสถิติ t-

test for dependent sample

ผลการวิจัย

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกม SOC civilization เพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีระดับคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.55

2. ผลการพัฒนาความเป็นพลเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization ในการจัดการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

3. ผลการศึกษาความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization พบว่าความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization โดยรวมอยู่ในระดับมาก

อภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนาการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการออกแบบ บอร์ดเกม SOC civilization เพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อแบบประเมิน บอร์ดเกม SOC civilization เพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามองค์ประกอบด้านต่าง ๆ ผลปรากฏว่ามีระดับคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งการออกแบบบอร์ดเกม SOC civilization เพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้ดำเนินการตามหลักการวิจัยและพัฒนาโดยมีการวางแผนลำดับขั้นตอนอย่างเป็นระบบ มีการแก้ไขปรับปรุงรายละเอียดข้อบกพร่องต่าง ๆ ตามคำแนะนำที่ได้รับจากผู้เชี่ยวชาญเรื่องเกม เกมการศึกษา และอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย การพัฒนาเกมการศึกษาให้มีคุณภาพผู้สร้างจะต้องคำนึงถึงลักษณะของเกมการศึกษาที่ดีและปัจจัยที่เกี่ยวข้องหลายประการซึ่งการพัฒนาเกมการศึกษาให้มีคุณภาพในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผู้สอนจะต้องคำนึงถึงตัวผู้เรียนเป็นสำคัญโดยดูความพร้อมของสติปัญญาความเหมาะสมในวุฒิภาวะวิธีการทดลองจนเนื้อหาและระยะเวลาในการเล่นเกมด้วย ผู้วิจัยยังได้ออกแบบเกมการศึกษาโดยใช้หลักของ ADDIE Model มีลำดับการพัฒนา 5 ขั้นตอนประกอบไปด้วย A: การวิเคราะห์ (Analysis) D: การออกแบบ (Design) D: การพัฒนา (Development) I: การนำไปใช้ (Implement) และ E: การประเมินผล (Evaluation) โดยมีรายละเอียด มีลำดับการพัฒนา 5 ขั้นตอนดังต่อไปนี้ ประกอบไปด้วย

A: การวิเคราะห์ (Analysis) วิเคราะห์ปัญหาของผู้เรียน ชอบการเรียนรู้แบบใด ไม่ชอบการเรียนรู้แบบใด และคำนึงถึงความต้องการของผู้เรียนในปัจจุบันเพื่อหาแนวทางการออกแบบการเรียนรู้ที่ตอบวัตถุประสงค์ และวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของผู้เรียนโดยข้อมูลที่สำคัญคือ ลักษณะและพัฒนาการของผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษา แรงจูงใจในการเรียนความถนัด วิเคราะห์หลักสูตรและกำหนดเป้าหมาย

ด้านเนื้อหาให้ชัดเจนโดยใช้เนื้อหาความเป็นพลเมืองตามกรอบแนวคิดของนิยามปฏิบัติการประกอบและ
 ความสามารถในการทำงานเป็นทีมให้ครอบคลุมนิยามศัพท์ของลักษณะการทำงานเป็นทีม และขั้นที่ 2.
 D: การออกแบบ (Design) นำข้อมูลทีวิเคราะห์และรวบรวมในขั้นก่อนหน้ามาใช้ออกแบบแผนการจัดการ
 เรียนรู้และกิจกรรมบอร์ดเกม SOC civilization ที่เกี่ยวกับความเป็นพลเมืองและความสามารถในการ
 ทำงานเป็นทีมแล้ว จากนั้นผู้วิจัยกำหนดวัตถุประสงค์ ของบอร์ดเกม SOC civilization คือเพื่อเสริมสร้าง
 ความเป็นพลเมืองและพัฒนาความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ
 สร้างเกมให้มีลักษณะเป็นบอร์ดเกมและใช้การเดินเพื่อทำภารกิจ ออกแบบการ์ดภารกิจให้สอดคล้องกับ
 ความเป็นพลเมืองตามกรอบแนวคิดของนิยามปฏิบัติการ และกำหนดกฎ กติกาที่จะต้องเล่นเป็นทีม เมื่อ
 ออกแบบให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และเป้าหมายในขั้นต่อมาคือขั้นที่ 3 D: การพัฒนา (Development)
 ขั้นตอนการพัฒนาเป็นการต่อยอดมาจากขั้นตอนการออกแบบโดยเป็นขั้นตอนการนำภาพร่าง ที่ทำไว้มา
 ลองทำเป็นชิ้นงานจริง ๆ เริ่มจากการเขียนสคริปหรือ สตอรี่บอร์ดคือการจำลองการเล่น ออกแบบ
 รูปลักษณะของการ์ดสถานการณ์ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ใช้กราฟิกและรูปภาพเพื่อการสื่อสาร เมื่อ
 ออกแบบเสร็จนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญช่วยดูว่าเหมาะสมหรือไม่ และนำมาปรับปรุงแก้ไข ต่อมาในขั้นที่ 4. I: การ
 นำไปใช้ (Implement) และใน ขั้นตอนการนำไปใช้เป็นการนำเกม SOC civilization โดยเริ่มจากการให้
 ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อพิจารณาความถูกต้องความสมบูรณ์และความเหมาะสมของสื่อ
 บอร์ดเกม SOC civilization เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและพัฒนาความสามารถในการทำงานเป็น
 ทีม ไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อทำการตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของกระบวนการและวัตถุประสงค์
 ของเกมการศึกษา และนำชิ้นงานต้นแบบที่พัฒนาปรับปรุงแล้วไปทดลองให้ผู้เรียนที่ไม่ใช่กลุ่มทดลองใช้
 งานจริง โดยเริ่มตั้งแต่ขั้นที่ 1. ขั้นนำและนำเสนอบอร์ดเกม SOC civilization ผู้สอนอธิบายเกม วิธีการเล่น
 เกม กฎกติกาการเล่น และเป้าหมายของเกม ขั้นที่ 2. ขั้นลงมือปฏิบัติ ผู้เรียนลงมือปฏิบัติตามกฎ กติกาของ
 เกม ขั้นที่ 3. ขั้นอภิปรายผลและประเมินผล ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นเกมและวิธีการ
 หรือพฤติกรรมลงมือปฏิบัติของผู้เรียนเพื่อนำข้อมูลมาพัฒนาต่อในตัวแผนการเรียนและกิจกรรม บอร์ด
 เกม SOC civilization และในขั้นที่ 5. E: การประเมินผล (Evaluation) ขั้นตอนการประเมินผลเป็นการวัด
 ประสิทธิภาพและประสิทธิผลของของบอร์ดเกม SOC civilization เพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้สังคม
 ศึกษาเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้น
 ประถมศึกษาปีที่ 5 พิจารณาจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนและความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนเพื่อ
 นำผลที่ได้มาทำการปรับปรุงแก้ไขสื่อให้มีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น

จากกระบวนการข้างต้นที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการ ทำให้บอร์ดเกม SOC civilization เพื่อนำไปใช้ในการ
 จัดการเรียนรู้สังคมศึกษาเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของ
 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีระดับคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งลักษณะของบอร์ดเกม

SOC civilization เป็นเกมการศึกษาในรูปแบบหนึ่งที่มีลักษณะกิจกรรมที่เล่นให้เกิดความสนุกสนานและเพลิดเพลินและเพิ่มพูนความรู้ มี กฎ กติกา เงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกัน มีผู้เล่นตั้งแต่ 4-6 คน โดยผู้เล่นจะจับคู่กันเป็นทีม โดยผู้เล่นจะมีภารกิจที่ต้องทำแตกต่างกัน ตามการ์ดสถานการณ์ที่กำหนด ผู้เล่นจะสะสมทรัพยากรมาทำภารกิจ สะสมคะแนน มีทั้งการแข่งขัน ความขัดแย้ง การช่วยเหลือกัน โดยใช้เนื้อหาในรายวิชาสังคมศึกษาเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองรวมทั้งพัฒนาความสามารถในการทำงานเป็นทีม ลักษณะของตัวเกมมีสีสันสดใส ภาพกราฟฟิกสวยงามเหมาะสม เชื่อมโยงความเป็นพลเมืองและการทำงานเป็นทีม ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

1. ความเป็นพลเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยผลต่างของคะแนนจากการทำแบบวัดความเป็นพลเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลังเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization พบว่า นักเรียนมีความเป็นพลเมืองหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน สามารถอธิบายได้ว่า การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งถือว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาในรูปแบบหนึ่งโดยใช้เนื้อหาในรายวิชาสังคมศึกษา ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดในด้านความเป็นพลเมือง โดยการให้ผู้เรียนเล่นตามกติกา ผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง และสามารถนำเนื้อหาของเกมและพฤติกรรมการเล่นเกมรวมไปถึงผลของการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอธิบายผลได้ สอดคล้องกับกึ่งกาญจน์ บุรณสินวัฒน์กุล(2562, น.42) ว่าเกมการศึกษา เป็นเครื่องมือในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมสูง ได้ลองผิดลองถูกอันเป็นการสร้างความรู้ใหม่ให้แก่ตัวผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีความรู้เข้าใจในเรื่องที่เรียนมากขึ้นเพราะผู้เรียนได้รู้จักค้นหาเหตุผลใช้ไหวพริบ และการตัดสินใจด้วยตนเอง และในขณะเดียวกันผู้เรียนก็เกิดความสนุกสนาน และการใช้เนื้อหาในวิชาสังคมศึกษาช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจการดำรงชีวิตของมนุษย์ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคลและการอยู่ร่วมกันในสังคมการปรับตัวตามสภาพแวดล้อมการจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด เข้าใจถึงการพัฒนาเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย ตามเหตุปัจจัยต่าง ๆ เกิดความเข้าใจในตนเองและผู้อื่นมีความอดทนอดกลั้น ยอมรับในความแตกต่าง มีคุณธรรมสามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตเป็นพลเมืองดีของประเทศชาติและสังคมโลกซึ่งเนื้อหาในรายวิชาสังคมศึกษาระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการอยู่ร่วมกันในสังคมที่มีความสัมพันธ์กันและมีความแตกต่างหลากหลายเพื่อช่วยให้สามารถปรับตนเองกับบริบทสภาพแวดล้อม เป็นพลเมืองดีมีความรับผิดชอบ มีความรู้ ทักษะ คุณธรรมและค่านิยมที่เหมาะสม จะมีความรู้เกี่ยวกับความเป็นไปของโลกอย่างกว้างขวางยิ่งขึ้น(กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น.132)

ความเป็นพลเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization สามารถอภิปรายเป็นรายด้านได้ ดังนี้

ด้านความรับผิดชอบต่อหน้าที่ ซึ่งในด้านนี้มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าด้านอื่น ๆ ทั้งก่อนเรียนและหลังเรียนอาจมีสาเหตุมาจากบอร์ดเกม SOC civilization ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นเพื่อการจัดการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา ในระดับชั้นประถมศึกษาซึ่งมีการตั้งสถานการณ์ที่มุ่งเน้นให้นักเรียนปฏิบัติหน้าที่การทำงานของตนเอง และที่เกี่ยวกับการศึกษาเล่าเรียน ให้สำเร็จเรียบร้อยด้วยดี และพยายามปรับปรุงงานและวิธีปฏิบัติงานให้ดีขึ้น จากสอนบอร์ดเกม SOC civilization ทำให้นักเรียนตั้งใจเรียนและทำงาน ตรงต่อเวลา ในการทำกิจกรรมในรวมถึงการดำรงชีวิต ตรงกับความเห็นของ ปราณี ประสรีระเตสัง (2544, น.1) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมการศึกษาไว้ว่าเกมทำให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนานมีความสุขในการแลกเปลี่ยนความรู้จากกลุ่มเป็นการถักทอความคิด ผู้เรียนได้แสดงออกอย่างชัดเจนและมีความรับผิดชอบมีวินัยในการทำงานรู้จักการฝึกประเมินปรับปรุงตนเองและยอมรับผู้อื่นตลอดจนเฝ้าหาความรู้อย่างต่อเนื่อง บอร์ดเกม SOC civilization สามารถพัฒนาในเรื่องความรับผิดชอบต่อหน้าที่ซึ่งทำให้คะแนนเฉลี่ยของด้านความรับผิดชอบต่อหน้าที่สูงกว่าด้านอื่น ๆ ทั้งก่อนและหลังเรียน ส่วนด้านเคารพกฎหมายและเคารพความแตกต่าง จะเห็นได้ว่าในด้านนี้คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอยู่ในลำดับที่ 2 ซึ่งรองลงมาจากด้านความรับผิดชอบต่อหน้าที่แต่หลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization คะแนนเฉลี่ยก็สูงขึ้นกว่าก่อนเรียนเช่นกันสอดคล้องกับวชิรวิทย์ เขียมวิสัย(2563, น. 50) ได้ศึกษาการพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่าผลการใช้บอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยความเป็นพลเมืองดิจิทัลหลังเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยยะสำคัญที่ .05 ซึ่งความเป็นพลเมืองดิจิทัลสอดคล้องกับความรับผิดชอบและการเคารพกฎหมายเนื่องจากผู้วิจัยได้ให้นิยามศัพท์เฉพาะต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่จะต้องประกอบไปด้วยการปกป้องข้อมูลส่วนตัวการเคารพข้อตกลงและข้อกำหนดในการใช้สื่อและแหล่งข้อมูลต่าง ๆ และการคิดอย่างมีวิจารณญาณที่ดีประกอบด้วยการพิจารณาความเหมาะสมของเนื้อหาและการไม่ละเมิดความเป็นส่วนตัวของผู้อื่นการไม่วิจารณ์ผู้อื่นอย่างหยาบคาย

ด้านมีจิตสาธารณะจะเห็นได้ว่าในด้านนี้คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอยู่ในลำดับที่ 3 ซึ่งเป็นลำดับสุดท้ายแต่หลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization คะแนนเฉลี่ยสูงขึ้นมาอยู่ในลำดับที่สองอาจจะเป็นเพราะการตั้งสถานการณ์ด้านจิตสาธารณะมีความชัดเจน แสดงออกในเรื่องส่วนร่วมในการช่วยเหลือ ทำประโยชน์ให้แก่ส่วนรวมและมีความปรารถนาจะช่วยเหลือผู้อื่น ชุมชน

สังคม รวมถึงลักษณะของตัวบอร์ดเกม SOC civilization ที่ให้นักเรียนต้องช่วยเหลือซึ่งกันและกันกิจกรรม จึงจะประสบผลสำเร็จ

จากเหตุผลข้างต้นแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สามารถเสริมสร้างความเป็นพลเมืองของนักเรียน เป็นรายด้าน 1) มีความรับผิดชอบหน้าที่ 2) มีจิตสาธารณะ 3) เคารพกฎหมายและเคารพความแตกต่าง

2. ความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization ซึ่งความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization โดยความสามารถในการทำงานเป็นทีมด้านที่สูงที่สุดคือด้านการมีการตัดสินใจร่วมกันอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือด้านการมีการติดต่อสื่อสารรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกันอยู่ในระดับมากที่สุด ถัดไปคือด้านการมีผลประโยชน์ร่วมกันอยู่ในระดับมาก และด้านที่น้อยที่สุดคือด้านการมีการมีเป้าหมายร่วมกันอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับ อมรรัตน์ วงษ์มิตร(2558, น. 109) ได้ศึกษาการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า 1.การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาที่มีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 4.36 อยู่ในระดับดี 2.ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์สูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนแบบปกติอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3.คะแนนการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์สูงกว่าคะแนนการทำงานเป็นทีมของนักเรียนที่เรียนแบบปกติอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้จากงานวิจัยข้างต้นสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization ซึ่งมีลักษณะเป็นกิจกรรมที่เล่นให้เกิดความสนุกสนานและเพลิดเพลินและเพิ่มพูนความรู้ มี กฎ กติกา เงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกัน มีผู้เล่นตั้งแต่ 4-6 คน โดยผู้เล่นจะจับคู่กันเป็นทีม โดยผู้เล่นจะมีภารกิจที่ต้องทำแตกต่างกัน ตามการ์ดสถานการณ์ที่กำหนด ผู้เล่นจะสะสมทรัพยากรมาทำภารกิจ สะสมคะแนน มีทั้งการแข่งขัน ความขัดแย้ง การช่วยเหลือกัน โดยใช้เนื้อหาในรายวิชาสังคมศึกษาเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองรวมทั้งพัฒนาความสามารถในการทำงานเป็นทีมทำให้ความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization โดยรวมอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนาการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์ต่อผู้เกี่ยวข้องดังนี้

1. ข้อเสนอแนะจากการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ในเรื่องการพัฒนาบอร์ดเกม ต้องมีความรู้ในการออกแบบบอร์ดเกม ความรู้ด้านเนื้อหาความรู้เกี่ยวกับการสอนโดยใช้เกมการศึกษา ความรู้เกี่ยวกับหลักสูตร การออกแบบการ์ตูน การใช้สัญลักษณ์ ซึ่งจะทำให้เกมการศึกษาที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

1.2 การพัฒนาบอร์ดเกม ใช้ต้นทุนในการทำอุปกรณ์ค่อนข้างสูง ควรมีการวางแผนงานเป็นอย่างดีและต้องปรึกษากับผู้เชี่ยวชาญ นักออกแบบบอร์ดเกมอย่างสม่ำเสมอเพื่อลดข้อผิดพลาดและเป็นการช่วยลดต้นทุน

1.3 บอร์ดเกมสามารถ ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนมากกว่าการเรียนรู้อตามปกติ ดังนั้นถ้าสามารถเพิ่มความหลากหลายของสถานการณ์ในการโต้ตอบสอดคล้องกับชีวิตประจำวันมากยิ่งขึ้น ก็จะสามารถเพิ่มความแรงจูงใจของผู้เรียนมากขึ้น

1.4 การ์ดสถานการณ์ในเกมควรมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียนและสอดคล้องกับความเป็นพลเมืองรวมถึงขั้นตอนและกฎ กติกาการเล่นเกมที่เอื้อต่อการทำงานเป็นทีม จะทำให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้อย่างสูงสุด

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรทำวิจัยการจัดการเรียนรู้โดยบอร์ดเกมตัวแปรอื่น ๆ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เช่น การคิดอย่างมีวิจารณญาณ ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นต้น

2.2 ควรนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมมาใช้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ เพราะการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนมากกว่าการเรียนรู้อตามปกติและสร้างแรงจูงใจในการเรียนทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน

บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2552*.

กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

กึ่งกาญจน์ บุรณสินวัฒนกุล. (2562). *รายงานการวิจัยการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี*. หลักสูตรการศึกษาบัณฑิตสาขาวิชาภาษาไทย. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

- ทิพย์พาพร ตันติสุนทร. (2557). *พลเมือง สิทธิมนุษยชน และประชาธิปไตย*. กรุงเทพฯ: บริษัท พี.เพรส จำกัด.
- ทิตินา แชมมณี. (2554). *รูปแบบการเรียนการสอน : ทางเลือกที่หลากหลาย*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปริญญา เทวานฤมิตรกุล. (2555). *การศึกษาเพื่อสร้างพลเมือง (Civic Education)*. กรุงเทพฯ: สำนักอักษรสัมพันธ์.
- ปราณี ประสิทธิ์เตสัง. (2544). *ร่วมปฏิรูปการเรียนรู้กับครูต้นแบบ : การจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การสอนแบบ "กระบวนการกลุ่ม"*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- มูลนิธิการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองไทย. (2556). *กรอบแนวคิดหลักสูตรการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยของไทย*. กรุงเทพฯ: บริษัท เทคนิค อิมเมจ จำกัด
- วชิรวิทย์ เขียมวิสัย (2563). *การพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- วรุตม์ อินทฤทธิ์. (2562, มกราคม-มิถุนายน). *สังคมศึกษาและการสร้างความเป็นพลเมืองภายใต้ระบอบการเมืองการปกครอง*. *วารสารหาญวิชาการ*, 17(1), 85-101.
- วลัย อิศรางกูร ณ อยุธยา. (2555). *ครูสังคมศึกษากับการพัฒนาทักษะแก่นักเรียน*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ (2558). *การจัดการเรียนรู้ของครูยุคใหม่ เพื่อพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: 9119 เทคนิค.
- สำนักเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560-2579*. กรุงเทพฯ: บริษัท พรินทวอนกราฟฟิค จำกัด.
- อมรรัตน์ วงษ์มิตร. (2558). *การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับชั้นมัธยม*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- เอกภูมิ เขียมวิทยานุกูลและคณะ. (2562, มกราคม-เมษายน). *การศึกษาความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยของเยาวชนไทยตามกรอบสมรรถนะความเป็นพลเมืองในศตวรรษที่ 21*. *วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม*, 18(1), 89-99
- Play Academy. (2560). *Logical & Critical Thinking*. Retrieved from <https://drive.google.com/file/d/0B98ODtBTvxCcTEI3NobVpJRXRxbV94Z2JJbVhN/view>