

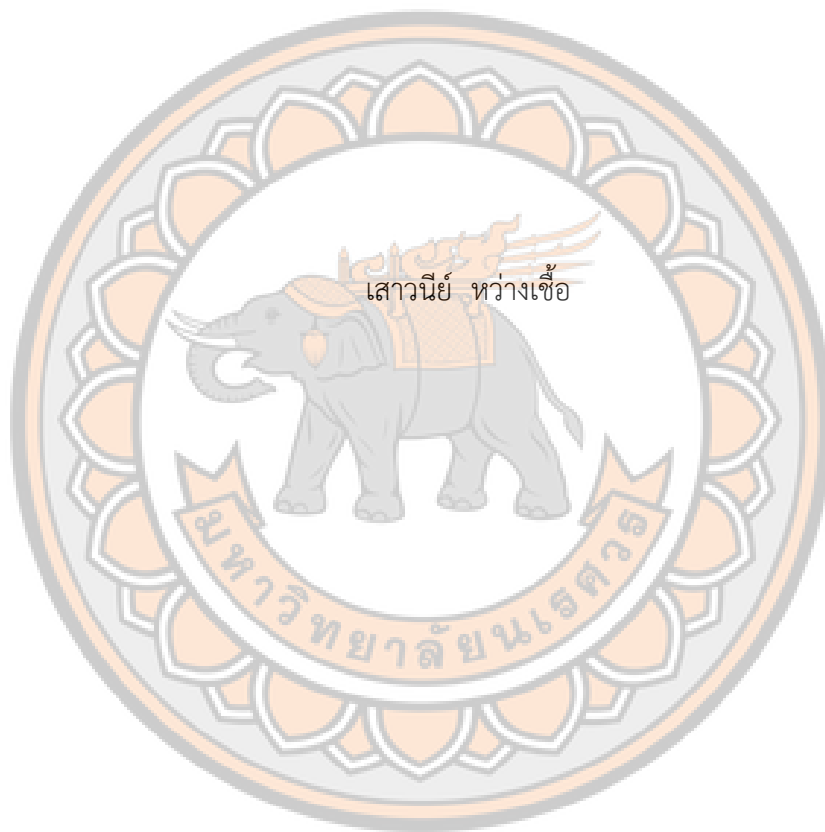


กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียน
ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย



การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาสังคมศึกษา
ปีการศึกษา 2567
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียน
ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย



การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

หลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต

สาขาวิชาสังคมศึกษา

ปีการศึกษา 2567

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยราชภัฏสุโขทัย

การค้นคว้าอิสระ เรื่อง “กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะ
สร้างความสัมพันธ์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย
โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย”
ของ เสาวนีย์ หว่างเชื้อ
ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา



ชื่อเรื่อง	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย
ผู้วิจัย	เสาวนีย์ หว่างเชื้อ
ประธานที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ
ประเภทสารนิพนธ์	การค้นคว้าอิสระ กศ.ม. สังคมศึกษา, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2568
คำสำคัญ	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน, ใช้เกมเป็นฐาน, ทักษะสร้างความสัมพันธ์

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย 2) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย เป็นวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีกลุ่มผู้ให้ข้อมูล รวมทั้งสิ้นจำนวน 19 คน ซึ่งประกอบด้วย 1) ตัวแทนครูกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย จำนวน 2 คน 2) นักเรียนระดับชั้นประถม ศึกษาดอนปลาย จำนวน 17 คน เครื่องมือที่ใช้ คือ 1) แนวคำถามสัมภาษณ์เชิงลึก 2) ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้เกมเป็นฐาน 3) แบบสังเกตแบบมีส่วนร่วม 4) แบบวัดทักษะสร้างความสัมพันธ์ ดำเนินการวิจัยโดยการศึกษาการวิเคราะห์สรุปอุปนิสัย การตรวจสอบคุณภาพของข้อมูลแบบสามเส้า และรายงานแบบพรรณนาเชิงวิเคราะห์

ผลการศึกษาและวิเคราะห์สภาพปัจจุบันและปัญหา พบว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่เสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ 1) ด้านการจัดการเรียนรู้ โรงเรียนจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนยังไม่มีหลากหลายและเน้นวิชาการมากกว่าการเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ 2) การประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรม ทักษะสร้างความสัมพันธ์ต้องใช้เวลาในการพัฒนาและประเมินผล และ3) ด้านสภาพแวดล้อมและบรรยากาศกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ควรจัดกิจกรรมให้นักเรียนเกิดความสุข มีความสุข การใช้เกมเป็นฐานต้องเชื่อมโยงไปสู่การทำงาน ร่วมกันสร้างประสบการณ์ตรงอย่างต่อเนื่องและหลากหลาย

ผลการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างทักษะสร้าง ความสัมพันธ์ พบว่า นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหาร ส่วนจังหวัดสุโขทัย มีทักษะสร้างความสัมพันธ์มากขึ้นด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ที่ใช้เกมการเรียนรู้ 3 เกม ได้แก่ เกม Lotto Bullying เกมกระดานเส้นทางสู่สันติภาพ และเกมความท้าทายในการสื่อสาร ส่งผลให้นักเรียนมีผลการเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์จากการประเมินผลของครูผู้สอน ตนเองและเพื่อน โดยภาพรวมที่ระดับคุณภาพดี



Title	LEARNER DEVELOPMENT ACTIVITIES USING GAME-BASED LEARNING TO ENHANCE RELATIONSHIP SKILLS OF UPPER PRIMARY SCHOOL STUDENTS IN SCHOOLS UNDER THE SUKHOTHAI PROVINCIAL ADMINISTRATIVE ORGANIZATION
Author	Soawanee Wangchue
Advisor	Assistant Professor Nattachet Pooncharoen, Ph.D.
Academic Paper	M.Ed. Independent Study in Social Studies - (Plan B), Naresuan University, 2024
Keywords	Learner Development Activities, Game-Based Learning, Relationship Skills

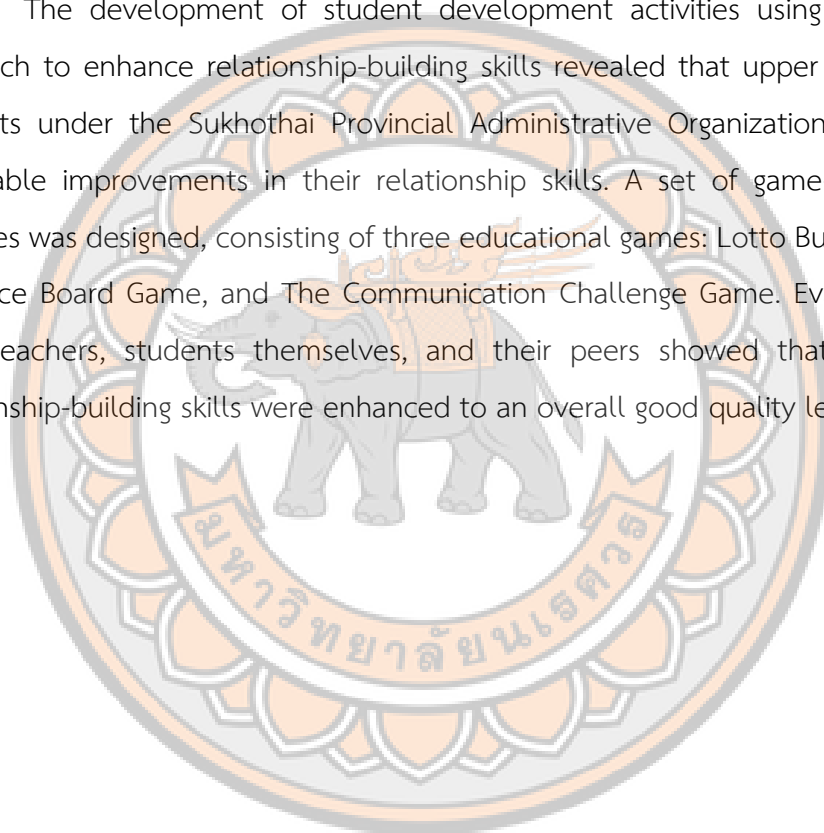
ABSTRACT

This research on Learner Development Activities Using Game-Based Learning to Enhance Relationship Skills of Upper Primary School Students in Schools under the Sukhothai Provincial Administrative Organization aimed to 1) study the current conditions and challenges in implementing game-based learner development activities to enhance relationship skills among upper primary school students, and 2) develop game-based learner development activities to foster relationship skills in the target group. This study employed a qualitative research methodology. The participants included 19 individuals, consisting of 1) two teachers from the Social Studies, Religion, and Culture Learning Area in schools under the Sukhothai Provincial Administrative Organization and 2) 17 upper primary school students. The research tools included 1) In-depth interview guidelines, 2) A set of game-based learning activities, 3) Participant observation forms, and 4) A relationship skills assessment form. The research was conducted through inductive analysis, triangulation for data validation, and analytical descriptive reporting.

The study and analysis of the current conditions and problems revealed that student development activities aimed at enhancing relationship-building skills presented several key findings: 1) Learning Management – Schools still lack diversity in

organizing student development activities and tend to emphasize academic content more than the enhancement of relationship-building skills, 2) Evaluation Methods – The assessment of student development activities relies on behavioral observation. Relationship-building skills require time for development and evaluation, and 3) Learning Environment and Atmosphere – Activities should be designed to create enjoyment and happiness among students. Game-based learning must be connected to collaborative work and provide continuous and diverse real-life experiences.

The development of student development activities using a game-based approach to enhance relationship-building skills revealed that upper primary school students under the Sukhothai Provincial Administrative Organization demonstrated noticeable improvements in their relationship skills. A set of game-based learning activities was designed, consisting of three educational games: Lotto Bullying, The Path to Peace Board Game, and The Communication Challenge Game. Evaluation results from teachers, students themselves, and their peers showed that the students' relationship-building skills were enhanced to an overall good quality level.



ประกาศคุณูปการ

การศึกษาค้นคว้าอิสระฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยความกรุณา การสนับสนุนจากคณาจารย์และเจ้าหน้าที่ประจำสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณคณะกรรมการที่ปรึกษา อันประกอบด้วย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ ที่ปรึกษางานวิจัย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัจฉรา ศรีพันธ์ หัวหน้าภาควิชาบริหาร วิจัย และพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา รองศาสตราจารย์ ดร.วศิน ปัญญาอุตตระกุล ดร.ปริญญา สร้อยทอง และรองศาสตราจารย์ ดร.ประยงค์ จันทร์แดง ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ ตรวจสอบความถูกต้อง และให้ข้อเสนอแนะอันทรงคุณค่าอย่างต่อเนื่องตลอดกระบวนการวิจัย ที่ได้มอบองค์ความรู้ และสร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาให้กับผู้วิจัยมาโดยตลอด

ขอขอบคุณโรงเรียนวัดวังสวรรค์ (ประชาบำรุง) และโรงเรียนวัดคลองโป่ง (ธรรมภาณบำรุง) ที่ให้ความอนุเคราะห์ เอื้อเฟื้อเวลาและสถานที่ ในการดำเนินกิจกรรม การเก็บรวบรวมข้อมูล และอำนวยความสะดวกในทุกขั้นตอนอย่างยิ่ง

ท้ายนี้ ขอขอบพระคุณครอบครัวที่ให้การกำลังใจ และให้การสนับสนุนในทุกๆ ด้าน นอกจากนี้ทุกท่านที่อยู่เบื้องหลังความสำเร็จจนทำให้การศึกษาค้นคว้าอิสระฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ คุณค่าและคุณประโยชน์ใดๆ อันพึงมีจากการศึกษาค้นคว้าอิสระฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบแต่ท่าน ครอบครัว คณาจารย์ สถาบันการศึกษา และผู้มีพระคุณสืบไปผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าการศึกษาค้นคว้าอิสระฉบับนี้จะ เป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงคุณภาพการศึกษา ในกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมสืบไป

เสาวนีย์ หว่างเชื้อ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
ประกาศคุณูปการ	ซ
สารบัญ	ซ
สารบัญตาราง	ญ
สารบัญภาพ	ฎ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาของปัญหา	1
คำถามวิจัย	6
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	6
ขอบเขตของงานวิจัย	6
นิยามศัพท์เฉพาะ	8
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	9
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	10
การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน	11
ทักษะสร้างความสัมพันธ์	17
แนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551	21
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551: กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	26
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	27
กรอบแนวคิดการวิจัย	32
บทที่ 3 วิธีดำเนินงานวิจัย	33
ผู้ให้ข้อมูลหลัก	33
เกณฑ์การคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลหลัก	34
ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย	34
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	34

การวิเคราะห์ข้อมูล.....	42
การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล	42
บทที่ 4 ผลการวิจัย.....	45
ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย	45
ผลการพัฒนาการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะ สร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การ บริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย.....	56
บทที่ 5 บทสรุป.....	96
สรุปผลการวิจัย	96
อภิปรายผลของการวิจัย	99
ข้อเสนอแนะ	102
บรรณานุกรม	103
ภาคผนวก	108
ประวัติผู้วิจัย.....	145



สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 แสดงวัตถุประสงค์ของการวิจัยและเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	35
ตาราง 2 สรุปวิธีการดำเนินการวิจัย	43
ตาราง 3 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูลในการศึกษาสภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้.....	46
ตาราง 4 สรุปผลการวิเคราะห์สภาพปัจจุบัน ปัญหา และแนวทางการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมพัฒนา.....	55
ตาราง 5 ผลการประเมินทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 โรงเรียนวัดวังสวรรค์ (ประชาบำรุง).....	86
ตาราง 6 ผลการประเมินทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 โรงเรียนวัดวังสวรรค์ (ประชาบำรุง).....	98



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพ 1 สัมภาษณ์ตัวแทนครูผู้สอนสังกัดศึกษา	54
ภาพ 2 เกม Lotto Bullying	58
ภาพ 3 เกม Lotto Bullying	59
ภาพ 4 บรรยากาศเล่นเกม Lotto Bullying	60
ภาพ 5 บรรยากาศเล่นเกม Lotto Bullying	61
ภาพ 6 บรรยากาศเล่นเกม Lotto Bullying	61
ภาพ 7 เกมกระดานเส้นทางสู่สันติภาพ	62
ภาพ 8 เกมกระดานเส้นทางสู่สันติภาพ	63
ภาพ 9 บรรยากาศเล่นเกมกระดานเส้นทางสู่สันติภาพ	64
ภาพ 10 บรรยากาศเล่นเกมกระดานเส้นทางสู่สันติภาพ	65
ภาพ 11 บรรยากาศเล่นเกมกระดานเส้นทางสู่สันติภาพ	65
ภาพ 12 เกมความท้าทายในการสื่อสาร	66
ภาพ 13 เกมความท้าทายในการสื่อสาร	67
ภาพ 14 บรรยากาศเล่นเกมความท้าทายในการสื่อสาร	68
ภาพ 15 บรรยากาศเล่นเกมความท้าทายในการสื่อสาร	69
ภาพ 16 บรรยากาศเล่นเกมความท้าทายในการสื่อสาร	69
ภาพ 17 ตัวอย่างการประเมินทักษะสร้างความสัมพันธ์ สำหรับตนเอง	89
ภาพ 18 ตัวอย่างการประเมินทักษะสร้างความสัมพันธ์ สำหรับตนเอง	90
ภาพ 19 ตัวอย่างการประเมินทักษะสร้างความสัมพันธ์ สำหรับครูผู้สอน	91
ภาพ 20 ตัวอย่างการประเมินทักษะสร้างความสัมพันธ์ สำหรับครูผู้สอน	92
ภาพ 21 ตัวอย่างการประเมินทักษะสร้างความสัมพันธ์ สำหรับเพื่อน	93
ภาพ 22 ตัวอย่างการประเมินทักษะสร้างความสัมพันธ์ สำหรับเพื่อน	94
ภาพ 23 แผนภาพสรุปผลการวิจัย	95

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

สภาพสังคมในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างเห็นได้ชัด มีการพัฒนาขึ้นจากอดีตทั้งด้านเทคโนโลยี เศรษฐกิจ การเมือง การศึกษา การแพทย์ รวมถึงสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ แต่ในขณะเดียวกันก็เกิดปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อคุณภาพชีวิตของคนในสังคม จากการที่สภาพสังคมเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วผู้คนมีค่านิยมที่เน้นในด้านวัตถุมากกว่าคุณธรรมหรือศีลธรรม (ไกรสร ชันทร, 2553) ทำให้เราพบกับข่าวสารเหตุการณ์รุนแรงที่พบเห็นได้มากขึ้นในปัจจุบัน เช่น ปัญหาอาชญากรรม การลักทรัพย์ การทำอนาจาร การหย่าร้าง การฆ่าตัวตาย และการก่อความไม่สงบรูปแบบต่างๆ เหล่านี้ล้วนสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาการอยู่ร่วมกันในสังคม ยิ่งสภาพสังคมมีการเปลี่ยนแปลงไปเร็วมากเท่าไร ทักษะทางสังคมยิ่งมีความจำเป็นมากยิ่งขึ้น เพราะการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อม บุคคลหรือสถานการณ์ต่างๆ ได้ จะนำไปสู่การเรียนรู้และอยู่รอดในสังคมเป็นข้อได้เปรียบที่จะทำให้บุคคลต่างๆ มีวิถีชีวิตและความเป็นอยู่ที่ต่างกัน (นุชรี บัวโค, 2562)

สังคมไทยในยุคปัจจุบันเกิดการเปลี่ยนแปลงหลายด้าน มีสังคมที่เจริญทางวัตถุและความก้าวหน้าและเทคโนโลยีที่ทันสมัย ทำให้ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีได้เข้ามาครอบงำวิถีการดำเนินชีวิตของคนในสังคมเกือบทุกด้านส่งผลกระทบต่อสภาพร่างกายและจิตใจของผู้คนในสังคมเพราะมีการแข่งขันสูง โดยเฉพาะในด้านสังคม เศรษฐกิจ และการศึกษา ทำให้บุคคลเกิดความสับสนในการรับและเลือกใช้ค่านิยม ตลอดจนขาดการปลูกฝังจิตสำนึก คุณธรรมและจริยธรรมที่ดีนอกจากนั้นการมุ่งแข่งขันหรือพัฒนาการเรียนรู้เฉพาะด้านเพียงอย่างเดียวโดยปราศจากพัฒนาองค์รวมของความเป็นมนุษย์ควบคู่กันไปทำให้บุคคลนั้นเรียนรู้หรือปฏิบัติได้ไม่เต็มศักยภาพ ส่งผลให้ไม่สามารถปรับตัวหรือขาดทักษะทางสังคมไม่สามารถปรับตัวเข้ากับสังคมที่ตนเป็นสมาชิกอยู่ได้ก็ย่อมยากที่จะดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ทำให้บุคคลขาดประสบการณ์ที่จำเป็นในการเข้าสังคมเกิดเป็นปัญหาด้านทักษะในการดำเนินชีวิตในสังคม และขาดประสิทธิภาพในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อพัฒนาการด้านสังคมของบุคคลและอาจทวีความรุนแรงจนเป็นผลร้ายต่อสังคมโดยรวม จะเห็นได้ว่าการปลูกฝังทักษะทางสังคมเป็นสิ่งที่สำคัญจะช่วยให้บุคคลได้พัฒนาตนเองและทำให้ดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุข (น้ำอ้อย ทวีการโส, 2555)

ทักษะสร้างความสัมพันธ์จึงเป็นทักษะสำคัญที่ควรเตรียมความพร้อมให้กับเด็กตั้งแต่อายุในวัยเยาว์เพื่อเป็นรากฐานสำคัญอันนำมาซึ่งความสุขความสำเร็จในชีวิตของลูกเมื่อเขาเติบโตขึ้นต่อไป

ในอนาคต ซึ่งเป็นทักษะสร้างความสัมพันธ์เป็นทักษะสำคัญในการอยู่ร่วมกันในสังคม เป็นกติกาแผนที่หรือทิศทางในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่น ทักษะสร้างความสัมพันธ์เป็นพฤติกรรมที่แสดงออกผ่านคำพูด สีหน้า ท่าทาง ซึ่งสามารถทำนายผลทางสังคมได้ เช่น เรายิ้ม เพื่อนก็จะยิ้มตอบ ทักษะสร้างความสัมพันธ์เป็นทักษะที่จำเป็นในการสร้างและรักษาสัมพันธ์ภาพกับเพื่อน โดยจากผลการศึกษาของสถาบันวิจัยนโยบายสาธารณสุขของประเทศอังกฤษ พบว่า การมีทักษะในการเข้าสังคมถือเป็นปัจจัยสำคัญที่จะช่วยเหลื่อเด็กให้ประสบความสำเร็จในอนาคต แตกต่างความเชื่อที่ผ่านมามองว่าความสามารถในการเรียนในชั้นเรียนเท่านั้นที่เป็นตัวบ่งชี้ความสำเร็จของเด็ก จากการสำรวจพบว่า เด็กอังกฤษจำนวนมากในปัจจุบันหากไม่อ่อนเกินวัยก็จะแก่เกินวัยไปเลย และขาดทักษะสร้างความสัมพันธ์อย่างมากเป็นทักษะที่ใช้ในการปฏิสัมพันธ์และการสื่อสารระหว่างกัน ในสังคม อันได้แก่ ทักษะการสื่อสาร การพูด การฟัง การทำงานร่วมกันเป็นทีม ฯลฯ รวมทั้งความสามารถในการเข้าใจถึงสถานการณ์ต่างๆ ที่หลากหลาย กฎกติกาต่างๆ ในสังคม ความสามารถในการรู้จักผู้อื่น และความคิดคำนึงถึงคนรอบข้างอย่างเข้าอกเข้าใจ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความสัมพันธ์ในทางบวกให้เกิดขึ้น เป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นสำหรับทุกเพศทุกวัย ทั้งวัยเด็กที่ต้องการการการพึ่งพา การเรียนรู้สิ่งใหม่ในชีวิต วัยรุ่นที่ต้องการการยอมรับจากเพื่อนฝูงคนรอบข้าง วัยผู้ใหญ่ที่เริ่มสร้างครอบครัวและต้องการความสำเร็จในหน้าที่การงาน

ทักษะสร้างความสัมพันธ์เป็นทักษะสำคัญต่อความสำเร็จในชีวิต เป็นที่ยอมรับกันทั่วไปว่าบุคคลที่ประสบความสำเร็จในชีวิตนั้น ปัจจัยสำคัญคือการรู้จักตนเองและมีสัมพันธ์ภาพที่ดีกับคนอื่น เพราะมนุษย์เป็นสัตว์สังคม ที่ต้องมีปฏิสัมพันธ์กับมนุษย์คนอื่น เรียนรู้ร่วมกัน ทำงานร่วมกัน มีความเป็นครอบครัว เป็นชุมชน และสร้างสังคมที่เข้มแข็ง โดยมีเป้าหมายในการสร้างความสัมพันธ์อันดีหรือทางบวกกับผู้อื่น (สุดาพร ปัญญาพฤกษ์, และเสริมศรี ไชยศรี, 2558) ทักษะสังคมเป็นทักษะที่จำเป็นต้องได้รับการฝึกฝนอย่างเป็นระบบเช่นเดียวกับทักษะอื่นๆ เด็กส่วนมากมักจะเรียนรู้ทักษะทางสังคมผ่านการสังเกตและการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น โดยเฉพาะการเล่นกับเพื่อน แต่ในสังคมปัจจุบันเด็กอยู่กับการเรียนมากขึ้น ไม่ว่าจะเรียนในโรงเรียนหรือสถาบันเรียนพิเศษต่างๆ จึงมีโอกาสน้อยลง เพื่อนน้อยลง ประกอบกับโลกดิจิทัลที่เอื้อให้เด็กสามารถหาความบันเทิงผ่านการเล่นเกมออนไลน์หรือเกมคอมพิวเตอร์ ดูการ์ตูนหรือภาพยนตร์ใน YouTube ดังนั้นเด็กจึงมีโอกาสน้อยในการเรียนรู้ทักษะทางสังคมตามธรรมชาติได้น้อยลง โรงเรียนจึงจัดเป็นสนามฝึกภาคปฏิบัติขั้นดีในการพัฒนาทักษะการเข้าสังคมของเด็กๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องของการสร้างมิตรภาพความเป็นเพื่อน การปฏิบัติต่อครูอาจารย์ และการเรียนรู้กฎเกณฑ์ของโรงเรียน เช่น การแสดงความเคารพต่อคุณครู หรือผู้ที่มีอาวุโสกว่า การเข้าแถวเคารพธงชาติ การต่อแถวเข้าคิวเพื่อรับสิ่งของหรือซื้ออาหาร ขนม ฯลฯ เพื่อพัฒนาไปสู่การเคารพในกฎเกณฑ์ของสังคมต่อไปในอนาคต

สำหรับการเรียนรู้ นั้นเป็นกระบวนการที่สำคัญที่สุดในการศึกษา หรืออาจเรียกว่าเป็นหัวใจของการศึกษาเลยก็ว่าได้ โดยการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นตลอดเวลาไม่ได้เกิดเฉพาะเวลาสอนเท่านั้นแม้ว่าจะออกจากระบบการศึกษาไปแล้วแต่การเรียนรู้ก็ยังคงเกิดขึ้นต่อไปตลอดชีวิตและเปลี่ยนแปลงคนผู้นั้นไปเรื่อยๆ ดังเช่นที่ Marcy P. Driscoll (2000) ให้ความหมายของการเรียนรู้ไว้ว่า การเรียนรู้เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอย่างถาวรอันเป็นผลมาจากประสบการณ์ และการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างตนเองและสิ่งแวดล้อมรอบๆ ตัว (อธิป อนันต์กิติกุล, 2564) การศึกษาซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้เพื่อความเจริญงอกงามของบุคคลและสังคมโดยการถ่ายทอดความรู้ การฝึก การอบรม การสืบสานทางวัฒนธรรม การสร้างสรรค์จรรยาบรรณความก้าวหน้าทางวิชาการ การสร้างองค์ความรู้อันเกิดจากการจัดสภาพแวดล้อม สังคม การเรียนรู้และปัจจัยเกื้อหนุนให้บุคคลเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2542) ซึ่งจะเห็นได้อย่างชัดเจนว่า การศึกษานั้นมีหัวใจสำคัญอยู่ที่กระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งต้องเรียนรู้เพื่อที่จะสามารถสร้างความเจริญงอกงามของตนเองผ่านการกระทำต่างๆ ดังนั้นแล้ว การเรียนรู้จึงเป็นกระบวนการที่สำคัญในการศึกษา (อธิป อนันต์กิติกุล, 2564) พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 แก้ไขเพิ่มเติมฉบับที่ 4 พ.ศ.2562 หมวด 4 แนวการจัดการศึกษา ได้ให้แนวการจัดการศึกษาไว้ว่าการจัดการศึกษาต้องเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนประสบการณ์การเรียนรู้ยึดหลักมุ่งปลูกฝังและสร้างลักษณะที่พึงประสงค์ให้กับผู้เรียน โดยเน้นความรู้ คุณธรรม ค่านิยมที่ดีงามและบูรณาการความรู้ในเรื่องต่างๆ อย่างสมดุล รวมทั้งการฝึกทักษะและกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ใช้ความรู้โดยให้ผู้เรียนมีความรู้และประสบการณ์ในเรื่องต่างๆ ดังนี้ ความรู้เรื่องเกี่ยวกับตนเองและความสัมพันธ์ของตนเองกับสังคม ได้แก่ครอบครัว ชุมชน ชาติ และสังคมโลก

หลักสูตรแกนกลางการศึกษา พ.ศ. 2551 ได้กำหนดสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ไว้ว่าช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจการดำรงชีวิตของมนุษย์ ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคลและการอยู่ร่วมกันในสังคม การปรับตัวตามสภาพแวดล้อม การจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด การเข้าใจถึงการพัฒนาเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย กาลเวลา ตามเหตุปัจจัยต่างๆ เกิดความเข้าใจในตนเองและผู้อื่น มีความอดทน อดกลั้น ยอมรับความแตกต่างและมีคุณธรรม สามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิต เป็นพลเมืองที่ดีของประเทศชาติและสังคมโลก โดยสาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงามและธำรงรักษาประเพณีวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข โดยเนื้อหาหาหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา มีเนื้อหาเกี่ยวกับการปฏิบัติตนตามข้อตกลงกติกา กฎระเบียบ และหน้าที่ที่ต้องปฏิบัติในชีวิตประจำวัน การปฏิบัติตนตามมารยาทไทย การแสดง

พฤติกรรมยอมรับความคิด ความเชื่อ และการปฏิบัติของบุคคลอื่นที่แตกต่างกันโดยปราศจากอคติ การเคารพสิทธิเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น

ปัจจุบันการสอนสาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคมในโรงเรียน มักจะมีแนวทางในการสอนแบบบรรยายที่มุ่งเน้นความรู้ความจำ ไม่คำนึงถึงความแตกต่างของนักเรียน และการสอนยึดครูผู้สอนเป็นศูนย์กลาง ครูเป็นผู้ดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นส่วนใหญ่ นักเรียนมีบทบาทในการร่วมกิจกรรมเป็นส่วนน้อย กิจกรรมการเรียนการสอนจึงมีลักษณะเป็นการสื่อสารทางเดียว ซึ่งสอดคล้องกับพัศดา จิราสิทธิ์ ที่กล่าวว่า “การจัดการเรียนการสอนโดยเน้นครูเป็นศูนย์กลาง ถือเป็นแนวทางหนึ่งที่ครูสามารถเลือกใช้ได้ แต่ควรให้เหมาะกับสถานการณ์ การที่การสอนโดยยึดครูเป็นศูนย์กลางเกิดเป็นปัญหาขึ้นมา ก็เนื่องจากครูมักใช้เป็นประจำอยู่แนวทางเดียวต่อเนื่องไปตลอด จึงทำให้ไม่เกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้ เนื่องจากแนวการสอนเพียงแนวเดียวไม่สามารถช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ครบทุกด้านเสมอไป” เห็นได้ว่าแนวทางการสอนนี้ทำให้ขาดการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนกับนักเรียน และนักเรียนกับนักเรียน (พัศดา จิราสิทธิ์, 2551) การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาในบริบทที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วจึงต้องคำนึงถึงทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเริ่มต้นในประเทศสหรัฐอเมริกาที่มีแนวคิดเรื่อง “ทักษะแห่งอนาคตใหม่ การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21” (กระทรวงศึกษาธิการ, 2557) พัฒนาโดยเครือข่ายองค์กรความร่วมมือเพื่อทักษะการสอนสังคมศึกษาในศตวรรษที่ 21 จึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนกระบวนการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจนเกิดทักษะการเรียนรู้เพื่อให้บรรลุจุดหมายของหลักสูตร พร้อมทั้งเป็นพลเมืองของประเทศในการก้าวสู่ประเทศไทย 4.0 ซึ่งครูสังคมศึกษาและผู้เรียนต้องร่วมมือกันจัดการเรียนรู้ที่สามารถนำประสบการณ์การเรียนรู้ไปใช้ในชีวิตจริงได้ ครูจึงต้องออกแบบการเรียนรู้และอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติเพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 นอกจากนี้ ต้องเสริมด้วยการพัฒนาสมอง (วิจารณ์ พานิช, 2555) ตามแนวคิดของโฮวาร์ด การ์ดเนอร์ (Howard Gardner) 5 ด้าน ได้แก่ สมองด้านวิชาและวินัย ด้านสังเคราะห์ ด้านสร้างสรรค์ ด้านเคารพให้เกียรติ และด้านจริยธรรม เพื่อให้เกิดมิติทางปัญญา (กนก จันทร์ทอง, 2560)

นาตยา ปิลันธนานนท์ (2537) ได้ให้แนวความคิดไว้ว่าการจัดการเรียนการสอนสังคมศึกษา เพื่อพัฒนาความเป็นพลเมืองดี การจัดการเรียนการสอนสังคมศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม ซึ่งเป็นทักษะที่เกี่ยวข้องกับการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่น เป็นเรื่องที่มีความละเอียดอ่อน เพราะต้องสัมพันธ์กับข้อมูล ข้อเท็จจริง และอารมณ์ความรู้สึกของบุคคลในเวลาเดียวกัน การพัฒนาทักษะนี้จะต้องอาศัยการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง สังคมเป็นระยะเวลาอันยาวนานจนค่อยๆ ซึมซับในตัวผู้เรียน ทักษะทางสังคมจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นที่แตกต่างไปจากตนได้ด้วยความเข้าใจกัน เห็นใจกัน

ไม่มีอคติต่อกัน และมีความรับผิดชอบต่อสิ่งที่ตนได้กระทำลงไป การจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะนี้สามารถกระทำได้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน สามารถกระทำได้ทั้งในรูปของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และการจัดสภาพแวดล้อมบรรยากาศที่เอื้ออำนวยให้เกิดทักษะนี้

ในปัจจุบันทิศทางของการเรียนการสอนสมัยใหม่ เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมจากการเน้นหนักที่วิชาการเป็นเน้นให้ความสำคัญไปที่นักเรียน การสอนสมัยใหม่ก็จะเน้นไปที่กิจกรรมและสื่อที่น่าสนใจ เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานจากการจัดกิจกรรมภายในห้องเรียน ทำให้เข้าใจในเนื้อหาที่เรียนมากยิ่งขึ้นเนื่องจากนักเรียนมีการลงมือทำกิจกรรมด้วยตัวเอง (Learning by Doing) ด้วยเหตุนี้เอง จึงได้มีการออกแบบสื่อการเรียนรู้ใหม่โดยประยุกต์เอาเกมมาใช้กับการเรียนรู้ โดยมีการจำลองสถานการณ์ต่างๆ เพื่อให้นักเรียนได้เล่นและเรียนรู้ไปพร้อมๆ กัน จึงเป็นที่มาของการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning: GBL) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน เป็นส่วนหนึ่งของรูปแบบที่ช่วยพัฒนาสังคมให้เกิดการเปลี่ยนแปลง โดยเป็นการนำจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจมาใช้เป็นฐานของเกมโดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสื่อสารทางการศึกษาด้วยการเล่นโดยไม่มีรูปแบบที่ตายตัว ซึ่งเกมการศึกษาเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่ได้นำเอาความสนุกสนานของเกมในรูปแบบใหม่ๆ ผสมผสานเนื้อหาเข้ากับบทเรียนวิชาต่างๆ ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการเรียนรู้ ประกอบกับการที่ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติการต่างๆ ด้วยเกม จึงมีผลทำให้เกิดเป็นความชอบ และความสนใจของผู้เรียนต่อรูปแบบการเรียนรู้ ทั้งยังทำให้ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลินมีความสุขกับการเรียนรู้ และได้รับความรู้ไปด้วย (สุรางค์ ไคว์ตระกูล, 2556) กล่าวว่า การสร้างความสัมพันธ์ของเด็กปฐมวัยกับผู้ใหญ่และเพื่อนในวัยเดียวกัน เมื่อเด็กอยู่ในระยะวัยอนุบาลเด็กมักจะชอบเล่นคนเดียว แต่เมื่อโตขึ้นเด็กจะมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนมากขึ้น จะให้ความร่วมมืออย่างเป็นมิตรกับเพื่อนมีความเข้าใจในความรู้สึกของเพื่อนเพิ่มขึ้น ขณะเล่นกับเพื่อนเด็กจะใช้แรงเสริมในการมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันและกัน โดยการตั้งใจฟังเพื่อน การยอมรับเพื่อนด้วยการแสดงความรักและให้คำชมเชย

มนุษย์เป็นสัตว์สังคมจำเป็นต้องมีชีวิตอยู่ร่วมกับบุคคลต่างๆ ในสังคม จึงต้องคิดว่าทำอย่างไรจึงจะใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันได้อย่างมีความสุข มนุษย์สัมพันธ์จึงเป็นสิ่งจำเป็นที่จะต้องสร้างให้เกิดขึ้นในตัวของมนุษย์ทุกคน เพื่อให้การอยู่ร่วมกันดำเนินไปได้อย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพ การกระทำของเรา ไม่ว่าจะเป็นการพูด การคิดหรือการกระทำที่แสดงออก ย่อมมีผลกระทบต่อเกี่ยวข้องกับคนอื่นที่อยู่ใกล้ชิดด้วยทั้งสิ้น และโดยส่วนใหญ่เมื่อเกิดความขัดแย้งขึ้นมักไม่ได้รับการแก้ไข ปลอ่ยให้ความขัดแย้งสะสมและค่อยขยายตัวลุกลามใหญ่โตขึ้น จนกลายเป็นปัญหาการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันเป็นปัญหาและอุปสรรคในการทำงาน รวมถึงความเจริญก้าวหน้าของชีวิต ดังนั้นเรื่องของมนุษย์สัมพันธ์ เป็นสิ่งที่มีความสำคัญและเราควรให้ความสนใจมนุษย์สัมพันธ์มีความสำคัญต่อ

การดำเนินชีวิตของคนเรามากและการจะเป็นผู้ที่มีมนุษยสัมพันธ์นั้น จะต้องเข้าใจในธรรมชาติและ ความต้องการของมนุษย์ รวมทั้งควรศึกษาหลักและเทคนิค การสร้างมนุษยสัมพันธ์ด้วย เพื่อใช้เป็น พื้นฐานในการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน

จากแนวคิดข้างต้น สรุปได้ว่า การจัดการเรียนการสอนสังคมศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะสร้าง ความสัมพันธ์มีบทบาทอย่างมากต่อการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ความเข้าใจการดำรงชีวิตอยู่ในสภาพ สังคมปัจจุบัน ที่มีความเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา สามารถปรับตัวและปฏิบัติตนในการอยู่ ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ในฐานะพลเมืองดีของสังคมไทยและสังคมโลก การจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐาน มีกฎกติกา และการทำงานร่วมกัน ซึ่งสามารถพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะสร้าง ความสัมพันธ์ได้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะมุ่งประเด็นการวิจัยไปที่กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะสร้างความสัมพันธ์

คำถามวิจัย

1. สภาพปัจจุบันและปัญหาของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้าง ความสัมพันธ์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัด สุโขทัย เป็นอย่างไร
2. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัยควรมี ลักษณะอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัด องค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย
2. เพื่อพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้าง ความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัด สุโขทัย

ขอบเขตของงานวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย ได้กำหนด

ขอบเขตการศึกษาเป็น 4 ด้าน คือ ขอบเขตด้านเนื้อหา ขอบเขตด้าน กลุ่มเป้าหมาย ขอบเขตด้านพื้นที่ และขอบเขตด้านเวลา ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

1.1 ศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย

1.1.1 ด้านที่ 1 การจัดการเรียนรู้

1.1.2 ด้านที่ 2 การประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

1.1.3 ด้านที่ 3 สภาพแวดล้อมและบรรยากาศกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

1.2 การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย

1.2.1 การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย

1.2.2 การจัดการกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย

1.2.3 การวัด การประเมินผลทักษะสร้างความสัมพันธ์

ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมาย

ผู้ให้ข้อมูลหลัก

1. ตัวแทนครูของโรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัยที่จัดการเรียนการสอน กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ได้แก่ โรงเรียนวัดคลองโป่ง (ธรรมภาณบำรุง) จำนวน 1 คน และโรงเรียนวัดวังสวรรค์ (ประชาบำรุง) จำนวน 1 คน รวมทั้งสิ้นจำนวน 2 คน

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

เกณฑ์การคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลหลัก

1. ตัวแทนครูกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ได้แก่ โรงเรียนวัดวังสวรรค์ (ประชาบำรุง) โรงเรียนวัดคลองโป่ง (ธรรมภาณบำรุง) รวมทั้งสิ้นจำนวน 2 โรงเรียน จำนวน 2 คน สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย โดยใช้การเลือกแบบตามวัตถุประสงค์ (Purposive Sampling) และแบบเจาะจง (Criterion Based Selection) เนื่องจากเป็นผู้มีข้อมูล จัดกิจกรรมการเรียนการสอนในสถานศึกษาและมีประสบการณ์ทางด้านการศึกษา

2. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ชมรมสังคมศึกษา ปีการศึกษา 2567 จำนวน 17 คน โดยใช้การเลือกแบบตามวัตถุประสงค์ (Purposive Sampling) และแบบเจาะจง (Criterion Based Selection)

ขอบเขตด้านพื้นที่

กลุ่มผู้ให้ข้อมูล

โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย ได้แก่ โรงเรียนวัดวังสวรรค์ (ประชาบำรุง) จำนวน 1 คน และโรงเรียนวัดคลองโป่ง (ธรรมภาณบำรุง) จำนวน 1 คน รวมทั้งสิ้นจำนวน 2 โรงเรียน

ขอบเขตด้านเวลา

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำเก็บรวบรวมข้อมูลต่างๆ และจะดำเนินการในระยะเวลาเดือน ตุลาคม 2567 ถึง เมษายน 2568

นิยามศัพท์เฉพาะ

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน คือ กิจกรรมนักเรียนที่สถานศึกษาสนับสนุนให้ผู้เรียนเลือกเรียนตามความสนใจ ความถนัด ความสามารถของผู้เรียน เพื่อเติมเต็มศักยภาพของผู้เรียนตามเจตนารมณ์ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยบูรณาการเนื้อหาวิชาของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ในการวิจัยครั้งนี้เป็นกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนชมรมสังคมศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน คือ แนวทางการจัดการเรียนการสอนที่มีลักษณะการเรียนปนเล่น หรือเรียนไปด้วยเล่นไปด้วย ให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในขณะที่หรือหลังจากการเล่น เกม โดยเกมที่ใช้ประกอบด้วย เกม Lotto Bullying เกมกระดานเส้นทางสู่สันติภาพ และเกมทำทายในการสื่อสาร

ทักษะสร้างความสัมพันธ์ (Human Relationship Skills) คือ การสร้างความสัมพันธ์ และรักษาความสัมพันธ์ต่อผู้อื่นให้เหมาะสมบนความเคารพในความแตกต่างของบุคคล ซึ่งรวมไปถึงความสามารถในการสื่อสารได้อย่างชัดเจน การรับฟังอย่างตั้งใจ การร่วมมือกัน และการต่อรองในความขัดแย้งอย่างสร้างสรรค์ มีด้วยกัน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการรับรู้สถานการณ์ ด้านการแสดงออก และด้านรักษาความสัมพันธ์

นักเรียน คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนกิจกรรมชมรมสังคมศึกษา จำนวน 17 คน โรงเรียนวัดวังสวรรค์ (ประชาบำรุง) ตำบลยางซ้าย อำเภอเมืองสุโขทัย จังหวัดสุโขทัย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ครูผู้สอนได้รู้ถึงสภาพปัญหาของการจัดการเรียนการสอนกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (ชมรมสังคมศึกษา) ในการพัฒนาทักษะสร้างความสัมพันธ์ (Human Relationship Skills) ระดับประถมศึกษาตอนปลายที่มากขึ้น
2. ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะสร้างความสัมพันธ์ (Human Relationship Skills) ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อนำไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตในสังคม
3. สถานศึกษานำผลการวิจัยนี้ไปศึกษา พัฒนาแนวทางการจัดการศึกษาโดยใช้ทางการจัดการเรียนรู้กิจกรรมชมรมสังคมศึกษาหรือการพัฒนาทักษะสร้างความสัมพันธ์ (Human Relationship Skills) ให้เป็นไปตามมาตรฐานการศึกษา



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่องการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย โดยการศึกษาจากเอกสาร เก็บรวบรวมข้อมูลทั้งที่เป็นเอกสารหนังสือ บทสัมภาษณ์ การทบทวนวรรณกรรม แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งข้อมูลที่ได้จากโดยประกอบด้วยเนื้อหาสาระสำคัญตามลำดับ ดังต่อไปนี้

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

- 1.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน
- 1.2 องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน
- 1.3 จุดมุ่งหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม
- 1.4 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม
- 1.5 ข้อดีและข้อจำกัดของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม
- 1.6 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

2. ทักษะสร้างความสัมพันธ์

- 2.1 ความหมายของทักษะสร้างความสัมพันธ์
- 2.2 ความสำคัญของทักษะสร้างความสัมพันธ์

3. แนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

พุทธศักราช 2551

- 3.1 กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
- 3.2 กิจกรรมชุมนุม

4. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551: กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

- 4.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 สาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิต
- 4.2 ตัวชี้วัดและมาตรฐานแกนกลางสาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิต

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

5.1 งานวิจัยในประเทศ

5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

6. กรอบแนวคิด

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

1. ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเป็นวิธีการหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด ได้มีท่านผู้รู้ได้ให้ความหมายการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานไว้ต่างๆ ดังนี้ (ศิริปราณ จรรย์สืบศรี, และนัฐจิรา บุศย์ดี, 2563) ให้นิยามว่าเป็นรูปแบบการเรียนรู้รูปแบบหนึ่ง ที่ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของนักเรียนเองผ่านเกมเป็นนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่ออกแบบและสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกม ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ลงมือเล่น และฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยในขณะที่ลงมือเล่นนักเรียนจะได้รับทักษะและความรู้จากเนื้อหาบทเรียนไปด้วยขณะที่เล่น (ณัฐฐา พิวัฒนา, 2564) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้ผ่านเกมเป็นวิธีหนึ่งในการเรียนรู้ที่มีจุดเด่น คือ การสร้างความสนุกสนานรวมเข้ากับการเรียนรู้ให้นักเรียนอยู่ในสถานะที่ผ่อนคลายต่างกับการเรียนปกติที่สร้างความเครียดให้กับสมองส่งผลต่อ การปิดกั้นทางการรับรู้ และมีผลต่อจิตใจ ที่สำคัญ คือ ลดความเครียด ส่งเสริมปฏิภิกิริยาโต้ตอบ ส่งเสริมการเรียนรู้และความจำ สร้างเสริมแรงจูงใจ ป้องกันภาวะผิดปกติทางใจ ทิศนา แหมมณี (2552) ได้อธิบายความหมายวิธีสอนโดยใช้เกมคือวิธีสอนโดยใช้เกมคือ กระบวนการที่ครูผู้สอนใช้ในการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้นักเรียนเล่นเกมเล่นตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมกรรมการเล่น วิธีการเล่น และ ผลการเล่นเกมนักเรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปความรู้

บูคอก (Boocock, 1981) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมการเล่นที่มีกฎกติกาและวิธีการเล่นที่แน่นอน สามารถเล่นทั้งคนเดียวหรือเป็นหมู่คณะ โดยมีจุดมุ่งหมาย เพื่อให้เกิดความสนุกสนานและทักษะในการแก้ไขปัญหา

ฟูซซาด (Fuszard Barbara et al., 2001) กล่าวว่า เกมนำเสนอถึงโครงสร้างที่มีเอกลักษณ์เฉพาะที่จะเสริมกลยุทธ์การสอนแบบดั้งเดิมเข้ากับการสอนที่เต็มเปี่ยมด้วยชีวิตชีวา จุดประกายความคิด และขยายทิศทางในวิธีการจัดการเรียนรู้ เกมทำให้การเรียนรู้เกี่ยวกับบทโนทัศน์สำคัญเข้าใจได้ง่ายขึ้นสำหรับผู้เรียน และกระตุ้นการคิดของผู้เรียนให้เกิดความสร้างสรรค์มากขึ้น รวมทั้งเกมยังกระตุ้นพฤติกรรมที่สร้างสรรค์ ช่วยละลายพฤติกรรมและกระตุ้นให้เกิดการอภิปรายกันระหว่างเล่นเกม

ซาเลน และซิมเมอร์แมน (Salen and Zimmerman, 2004) กล่าวว่า เกมเป็นระบบที่ผู้เล่นต้องเผชิญหน้ากับความขัดแย้งที่ถูกสร้างขึ้นโดยกฎของเกมซึ่งแสดงผลที่สะท้อนออกมาในเชิงปริมาณ การเล่นเกมที่มีความหมายส่งผลให้เกิดการพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างการกระทำและผลที่เกิดขึ้นจากการสังเกตและบูรณาการร่วมกันจากแนวคิดหลักของเกม

ดังนั้น จึงสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning หรือ GBL เป็นวิธีการในการเรียนรู้ที่ใช้การสร้างความสุขสนุกสนานเข้ากับการเรียนรู้ในลักษณะการเรียนรู้แบบการเล่น โดยมีกติกา วิธีการเล่น การเล่นเกมส่งผลให้เกิดการพัฒนาความสัมพันธ์กับผู้เรียน

2. องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

องค์ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ได้มีท่านผู้รู้ได้อธิบายองค์ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานไว้ต่างๆ ดังนี้

วรรตต์ อินทสระ (2562) การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning หรือ GBL) จะมีประสิทธิภาพหรือไม่ นั่นได้ผลหรือไม่ นั่น จะต้องให้ความสำคัญกับเรื่องของการออกแบบ ให้เหมาะสมด้วย โดยต้องคำนึงถึงเรื่องต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. Practice การออกแบบ GBL นั้นจะต้องแบ่งแบบฝึกหัดต่างๆ เพื่อให้ให้นักเรียนได้ทดลอง
2. Learning by Doing จะต้องเน้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง การเรียนรู้ด้วยตัวเองจะทำให้เข้าใจได้ลึกซึ้งกว่า
3. Learning from Mistakes ให้นักเรียนเรียนรู้จากความผิดพลาด การเรียนรู้จากความผิดพลาดไม่ใช่ เรื่องเสียหาย แต่จะช่วยให้นักเรียนจำได้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย
4. Goal-Oriented Learning ต้องมีเป้าหมายที่ชัดเจนในเกม เพื่อให้ให้นักเรียนพยายามที่จะทำให้บรรลุเป้าหมาย
5. Learning Point ต้องแบ่งไปด้วยข้อมูลหรือประเด็นหลักๆ ที่สำคัญต่างๆ ที่เกี่ยวข้องทั้งหมด ที่นักเรียนสมควรรู้ เพื่อให้นักเรียนจะได้นำเอาความรู้นั้นไปใช้งานได้จริง ความเข้าใจโดยทั่วไปของเกม คือ กิจกรรมที่ดำเนินไปพร้อมกับกติกา ซึ่งรูปแบบของการเล่นเกม แตกต่างกันไป เช่น จำนวนผู้เล่น ระยะเวลาในการเล่น ระบบของเกม หรือจากการสุ่มหรือโชคที่เกิดขึ้นจากเกม ซึ่งเกมส่วนใหญ่มีการกำหนดเป้าหมายหรือจุดมุ่งหมายที่ชัดเจน รวมถึงมีการกำหนดจุดเริ่มต้นและสิ้นสุดของเกม (Victory Point) ที่ชัดเจน

3. จุดมุ่งหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

เกมเป็นกิจกรรมที่เน้นความสนุกสนานและการพัฒนาทั้งทางด้านสติปัญญา ทักษะ และจิตใจของผู้เรียนในทุกๆ ด้าน โดยมีผู้เสนอความคิดเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายของเกมไว้ดังนี้ สุกุล สุขศิริ (2550) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมีจุดมุ่งหมายดังต่อไปนี้ 1) สามารถสร้างความมีส่วนร่วม

(Engage) กับผู้เรียนแต่ละคนได้ เพราะว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ได้ออกแบบให้มีจุดสำคัญในการเรียนรู้ (Learning Point) ลงไปในบริบท (Context) ของเกม ทำให้เรียนรู้ไปพร้อมๆ กับได้รับความเพลิดเพลิน เป็นเรื่องที่ต้องให้ความสำคัญอย่างมากสำหรับผู้เรียน ที่ไม่ชอบเรียน 2) Game Based Learning เป็นกระบวนการที่เน้นให้ทุกคนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันและกัน เรียนรู้ร่วมกัน (Interactive Learning Process) สามารถทำให้ความคิดเห็นของคนที่หลากหลาย รวมกันเป็นเป้าหมายเดียวกันได้และ 3) Game Based Learning สามารถนำเอาทั้ง Engage และ Interactive Learning Process มาไว้ใน package เดียวกัน เป็นสื่อเดียวกันเครื่องมือเดียวกัน ทิศนา ขัมมณี (2550) ได้กล่าวว่า เกมเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการ ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง

จี (2005) กล่าวว่า เกมมีจุดมุ่งหมายสำคัญ ได้แก่ 1) เพื่อเสริมการเรียนรู้แนวคิดสำคัญในชั้นเรียน 2) เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ภายในชั้นเรียน และ 3) เพื่อสร้างกลวิธีที่หลากหลายในการให้ผู้เรียนเข้าถึงเนื้อหาในรายวิชาได้อย่างดี ซึ่งเกมที่มี ประสิทธิภาพนั้นสามารถให้ประสบการณ์ในการเรียนรู้ได้ตามจุดหมายต่อไปนี้

1. การมีปฏิสัมพันธ์
2. การรับมือกับปัญหา
3. ความเป็นตัวแทน
4. การลำดับความสำคัญของปัญหา
5. ให้ประสบการณ์ในสถานการณ์ต่างๆ
6. ช่วยสร้างและจัดการระบบความคิด
7. ช่วยพัฒนาความสามารถจากน้อยไปหามากตามลำดับ

4. ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม อธิบายได้ดังนี้ (สุวิทย์ มูลคำ, และอรทัย มูลคำ, 2545; อัจฉรา เปรมปรีดา, 2558)

1. **ขั้นเลือกเกม** เกมที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เรียกว่า “เกมการศึกษา” คือ เป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ชัดเจน โดยมุ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ดังนั้นผู้สอนสามารถเลือกเกมที่นำมาใช้จัดการเรียนรู้ ดังนี้

- 1.1 **ผู้สอนสร้างเกมขึ้นมาให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้โดยผู้สอน** จะต้องทดลองใช้เกมที่สร้างหลายๆ ครั้ง จนสามารถใช้ได้ดีตามวัตถุประสงค์

1.2 ผู้สอนเลือกเกมที่มีผู้สร้างขึ้นไว้แล้ว นำมาปรับให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการสอนหรือทดลองใช้ก่อนเพื่อจะให้เห็นข้อขัดแย้ง ซึ่งจะช่วยให้มีการเตรียมการป้องกันหรือแก้ไขไว้ล่วงหน้า

2. ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา ผู้สอนควรดำเนินการ ดังนี้

2.1 บอกชื่อเกมแก่ผู้เล่น

2.2 ชี้แจงกติกา โดยผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนและให้รายละเอียดที่ ชัดเจนพร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามได้

2.3 สาธิตการเล่นที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อน

2.4 ซ้อมก่อนเล่นจริง เกมที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อนควรให้ผู้เล่นลองซ้อมเล่นก่อนเพื่อความเข้าใจ ที่ชัดเจน

3. ขั้นเล่นเกม ผู้สอนควรดำเนินการ ดังนี้

3.1 จัดสถานที่สำหรับการเล่นเกมให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเล่น

3.2 ให้ผู้เรียนเล่นเกมและผู้สอนควบคุมการเล่นให้เป็นไปตามขั้นตอน และในบางกรณีต้องควบคุมเวลาในการเล่นด้วย

3.3 ผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิดและควรบันทึกข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้ เพื่อนำไปใช้อภิปรายหลังการเล่น หรือมอบหมายให้ผู้เรียนบางคนทำหน้าที่สังเกตการเล่น บันทึกพฤติกรรมและควบคุมเวลาเล่นด้วยก็ได้

4. ขั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล ผู้สอนควรดำเนินการดังนี้ ขั้นตอนนี้สำคัญมากสำหรับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เพราะจุดเน้นของเกมอยู่ที่การเรียนรู้วิธีต่างๆ ที่จะเอาชนะอุปสรรคเพื่อให้ไปถึงเป้าหมายที่ต้องการและโยงเข้าไปประเด็นการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ควรดำเนินการดังนี้

4.1 ผู้สอนควรตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย เช่น ผู้ชนะมีวิธีการเล่นอย่างไรผู้ชนะหรือผู้แพ้มีความรู้สึกอย่างไร ผู้ชนะ ชนะเพราะเหตุใด ผู้แพ้ แพ้เพราะเหตุใด

4.2 ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเทคนิคหรือทักษะต่างๆ ที่ผู้เรียนได้รับ เช่น ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะอะไรบ้าง ได้พัฒนามากน้อยเพียงใด ประสบความสำเร็จตามที่ ต้องการหรือไม่ มีข้อผิดพลาดอะไรบ้าง และมีวิธีใดจะช่วยให้ประสบความสำเร็จมากขึ้น

4.3 ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาสาระต่างๆ ที่ได้รับ เช่น การทดสอบ ความรู้ การให้เขียนแผนผังความคิด เป็นต้น

5. ข้อดีและข้อจำกัดของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมีข้อดีหรือประโยชน์ต่อผู้เรียน ดังนี้

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2536) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกม ไว้ดังนี้

1. ก่อให้เกิดการพัฒนาความคิด
2. ช่วยในการฝึกทักษะทางภาษา และทบทวนเนื้อหาวิชาต่างๆ
3. เป็นกิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน และสรุปบทเรียน
4. ช่วยให้เด็กได้แสดงความสามารถของแต่ละบุคคล
5. ช่วยให้ครูได้เห็นพฤติกรรมของเด็กชัดเจนยิ่งขึ้น
6. ช่วยให้เกิดความเพลิดเพลิน และผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
7. ช่วยให้ฝึกความรับผิดชอบและฝึกให้เด็กรู้จักการปฏิบัติตามกฎระเบียบที่วางไว้
8. ช่วยส่งเสริมให้เด็กมีความสามัคคีรู้จักการเอื้อเฟื้อช่วยเหลือกัน
9. ช่วยเป็นแรงจูงใจ และเร้าความสนใจของเด็ก
10. ช่วยประเมินผลการเรียนการสอน

ทิตินา แคมมณี (2560) ได้กล่าวถึงข้อดีของวิธีสอนโดยใช้เกม ไว้ดังนี้

1. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้จากการเล่น
2. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเองทำให้ การเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทน
3. เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนไม่เหนื่อยแรงมากขณะสอนและผู้เรียนชอบการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐานมีข้อจำกัด ดังนี้

ทิตินา แคมมณี (2560, น. 368-369) ได้กล่าวถึงข้อจำกัดของวิธีสอนโดยใช้เกม ไว้ดังนี้

1. เป็นวิธีสอนที่ใช้เวลามาก
2. เป็นวิธีสอนที่มีค่าใช้จ่าย เนื่องจากเกมบางเกมต้องซื้อหามาโดยเฉพาะเกมจำลอง สถานการณ์ บางเกมมีราคาสูงมาก เนื่องจากการเล่นเกมส่วนใหญ่ผู้เรียนทุกคนต้องมีวัสดุอุปกรณ์ ในการเล่นเฉพาะตน
3. เป็นวิธีสอนที่ขึ้นตรงกับความสามารถของผู้สอน ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับการสร้างเกม จึงจะสามารถสร้างได้
4. เป็นวิธีสอนที่ต้องอาศัยการเตรียมการมาก เกมเพื่อการฝึกทักษะ แม้จะไม่ยุ่งยาก ซับซ้อนแต่ผู้สอนจำเป็นต้องจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ในการเล่นให้ผู้เรียนจำนวนมาก เกมการศึกษา และเกมจำลองสถานการณ์ ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาและทดลองใช้จนเข้าใจ ซึ่งต้องอาศัยเวลามาก โดยเฉพาะเกมที่มีความซับซ้อนมาก และผู้เล่นจำนวนมากยังต้องใช้เวลาอีก
5. เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนต้องมีทักษะในการน าการอภิปรายที่มีประสิทธิภาพจึงจะสามารถ ช่วยให้ผู้เรียนประมวลและสรุปการเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์

สุวิทย์ มูลคำ, และอรทัย มูลคำ (2545, น. 96) ได้กล่าวถึงข้อจำกัดของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมไว้ดังนี้

1. ผู้สอนจะต้องมีความรู้ความสามารถในการสร้างเกม หรือเลือกเกมที่เหมาะสมและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้
2. มีค่าใช้จ่าย เพราะบางเกมจำเป็นต้องใช้วัสดุอุปกรณ์ในการเล่น
3. ใช้เวลาค่อนข้างมาก เช่น การเตรียมการ การฝึกซ้อม เป็นต้น
4. ผู้สอนต้องใช้ทักษะในการตั้งประเด็นและนำอภิปรายที่มีประสิทธิภาพ รวมทั้งการเชื่อมโยงผลการอภิปรายไปสู่วัตถุประสงค์การเรียนรู้

6. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

กระบวนการเรียนรู้ของบุคคลผ่านการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐานสามารถอธิบายโดยทฤษฎีสถรรคนิยมเชิงสังคม (Social constructivism) (Qian, 2016) ทฤษฎีดังกล่าวเป็นทฤษฎีการเรียนรู้ของไวทก๊อตสกี ซึ่งมีแนวคิดเกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของบุคคลอธิบายไว้ว่า การได้มาซึ่งความรู้และทักษะของบุคคล เกิดจากการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างบุคคลโดยศักยภาพในการพัฒนาความรู้คิดของแต่ละบุคคล ซึ่งพัฒนาได้ตามช่วงของการพัฒนาที่เรียกว่า พื้นที่รอยต่อพัฒนาการ (Zone of Proximal Development: ZPD) ที่เป็นระยะห่างระหว่างระดับพัฒนาการของบุคคลหรือเขาวนปัญญาในปัจจุบัน กับระดับพัฒนาการที่บุคคลมีศักยภาพจะไปถึงได้ หากบุคคลมีปฏิสัมพันธ์เรียนรู้กับผู้อื่น ได้รับการช่วยเหลือในการเรียนรู้จากผู้อื่นสำคัญเช่น ผู้ใหญ่ หรือเพื่อนที่มีความสามารถมากกว่าตนเอง ซึ่งกระบวนการนี้เรียกว่า การประคับประคองช่วยเหลือ (Scaffolding) (ทีศนา แคมมณี, 2559)

ทฤษฎีพัฒนาการทางความคิดของเพียเจต์ ว่าด้วยการปรับตัวและสร้างบุคลิกภาพของการรับรู้ตัวตนของตัวเองทำให้ความสำคัญกับความคิดของตัวเอง ทฤษฎีของเพียเจต์ระบุว่าทุกคนต้องพิชิต 4 ขั้นตอนของพัฒนาการทางสติปัญญาซึ่งก็คือ

- ขั้นที่ 1 ประสบการณ์รับรู้และการเคลื่อนไหว
- ขั้นที่ 2 ขั้นก่อนปฏิบัติการคิด
- ขั้นที่ 3 การคิดแบบเป็นรูปธรรม
- ขั้นที่ 4 การคิดแบบเป็นนามธรรม

เมื่อใดที่ผ่านครบทุกขั้นตอนแล้ว ไม่ว่าจะอายุเท่าไรก็ตาม จะได้เข้าถึงระดับสติปัญญาของมนุษย์ที่พัฒนาแล้ว และเพียเจต์เชื่อในการเรียนรู้ชั่วชีวิต และขั้นปฏิบัติการคิดแบบเป็นนามธรรมนั้นคือขั้นสุดท้ายของการพัฒนาทางสติปัญญา ในขั้นตอนของพัฒนาการ ในส่วนที่เกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจ เพียเจต์มีความเชื่อว่า เป้าหมายของพัฒนาการของมนุษย์ คือ

1. ความสามารถคิดอย่างมีเหตุผลกับสิ่งที่เป็นนามธรรม
2. ความสามารถที่จะคิดตั้งสมมติฐานอย่างสมเหตุสมผล
3. ความสามารถที่จะตั้งกฎเกณฑ์และการแก้ปัญหา

โดยเพียเจต์กล่าวว่า โดยธรรมชาติแล้วมนุษย์มีแนวโน้มพื้นฐานการพัฒนาที่ติดตัวมาแต่กำเนิด 2 ลักษณะ คือ 1) การจัดระบบภายใน (organization) และ 2) การปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อม (Adaptation)

1. การจัดระบบภายใน เป็นการจัดการภายในโดยวิธีรวมกระบวนการต่างๆ เข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบอย่างต่อเนื่องกันเป็นเรื่องเป็นราว เช่น เด็กเล็กเห็นของแล้วคว้า ซึ่งกิจกรรมนี้ประกอบด้วย 2 กระบวนการ คือ เห็น และคว้าการที่เด็กสามารถทำกิจกรรม 2 อย่าง ได้ในเวลาเดียวกัน เรียกว่า เป็นการรวมกระบวนการเข้าเป็นระบบ

2. การปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อม หมายถึง การปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมเป็นแนวโน้ม ที่มีแต่กำเนิด การที่มนุษย์มีการปรับตัวเนื่องจากการที่มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ซึ่งการปรับตัวนี้ประกอบด้วย 2 กระบวนการ คือ การดูดซับ (Assimilation) และการปรับให้เหมาะสม (Accommodation) ผลจากการเปลี่ยนแปลงปรับปรุงจะก่อให้เกิดพัฒนาการทางสติปัญญาจากขั้นหนึ่งไปสู่อีกขั้นหนึ่งจนในที่สุดถึงขั้นที่เรียกว่า Operation ซึ่งหมายถึงความสามารถที่จะคิดย้อนกลับได้ ซึ่งถือว่าเป็นหัวใจสำคัญของพัฒนาการทางสติปัญญาตามความคิดของเพียเจต์ และเพียเจต์ได้เน้นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจะเรียนด้วยตนเองมากที่สุดซึ่งในขั้นนี้มีความเหมาะสมกับนักศึกษาโนศตวรรษที่ 21 ส่วนครูผู้สอนจะมีความสำคัญแต่เพียงเป็นผู้ร่วมมือ (Collaborator) ในกระบวนการเรียนรู้ และเป็นผู้เตรียมเนื้อหา เครื่องมือ อุปกรณ์ เทคนิค วิธีการ หรือประสบการณ์ที่จะให้ผู้เรียนค้นพบความรู้ด้วยตนเอง

ทักษะสร้างความสัมพันธ์

1. ความหมายของทักษะสร้างความสัมพันธ์

ความหมายของมนุษย์สัมพันธ์คำว่า “มนุษย์สัมพันธ์” ภาษาอังกฤษใช้คำว่า Human Relations เป็นคำประสมที่เกิดจากคำ 2 คำรวมกัน คือ มนุษย์ (Human) และสัมพันธ์ (Relations) มนุษย์ (Human) หมายถึง ลักษณะของความเป็นมนุษย์ คือ ผู้มีจิตใจสูง สัมพันธ์ (Relations) หมายถึง ความผูกพันเกี่ยวข้องการติดต่อกัน ความเกี่ยวพันกันเมื่อนำทั้งสองคำมารวมกันเป็น “มนุษย์สัมพันธ์” จึงมีความหมายถึงการติดต่อสัมพันธ์กันระหว่างคนที่อยู่ร่วมกันและมีความเกี่ยวพันซึ่งกันและกัน ซึ่งเป็นความหมายกลางๆ แต่ในเชิงวิชาการของศาสตร์สาขาต่างๆ ที่ศึกษาเกี่ยวกับมนุษย์ ได้มีการให้ความหมายของคำว่ามนุษย์สัมพันธ์ไว้แตกต่างกัน ดังนี้

1. ด้านจิตวิทยา คำว่ามนุษย์สัมพันธ์มีความหมายถึงพฤติกรรมของมนุษย์ที่แสดงออกต่อกันในสังคม เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของตนเอง ซึ่งมีนักจิตวิทยาให้ความหมายมนุษย์สัมพันธ์ไว้หลายท่านดังนี้

2. ด้านสังคมวิทยา มนุษย์สัมพันธ์ หมายถึง การที่คนซึ่งอยู่ร่วมกัน มีการโต้ตอบ และมีการตอบสนองต่อกันและกัน ซึ่งอาจเป็นทั้งความสัมพันธ์ในทางที่ดีหรือไม่ดีก็ได้ เช่น ความร่วมมือ การแข่งขัน การต่อต้าน การต่อสู้ เป็นต้น

3. ด้านพระพุทธศาสนา มนุษย์สัมพันธ์ หมายความว่า มนุษย์ต้องให้ความสนใจคุณค่าแห่งชีวิตภายใต้ความสัมพันธ์อันดีต่อกันและกัน มีความเป็นกัลยาณมิตรที่ดีต่อกัน ซื่อสัตย์ จริงใจ รักใคร่กลมเกลียว เนื่องจาก คำว่า มิตร มีรากศัพท์คำเดียวกับคำว่า เมตตา ซึ่งมีความหมายว่าความรักใคร่ห่วงใยปรารถนาให้ผู้อื่นเป็นสุข เพราะฉะนั้นคำว่า มิตรจึงหมายถึง ผู้ที่รักใคร่ชอบพอกัน ปรารถนาดีต่อกัน กล่าวคือมีความเมตตาทั้ง ทางกาย วาจา ใจ เป็นผู้นำรัก นำเคารพ ชี้แจงเรื่องราวต่างๆ ให้เข้าใจได้พูดจาไพเราะ ฉลาดพูด แนะนำ ตักเตือน และไม่ชักจูงมิตรทั้งหลายไปในทางที่ไม่ดี

ทักษะสร้างความสัมพันธ์ คือ การสร้างความสัมพันธ์และรักษาความสัมพันธ์ต่อผู้อื่นให้เหมาะสม บนความเคารพในความแตกต่างของบุคคลหรือกลุ่ม ซึ่งรวมไปถึงความสามารถในการสื่อสารได้อย่างชัดเจน การรับฟังอย่างตั้งใจ การร่วมมือกัน การไม่ยอมรับแรงกดดันทางสังคมที่ไม่เหมาะสม การต่อรองในความขัดแย้งอย่างสร้างสรรค์ และการร้องขอความช่วยเหลือหรือให้ความช่วยเหลือเมื่อจำเป็น

ทักษะด้านความสัมพันธ์ หมายถึง ความสามารถในการสร้างและรักษาสัมพันธ์ภาพระหว่างบุคคลและกลุ่มคนได้ รวมไปถึงสามารถสื่อสารได้ชัดเจน ร่วมมือกับผู้อื่นต่อต้านความไม่ถูกต้องของสังคม เจรจาต่อรองเพื่อจัดการความขัดแย้งร้องขอและให้ความช่วยเหลือเมื่อจำเป็นได้ ทักษะด้านการสื่อสารรับฟัง เชื่อมประสาน เป็นมิตร ประนีประนอม รู้ว่าเมื่อไรและอย่างไร จึงจะเป็นส่วนหนึ่งของทีมหรือกลุ่ม และเป็นผู้ให้ได้ความหมายของทักษะทางสังคม (พญ.นภัทร สิทธิธนาชัย, อ้างถึงในหมอมชวนรู้)

ทักษะการสร้างความสัมพันธ์ หมายถึง ความสามารถในการสร้างและรักษาความสัมพันธ์ที่ดีต่อสุขภาพและมีคุณค่ากับบุคคลและกลุ่มที่หลากหลาย ซึ่งรวมถึงการสื่อสารอย่างชัดเจน การฟังอย่างตั้งใจ การร่วมมือ การต้านทานแรงกดดันทางสังคมที่ไม่เหมาะสม การเจรจาขัดแย้งอย่างสร้างสรรค์ และการขอและเสนอความช่วยเหลือเมื่อจำเป็น ทักษะการสร้างความสัมพันธ์มีความสำคัญต่อความสำเร็จในชีวิตและการทำงาน การมีความสามารถในการสร้างและรักษาความสัมพันธ์ที่ดีต่อสุขภาพ การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ การแก้ไขความขัดแย้ง การต้านทานแรงกดดันจากเพื่อน และการทำงานร่วมกันเป็นสิ่งจำเป็นในทุกการติดต่อสื่อสารของมนุษย์ ทักษะเหล่านี้เป็นพื้นฐานสำหรับความสำเร็จในโรงเรียนและในการทำงาน

มนุษยสัมพันธ์ (Human Relation) เป็นปัจจัยความสามารถในด้านหนึ่งที่ทำให้การทำงานประสบผลสำเร็จ ซึ่งการมีมนุษยสัมพันธ์หมายถึง การสร้างความเป็นมิตรหรือความสัมพันธ์เชิงบวกกับบุคคลอื่นโดยการเริ่มต้นทักทายก่อนการให้ความสนับสนุนและอาสาที่จะช่วยเหลือในเรื่องต่างๆ การแสวงหาโอกาสและวิธีการที่จะรักษาและพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลให้เกิดขึ้นต่อไป รวมทั้ง การแสดงออกด้วยการให้เกียรติบุคคลต่างๆ ที่ต้องติดต่อประสานงานด้วย โดยทั่วไปบุคคลที่มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีมักจะมีคนอยากเข้ามาหา มาพูดคุยปรึกษาหารือด้วย และที่สำคัญบุคคลเหล่านี้มักจะได้รับความช่วยเหลือและละความร่วมมือในการทำงาน รวมทั้งจะได้รับข้อมูลข่าวสารต่างๆ จากบุคคลรอบข้าง ด้วยเช่นกัน ซึ่งตรงกันข้ามกับบุคคลที่ไม่มีมนุษยสัมพันธ์ พบว่ากลุ่มคนเหล่านี้หากไปขอความช่วยเหลือหรือติดต่อกับหน่วยงานใดมักจะไม่มีการให้ข้อมูลหรือความช่วยเหลือใดๆ ด้วยการสร้างมนุษยสัมพันธ์ให้เกิดขึ้นด้วยหลักของ “R-E-A-T-O-N” ดังต่อไปนี้

Reality เป็นตัวของเรา นำพาความจริงใจ

Energetic กระตือรือร้น สร้างความประทับใจ

Listening รับฟังที่ดี เข้าถึงจิตใจ

Adaptability ปรับตัวเป็นเลิศ สร้างสายสัมพันธ์

Tolerance อดทนสักนิด ชีวิตสุขสันต์

Integrity มีความซื่อสัตย์ สร้างความไว้วางใจ

Oral Communication วาจาไพเราะ รักษามิตรภาพ

Networking แสวงหาเครือข่าย ขยายมิตรสัมพันธ์

ทักษะ Human Relationship คือ ความสามารถในการสร้างและรักษาความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น ไม่ว่าจะเป็นในชีวิตส่วนตัวหรือชีวิตการทำงาน ทักษะเหล่านี้ช่วยให้เราสื่อสารและปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ลดความขัดแย้ง และสร้างความสัมพันธ์ที่มั่นคง ทักษะสำคัญมีดังนี้

1. ทักษะการสื่อสาร (Communication Skills) ได้แก่ การฟังอย่างตั้งใจ การพูดให้เข้าใจง่ายและเหมาะสม และการใช้ภาษากายและน้ำเสียงที่ดี
2. ทักษะการเห็นอกเห็นใจ (Empathy Skills) ได้แก่ เข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น มองสถานการณ์ จากมุมมองของคนอื่น และแสดงความห่วงใยและให้กำลังใจ
3. ทักษะการแก้ไขความขัดแย้ง (Conflict Resolution Skills) ได้แก่ ควบคุมอารมณ์ และแก้ไขปัญหาอย่างมีเหตุผล หาทางออกที่ทุกฝ่ายพึงพอใจ และหลีกเลี่ยงการใช้ถ้อยคำรุนแรง
4. ทักษะการสร้าง ความไว้วางใจ (Trust-Building Skills) ได้แก่ รักษาคำพูดและความลับของผู้อื่น ซื่อสัตย์และจริงใจ และทำให้คนรอบข้างรู้สึกปลอดภัยและเชื่อถือได้
5. ทักษะการทำงานร่วมกัน (Collaboration Skills) ได้แก่ การทำงานเป็นทีม การปรับตัวให้เข้ากับคนอื่น และการสนับสนุนและช่วยเหลือกัน

6. ทักษะการจัดการอารมณ์ (Emotional Intelligence) ได้แก่ เข้าใจและควบคุมอารมณ์ของตนเอง ไม่ปล่อยให้อารมณ์มาทำลายความสัมพันธ์ และใช้เหตุผลในการตัดสินใจมากกว่าอารมณ์

7. ทักษะการให้และรับ (Feedback Skills) ได้แก่ กล่าวพูดและกล่าวรับคำติชมอย่างสร้างสรรค์ ใช้คำพูดที่ช่วยให้เกิดการพัฒนา และเปิดใจรับความคิดเห็นของผู้อื่น

2. ความสำคัญของการสร้างความสัมพันธ์

อีริก ฟอรัมเป็นนักสังคมศาสตร์ แต่ได้รับการอบรมด้านจิตวิเคราะห์ร่วมด้วย เขาเชื่อว่ามนุษย์ยุคปัจจุบันต้องเผชิญกับความอ้างว้างเดียวดายด้วยสาเหตุหลายประการ เช่น

1. การที่มนุษย์มีเหตุผลและจินตนาการต่างๆ ทำให้มนุษย์มีวิวัฒนาการทางอารยธรรมเพิ่มขึ้น ในขณะที่เดียวกันก็แยกตัวเหินห่างจากธรรมชาติ จากสัตว์โลกพวกอื่นๆ และจากบุคคลอื่นๆ

2. มนุษย์แสวงหาอิสระเสรีทุกขั้นตอนของกระบวนการพัฒนา เมื่อได้มาแล้วก็จำต้องแลกเปลี่ยนด้วยความอ้างว้าง เช่น เด็กวัยรุ่นที่เป็นอิสระพ้นจากความดูแลพ่อแม่ผู้ปกครอง จะพบว่าตัวเองเผชิญความว้าเหว

3. พัฒนาการทางเทคโนโลยีสมัยใหม่ในวัตถุใช้สอยประจำวัน เช่น เครื่องมือเพื่อความบันเทิง เครื่องทุ่นแรงในการทำงาน ทำให้มนุษย์มีความสัมพันธ์กับผู้อื่นน้อยลง เมื่อต้องติดต่อพูดจาก็มีท่าทีห่างเหินไว้ตัว

ความสามารถในการทำตัวให้เข้ากับบุคคลอื่นๆ ได้ เป็นสิ่งสำคัญในการดำเนินชีวิตของคนเรา ผู้ที่ล้มเหลวในการดำเนินชีวิตก็คือ ผู้ที่เข้ากับคนอื่นไม่ได้ แม้บุคคลนั้นจะมีความรู้ความสามารถสูงสักเพียงใดก็ตาม แต่ถ้าไม่สามารถนำความรู้ไปใช้ได้ หรือไม่สามารถเข้ากับใครในสังคมได้ ทุกสิ่งทุกอย่างที่บุคคลนั้นมีอยู่ไม่ว่าจะเป็นความรู้ความสามารถ ร่างกายและชีวิต ก็จะมีไรค่าหมดความหมายนำไปสู่ความล้มเหลวของชีวิตได้ ดังนั้น เราจะต้องปฏิบัติตนอย่างไร จึงจะทำให้เป็นที่นิยมชมชอบของบุคคลรอบข้าง โดยการศึกษาและใช้ศิลปะในการที่จะเข้ากับบุคคลอื่นได้ รวมถึงการฝึกฝนตนเองจนสามารถปฏิบัติเป็นนิสัย ทั้งนี้ก็เพื่อให้บรรลุผลดังต่อไปนี้ (วิจิตร อวาทะกุล, 2541)

1. เพื่อให้เกิดความเข้าใจอันดีระหว่างมนุษย์ อันจะก่อให้เกิดความราบรื่นในการคบหากัน

2. เพื่อให้เกิดความเลื่อมใส ศรัทธา เชื่อถือ ไว้วางใจกัน เข้าใจดีต่อกัน

3. เพื่อส่งเสริมและธำรงรักษาไว้ซึ่งความสัมพันธ์อันดีต่อกัน ให้บังเกิดความร่วมมือร่วมใจเกิดความพอใจใจในการทำงานร่วมกัน

4. เพื่อให้งานสำเร็จลุล่วง และบรรลุวัตถุประสงค์ของสถาบันหรือหน่วยงานร่วมกันทำงานด้วยความราบรื่นและมีประสิทธิภาพ

5. เพื่อให้เกิดความรักใคร่สามัคคีกลมเกลียวกัน อันจะเป็นสิ่งที่จะช่วยป้องกันความขัดแย้งระวางสงสัยไม่ไว้วางใจกัน

6. เพื่อก่อให้เกิดความสมัครสมานสามัคคีในการทำงานให้เกิดค ความสำเร็จในงาน บรรลุตามวัตถุประสงค์ร่วมกัน

แนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

1. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (สำนักวิชาการและมาตรฐาน การศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) กล่าวว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน มุ่งให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเอง ตามศักยภาพ พัฒนาอย่างรอบด้านเพื่อความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และ สังคม เสริมสร้างความเป็นผู้มีศีลธรรม จริยธรรม มีระเบียบวินัย ปลูกฝังและสร้างจิตสำนึกของการทำ ประโยชน์เพื่อสังคมสามารถจัดการตนเองได้ และอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข กิจกรรมพัฒนา ผู้เรียน แบ่งเป็น 3 ลักษณะ ดังนี้

1. กิจกรรมแนะแนว เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้รู้จักตนเอง รู้รักษ์ สิ่งแวดล้อม สามารถคิดตัดสินใจ คิดแก้ปัญหา กำหนดเป้าหมาย วางแผนชีวิตทั้งด้านการเรียนและ อาชีพ สามารถปรับตนได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ยังช่วยให้ครูรู้จักและเข้าใจผู้เรียนทั้งยังเป็น กิจกรรมที่ช่วยเหลือและให้คำปรึกษาแก่ผู้ปกครองในการมีส่วนร่วมพัฒนาผู้เรียน

2. กิจกรรมนักเรียน เป็นกิจกรรมที่มุ่งพัฒนาความมีระเบียบวินัยความเป็นผู้นำผู้ตามที่ดี ความรับผิดชอบ การทำงานร่วมกัน การรู้จักแก้ปัญหา การตัดสินใจที่เหมาะสม ความมีเหตุผล การช่วยเหลือแบ่งปันกัน เอื้ออาทรและสมานฉันท์ โดยจัดให้สอดคล้องกับความสามารถ ความถนัด และความสนใจของผู้เรียน ให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติด้วยตนเองในทุกขั้นตอน ได้แก่ การศึกษาวิเคราะห์ วางแผน ปฏิบัติตามแผน ประเมินและปรับปรุงการทำงาน เน้นการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มตามความ เหมาะสมและสอดคล้องกับบุคลิกภาพของผู้เรียน บริบทของสถานศึกษาและท้องถิ่น กิจกรรมนักเรียน ประกอบด้วย

2.1 กิจกรรมลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด ผู้บำเพ็ญประโยชน์ และนักศึกษาวิชาทหาร

2.2 กิจกรรมชุมนุม ชมรม

3. กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์ เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียน บำเพ็ญตน ให้เป็นประโยชน์ต่อสังคม ชุมชน และท้องถิ่นตามความสนใจในลักษณะอาสาสมัคร เพื่อแสดงถึง ความรับผิดชอบ ความดีงาม ความเสียสละต่อสังคม มีจิตสาธารณะ เช่น กิจกรรมอาสาพัฒนาต่างๆ กิจกรรมสร้างสรรค์สังคม

ด้วยเหตุผลดังกล่าว กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนชมรมสังคมศึกษา จึงเป็นส่วนหนึ่งของ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้นำองค์ความรู้ ทักษะ

จากการเรียนรู้และประสบการณ์ของผู้เรียนมาปฏิบัติกิจกรรมพัฒนาตนเองเพื่อเป็นคนดี มีคุณธรรม จริยธรรมมีวินัย และมีจิตสำนึกสาธารณะที่ดี เป็นคนมีปัญญาในการใช้ทักษะชีวิต การคิด การสื่อสาร การแก้ปัญหา และการใช้เทคโนโลยี และเป็นคนมีความสุขในการดำเนินชีวิตอย่างพอเพียงโดยอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างสร้างสรรค์

หลักการกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน มีหลักการสำคัญ ดังนี้

1. มีเป้าหมายของการจัดกิจกรรมที่ชัดเจน เป็นรูปธรรม และครอบคลุมผู้เรียนทุกคน
2. เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองอย่างรอบด้านเต็มตามศักยภาพตามความสนใจ ความถนัด ความต้องการ เหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะ
3. เป็นกิจกรรมที่ปลูกฝังและส่งเสริมจิตสำนึกในการบำเพ็ญตนให้เป็นประโยชน์ต่อสังคม ในลักษณะต่างๆ ที่สอดคล้องกับวิถีชีวิต ประเพณี และวัฒนธรรมอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ
4. เป็นกิจกรรมที่ยึดหลักการมีส่วนร่วม โดยเปิดโอกาสให้ครู พ่อแม่ ผู้ปกครอง ผู้นำ ชุมชน ประชาชนชาวบ้าน องค์กร และหน่วยงานอื่น มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม

เป้าหมายการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมุ่งส่งเสริมและพัฒนาให้ผู้เรียนใช้ความรู้ ทักษะ และประสบการณ์จากการเรียนรู้ไปพัฒนาตนเองให้เกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ได้แก่ ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี อันจะนำไปสู่คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้แก่ รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทยและมีจิตสาธารณะ

2. การจัดกิจกรรมชุมนุม ชมรม

วัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมชุมนุม ชมรม

กิจกรรมชุมนุม ชมรม เป็นกิจกรรมการเรียนที่สถานศึกษาสนับสนุนให้ผู้ได้รับรวมกลุ่ม จัดขึ้นตามความสนใจ ความถนัด ความสามารถของผู้เรียน เพื่อเติมเต็มศักยภาพของผู้เรียนตามเจตนารมณ์ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2556

ชุมนุม หมายถึง การรวมกลุ่มของผู้เรียนที่มีความสนใจ ความสนใจในเรื่องเดียวกันและร่วมปฏิบัติกิจกรรมให้บรรลุวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะ ประสบการณ์ของตนเองให้เต็มตามศักยภาพ ตลอดจนปลูกฝังจิตสำนึกในการทำประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

ชมรม หมายถึง การรวมกันของกลุ่มผู้เรียนที่มีความมุ่งหมายอย่างใดอย่างหนึ่งร่วมการจัดตั้งมีการกำหนดวัตถุประสงค์ ข้อบังคับ สมาชิก โครงสร้างของชมรม และบทบาทของผู้ที่เกี่ยวข้องให้เป็นไปตามข้อกำหนดของสถานศึกษา

หลักการกิจกรรมชุมนุม ชมรม มีหลักการที่สำคัญดังนี้

1. เป็นกิจกรรมที่เกิดจากการสร้างสรรค์และออกแบบกิจกรรมของผู้เรียนตามความสนใจ
2. เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนร่วมกันทำงานเป็นทีม ช่วยคิด ช่วยกันทำ และช่วยกันแก้ปัญหา
3. เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน
4. เป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะของผู้เรียน รวมทั้งบริบทของสถานศึกษา

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมตามความสนใจ ความถนัด และความต้องการของการของตน
2. เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาความรู้ ความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ให้เกิดประสบการณ์ทั้งทางวิชาการและวิชาชีพตามศักยภาพ
3. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้เวลาให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและส่วนรวม
4. เพื่อให้ผู้เรียนทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ตามวิถีประชาธิปไตย

ขอบข่ายกิจกรรมชุมนุม ชมรม มีขอบข่ายดังนี้

1. เป็นกิจกรรมที่เกื้อกูล ส่งเสริมการเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ให้กว้างขวางลึกซึ้งยิ่งขึ้น
2. เป็นกิจกรรมจัดตามความสนใจของผู้เรียนเป็นกิจกรรมที่สามารถจัดได้ทั้งในและนอกสถานศึกษา และทั้งในและนอกเวลาเรียน

แนวการจัดกิจกรรม

การจัดกิจกรรมชุมนุม ชมรมของสถานศึกษา สามารถปรับใช้ได้ตามความเหมาะสมกับบริบทและสภาพของสถานศึกษา ดังนี้

1. สถานศึกษาบริหารการจัดการให้ผู้เรียนดำเนินกิจกรรมได้หลากหลาย ทั้งรูปแบบภายในหรือภายนอกห้องเรียน และระยะเวลาการจัดกิจกรรม เช่น กิจกรรมระยะเวลา 1 ภาคเรียน กิจกรรมระยะเวลา 1 ปีการศึกษา และกิจกรรมระยะเวลามากกว่า 1 ปีการศึกษา
2. กรณีสถานศึกษามีการจัดตั้งชุมนุมหรือชมรมอยู่แล้ว สถานศึกษาควรสำรวจความสนใจของผู้เรียนในการเลือกเข้าร่วมชุมนุม ชมรม
3. กรณีที่สถานศึกษายังไม่มี การจัดตั้งชุมนุม ชมรม ควรให้ผู้เรียนร่วมกันจัดตั้งชุมนุม ชมรม และเชิญครูเป็นที่ปรึกษา โดยร่วมกันดำเนินกิจกรรมชุมนุม ชมรม ตามระเบียบปฏิบัติที่สถานศึกษากำหนด
4. ครูที่ปรึกษากระตุ้นและส่งเสริมให้ผู้เรียนมีการดประสบการณ์แลกเปลี่ยนเรียนรู้และเผยแพร่กิจกรรม

การประเมินกิจกรรม

การประเมินกิจกรรมชุมนุม ชมรม เป็นการตรวจสอบความสามารถและพัฒนาการด้านต่างๆ ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด ด้วยวิธีการที่หลากหลายและประเมินตามสภาพจริง โดยกำหนดผลการประเมินเป็น “ผ่าน” และ “ไม่ผ่าน”

ผ่าน หมายถึง ผู้เรียนมีเวลาเข้าร่วมกิจกรรมครบตามเกณฑ์ ปฏิบัติกิจกรรมและมีผลงาน/ชิ้นงาน/คุณลักษณะตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด

ไม่ผ่าน หมายถึง ผู้เรียนมีเวลาเข้าร่วมกิจกรรมไม่ตามเกณฑ์ ไม่ผ่าน การปฏิบัติกิจกรรมหรือมีผลงาน/ชิ้นงาน/คุณลักษณะไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด

วิธีการจัดกิจกรรมชุมนุม

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2545) กล่าวถึงวิธีการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนเป็นกลุ่มไว้ 7 วิธีที่สำคัญ ดังนี้

1. การจัดกิจกรรมด้วยวิธีระดมพลังสมอง เป็นการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กันทั้งในกลุ่มย่อยและการเรียนร่วมกันทั้งชั้น ผู้เรียนได้อภิปรายและมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นอย่างเสรีเกี่ยวกับประเด็นปัญหาต่างๆ วิธีการนี้ยังทำให้ผู้เรียนได้แสดงพื้นฐานความรู้ที่มีอยู่ การนำความรู้มาใช้ในการศึกษาเรื่องที่เรียนและเป็นการตรวจสอบความเข้าใจของคนที่ยังไม่ถูกต้องได้อีกด้วย

2. การจัดกิจกรรมด้วยวิธีการศึกษา เป็นการจัดกิจกรรมเพื่อฝึกให้ผู้เรียนได้อ่านเรื่องสั้นๆ ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นปัญหาเรื่องใดเรื่องหนึ่งให้ผู้เรียนสร้างข้อสมมติฐาน ทำให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์การคาดคะเนอนาคต

3. การจัดกิจกรรมด้วยการเรียนแบบร่วมมือ เป็นการจัดกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้วิธีการทำงานด้วยกันในกลุ่มย่อยและสมาชิกมีความสามารถแตกต่างกันมาร่วมกันทำงาน ครูผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้ให้คำปรึกษา เป็นผู้คอยอำนวยความสะดวกในการเรียนผู้เรียนทำหน้าที่เป็นผู้รู้ เป็นแหล่งความรู้ให้กันและกัน

4. การจัดกิจกรรมด้วยวิธีการโต้วาที เป็นการจัดกิจกรรมที่มุ่งให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าและเชื่อมโยงในสิ่งที่ศึกษาค้นคว้าเข้าด้วยกัน กิจกรรมการโต้วาทีช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกการจัดระบบข้อมูลความรู้ต่างๆ มาสนับสนุนความคิดเห็นของตนและใช้ทักษะทางภาษาเพื่อสื่อสารจุดยืนผู้อื่น

5. การจัดกิจกรรมด้วยการจัดประสบการณ์นอกสถานที่ เป็นการจัดกิจกรรมที่ฝึกฝนให้ผู้เรียนได้รู้จักสังเกตสิ่งแวดล้อมรอบตัวและยังได้รับประสบการณ์ตรงในชีวิตจริง โดยใช้สังคมเป็นเสมือนห้องปฏิบัติการของผู้เรียน ทั้งผู้เรียนและครูได้ฝึกการวางแผนล่วงหน้าก่อนที่จะรับประสบการณ์เหล่านั้น

6. การจัดกิจกรรมด้วยวิธีการจัดระบบความคิดโดยใช้กราฟิก ทักษะการเขียนและอ่าน กราฟิกเป็นกิจกรรมสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาความคิดรวบยอด และความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ แผนภูมิ แผนผัง แผนภาพ ตาราง กราฟ แผนที่ความคิด

7. การจัดกิจกรรมด้วยวิธีการแสดงบทบาทสมมติและสถานการณ์จำลองเป็นการจัดกิจกรรมที่มุ่งฝึกฝนให้ผู้เรียนได้แสดงออกตามความคิดสร้างสรรค์และตามสถานการณ์ที่เป็นจริง ผู้เรียนได้ฝึกการตัดสินใจ มีการพัฒนาทักษะทางสังคม รู้จักเตรียมการด้วยการศึกษาค้นคว้าวิจัย เพื่อรวบรวมข้อมูลก่อนการแสดง

ซาโรช โศภีรักษ์ (2546) กล่าวถึงวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมแก่การใช้จัดกิจกรรมกลุ่ม 6 วิธี ซึ่งกิจกรรมชุมนุมที่ผู้วิจัยจัดขึ้นก็จัดในลักษณะกิจกรรม

1. การจัดกิจกรรมแบบศูนย์การเรียนรู้ เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้ประสบการณ์จากสื่อที่หลากหลาย และผู้เรียนเป็นผู้ดำเนินการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยการปฏิบัติกิจกรรมตามศูนย์ร่วมกับผู้เรียนคนอื่นและหมุนเวียนปฏิบัติกิจกรรมไปจนครบทุกศูนย์ ก็จะได้ประสบการณ์การเรียนรู้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

2. การจัดกิจกรรมแบบโครงการ เป็นวิธีการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนแต่ละคนได้แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง และยึดผู้เรียนเป็นรายบุคคล โดยการสอนนี้เกิดจากผู้เรียนเกิดการสงสัยและแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง โดยมีครูที่สอนคอยให้คำปรึกษาแนะนำการจัดทำโครงการและเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง

3. การจัดกิจกรรมโดยใช้สถานการณ์จำลอง เป็นการจัดกิจกรรมที่อาศัยสถานการณ์จริงมากที่สุด โดยการยกสถานการณ์นั้นมาไว้ในชั้นเรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้และความเข้าใจว่า ในความเป็นจริงเรื่องๆ นั้นเป็นอย่างไร เพื่อเป็นการฝึกฝนทักษะการทำงานกลุ่มและทักษะการแก้ปัญหาให้กับผู้เรียน

4. การจัดกิจกรรมโดยใช้บทบาทสมมติ เป็นการจัดกิจกรรมที่ฝึกให้ผู้เรียนได้แสดงออกตามสถานการณ์ที่กำหนดไว้ เพื่อเป็นประสบการณ์ที่จะนำไปแก้ไขปัญหาและสถานการณ์ในชีวิตจริง ซึ่งเป็นการฝึกประสบการณ์ให้ผู้เรียนได้แสดงออกถึงความรู้สึกความคิดทัศนคติต่างๆ ออกมาเพื่อเป็นแนวทางการเรียนรู้เรื่องใดเรื่องหนึ่ง

5. การจัดกิจกรรมโดยใช้การระดมพลังสมอง เป็นการจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิดใช้สมองโดยอิสระที่จะแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องหนึ่งเรื่องใด โดยไม่มีการอภิปรายความคิดที่เสนอว่าถูกหรือผิด เหมาะสมมากน้อยเพียงใดซึ่งเป็นวิธีการจัดกิจกรรมที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างแท้จริงวิธีหนึ่ง

6. การจัดกิจกรรมโดยใช้เกม เป็นการจัดกิจกรรมที่อาศัยสถานการณ์ขึ้น มาให้ผู้เรียนได้เข้าไปอยู่ในสถานการณ์ ซึ่งผู้เรียนได้ดำเนินการแข่งขันโดยอาศัยกติกาที่กำหนด ไว้สร้างบรรยากาศ

ตื่นเต้น สนุกสนาน และตั้งใจในการเล่น โดยผู้เรียนจะต้องเข้าแข่งขันในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง เพื่อเอาชนะเพื่อนกลุ่มอื่นที่แข่งขันด้วยกัน ซึ่งรูปแบบของเกมนั้นมีหลายรูปแบบ เช่น เกมเน้นทักษะ เกมเน้นการเรียนรู้ หรือบางเกมเน้นความสนุกสนานและนันทนาการ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551: กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็น มนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและ เป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการเรียนต่อ การประกอบอาชีพและการศึกษา ตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเอง ได้เต็มตามศักยภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552)

วิสัยทัศน์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็น มนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและ เป็นพลเมืองโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐานรวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการเรียนต่อ การประกอบอาชีพและการศึกษา ตลอดชีวิตโดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเอง ได้เต็มตามศักยภาพ

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 สาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิต

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมสังคมโลกมีการเปลี่ยนแปลง อย่างรวดเร็วตลอดเวลา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ ว่ามนุษย์ดำรงชีวิตอย่างไร ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคล และการอยู่ร่วมกันในสังคม การปรับตัวตามสภาพแวดล้อม การจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด นอกจากนี้ ยังช่วยให้ผู้เรียน เข้าใจถึงการพัฒนา เปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย กาลเวลา ตามเหตุปัจจัยต่างๆ ทำให้เกิดความเข้าใจ ในตนเองและผู้อื่น มีความอดทน อดกลั้น ยอมรับในความแตกต่างและมีคุณธรรม สามารถนำความรู้ ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิต เป็นพลเมืองดีของประเทศชาติและสังคมโลกกลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมว่าด้วยการอยู่ร่วมกันในสังคมที่มีความเชื่อมสัมพันธ์กัน และมีความแตกต่างกันอย่างหลากหลาย เพื่อช่วยให้สามารถปรับตนเองกับบริบทสภาพแวดล้อม

เป็นพลเมืองดี มีความรับผิดชอบ มีความรู้ ทักษะ คุณธรรมและค่านิยมที่เหมาะสม โดยได้กำหนด
สาระการเรียนรู้ต่างๆ ไว้ ดังนี้

สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิต ระบบการเมืองการปกครอง
ในสังคมปัจจุบันการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ลักษณะและ
ความสำคัญ การเป็นพลเมืองดี ความแตกต่างและความหลากหลายทางวัฒนธรรม ค่านิยม ความเชื่อ
ปลูกฝังค่านิยมด้านประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข สิทธิ หน้าที่ เสรีภาพ
การดำเนินชีวิตอย่างสันติสุขในสังคมไทยและสังคมโลก

2. ตัวชี้วัดและมาตรฐานแกนกลางสาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิต

สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม
และธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทย และสังคมโลกอย่างสันติสุข

ส 2.1 ป.2/1 ปฏิบัติตนตามข้อตกลง กติกา กฎ ระเบียบและหน้าที่ที่ต้องปฏิบัติ
ในชีวิตประจำวัน

ส 2.1 ป.2/2 ปฏิบัติตนตามมารยาทไทย

ส 2.1 ป.2/3 แสดงพฤติกรรมในการยอมรับความคิด ความเชื่อและการปฏิบัติของบุคคล
อื่นที่แตกต่างกันโดยปราศจากอคติ

ส 2.1 ป.2/4 เคารพในสิทธิ เสรีภาพของผู้อื่น

มาตรฐาน ส 2.2 เข้าใจระบบการเมืองการปกครองในสังคมปัจจุบัน ยึดมั่น ศรัทธา
และธำรงรักษาไว้ซึ่งการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

ส 2.2 ป.2/1 อธิบายความสัมพันธ์ของตนเอง และสมาชิกในครอบครัวในฐานะเป็นส่วน
หนึ่งของชุมชน

ส 2.2 ป.2/2 ระบุผู้มีบทบาท อำนาจในการตัดสินใจในโรงเรียน และชุมชน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยในประเทศ

ด้านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

บุญญา พิภพสุข (2565) กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการเป็น
ผู้ประกอบการ โดยใช้วิธีการคิดเชิงออกแบบ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในจังหวัด
พิษณุโลก ศึกษาสภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะ
การเป็นผู้ประกอบการโดยใช้วิธีการคิดเชิงออกแบบ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในจังหวัด
พิษณุโลก พัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนในการเสริมสร้างสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการ โดยใช้

วิธีการคิดเชิงออกแบบ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในจังหวัดพิษณุโลก วิจัยฉบับนี้เป็นวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีกลุ่มผู้ให้ข้อมูล รวมทั้งสิ้นจำนวน 15 คน ซึ่งประกอบด้วย 1) ตัวแทนครู กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิษณุโลก อุตรดิตถ์ จำนวน 5 คน 2) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 10 คนดำเนินการวิจัยโดยการศึกษาค้นคว้าที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์ การสังเกต การวิเคราะห์เอกสาร การวิเคราะห์สรุปอุปนัย การตรวจสอบคุณภาพของข้อมูลแบบสามเส้า และรายงานแบบพรรณนาเชิงวิเคราะห์ผล การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนในการเสริมสร้างสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการ โดยใช้วิธีการคิดเชิงออกแบบ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในจังหวัดพิษณุโลก พบว่า รูปแบบกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้วิธีการคิดเชิงออกแบบสามารถพัฒนาสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการให้แก่ผู้เรียนได้กิจกรรมมี 7 ขั้นตอน คือ 1) การสำรวจ (Discovery) 2) การรู้ซึ่งถึงความรู้สึก (Empathize) 3) นิยามปัญหา (Define) 4) การสร้างความคิด (Ideation) 5) การออกแบบ (Design) 6) การสร้างต้นแบบ (Prototype) และ 7) การทดสอบ (Test) ผู้เรียนสามารถแสดงให้เห็นถึงความสำเร็จในการสร้างสรรค์ชิ้นงานของตนเองหลังจากปฏิบัติตามกิจกรรม มีการประยุกต์ใช้ความรู้ในผลิตภัณฑ์และบริการอย่างสร้างสรรค์ได้เรียนรู้ในสิ่งที่สนใจและเห็นประโยชน์ในการลงมือปฏิบัติ

สุพจน์ วิทลัสวสินุ (2552) การพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 2) เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 3) เพื่อทดสอบใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 4) เพื่อประเมินและปรับปรุงกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้านพฤติกรรมเกี่ยวกับทักษะทางสังคม และความคิดเห็นนี้ต่อกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 (เขาวนรีชาอุทิศ) สังกัดสำนักงานการศึกษา เทศบาลนครนครปฐม ปีการศึกษา 2551 จำนวน 24 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม แบบสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคม ด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม และด้านการทำงานเป็นทีม แบบวัดทักษะทางสังคม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ฉบับก่อนและหลังจัดกิจกรรมเกมการศึกษา แบบวัดทักษะทางสังคม ทำกิจกรรมเกมการศึกษา และแบบสอบถามความความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ผลการวิจัย พบว่า ทุกฝ่ายที่

เกี่ยวข้องต้องการให้มีการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม โดยรูปแบบของการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาต้องสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนและสถานศึกษาให้มากที่สุด กิจกรรมเกมการศึกษาที่สร้างขึ้น ประกอบด้วย คำนำ วัตถุประสงค์ คู่มือครู โดยกิจกรรมเกมการศึกษาที่พัฒนาขึ้นมีจำนวน 6 เกม มีค่าประสิทธิภาพ 76.88/79.23 สูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ที่กำหนดไว้ 3) หลังทดลองใช้กิจกรรมเกมการศึกษากับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นักเรียนมีทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวมอยู่ในระดับพอใช้ และทักษะทางสังคมด้านการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับดี 4) ผลการประเมินทักษะทางสังคมของนักเรียนก่อนและหลังจัดกิจกรรมเกมการศึกษามีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยผลการประเมินทักษะทางสังคมของนักเรียนหลังจัดกิจกรรมเกมการศึกษาสูงกว่าก่อนจัดกิจกรรมเกมการศึกษา และนักเรียนเห็นด้วยต่อการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาในระดับมาก โดยเห็นว่ากิจกรรมเกมการศึกษามีความน่าสนใจ สนุกสนาน ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนใฝ่การเรียนรู้ และปลูกฝังทักษะทางสังคม

ด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

พรชนก กันไว (2566) การสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในวิชาสังคมศึกษาสาระเศรษฐศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ในรายวิชาสังคมศึกษา สาระเศรษฐศาสตร์ และสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในรายวิชาสังคมศึกษาสาระเศรษฐศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเน้นกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับการพัฒนานวัตกรรมเกมเพื่อการศึกษา คู่มือการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Gamebased Learning) เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยในขณะที่ลงมือเล่นผู้เรียนจะได้รับทักษะ ความรู้ และความพึงพอใจ พื้นที่วิจัยคือ โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1 อำเภอทองแสนขัน จังหวัดอุดรธานี จำนวน 3 โรงเรียน ประกอบด้วย โรงเรียนวังโป่งดำรงวิทย โรงเรียนบ้านร่องลึก และโรงเรียนบ้านวังวังปรากฏ (ประชากุล) โดยมีกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 26 คน ประกอบด้วยครูผู้สอน 3 คน และนักเรียน 26 คน ด้วยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มี 2 ประเภท คือ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ เกมในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยสถิติค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และวิธีการวิเคราะห์การวิจัยเชิงคุณภาพใช้การวิเคราะห์เนื้อหาและสังเคราะห์เขียนบรรยายเชิงพรรณนา ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนมีผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์โดยภาพรวมที่ระดับพอใช้ และมีผลพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ที่ร้อยละ 80.16 เนื่องมาจากการใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ซึ่งเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เรียนและเล่นไปพร้อมกัน ทำให้นักเรียน มีพฤติกรรม

การเรียนรู้เชิงบวกและทักษะการคิดวิเคราะห์ที่สูงขึ้น ก่อให้เกิด “รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เป็นฐานในวิชาสังคมศึกษา สารเศรษฐศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3”

อธิป อนันต์กิตติกุล (2564) การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเรื่อง พัฒนาการความร่วมมือและความขัดแย้งในประวัติศาสตร์สากลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เรื่อง พัฒนาการความร่วมมือและความขัดแย้งในประวัติศาสตร์สากลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม และเพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมฯ งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร จังหวัดนครปฐม ปีการศึกษา 2563 จำนวน 1 ห้องเรียน รวม 37 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เครื่องมือในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง พัฒนาการความร่วมมือและความขัดแย้งในประวัติศาสตร์สากลที่ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม แบบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ผลการวิจัย พบว่า ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เรื่อง พัฒนาการความร่วมมือและความขัดแย้งในประวัติศาสตร์สากล ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ($\bar{X} = 25.46$, S.D. = 5.16) สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ($\bar{X} = 9.54$, S.D. = 3.53) และความสามารถในการคิดวิเคราะห์หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความคิดเห็นของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม พบว่าภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ($\bar{X} = 4.35$, S.D. = 0.73)

2. งานวิจัยต่างประเทศ

Rula Al-Azawi, Fatma Al-Faliti, & Mazin Al-Blushi (2016) ศึกษาเปรียบเทียบระหว่างเกมการศึกษา (Educational Gamification) และการเรียนรู้จากเกม (Game Based Learning) เกมคอมพิวเตอร์เติบโตขึ้นในหลายทิศทาง การศึกษาและระบบจำนวนมากเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบต่างๆ เช่น "ความสนุก" และ "ความสุข" ในโครงสร้างเกม เพื่อปรับปรุงแรงจูงใจของนักเรียนในด้านการเรียนรู้ทางการศึกษา ในบทความนี้ จะอธิบายการสนับสนุนทฤษฎีต่างๆ เพื่อประโยชน์ของการใช้เกมในการศึกษาและการเรียนรู้ นอกจากนี้เรายังจะแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างวิธีการเหล่านั้น เช่น Gagne Base Learning (GBL), educational game was Gamification in education คำอธิบายที่ชัดเจนในคำศัพท์ใหม่เหล่านี้พร้อมคำอธิบายเกี่ยวกับผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นต่อการสอนและการเรียนรู้จะถูกนำเสนอ เกมสามารถทำให้แนวทางการเรียนรู้

สนุกสนานมากขึ้นสำหรับนักเรียนและเป็นเวทีสำหรับความคิดสร้างสรรค์ของพวกเขา เกมมักจะทำหน้าที่เป็นตัวกระตุ้นการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้เกิดการอภิปรายอย่างมีชีวิตชีวาเกี่ยวกับแนวคิดการเรียนรู้ระหว่างนักเรียนหลังการเล่นเกม วิธีการสอนใหม่ๆ สองสามวิธี เช่น Game Based Learning และ Gamification สามารถปรับปรุงขั้นตอนการเรียนรู้ของนักเรียนในระดับอายุต่างๆ ได้

Steadly et al. (2551) งานวิจัยได้แสดงให้เห็นอย่างสม่าเสมอว่าเด็กจำนวนมากที่มีความบกพร่องในการเรียนรู้ (LD) อาจมีความบกพร่องด้านทักษะทางสังคมที่เกี่ยวข้องด้วย ตัวอย่างเช่น Kavale and Forness (1995) พบว่า นักเรียน 75% ที่มีความบกพร่องในการเรียนรู้ยังแสดงให้เห็นถึงความยากลำบากในทักษะทางสังคมบางประการที่ขัดขวางความสามารถในการเรียนรู้ของพวกเขา ชาวดีก็คือ สำหรับเด็กเหล่านี้จำนวนมาก ทักษะทางสังคม "สามารถ" สอนได้ วิธีการเสริมสร้างทักษะทางสังคมที่อิงตามหลักฐานได้รับการพัฒนาโดยครู นักจิตวิทยา และนักวิจัย อย่างไรก็ตาม ความท้าทายประการหนึ่งคือการนำความรู้เหล่านี้ไปให้ผู้ที่สามารถใช้ความรู้เหล่านี้เพื่อช่วยเหลือเด็กๆ นั่นคือเป้าหมายของ "หลักฐานเพื่อการศึกษา" ฉบับนี้ สิ่งพิมพ์นี้จะชี้แจงก่อนว่า "ทักษะทางสังคม" หมายถึงอะไร และสำรวจผลกระทบของทักษะทางสังคมต่อพฤติกรรมและการเรียนรู้ จากนั้นจะพิจารณาถึงสิ่งที่การวิจัยกล่าวเกี่ยวกับการแทรกแซงทักษะทางสังคมและโปรแกรมสำหรับเด็กที่มีความบกพร่อง สิ่งพิมพ์ "หลักฐานเพื่อการศึกษา" ฉบับนี้จะสรุปด้วยตัวอย่างการแทรกแซงที่สามารถนำไปใช้ได้ทั้งในห้องเรียนและที่บ้าน

กรอบแนวคิดการวิจัย



บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัยการวิจัย เรื่อง การจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย 2) เพื่อพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย ในการเก็บข้อมูล เพื่อประเมินงานวิจัย การวิจัยนี้ดำเนินการวิจัยตามลักษณะ/ประเภทข้อมูล (Type of data) ด้วยระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยอาศัยเทคนิควิธีการ การวิเคราะห์ เนื้อหา (content analysis) การสัมภาษณ์ (Interview) และการสังเกตการณ์ ผู้วิจัยได้กำหนดวิธีการ ดำเนินการวิจัย ซึ่งประกอบด้วยส่วนต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก
2. เกณฑ์การคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลหลัก
3. ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. การตรวจสอบข้อมูล

ผู้ให้ข้อมูลหลัก

1. ตัวแทนครูผู้สอนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ได้แก่ ครูโรงเรียนวัดวังสวรรค์ (ประชาบำรุง) จำนวน 1 คน และโรงเรียนวัดคลองโป่ง (ธรรมภาณบำรุง) จำนวน 1 คน รวมทั้งสิ้น 2 คน สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย

2. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา โรงเรียนวัดวังสวรรค์ (ประชาบำรุง) ปีการศึกษา 2567 ชมรมสังคมศึกษา จำนวน 17 คน

เกณฑ์การคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลหลัก

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

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

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์เอกสาร แนวคิดทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาและออกแบบการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย

ขั้นตอนที่ 3 การจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย

ขั้นตอนที่ 4 การประเมินการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย

ส่วนที่ 1 ประเมินการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย

ส่วนที่ 2 ประเมินการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลัก

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยตามระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพและศึกษาจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยนำกรอบวิจัยเป็นแนวทางในการใช้เครื่องมือในการวิจัยให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ดังนี้

ตาราง 1 แสดงวัตถุประสงค์ของการวิจัยและเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ลำดับ ที่	วัตถุประสงค์	เครื่องมือเก็บข้อมูล	กลุ่มตัวอย่าง/ กลุ่มเป้าหมาย (คน)
1	เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและ ปัญหาการจัดการเรียนรู้กิจกรรม พัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้าง ความสัมพันธ์ ของนักเรียนระดับ ชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหาร ส่วนจังหวัดสุโขทัย	- แนวคำถามสัมภาษณ์เชิงลึก	2
2	เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกม เป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะ สร้างความสัมพันธ์ของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาตอน ปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การ บริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย	- ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้เกม เป็นฐาน - แบบสังเกตแบบมีส่วนร่วม - แนวคำถามการสัมภาษณ์ เชิงลึก - แบบวัดทักษะสร้าง ความสัมพันธ์	17

วัตถุประสงค์ที่ 1 เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย โดยมีเครื่องมือ ดังนี้

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบบันทึกภาคสนามระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (Field notes) เป็นแบบบันทึกที่ใช้สำหรับจดบันทึกข้อมูลต่างๆ ระหว่างการดำเนินการวิจัยจากกิจกรรมการเรียนรู้ และเก็บรวบรวมข้อมูลจากบุคคลหรือกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักและบันทึกข้อมูลต่างๆ

แบบคำถามการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) เกี่ยวกับการจัดกิจกรรม เรื่อง พัฒนาการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย ซึ่งมีการใช้แนวคำถามสัมภาษณ์โดยตรงกับกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทางการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียน โดยกำหนดเป็นแนวคำถามปลายเปิดและครอบคลุมในทุกประเด็นที่ต้องการศึกษา ซึ่งได้มาจากการทบทวนเอกสารแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วัตถุประสงค์ที่ 2 เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน โดยใช้เกมเป็นสื่อขับเคลื่อนการเรียนรู้ ประเภทกิจกรรมชมรม มีเนื้อหาสาระเกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิต ที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้น เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ โดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย ที่เรียนกิจกรรมชมรมสังคมศึกษา

แบบสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) โดยผู้วิจัยเข้าไปมีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลความรู้กับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก ตลอดจนสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้และสังเกตการณ์ โดยเข้าไปมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมด้วยกันกับบุคคลหรือกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักหลังจากนั้นบันทึกข้อมูลลงในแบบบันทึกตามที่ได้ออกแบบไว้

แบบคำถามการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) เกี่ยวกับพัฒนาการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย ซึ่งมีการใช้แนวคำถามสัมภาษณ์โดยตรงกับกลุ่มนักเรียนที่เรียนชมรมสังคมศึกษา รูปแบบคำถามแบบปลายเปิดและครอบคลุมในทุกประเด็นที่ต้องการศึกษา

แบบวัดทักษะสร้างความสัมพันธ์ หลังพัฒนาการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ จำนวน 20 ข้อ แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ การรับรู้สถานการณ์ การแสดงออก และการเห็นอกเห็นใจ โดยแบบวัดทักษะสร้างความสัมพันธ์ของผู้เรียนมีจำนวน 3 รูปแบบ ดังนี้

1) แบบวัดทักษะสร้างความสัมพันธ์สำหรับครูผู้สอน คือ ครูผู้สอนเป็นผู้ประเมินทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียน หลังพัฒนาการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน

2) แบบวัดทักษะสร้างความสัมพันธ์สำหรับตนเอง คือ นักเรียนเป็นผู้ประเมินทักษะสร้างความสัมพันธ์ของตนเอง หลังพัฒนาการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน

3) แบบวัดทักษะสร้างความสัมพันธ์สำหรับเพื่อน คือ เพื่อนร่วมชมรมสังคมศึกษาเป็นผู้ประเมินทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียน หลังพัฒนาการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน

2. การดำเนินการสร้างเครื่องมือ

2.1 ขั้นตอนการสร้างแนวคำถามในการสัมภาษณ์การสัมภาษณ์เชิงลึก

2.1.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแนวคำถามในการสัมภาษณ์ด้านการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมสังคมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย

2.1.2 กำหนดหัวข้อเรื่องที่จะสัมภาษณ์บุคลากรครูให้สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย

2.1.3 ร่างแนวคำถามในการสัมภาษณ์ สร้างหัวข้อคำถามที่มีประเด็นเกี่ยวกับการเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์โดยสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง คือ ผู้ให้ข้อมูลหลัก โดยเตรียมคำถามที่ครอบคลุมประเด็นที่สำคัญ

2.2 ขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน

2.2.1 ศึกษาข้อมูลแนวคิด ทฤษฎี หลักการดำเนินงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัยโดย ศึกษาแนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน บูรณาการหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม เน้นเรื่องการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข พิจารณาขอบข่ายเนื้อหาสาระการเรียนรู้ เกณฑ์การตัดสิน บทบาทของผู้ที่เกี่ยวข้องกับการเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ และการวัดและประเมินผล

2.2.2 นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ มากำหนดกรอบแนวคิด ร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย

2.2.3 ศึกษาและวิเคราะห์จากแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเกมและการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบของเกมเพื่อการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย เนื้อหาเป้าหมายของเกม อุปกรณ์ จำนวนคน วิธีการเล่น และได้เลือกรูปแบบของเกม

2.2.4 ผู้วิจัยออกแบบรูปแบบการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐานตามทฤษฎีการเรียนรู้ของเลฟ ไวทอตสกี (Lev Vygotsky) และเพียเจต์เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1) เกม Lotto Bullying เนื้อหาเกมเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งในโรงเรียน (Bullying) เป้าหมายของเกมคือ การทำให้ผู้เรียนได้ทราบถึงลักษณะของการกระทำที่แสดงถึงการกลั่นแกล้ง ผลกระทบ และวิธีการป้องกันเมื่อถูกกลั่นแกล้ง

อุปกรณ์การเล่น

การ์ดห่วย จำนวน 30 ใบ (การกระทำ), การ์ดตัวเลข จำนวน 4 ใบ (ประเภทของการกลั่นแกล้ง), การ์ดวงล้อ จำนวน 4 ใบ (ผลกระทบจากการกลั่นแกล้ง), การ์ดชาเลนจ์ 12 ใบ (วิธีการป้องกัน)

จำนวนผู้เล่น 4 – 6 คน ต่อชุดอุปกรณ์

วิธีการเล่น

1. แจกการ์ดตัวเลขให้ผู้เล่นคนละ 4 ใบ หลังจากนั้นสับการ์ดห่วยและการ์ดชาเลนจ์แล้ววางไว้เป็นกองกลาง สองกอง

2. เปิดการ์ดห่วยไว้ตรงกลาง ผู้เล่นทั้งหมดนำการ์ดตัวเลขของตนวางเรียงตามลำดับตัวเลขที่อยู่ในการ์ดห่วยให้ถูกต้อง เมื่อเสร็จแล้วให้แต่ละไปที่การ์ดห่วยผู้เล่นคนใดแต่ละการ์ดห่วยได้ก่อนให้หยิบการ์ดขึ้นมาแล้วตอบว่าพฤติกรรมจากข้อความในห่วยเป็นการกลั่นแกล้งประเภทใด ถ้าตอบถูกต้องจะได้การ์ดห่วยไปครอบครอง ถ้าตอบผิดจะต้องทิ้งการ์ดไป เล่นจนการ์ดหมดกอง

3. เปิดการ์ดห่วยของตนเองเพื่อลุ้นรางวัล เลขท้าย 2 ตัวและเลขท้าย 3 ตัว จากการ์ดวงล้อ ซึ่งจะสลับกันเป็นผู้เปิดการ์ดวงล้อและต้องอ่านข้อความในการ์ดหลังเปิด ถ้ามีผู้เล่นถูกรางวัลถือว่าเป็นผู้ชนะ ถ้าไม่มีผู้เล่นคนใดถูกห่วย ให้นำจำนวนการ์ดห่วยที่ได้ผู้เล่นคนใดได้การ์ดห่วยมากที่สุดเป็นผู้ชนะ ผู้เล่นคนอื่นต้องปรบมือแสดงความยินดีให้กับผู้ชนะ

การ์ดชาเลนจ์

1. ใช้ในกรณีที่ผู้เล่นต้องการคัดค้านเมื่อมีผู้เล่นเรียงการ์ดตัวเลขไม่ถูกต้องตามการ์ดห่วยที่เปิดจากกองกลาง โดยผู้ขอชาเลนจ์จะเปิดการ์ดชาเลนจ์จากกองกลาง

2. ผู้ขอชาเลนจ์เปิดการ์ดต้องถามผู้ที่ถูกชาเลนจ์ถึงการถูกกลั่นแกล้งที่เคยพบเจอและความรู้สึก เมื่อผู้ที่ถูกชาเลนจ์ตอบคำถามเสร็จแล้ว ให้ผู้ที่ขอชาเลนจ์อ่านข้อความในการ์ดชาเลนจ์ให้กับผู้ที่ถูกชาเลนจ์ฟัง หลังจากนั้นตรวจสอบความถูกต้องในการเรียงการ์ดตัวเลขของผู้ชาเลนจ์ ถ้าเรียงถูกต้องแล้วก็มีสิทธิ์ได้การ์ดห่วยไป ถ้าเรียงไม่ถูกต้องผู้ที่ขอชาเลนจ์มีสิทธิ์ได้การ์ดห่วยนั้นแทน

2) เกมกระดานเส้นทางสู่สันติภาพ เนื้อหาเกมเกี่ยวกับการการเดินทางผ่านด่านต่างๆ ที่แต่ละด่านเต็มไปด้วยสถานการณ์ความขัดแย้งที่จำเป็นต้องได้รับการแก้ไขความขัดแย้งอย่างสร้างสรรค์และเป็นธรรม เป้าหมายของเกมคือ เพื่อให้เรียนรู้วิธีการแก้ไขความขัดแย้งให้ถูกวิธี

อุปกรณ์การเล่น

กระดานสำหรับเดิน จำนวน 1 กระดาน, ตัวเดิน จำนวน 6 ตัว, การ์ดสถานการณ์ จำนวน 25 ใบ, ลูกเต๋า จำนวน 1 ลูก, การ์ดเฉลย จำนวน 25 ใบ

จำนวนผู้เล่น 4 - 6 คน ต่อชุดอุปกรณ์

วิธีการเล่น

1. ผู้เล่นเลือกตัวเดินสำหรับเดินบนกระดานให้ผู้เล่น แต่ละคนโยนลูกเต๋า ผู้เล่นคนใดได้แต้มจากลูกเต๋ามากที่สุดเป็นผู้เล่นก่อน

2. ผู้เล่นโยนลูกเต๋าและเดินตัวเดินตามแต้มที่ได้จากลูกเต๋า ซึ่งแต่ละครั้งจะพบกับด่านหรือสถานการณ์ที่เต็มไปด้วยความขัดแย้งหรือปัญหา โดยผู้เล่นจะต้องแก้ไขความขัดแย้งอย่างสร้างสรรค์และเป็นธรรม

3. ผู้เล่นจะต้องเลือกวิธีการจัดการความขัดแย้งหรือปัญหาให้ถูกต้องกับสถานการณ์ เพื่อแก้ไขปัญหาก็บรรลุเป้าหมาย หากผู้เล่นคนใดไม่สามารถบอกวิธีการจัดการกับความขัดแย้งหรือแก้ไขปัญหาก็จะต้องเดินถอยหลังกลับไปยังด่านที่ผ่านมา หากผู้เล่นต้องการผ่านด่านสามารถใช้สิทธิ์ในการเปิดการ์ดเฉลยได้เพื่อให้ผ่านด่านแต่ผู้เล่นต้องหยุดเล่น 2 ครั้ง

4. ทุกครั้งที่ผู้เล่นสามารถจัดการกับความขัดแย้งหรือหรือแก้ไขปัญหาก็สำเร็จ จะได้รับเหรียญผ่านด่าน ผู้เล่นคนใดเดินเข้าเส้นชัยก่อนจะเป็นผู้ชนะ

3) เกมความท้าทายในการสื่อสาร เนื้อหาเกมเกี่ยวกับการทำกิจกรรมและภารกิจที่ต้องใช้การพูด การฟัง และการตีความข้อมูลอย่างถูกต้อง เป้าหมายของเกมคือ เพื่อฝึกการสื่อสารในบริบทที่หลากหลายและมีความท้าทาย

อุปกรณ์การเล่น

การ์ดตั้งคำถาม จำนวน 8 ใบ, การ์ดเจรจา จำนวน 4 ใบ, การ์ดสื่อสาร จำนวน 10 ใบ, การ์ดเฉลย จำนวน 12 ใบ

จำนวนผู้เล่น 4 – 6 คนต่อชุดอุปกรณ์

วิธีการเล่น

1. กิจกรรมที่ 1 ผู้เล่นแต่ละคนจะมีเวลาคนละ 2 นาทีในการเล่าเรื่องราวจากการ์ตูนข้อความให้กลุ่มฟังและหลังจากนั้นสมาชิกในกลุ่มต้องถามคำถามเพื่อให้ได้รายละเอียดเพิ่มเติมโดยเน้นการฟังและตอบสนองอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เล่นกลุ่มใดถามคำถามได้มากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ

2. กิจกรรมที่ 3 ผู้เล่นจะได้รับสถานการณ์ต่างๆ เช่น การเจรจาต่อรอง, การพูดคุยในโรงเรียน, การสนทนากับเพื่อน ผู้เล่นจะต้องใช้ทักษะการสื่อสารในการแก้ปัญหาหรือจัดการสถานการณ์ ผู้เล่นกลุ่มใดหาวิธีการสื่อสารในการแก้ปัญหาหรือจัดการสถานการณ์ได้มากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ

3. กิจกรรมที่ 2 ผู้เล่นจะต้องสื่อสารข้อความที่กำหนดให้โดยไม่ใช่คำพูด เช่น การใช้ท่าทาง, การแสดงออกทางสีหน้า, เพื่อให้เพื่อนร่วมกลุ่มเดาคำที่ต้องการสื่อสาร กลุ่มใดเข้าใจข้อความที่เพื่อนสื่อสารได้มากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ

2.3 ขั้นตอนการสร้างแบบสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation)

2.3.1 กำหนดขอบเขตและวัตถุประสงค์ของแบบสังเกต แบบบันทึกตามวัตถุประสงค์การวิจัย ได้แก่ พฤติกรรมที่จะสัมภาษณ์

2.3.2 ระบุเนื้อหาและตัวแปรที่ต้องการจะบันทึก พร้อมนิยามตัวแปรดังกล่าวตามพฤติกรรมบ่งชี้ที่ต้องการศึกษา

2.3.3 กำหนดรูปแบบของแบบสังเกต มีทั้งลักษณะแบบปลายเปิดและปลายปิด

2.3.4 ร่างและจัดเรียงข้อความ เป็นการร่างข้อความตามประเด็นเนื้อหาหรือพฤติกรรมที่ได้ระบุไว้ตั้งแต่ต้น และจัดเรียงข้อความให้เป็นระบบ เป็นหมวดหมู่ ตามความเหมาะสม

2.3.5 ทบทวนร่างข้อความ ในแง่ของความครอบคลุมตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้และความชัดเจนของภาษาในการสื่อความหมาย ปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

2.3.6 ทดลองใช้แบบสังเกต แบบบันทึก เพื่อตรวจสอบคุณภาพในด้านความสอดคล้องของผลการสังเกต/บันทึก โดยผู้วิจัยสังเกตด้วยตนเอง

2.3.7 ปรับปรุงแบบสังเกต แบบบันทึก และจัดทำเป็นแบบบันทึกการสังเกตฉบับสมบูรณ์

2.4 ขั้นตอนการสร้างแบบวัดทักษะสร้างความสัมพันธ์

2.4.1 ศึกษาแนวการสร้างแบบวัดทักษะสร้างความสัมพันธ์หลังใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์

2.4.2 เขียนแบบวัดทักษะสร้างความสัมพันธ์ของผู้เรียนหลังใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์

2.4.3 นำแบบวัดทักษะสร้างความสัมพันธ์ของผู้เรียนหลังใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ที่สร้างขึ้น ให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบ เนื้อหา และภาษาที่ใช้

2.4.4 นำแบบวัดทักษะสร้างความสัมพันธ์ของผู้เรียนหลังใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ที่ได้รับการปรับปรุงมาจัดพิมพ์ฉบับสมบูรณ์ เพื่อใช้ เก็บรวบรวมข้อมูล

3. การตรวจสอบคุณภาพ

การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

ผู้วิจัยดำเนินการตรวจสอบแบบสัมภาษณ์โดยนำเครื่องมือไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ และอาจารย์สาขาสังคมศึกษา ตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมของเครื่องมือ การวิจัย สอดคล้องกับแนวคิด ทฤษฎี องค์ประกอบ ความตรงของเนื้อหา ความชัดเจนของภาษาที่ใช้ และทำการปรับปรุงตามคำแนะนำ จากนั้นจึงนำไปใช้กับผู้ให้ข้อมูล จนสำเร็จตามวัตถุประสงค์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยปฏิบัติตามขั้นตอนดังนี้

1. นำหนังสือขอความร่วมมือในการวิจัยจากคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ไปยังโรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยด้วยตนเอง
2. เลือกกลุ่มเป้าหมาย โดยการเลือกแบบเจาะจง ชมรมสังคมศึกษา จำนวน 17 คน
3. ทำการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักโรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย
4. ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้อีกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย พร้อมกับสืบสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนไปด้วย
5. เมื่อเสร็จสิ้นการดำเนินการสอนผู้วิจัยทำการสัมภาษณ์และประเมินทักษะสร้างความสัมพันธ์นักเรียนกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักอีกครั้ง โดยใช้แบบสัมภาษณ์เชิงลึกและแบบวัดทักษะสร้างความสัมพันธ์แล้วเก็บรวบรวมผลการทดสอบไว้เพื่อวิเคราะห์ต่อไป
6. นำผลที่ได้รวบรวมไว้จากการสังเกตพฤติกรรม การสัมภาษณ์และการทำแบบวัดทักษะสร้างความสัมพันธ์แล้วจึงนำมาวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

ตามวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 1 และ 2 ใช้การวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Data Analysis Techniques) ใช้วิธีการรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร กล่าวคือเป็นการนำข้อมูลที่มีผู้เก็บรวบรวมไว้แล้วมาทำการวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประกอบการวิเคราะห์สรุปอุปนัย (Analytic Induction) โดยการวิเคราะห์สรุปข้อมูลจากบันทึกภาคสนามที่เป็นส่วนบันทึกอย่างละเอียด และนำเสนอรายงานแบบพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Analytical Description) ที่ได้จากการสังเกตแบบมีส่วนร่วมการสัมภาษณ์กึ่งมีโครงสร้าง เทปเสียง คู่มือการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนชมรมสังคมศึกษา และการร่วมแสดงความคิดเห็นของผู้ให้ข้อมูลหลักตามวัตถุประสงค์การวิจัย เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์การวิจัย

การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้การทดสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลโดยอาศัยวิธีการ ตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า (Triangulation) (สุภางค์ จันทวานิช, 2550, น. 129-130) การตรวจสอบสามเส้าด้านข้อมูล (Data Triangulation) เป็นการตรวจสอบว่า ข้อมูลที่ได้มานั้น ถูกต้องหรือไม่ โดยการตรวจสอบ แหล่งบุคคล คือ การเปรียบเทียบข้อมูล เรื่องเดียวกันจากสัมภาษณ์ นักเรียน และครูผู้สอน ในวิชาสังคมศึกษา เรื่อง ในวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ซึ่งการสร้างสมดุลให้กับอคติที่อาจเกิดขึ้นนั้น จะใช้คำถามเดียวกันในการสัมภาษณ์เพื่อจะตรวจสอบว่าคำตอบเป็นไปในทิศทางเดียวกันหรือไม่ เพื่อเป็นการตรวจสอบความสอดคล้องในการให้ข้อมูลของผู้ให้ข้อมูลแต่ละคนว่ามีความสอดคล้องกันหรือไม่ การตรวจสอบการดำเนินการวิจัยจากผู้เชี่ยวชาญ (Peer Debriefing) จะให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของข้อคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์ว่ามีความครอบคลุมประเด็นที่สนใจศึกษา

การตรวจสอบแบบสามเส้าด้านวิธีการรวบรวมข้อมูล (Methodological Triangulation) คือ การสังเกต (Observation) แล้วนำข้อมูลดังกล่าวมาใช้ประกอบกับ ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์และข้อมูลจากเอกสารหลักฐานต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง วิธีการศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลที่แตกต่างกัน ซึ่งเป็นวิธีการสร้างความน่าเชื่อถือ (Credibility) และความถูกต้องแม่นยำของข้อมูลโดยพิจารณาวิธีการสังเกตที่เข้าใจข้อมูลที่ต้องการ และมีความครบถ้วนมากน้อยเพียงใด มีความสอดคล้องของข้อมูลที่ได้จากการสังเกตการณ์กับวัตถุประสงค์ของการวิจัย และสามารถนำไปสู่การตอบคำถามการในวิจัยได้

ตาราง 2 สรุปวิธีการดำเนินงานวิจัย

วัตถุประสงค์	ผู้ให้ข้อมูลหลัก	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	การเก็บรวบรวมข้อมูล	การวิเคราะห์ข้อมูล	ผลลัพธ์
1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน และปัญหาการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้ เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ของนักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย	ตัวแทนครูผู้สอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม จำนวน 2 ท่าน สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย	แนวคำถามสัมภาษณ์เชิงลึก	1. การรวบรวมข้อมูลจากเอกสารหลักฐานที่มีอยู่แล้ว 2. การสัมภาษณ์เชิงลึก	1. วิธีการวิเคราะห์เอกสาร (Documentary Analysis) 2. วิเคราะห์ข้อมูลอุปนัย (Analytic Induction)	1. ได้รู้ถึงสภาพปัญหาของการจัดการเรียนการสอนกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (ชมรมส่งเสริมศึกษา) ในเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ระดับประถมศึกษาตอนปลาย 2. ได้ทราบแนวทางการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้าง ความสัมพันธ์ ของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย

วัตถุประสงค์	ผู้ให้ข้อมูลหลัก	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	การเก็บรวบรวมข้อมูล	การวิเคราะห์ข้อมูล	ผลลัพธ์
2. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยเล่นเกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างทัศนคติของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย	นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา โรงเรียนวัดวังสวรรค์ (ประชาบำรุง) ปีการศึกษา 2567 ชมรมสังคมศึกษา จำนวน 17 คน	1. ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยเล่นเกมเป็นฐาน 2. แบบสังเกตแบบมีส่วนร่วม 3. แนวคำถามการสัมภาษณ์เชิงลึก	1. การรวบรวมข้อมูลจากเอกสารหลักฐานที่มีอยู่แล้ว 2. การสังเกตโดยการมีส่วนร่วม 3. สัมภาษณ์เชิงลึก	3. นำผลของการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้น	ได้ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย 2) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย ซึ่งการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวม หลังจากนั้นนำข้อมูลมาวิเคราะห์โดยใช้วิธีการวิเคราะห์สรุปอุปนัย (Analytic Induction) ให้ตรงตามวัตถุประสงค์การวิจัยแบบพรรณนาเชิงวิเคราะห์ ดังนี้

ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลมาทำการสร้างข้อสรุปสภาพปัจจุบันและปัญหา การจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย ด้วยการวิเคราะห์สรุปอุปนัย (Analytic Induction) และนำเสนอผลการวิจัยตามขอบเขตของเนื้อหา แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่

ด้านที่ 1 การจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ด้านที่ 2 การประเมินผลการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ด้านที่ 3 สภาพแวดล้อมและบรรยากาศการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ ตัวแทนครู กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ได้แก่ โรงเรียนวัดวังสวรรค์ (ประชาบำรุง) จำนวน 1 คน โรงเรียนวัดคลองโป่ง (ธรรมภาณบำรุง) รวม 2 คน

ตาราง 3 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูลในการศึกษาสภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้

ที่	นามสมมุติ	เพศ	ประสบการณ์การทำงาน
1	ครูผู้สอนคนที่ 1	หญิง	16 ปี วิชาสังคมศึกษา ป. 4-6 หัวหน้ากลุ่มสาระวิชาสังคมศึกษาฯ
2	ครูผู้สอนคนที่ 2	หญิง	14 ปี วิชาสังคมศึกษา ป. 4-6 พนักงานจ้างเหมาบริการแรงงาน

ด้านที่ 1 การจัดการเรียนรู้

1.1 กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม พบว่า โรงเรียนส่วนใหญ่มีการดำเนินกิจกรรมที่หลากหลาย กิจกรรมที่จัดขึ้นมักเน้นไปที่ด้านวิชาการ เป็นหลัก ส่งผลให้การพัฒนาทักษะด้านสังคม และการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงยังไม่ครอบคลุม และยังไม่มีความทั่วถึงในทุกโรงเรียน พบประเด็นสำคัญ ดังนี้

...กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม มีการจัดกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น กิจกรรมทางศาสนา โดยนำนักเรียนเข้าร่วมประเพณีทางศาสนาในวันสำคัญต่างๆ กิจกรรมส่งเสริมประชาธิปไตย จัดการเลือกตั้งสถานักเรียน

(ครูผู้สอนคนที่ 1, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2568)

...ทางโรงเรียนไม่มีกลุ่มสาระกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ส่วนใหญ่จะเป็นกลุ่มสาระอื่นๆ เช่น กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา และกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

(ครูผู้สอนคนที่ 2, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2568)

1.2 การออกแบบกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการกระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน พบประเด็นสำคัญ ดังนี้

...มีการออกแบบกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ เพื่อเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น แต่ยังไม่มีการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะสร้างความสัมพันธ์

(ครูผู้สอนคนที่ 1, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2568)

...กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมของโรงเรียนไม่มีการออกแบบกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ มีการใช้กิจกรรมเกมในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาสังคมศึกษาเท่านั้น

(ครูผู้สอนคนที่ 2, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2568)

1.3 การจัดเตรียมเครื่องมือ สื่อการสอน ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน พบว่า กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมให้ความสำคัญกับการจัดเตรียมเครื่องมือและสื่อการสอนที่ส่งเสริมและพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียน โดยมีการนำสื่อการสอนที่หลากหลายมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ทั้งสื่อที่ประดิษฐ์ขึ้นเอง และสื่อสำเร็จรูปทางการศึกษา พบประเด็นสำคัญ ดังนี้

...กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม มีการจัดเตรียมเครื่องมือ สื่อการสอน มาจัดกิจกรรมในการเรียนรู้ที่เป็นการส่งเสริมและพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียน

(ครูผู้สอนคนที่ 1, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2568)

...กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ได้มีการจัดเตรียมสื่อการสอนที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการเล่นแบบ เช่น สื่อที่ประดิษฐ์ขึ้นด้วยตนเอง และสื่อสำเร็จรูปทางการศึกษา

(ครูผู้สอนคนที่ 2, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2568)

1.4 การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมตามบริบทของโรงเรียน พบว่าโรงเรียนได้จัดเตรียมแนวทางในการพัฒนาเกมการเรียนรู้และเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างเป็นระบบ โดยมีการดำเนินการประชุมคณะกรรมการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) อย่างต่อเนื่อง โรงเรียน

ยังให้ความสำคัญกับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยสนับสนุนให้ครูนำเกมเป็นฐานในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเฉพาะในระดับชั้นประถมศึกษา พบประเด็นสำคัญ ดังนี้

...ได้จัดเตรียมแนวทางในการพัฒนาเกมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะการเรียนรู้ให้กับนักเรียน โดยมีการทำ PLC ในการจัดการเรียนการสอนเป็นระยะๆ

(ครูผู้สอนคนที่ 1, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2568)

...ทางโรงเรียนได้มีการเสนอแนวทางในการจัดการเรียนรู้โดยส่งเสริมการเรียนรู้ในรูปแบบ Active learning ซึ่งการใช้เกมเป็นฐานเป็นสิ่งที่ทางโรงเรียนเห็นความสำคัญและส่งเสริมให้ครูผู้สอนนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเฉพาะสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา

(ครูผู้สอนคนที่ 2, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2568)

1.5 ข้อดีและข้อจำกัดของการใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียน พบว่า การใช้เกมเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ช่วยทำให้การเรียนรู้มีความน่าสนใจและลดความเบื่อหน่ายของนักเรียน ข้อจำกัดสำคัญคือ ภาระงานของครูผู้สอน ที่มีจำนวนมากนอกเหนือจากการสอน ส่งผลให้มีเวลาในการจัดเตรียมเกมสำหรับการเรียนรู้ที่จำกัด รูปแบบของเกมควรออกแบบให้ส่งเสริมทักษะสำคัญ พบประเด็นสำคัญ ดังนี้

...ข้อจำกัดของการใช้เกมเป็นฐานในการพัฒนานักเรียน คือ ครูผู้สอน และเวลาในการจัดเตรียมเกมสำหรับการจัดการเรียนรู้ เนื่องจากภาระงานของครูผู้สอนที่มีจำนวนมากนอกเหนือจากงานด้านการสอน ทำให้ครูผู้สอนมีเวลาจำกัด

(ครูผู้สอนคนที่ 1, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2568)

...การใช้เกมช่วยทำให้การเรียนรู้มีความน่าสนใจมากขึ้น ลดความเบื่อหน่ายของนักเรียน รูปแบบของเกมจะต้องช่วยฝึกการสื่อสาร ความร่วมมือ และการแก้ไขปัญหาพร้อมกันได้ ถ้าเกมไม่ถูกออกแบบมาอย่างรอบคอบ นักเรียนอาจให้ความสนใจกับความสนุกมากกว่าการเรียนรู้

(ครูผู้สอนคนที่ 2, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2568)

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า

1. สภาพปัจจุบันการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ โรงเรียนส่วนใหญ่มีการดำเนินกิจกรรมที่หลากหลาย แต่มุ่งเน้นด้านวิชาการเป็นหลัก การพัฒนาทักษะทางสังคมและการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงยังไม่ทั่วถึง การใช้เกมเป็นฐานส่งเสริมการเรียนรู้ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม มีการจัดเตรียมสื่อการสอนที่หลากหลาย ทั้งสื่อที่ประดิษฐ์เองและสื่อสำเร็จรูป ทางโรงเรียนสนับสนุน Active Learning โดยให้ครูนำเกมมาใช้เป็นฐานในการจัดการเรียนรู้

2. สภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ภาระงานของครูผู้สอนที่มีจำนวนมาก ทำให้มีเวลาจำกัดในการเตรียมเกมลักษณะของเกมต้องได้รับการออกแบบให้ส่งเสริมทักษะที่สำคัญของนักเรียน

ด้านที่ 2 การประเมินผลการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

2.1 วิธีการประเมินผลการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียน พบว่า การประเมินผลทักษะสร้างความสัมพันธ์เป็นกระบวนการที่เน้นการพัฒนาด้านพฤติกรรมของนักเรียน โดยมุ่งเน้นไปที่การวัดและสังเกตพฤติกรรมในการทำงานร่วมกับผู้อื่น เครื่องมือที่เหมาะสมสำหรับการวัดและประเมินผล ได้แก่ การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้จึงควรเน้นไปที่ กิจกรรมกลุ่มและการลงมือปฏิบัติร่วมกัน พบประเด็นสำคัญ ดังนี้

...การประเมินผลทักษะสร้างความสัมพันธ์ ซึ่งเป็นการพัฒนานักเรียนด้านพฤติกรรม ดังนั้นเครื่องมือที่ใช้ในการวัดผลประเมินผลใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมนักเรียน ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

(ครูผู้สอนคนที่ 1, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2568)

...ทักษะสร้างความสัมพันธ์เป็นทักษะทางสังคม ซึ่งควรมีกิจกรรมกลุ่ม การทำงานเป็นทีม กิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติร่วมกัน วิธีการประเมินผลที่เหมาะสม คือ การสังเกตพฤติกรรมการทำงานร่วมกับผู้อื่น

(ครูผู้สอนคนที่ 2, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2568)

2.2 ปัญหาหรือข้อจำกัดในการประเมินผลการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียน พบว่า ในการใช้เกมเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ ครูผู้สอนควรเลือกเกมที่ไม่น่าเบื่อหรือยากเกินไป เพื่อให้เหมาะสมกับความหลากหลายของนักเรียนและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เกมที่เลือกใช้ควรสนับสนุนการพัฒนาทักษะการสื่อสาร การร่วมมือ และการแก้ไขปัญหาภายในกลุ่มได้อย่างดี พบประเด็นสำคัญ ดังนี้

...ไม่พบปัญหาหรือข้อจำกัด แต่ครูผู้สอนควรใช้เกมที่ไม่ยากหรือซับซ้อนมากเกินไป เพื่อคำนึงถึงความหลากหลายของนักเรียน เครื่องมือในการประเมินผลการจัดการเรียนรู้เป็นเครื่องมือที่ครูผู้สอนนำมาใช้จัดการเรียนรู้ในปัจจุบัน และมีรูปแบบเครื่องมือวัดผลทางการศึกษาที่ครูผู้สอนสามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ โดยสามารถนำมาเป็นแนวทางในการปรับปรุงเครื่องมือในการวัดผลได้

(ครูผู้สอนคนที่ 1, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2568)

...การประเมินผลเกมอาจมีความซับซ้อน เช่น การตัดสินใจของนักเรียน การร่วมมือ การคิดแก้ไขปัญหา ซึ่งทำให้การประเมินต้องพิจารณาหลายด้านพร้อมกัน เช่น พฤติกรรมการทำงานร่วมกัน ทักษะการแก้ปัญหา

(ครูผู้สอนคนที่ 2, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2568)

2.3 การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียน พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสามารถพัฒนาทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนในระยะยาวได้ เนื่องจากการเล่นเกมช่วยฝึกพฤติกรรมการทำงานร่วมกัน การสร้างความสัมพันธ์ที่ดี และการเสริมสร้างความสามัคคีระหว่างนักเรียน โดยเฉพาะนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา พบประเด็นสำคัญ ดังนี้

...การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน สามารถพัฒนาทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนในระยะยาวได้ เพราะในการเล่นเกมถือเป็นการฝึกทักษะ พฤติกรรมของนักเรียนสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน และสร้างความสามัคคี

(ครูผู้สอนคนที่ 1, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2568)

...นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาส่วนใหญ่จะมีปัญหาการทะเลาะกัน การแก่งกัน การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ดี มีความเหมาะสม สามารถช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อผู้อื่นได้ แต่อาจจะต้องใช้ระยะเวลาในการพัฒนาทักษะทางด้านนี้

(ครูผู้สอนคนที่ 2, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2568)

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า

1. สภาพปัจจุบันการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ การประเมินผลทักษะสร้างความสัมพันธ์เป็นกระบวนการที่เน้นการพัฒนา ด้านพฤติกรรมของนักเรียน โดยมุ่งเน้นไปที่การวัดและสังเกตพฤติกรรมในการทำงานร่วมกับผู้อื่น
2. สภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ในการใช้เกมเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ ครูผู้สอนควรเลือกเกมที่ไม่ซับซ้อน หรือยากเกินไป เพื่อให้เหมาะสมกับความหลากหลายของนักเรียนและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ด้าน 3 สภาพแวดล้อมและบรรยากาศการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

3.1 ลักษณะสภาพแวดล้อมทางกายภาพ พบว่า โรงเรียนมีสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่เหมาะสมสำหรับการจัดการเรียนรู้ โดยมีพื้นที่เพียงพอและหลากหลายสำหรับการจัดกิจกรรม ทั้งห้องเรียนที่มีอุปกรณ์และสื่อเทคโนโลยี สนามเด็กเล่น สนามฟุตบอล สระว่ายน้ำ และหอประชุม ซึ่งสามารถใช้เป็นพื้นที่สำหรับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานได้อย่างมีประสิทธิภาพ พบประเด็นสำคัญ ดังนี้

...สภาพแวดล้อมทางกายภาพของโรงเรียนมีความเหมาะสม เพราะมีพื้นที่เพียงพอสำหรับจัดการเรียนรู้ ทั้งห้องเรียน ลานอเนกประสงค์ อุปกรณ์ต่างๆ และอากาศถ่ายเทสะดวก มีแสงสว่างเพียงพอ

(ครูผู้สอนคนที่ 1, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2568)

...สภาพแวดล้อมทางกายภาพมีความเหมาะสม โรงเรียนมีพื้นที่จัดกิจกรรมเพียงพอ และมีความหลากหลาย เช่น ห้องเรียนมีอุปกรณ์และสื่อเทคโนโลยี มีสนามเด็กเล่น สนามฟุตบอล สระว่ายน้ำ หอประชุม ซึ่งใช้เป็นสนามที่จัดการเรียนรู้ใช้เกมเป็นฐานสามารถพัฒนาทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนและทักษะทางสังคมด้านอื่นๆ ได้อย่างหลากหลาย

(ครูผู้สอนคนที่ 2, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2568)

3.2 การสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือ พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานควรเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเสนอแนะและออกแบบกิจกรรม เพื่อให้ นักเรียนรู้สึกว่าคุณมีความสำคัญในกระบวนการเรียนรู้และได้ทำสิ่งที่ตนเองชอบ ซึ่งจะช่วยสร้างความสุขในการเรียนรู้ เกมที่ใช้ควรส่งเสริมความสนุกสนานและเหมาะสมกับช่วงวัยของนักเรียนพบประเด็นสำคัญ ดังนี้

...ให้นักเรียนมีข้อเสนอแนะในการเล่นเกมและกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้ นักเรียน รู้สึกว่าตนเองมีความสำคัญในการออกแบบการเรียนรู้ และได้ลงมือทำในสิ่งที่ตนเองชอบ ซึ่งจะทำให้เกิดความสุขในการเรียนรู้

(ครูผู้สอนคนที่ 1, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2568)

...ลักษณะของเกมจะต้องทำให้ผู้เล่นเกิดความสุขสนุกสนาน ดังนั้นถ้าใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ต้องสร้างความสนุกสนานให้กับนักเรียนได้ ครูผู้สอนควรเลือกเกมที่มีความเหมาะสมกับช่วงวัยของนักเรียนและเน้นการทำงานเป็นทีมจึงจะสามารถส่งเสริมความร่วมมือกันได้ ไม่ทำให้เกิดความแตกแยกหรือเน้นแต่จะเป็นผู้ชนะอย่างเดียว

(ครูผู้สอนคนที่ 2, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2568)

3.3 การปรับสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ พบว่า ครูผู้สอนควรเลือกเกมที่ช่วยพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น และเชื่อมโยงไปสู่พฤติกรรมในชีวิตจริง โดยสร้างสภาพแวดล้อมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้ความแตกต่างระหว่างบุคคลผ่านการทำกิจกรรมร่วมกัน การเล่นเกมจะช่วยให้ นักเรียนได้รับประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับการแก้ปัญหาและการสื่อสารกับผู้อื่น พบประเด็นสำคัญ ดังนี้

...การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของ นักเรียน ครูผู้สอนควรใช้เกมสร้างทักษะความสัมพันธ์และเชื่อมโยงไปสู่พฤติกรรมของนักเรียนในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

(ครูผู้สอนคนที่ 1, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2568)

...ครูผู้สอนต้องจัดการสภาพแวดล้อมที่ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ถึงลักษณะความแตกต่างของนักเรียนคนอื่น โดยให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกันจะทำให้ได้ประสบการณ์ตรง รู้จักการแก้ปัญหา การสื่อสารกับผู้อื่น ซึ่งให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมกับผู้อื่นที่ไม่ใช่เพื่อนของตนเอง เพื่อเป็นแนวทางในการปรับใช้ในชีวิตประจำวันของนักเรียน

(ครูผู้สอนคนที่ 2, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2568)

3.4 ปัจจัยที่ทำให้สภาพแวดล้อมในการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ พบว่า การพัฒนาและปรับปรุงเกมสำหรับการจัดการเรียนรู้ควรคำนึงถึงความหลากหลายและความทันสมัย โดยเลือกใช้เกมที่เหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบันและตอบโจทย์การเรียนรู้ของนักเรียน รวมทั้งมีการสะท้อนผลและประเมินผลการเรียนรู้หลังจากเสร็จกิจกรรม เพื่อให้มั่นใจว่าเกมสามารถเสริมสร้างทักษะที่นำไปใช้ในชีวิตประจำวันของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ พบประเด็นสำคัญ ดังนี้

...พัฒนาและปรับปรุงเกมให้มีความหลากหลายมากขึ้นสำหรับการนำมาจัดการ เรียนรู้ เลือกใช้เกมที่ทันสมัย มีความเหมาะสมกับสถานการณ์ในปัจจุบัน

(ครูผู้สอนคนที่ 1, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2568)

...สภาพแวดล้อมในการจัดการเรียนรู้ที่มีรูปแบบเกมที่หลากหลาย มีการสะท้อนผลหรือประเมินผลการเรียนรู้หลังเสร็จกิจกรรม ลักษณะของเกมที่พัฒนาให้นักเรียนมีทักษะสำหรับนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

(ครูผู้สอนคนที่ 2, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2568)

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า

1. สภาพปัจจุบันการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ลักษณะของสภาพแวดล้อมทางกายภาพของโรงเรียนมีความเหมาะสมสำหรับการจัดการเรียนรู้ โดยมีพื้นที่เพียงพอและหลากหลาย ซึ่งสามารถใช้เป็นพื้นที่สำหรับจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานได้อย่างมีประสิทธิภาพ บรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือควรเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเสนอแนะและออกแบบกิจกรรม

2. สภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ครูผู้สอนควรเลือกเกมที่ช่วยพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น และเชื่อมโยงไปสู่พฤติกรรมในชีวิตจริง โดยสร้างโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้ความแตกต่างระหว่างบุคคล

ผ่านการทำกิจกรรมร่วมกัน การพัฒนาและปรับปรุงเกมให้มีความหลากหลายและทันสมัย พร้อมทั้งมีการสะท้อนผลและประเมินผลการเรียนรู้หลังจากเสร็จกิจกรรม เพื่อให้มั่นใจว่าเกมสามารถเสริมสร้างทักษะที่นำไปใช้ในชีวิตประจำวันของนักเรียนได้อย่างแท้จริง



ภาพ 1 สัมภาษณ์ตัวแทนครูผู้สอนสังคมศึกษา

ตาราง 4 สรุปผลการวิเคราะห์สภาพปัจจุบัน ปัญหา และแนวทางการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนา

สภาพปัจจุบันและปัญหาการจัดการเรียนรู้	แนวทางการพัฒนากิจกรรม
ด้านที่ 1 การจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	
1. โรงเรียนมีการดำเนินกิจกรรมที่หลากหลาย มุ่งเน้นด้านวิชาการเป็นหลัก มีการจัดเตรียมสื่อการสอนที่หลากหลาย	การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning
2. ภาระงานของครูผู้สอนมีจำนวนมาก ทำให้มีเวลาในการจัดเตรียมกิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอนที่ประดิษฐ์ขึ้นเอง สื่อสำเร็จรูป ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะที่สำคัญให้นักเรียน
ด้านที่ 2 การประเมินผลการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	
1. กระบวนการที่เน้นการพัฒนาด้านพฤติกรรมของนักเรียน	การวัดผลและประเมินผลจากการสังเกต พฤติกรรมในการทำงานร่วมกับผู้อื่น
2. กิจกรรมที่ซับซ้อนหรือยากเกินไปต้องคำนึงถึงความเหมาะสมและช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ	กิจกรรมที่สนับสนุนการพัฒนาทักษะการสื่อสาร การร่วมมือ และการแก้ปัญหาร่วมกับผู้อื่น
ด้านที่ 3 สภาพแวดล้อมและบรรยากาศการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	
1. โรงเรียนมีพื้นที่เพียงพอในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ บรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือ	เปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเสนอแนะและออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบัน ทันสมัย และตอบโจทย์การเรียนรู้ของนักเรียน
2. กิจกรรมการเรียนรู้ต้องสามารถเชื่อมโยงไปสู่พฤติกรรมในชีวิตจริง พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความหลากหลายและทันสมัย	มีการสะท้อนผลและประเมินผลการเรียนรู้ หลังจากเสร็จกิจกรรม เพื่อให้มั่นใจว่าสามารถเสริมสร้างทักษะที่นำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน

ผลการพัฒนาการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย

ผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนเป็น 3 ขั้นตอนและมีผลการวิจัย ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การพัฒนาการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย

ขั้นตอนที่ 2 การจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย

ขั้นตอนที่ 3 การประเมินการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย

ขั้นตอนที่ 1 การพัฒนาการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของ เพียเจต์ นักจิตวิทยาชาวสวิสที่เสนอทฤษฎีการเล่นทางสติปัญญา โดยอธิบายถึงขั้นพัฒนาการทางสติปัญญากับขั้นพัฒนาการทางการเล่นที่สัมพันธ์กัน โดยเพียเจต์อธิบายถึงขั้นการเล่นของเด็กไว้ดังนี้ การเล่นกับตนเอง เป็นการเล่นของเด็กที่พัฒนาการอยู่ในขั้นประสาทสัมผัส การเล่นของเด็กจะแสดงออกโดยการใช้อวัยวะสัมผัสกับสิ่งต่างๆ ทำให้เกิดความเข้าใจต่อสิ่งต่างๆ โดยรวบรวมถึงทักษะกลไกต่างๆ การเล่นทางสัญลักษณ์ เป็นการเล่นของเด็กที่อยู่ในขั้นพัฒนาการ ขั้นการคิดก่อนมีเหตุผล เด็กจะชอบเล่นสมมุติโดยอาศัยการจดจำและประสบการณ์เดิมมาผนวกกับการคิดและจินตนาการ แสดงออกโดยการสมมุติ การเล่นทางสังคม เป็นการเล่นที่ต่อเนื่องจากขั้นการเล่นทางสัญลักษณ์ โดยเด็กจะพัฒนาเข้ามาสู่การเล่นตามจินตนาการเพียงลำพัง มาสู่การเล่นกับผู้อื่นทำให้เกิดการเรียนรู้ทางสังคม และใช้ภาษาในการสื่อสารมากขึ้น การเล่นแบบมีโครงสร้างเป็นการเล่นที่อยู่ในขั้นพัฒนาการทางสติปัญญา ขั้นการคิดก่อนมีเหตุผล เด็กจะมีการเล่นโดยมีการออกแบบและวางแผนการเล่นกับสื่อวัสดุต่างๆ โดยการสร้างสรรค์ตามความคิดที่ได้ออกแบบไว้ ซึ่งเป็นพื้นฐานของการเล่นอย่างมีกฎเกณฑ์กติกาของช่วงวัย เมื่อเด็กมีพัฒนาการทางสติปัญญาที่สูงขึ้นอยู่ในขั้นการคิดแบบรูปธรรม การเล่นแบบมีกฎเกณฑ์ เป็นการเล่นที่เด็กเริ่มรับรู้ เข้าใจยอมรับ

กฎเกณฑ์กติกาต่างๆ ได้ เนื่องจากสติปัญญาได้พัฒนาในขั้นที่สูงขึ้น อยู่ในขั้นการคิดแบบรูปธรรม สามารถเข้าใจถึงการปฏิบัติตามกฎเพื่อให้บรรลุผลของเกมนั้นๆ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย จำนวน 3 เกม ดังนี้

1. เกม Lotto Bullying

เนื้อหาเกมเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งในโรงเรียน (Bullying) เป้าหมายของเกมคือ การทำให้ผู้เรียนได้ทราบถึงลักษณะของการกระทำที่แสดงถึงการกลั่นแกล้ง ผลกระทบ และวิธีการป้องกันเมื่อถูกกลั่นแกล้ง

2. เกมกระดานเส้นทางสู่สันติภาพ

เนื้อหาเกมเกี่ยวกับการการเดินทางผ่านด่านต่างๆ ที่แต่ละด่านเต็มไปด้วยสถานการณ์ความขัดแย้งที่จำเป็นต้องได้รับการแก้ไขความขัดแย้งอย่างสร้างสรรค์และเป็นธรรม เป้าหมายของเกมคือ เพื่อให้เรียนรู้วิธีการแก้ไขความขัดแย้งให้ถูกวิธี

3. เกมความท้าทายในการสื่อสาร

เนื้อหาเกมเกี่ยวกับการทำกิจกรรมและภารกิจที่ต้องใช้การพูด การฟัง และการตีความข้อมูลอย่างถูกต้อง เป้าหมายของเกมคือ เพื่อฝึกการสื่อสารในบริบทที่หลากหลายและมีความท้าทาย

จากการวิเคราะห์ พบว่า การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานของงานวิจัยนี้มี 3 เกม เกมที่ 1 เกม Lotto Bullying สามารถพัฒนาความสามารถในการรับรู้สถานการณ์ที่เกิดขึ้น เข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น และเคารพความแตกต่างของบุคคลได้ เกมที่ 2 เกมกระดานเส้นทางสู่สันติภาพ สามารถพัฒนาความสามารถหาวิธีการจัดการกับความขัดแย้งที่เกิดขึ้นได้อย่างถูกต้อง มีความเป็นธรรม และไม่ยอมรับต่อสิ่งที่ไม่เหมาะสมทางสังคม และเกมความท้าทายในการสื่อสารสามารถพัฒนาความสามารถในการสื่อสารอย่างชัดเจน การรับฟังผู้อื่น และการร่วมมือกัน

ขั้นตอนที่ 2 การจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย

เมื่อผู้วิจัยได้สร้างเกมเพื่อการเรียนรู้เสร็จแล้วโดยมีทั้งหมด 3 เกม คือ เกม Lotto Bullying เกมกระดานเส้นทางสู่สันติภาพ และเกมความท้าทายในการสื่อสาร โดยได้รับคำชี้แนะและมีการปรับปรุงจากอาจารย์ที่ปรึกษา ได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงได้จัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย และทำการประเมินผลด้วยแบบประเมินทักษะสร้างความสัมพันธ์ แบบสังเกตพฤติกรรม และการสัมภาษณ์ก็มีโครงสร้าง มีรายละเอียดดังนี้

1. เกม Lotto Bullying ระยะเวลาการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็น
ฐาน 1 ชั่วโมง



ภาพ 2 เกม Lotto Bullying



ภาพ 3 เกม Lotto Bullying

อุปกรณ์การเล่น

การ์ดห่วย จำนวน 30 ใบ (การกระทำ), การ์ดตัวเลข จำนวน 4 ใบ (ประเภทของการกลั่นแกล้ง), การ์ดดวงล้อ จำนวน 4 ใบ (ผลกระทบจากการกลั่นแกล้ง), การ์ดวิชาเลนจ์ 12 ใบ (วิธีการป้องกัน)

จำนวนผู้เล่น 4 – 6 คน ต่อชุดอุปกรณ์

วิธีการเล่น

1. แจกการ์ดตัวเลขให้ผู้เล่นคนละ 4 ใบ หลังจากนั้นสับการ์ดห่วยและการ์ดวิชาเลนจ์ แล้ววางไว้เป็นกองกลาง สองกอง
2. เปิดการ์ดห่วยไว้ตรงกลาง ผู้เล่นทั้งหมดนำการ์ดตัวเลขของตนวางเรียงตามลำดับตัวเลขที่อยู่ในการ์ดห่วยให้ถูกต้อง เมื่อเสร็จแล้วให้ตะป่ไปที่การ์ดห่วยผู้เล่นคนใดและการ์ดห่วยได้ก่อนให้

หยิบการ์ดขึ้นมาแล้วตอบว่าพฤติกรรมจากข้อความในหอยเป็นการกลั่นแกล้งประเภทใด ถ้าตอบถูกต้องจะได้การ์ดหอยไปครอบครอง ถ้าตอบผิดจะต้องทิ้งการ์ดไป เล่นจนการ์ดหมดกอง

3. เปิดการ์ดหอยของตนเองเพื่อลุ้นรางวัล เลขท้าย 2 ตัวและเลขท้าย 3 ตัว จากการ์ดวงล้อ ซึ่งจะสลับกันเป็นผู้เปิดการ์ดวงล้อและต้องอ่านข้อความในการ์ดหลังเปิด ถ้ามีผู้เล่นถูกรางวัลถือว่าเป็นผู้ชนะ ถ้าไม่มีผู้เล่นคนใดถูกหอย ให้นำจำนวนการ์ดหอยที่ได้ผู้เล่นคนใดได้การ์ดหอยมากที่สุดเป็นผู้ชนะ ผู้เล่นคนอื่นต้องปรบมือแสดงความยินดีให้กับผู้ชนะ

การ์ดชาเลนจ์

1. ใช้ในกรณีที่ผู้เล่นต้องการคัดค้านเมื่อมีผู้เล่นเรียงการ์ดตัวเลขไม่ถูกต้องตามการ์ดหอยที่เปิดจากกองกลาง โดยผู้ขอชาเลนจ์จะเปิดการ์ดชาเลนจ์จากกองกลาง

2. ผู้ขอชาเลนจ์เปิดการ์ดต้องถามผู้ที่ถูกชาเลนจ์ถึงการถูกกลั่นแกล้งที่เคยพบเจอและความรู้สึก เมื่อผู้ที่ถูกชาเลนจ์ตอบคำถามเสร็จแล้ว ให้ผู้ที่ขอชาเลนจ์อ่านข้อความในการ์ดชาเลนจ์ให้กับผู้ที่ถูกชาเลนจ์ฟัง หลังจากนั้นตรวจสอบความถูกต้องในการเรียงการ์ดตัวเลขของผู้ชาเลนจ์ ถ้าเรียงถูกต้องแล้วก็มีสิทธิ์ได้การ์ดหอยไป ถ้าเรียงไม่ถูกต้องผู้ที่ขอชาเลนจ์มีสิทธิ์ได้การ์ดหอยนั้นแทน



ภาพ 4 บรรยากาศเล่นเกม Lotto Bullying



ภาพ 5 บรรยายการเล่นเกม Lotto Bullying

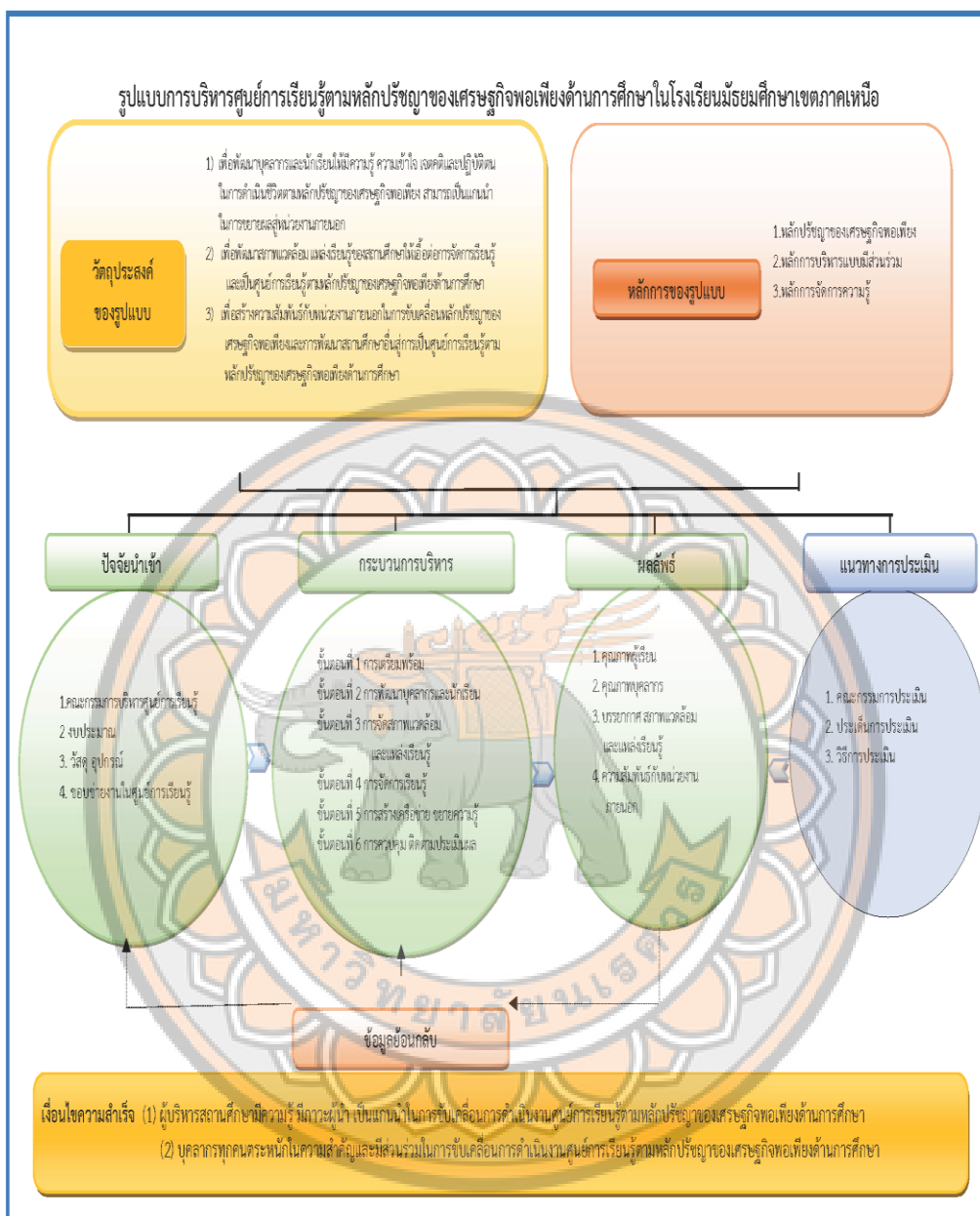


ภาพ 6 บรรยายการเล่นเกม Lotto Bullying

2. เกมกระดานเส้นทางสู่สันติภาพ ระยะเวลาการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้เกมเป็นฐาน 1 ชั่วโมง



ภาพ 7 เกมกระดานเส้นทางสู่สันติภาพ



ภาพ 8 เกมกระดานเส้นทางสู่สันติภาพ

อุปกรณ์การเล่น

กระดานสำหรับเดิน จำนวน 1 กระดาน, ตัวเดิน จำนวน 6 ตัว, การ์ดสถานการณ์ จำนวน 25 ใบ, ลูกเต๋า จำนวน 1 ลูก, การ์ดเฉลย จำนวน 25 ใบ

จำนวนผู้เล่น 4 – 6 คน ต่อชุดอุปกรณ์

วิธีการเล่น

1. ผู้เล่นเลือกตัวเดินสำหรับเดินบนกระดานให้แต่ละคนโยนลูกเต๋า ผู้เล่นคนใดได้แต้มจากลูกเต๋ามากที่สุดเป็นผู้เล่นก่อน
2. ผู้เล่นโยนลูกเต๋าและเดินตัวเดินตามแต้มที่ได้จากลูกเต๋า ซึ่งแต่ละครั้งจะพบกับด่านหรือสถานการณ์ที่เต็มไปด้วยความขัดแย้งหรือปัญหา โดยผู้เล่นจะต้องแก้ไขความขัดแย้งอย่างสร้างสรรค์และเป็นธรรม
3. ผู้เล่นจะต้องเลือกวิธีการจัดการความขัดแย้งหรือปัญหาให้ถูกต้องกับสถานการณ์เพื่อแก้ไขปัญหาก็บรรลุเป้าหมาย หากผู้เล่นคนใดไม่สามารถบอกวิธีการจัดการกับความขัดแย้งหรือแก้ไขปัญหาก็จะต้องเดินถอยหลังกลับไปยังด่านที่ผ่านมา หากผู้เล่นต้องการผ่านด่านสามารถใช้สิทธิในการเปิดการ์ดเฉลยได้เพื่อให้ผ่านด่านแต่ผู้เล่นต้องหยุดเล่น 2 ครั้ง
4. ทุกครั้งที่ผู้เล่นสามารถจัดการกับความขัดแย้งหรือหรือแก้ไขปัญหาก็สำเร็จ จะได้รับเหรียญผ่านด่าน ผู้เล่นคนใดเดินเข้าเส้นชัยก่อนจะเป็นผู้ชนะ



ภาพ 9 บรรยากาศเล่นเกมกระดานเส้นทางสู่สันติภาพ



ภาพ 10 บรรยายภาคเล่นเกมกระดานเส้นทางสู่สันติภาพ



ภาพ 11 บรรยายภาคเล่นเกมกระดานเส้นทางสู่สันติภาพ

3. เกมความท้าทายในการสื่อสาร ระยะเวลาการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้
เกมเป็นฐาน 3 ชั่วโมง

อุปกรณ์การเล่น

การ์ดตั้งคำถาม จำนวน 8 ใบ

<p style="text-align: center;">วันหยุดที่ขงขาด ยนต์ก</p> <p>กลุ่มเพื่อน ไปเที่ยวขงขาด แต่ฝนตกหนักทำให้พวก เขาต้องหากิจกรรมสนุก ๆ ทำในบ้านพัก แคมไฟดับ อีกต่างหาก</p> 	<p style="text-align: center;">การแบ่งปันทำอาหาร อานขั้เตซ</p> <p>นี่เขาช่วยการแบ่งปันทำ อาหารในโรงเรียน แต่เขว ต้นทำส่วนผสมสำคัญตกพื้น เขาต้องหาวิธีแก้ไขและ ตัดแปลงเมนูใหม่ให้เสร็จ ทันเวลา</p> 
<p style="text-align: center;">ความลับในของสมุด เกกแก</p> <p>มีตราผนึกหนังสือเก่าใน ห้องสมุดซึ่งเมื่อเปิดอ่าน กลับถูกดูดเข้าไปในโลก ของเรื่องราวนี้ เธอต้อง หาวิธีออกมาโดยการ แก้ปริศนาต่าง ๆ ภายใน หนังสือ</p> 	<p style="text-align: center;">ปัญหาในวันแข่ง กีฬาโรงเรียน</p> <p>มิกก็เป็นหัวหน้าทีมวิ่งผลัด แต่เพื่อนในทีมได้รับบาดเจ็บ เจ็บก่อนการแข่งขัน เขาต้อง ปรับแผนและให้กำลังใจทีม เพื่อไม่ให้ท้อถอย</p> 

ภาพ 12 เกมความท้าทายในการสื่อสาร



ภาพ 13 เกมความท้าทายในการสื่อสาร

อุปกรณ์

การ์ดตั้งคำถาม จำนวน 8 ใบ, การ์ดเจรจา จำนวน 4 ใบ, การ์ดสื่อสาร จำนวน 10 ใบ,
การ์ดเฉลย จำนวน 12 ใบ

จำนวนผู้เล่น 4 – 6 คนต่อชุดอุปกรณ์

วิธีการเล่น

1. กิจกรรมที่ 1 ผู้เล่นแต่ละคนจะมีเวลาคนละ 2 นาทีในการเล่าเรื่องราวจากการ์ดข้อความให้กลุ่มฟังและหลังจากนั้นสมาชิกในกลุ่มต้องถามคำถามเพื่อให้ได้รายละเอียดเพิ่มเติมโดยเน้นการฟังและตอบสนองอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เล่นกลุ่มใดถามคำถามได้มากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ
2. กิจกรรมที่ 3 ผู้เล่นจะได้รับสถานการณ์ต่างๆ เช่น การเจรจาต่อรอง, การพูดคุยนอกรอบ, การสนทนากับเพื่อน ผู้เล่นจะต้องใช้ทักษะการสื่อสารในการแก้ปัญหาหรือจัดการสถานการณ์ ผู้เล่นกลุ่มใดหาวิธีการสื่อสารในการแก้ปัญหาหรือจัดการสถานการณ์ได้มากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ
3. กิจกรรมที่ 2 ผู้เล่นจะต้องสื่อสารข้อความที่กำหนดให้โดยไม่ใช้คำพูด เช่น การใช้ท่าทาง, การแสดงออกทางสีหน้า, เพื่อให้เพื่อนร่วมกลุ่มเดาคำที่ต้องการสื่อสาร กลุ่มใดเข้าใจข้อความที่เพื่อนสื่อสารได้มากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ



ภาพ 14 บรรยากาศเล่นเกมความท้าทายในการสื่อสาร



ภาพ 15 บรรยากาศเล่นเกมความท้าทายในการสื่อสาร



ภาพ 16 บรรยากาศเล่นเกมความท้าทายในการสื่อสาร

ขั้นตอนที่ 3 การประเมินการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย

ผลจากการสังเกตพฤติกรรม

ผู้วิจัยใช้การสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) ในระหว่างการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย ซึ่งผลการสังเกตพฤติกรรม มีรายละเอียด ดังนี้

เกม Lotto Bullying

1. นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ เกิดความสนุกสนานและให้ความสนใจเนื่องจากเนื้อหาของเกมเป็นเรื่องใกล้ตัวนักเรียนและมีประสบการณ์โดยตรงซึ่งมีความสอดคล้องกับเนื้อหาในเกมการเรียนรู้ รับรู้และไม่นิ่งเฉยต่อสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคม รวมทั้งรูปแบบของเกมการเรียนรู้เป็นรูปแบบใหม่นักเรียนจึงเกิดความตื่นตัวในเกมการเรียนรู้
2. นักเรียนสามารถสื่อสารความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะได้ชัดเจน นักเรียนสามารถสื่อสารความคิดเห็นและความรู้สึกของตนเองผ่านการเล่นเกมตลอดกิจกรรม มีการสื่อสารกันภายในกลุ่มถึงลักษณะของการกระทำที่แสดงถึงการกลั่นแกล้ง ผลกระทบ และวิธีการป้องกันเมื่อถูกกลั่นแกล้ง ทั้งประสบการณ์เดิมและประสบการณ์ใหม่ที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกม Lotto Bullying
3. นักเรียนมีการจัดการกับความขัดแย้งในกลุ่ม นักเรียนเล่นเกมจนเกิดปัญหาความขัดแย้งเกิดขึ้น ได้แก่ ความไม่พอใจในการแพ้ การตอบไม่ทันเพื่อนไม่ยอมเล่นเกมจนเกิดความรู้สึกไม่ยอมเล่นจนจบเกม ความคิดเห็นไม่ตรงกันจึงขัดใจกัน เป็นต้น ซึ่งภายในกลุ่มได้มีการพูดคุยและช่วยกันจัดการกับความขัดแย้งได้จนเสร็จสิ้นภารกิจ
4. นักเรียนมีความมุ่งมั่นในการทำกิจกรรมจนเสร็จสิ้น นักเรียนมีความตั้งใจในการเล่นเกม และพยายามในการคิดหาคำตอบให้ถูกต้องและเหมาะสมในบางครั้งเกิดความท้อแท้ในการเล่นเกม มีการขอความช่วยเหลือจากเพื่อนในกลุ่มทำให้นักเรียนสามารถเล่นจนจบเกมได้ทุกคน
5. นักเรียนสามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างกันในกลุ่ม นักเรียนได้ทำการเล่นเกม ซึ่งเป็นการแข่งขันผลของการเล่นเกมมีทั้งผู้แพ้และผู้ชนะทำให้ผู้ที่เกิดความดีใจและผู้ที่เกี่ยวข้องสำหรับการเล่นเกม ทั้งการแก้ปัญหาและข้อเสนอแนะให้กับผู้อื่น รวมทั้งมีการให้กำลังใจซึ่งกันและกัน การแสดงความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น และการเคารพกฎกติกาของเกม Lotto Bullying

เกมกระดานเส้นทางสู่สันติภาพ

1. นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการเล่นเกมนี้อย่างดี มีความรู้สึกตื่นเต้นและเกิดความสนุกสนานในการเล่นเกม เลือกใช้วิธีการจัดการกับสถานการณ์ที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้องและสันติวิธี แสดงความเป็นมิตรกับผู้อื่น และมีความสุขในการเล่นเกมนี้อย่างดี

2. นักเรียนสามารถสื่อสารความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะได้ชัดเจน นักเรียนสามารถสื่อสารวิธีการจัดการกับสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างสร้างสรรค์และเป็นที่ยอมรับของผู้อื่น มีการโต้แย้งแสดงความคิดเห็นภายในกลุ่ม นักเรียนยอมรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน รวมทั้งสามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ถึงแม้จะต้องปฏิบัติตามกฎกติกาของการเล่นเกม

3. นักเรียนมีการจัดการกับความขัดแย้งในกลุ่ม แสดงความคิดเห็นกับเพื่อนๆ และเป็นที่ยอมรับ เมื่อนักเรียนเกิดความขัดแย้ง ได้แก่ การแย่งกันเลือกตัวเดิน เมื่อเกิดความขัดแย้งขึ้นภายในกลุ่มสามารถหาวิธีการจัดการได้ ซึ่งทุกคนภายในกลุ่มยอมรับได้ คือ ผู้ใดโยนลูกเต๋ามีแต้มมากที่สุดเป็นผู้เลือกตัวเดินก่อน

4. นักเรียนมีความมุ่งมั่นในการทำกิจกรรมจนเสร็จสิ้น นักเรียนมีความมุ่งมั่นในการหาวิธีการจัดการกับสถานการณ์โดยไม่ยอมแพ้ มีความมั่นใจในคำตอบของตนเอง ซึ่งนักเรียนได้ปฏิบัติตามกฎกติกาของเกมได้เป็นอย่างดี ให้คำแนะนำผู้อื่นและให้ความช่วยเหลือกันภายในกลุ่ม

5. นักเรียนสามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างกันในกลุ่ม นักเรียนมีการสร้างข้อตกลงร่วมกันโดยใช้วิธีการแสดงความคิดเห็นของผู้เล่นภายในกลุ่มให้ได้คำตอบที่ถูกต้องและเหมาะสม ซึ่งทุกคนยอมรับได้ เข้าใจและรับรู้ความรู้สึกของผู้อื่น ได้แก่ การแสดงความยินดีกับเพื่อน พุดปอบใจเพื่อเมื่อเป็นฝ่ายแพ้

เกมความท้าทายในการสื่อสาร

1. นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนให้ความร่วมมือกันภายในกลุ่มเป็นอย่างดี ให้ความสนใจกับสถานการณ์ที่กำหนดให้ มีการระดมความคิดและแสดงความคิดเห็นภายในกลุ่มอายุของนักเรียนมีความแตกต่างกัน ซึ่งแต่ละคนต่างแสดงความคิดเห็นร่วมกันมากขึ้นแตกต่างกันตามสถานการณ์ ไม่มีนักเรียนคนใดที่ไม่ให้ความร่วมมือ

2. นักเรียนสามารถสื่อสารความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะได้ชัดเจน นักเรียนสามารถสื่อสารได้อย่างชัดเจน เรียบเรียงคำพูดได้อย่างเข้าใจ มีการใช้น้ำเสียง ท่าทาง ลักษณะประกอบการสื่อสารทำให้ผู้อื่นเข้าใจได้ง่ายและรวดเร็ว นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นทำให้ผู้อื่นยอมรับได้ และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นด้วยความตั้งใจ โดยไม่ขัดแย้งต่อความคิดเห็นของผู้อื่น

3. นักเรียนมีการจัดการกับความขัดแย้งในกลุ่ม นักเรียนไม่เกิดความขัดแย้งภายในกลุ่ม แต่ละกลุ่มช่วยกันระดมความคิดและช่วยกันเล่นเกมจนสำเร็จ แสดงความเป็นมิตรกับผู้อื่นโดยไม่มีการใช้คำพูดที่ไม่ดีแสดงถึงเจตนาที่ไม่ดีต่อกัน

4. นักเรียนมีความมุ่งมั่นในการทำกิจกรรมจนเสร็จสิ้น นักเรียนมีความมุ่งมั่นในการหาคำตอบ การสื่อสารโดยเรียงเรียงถ้อยคำที่ผู้ฟังเข้าใจง่ายและมีความชัดเจน นักเรียนแต่ละคนมีความตั้งใจในการเล่นเกมนั่งการตั้งคำถาม การสื่อสาร การเจรจา และการแสดงท่าทาง

5. นักเรียนสามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างกันในกลุ่ม นักเรียนทำงานเป็นทีมได้เป็นอย่างดี แม้ว่าภายในกลุ่มจะมีอายุที่แตกต่างกันแต่ก็ดูแลและรับฟังความคิดเห็นของน้องเสมอ ในขณะที่เดียวกันน้องแสดงความเคารพต่อพี่อย่างเป็นมิตร ทำให้สามารถให้คำปรึกษาซึ่งกันและกันได้

ผลจากการสัมภาษณ์

ผู้วิจัยใช้แบบคำถามการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) เป็นการสัมภาษณ์แบบเผชิญหน้า (Face to Face) ผู้ให้ข้อมูลหลักกลุ่มที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย ซึ่งผลการสัมภาษณ์มีรายละเอียด ดังนี้

เกม Lotto Bullying

1. มีเรื่องอะไรบ้างที่เป็นเรื่องใหม่สำหรับนักเรียน พบว่า รูปแบบของเกมมีความแปลกใหม่ซึ่งทำให้ตื่นเต้นและเกิดความสนุกสนาน เนื้อหาในเกมสามารถสร้างความรู้ใหม่ให้กับนักเรียน

...เรื่องการตั้งสติให้กับตัวเองเวลามีคนมาบูลลี่เราค่ะ

(นักเรียนคนที่ 1, สัมภาษณ์, 19 กุมภาพันธ์ 2568)

...เรื่องการทำลายสิ่งของคนอื่นก็ถือว่าเป็นพฤติกรรมบูลลี่ด้วยค่ะ

(นักเรียนคนที่ 2, สัมภาษณ์, 19 กุมภาพันธ์ 2568)

...ไม่เคยเล่นเกมแบบนี้มาก่อน สนุกมากเลยคะ เหมือนการเล่นลอตเตอรี่ค่ะ

(นักเรียนคนที่ 3, สัมภาษณ์, 19 กุมภาพันธ์ 2568)

...เป็นเกมที่มีความแปลกใหม่ดีค่ะ

(นักเรียนคนที่ 4, สัมภาษณ์, 19 กุมภาพันธ์ 2568)

...เกมมีความแปลกใหม่และเนื้อหาในเกมเป็นเรื่องที่เราสามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตเราครับ
(นักเรียนคนที่ 5, สัมภาษณ์, 19 กุมภาพันธ์ 2568)

...เรื่องที่ใหม่สำหรับผมคือเรื่องการบูลลี่ครับ ผมเคยรู้มาก่อนบ้างแล้วว่าการบูลลี่เป็นอย่างไร แต่ไม่รู้วิธีการป้องกันครับ
(นักเรียนคนที่ 6, สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2568)

...รูปแบบเกมค่ะ ไม่เคยเล่นและสนุกมากค่ะ เป็นเกมที่ได้รับความรู้เยอะมากค่ะ
(นักเรียนคนที่ 7, สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2568)

...เคยเห็นแต่ตลอดเตอรีค่ะ ไม่รู้ว่าจะมาทำเป็นเกมได้ และเนื้อหาในเกมมีความรู้มากค่ะ หนูชอบตรงวิธีการป้องกันจะได้นำไปใช้ ปกติใช้วิธีการด่าตลอดค่ะเวลามีคนมาบูลลี่ค่ะ
(นักเรียนคนที่ 8, สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2568)

...หนูไม่เคยคิดว่าบางเรื่องที่เราทำไปจะเกี่ยวข้องกับการบูลลี่ด้วยค่ะ เช่น การตัดเพื่อนออกจากกลุ่ม หนูคิดว่าการบูลลี่จะมีแค่การพูดอย่างเดียวค่ะ
(นักเรียนคนที่ 9, สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2568)

...ผมไม่คิดว่าคำพูดของเราเล็กๆ น้อยๆ จะเป็นการบูลลี่และส่งผลกระทบต่อคนอื่นได้ครับ
(นักเรียนคนที่ 10, สัมภาษณ์, 21 กุมภาพันธ์ 2568)

...เกมแบบใหม่ ที่ผมไม่เคยเล่นครับ
(นักเรียนคนที่ 11, สัมภาษณ์, 21 กุมภาพันธ์ 2568)

...เกมที่เป็นรูปแบบใหม่ค่ะ หนูไม่เคยเล่น สนุกมากค่ะ และเรื่องการบูลลี่ค่ะ ปกติไม่ได้สนใจเวลาเราพูดหรือการกระทำของหนูต่อเพื่อนจะเป็นการบูลลี่คนอื่นค่ะ
(นักเรียนคนที่ 12, สัมภาษณ์, 21 กุมภาพันธ์ 2568)

...ผลกระทบของการบูลลี่ครับ ไม่คิดว่าจะรุนแรงและเป็นการทำร้ายคนอื่นครับ
(นักเรียนคนที่ 13, สัมภาษณ์, 21 กุมภาพันธ์ 2568)

...ลักษณะของเกมมีความแปลกใหม่ หนูเพิ่งเคยเล่นเป็นครั้งแรกค่ะ

(นักเรียนคนที่ 14, สัมภาษณ์, 22 กุมภาพันธ์ 2568)

...เรื่องการบูลลี่ครับ บางอย่างผมไม่คิดว่าจะเป็นการบูลลี่ครับ

(นักเรียนคนที่ 15, สัมภาษณ์, 22 กุมภาพันธ์ 2568)

...การจัดการกับคนอื่นเมื่อมาบูลลี่เราครับ

(นักเรียนคนที่ 16, สัมภาษณ์, 22 กุมภาพันธ์ 2568)

...ความรู้เรื่องการบูลลี่ค่ะ

(นักเรียนคนที่ 17, สัมภาษณ์, 22 กุมภาพันธ์ 2568)

2. เกม Lotto Bullying ในครั้งนี้มีประโยชน์อย่างไรบ้าง พบว่า ความรู้ที่ได้จากเกมสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ เนื่องจากเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับนักเรียนโดยตรง ทำให้รับรู้ความรู้สึกและเข้าใจผู้อื่นมากขึ้นถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล

...ตั้งสติเวลาที่มีคนมาบูลลี่เรา ไม่ต้องตอบโต้ ให้ปล่อยผ่านไปเลยค่ะ

(นักเรียนคนที่ 1, สัมภาษณ์, 19 กุมภาพันธ์ 2568)

...สามารถนำความรู้ไปใช้กับคนที่บูลลี่เรา และเราไม่ควรไปบูลลี่คนอื่น เวลาคนอื่นมาบูลลี่เราจะ得有วิธีการป้องกันค่ะ

(นักเรียนคนที่ 2, สัมภาษณ์, 19 กุมภาพันธ์ 2568)

...สามารถนำวิธีไปจัดการกับคนที่มาบูลลี่เราได้ค่ะ

(นักเรียนคนที่ 3, สัมภาษณ์, 19 กุมภาพันธ์ 2568)

...ไม่ควรไปบูลลี่คนอื่นค่ะ เพราะจะทำให้เขาารู้สึกเสียใจค่ะ

(นักเรียนคนที่ 4, สัมภาษณ์, 19 กุมภาพันธ์ 2568)

...เมื่อเพื่อนถูกบูลลี่ เราจะไปปลอบเพื่อนได้เพราะเรารู้ว่าเขาต้องเสียใจครับ

(นักเรียนคนที่ 5, สัมภาษณ์, 19 กุมภาพันธ์ 2568)

...ไม่ใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหาครับ

(นักเรียนคนที่ 6, สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2568)

...ได้รับความรู้ค่ะ เกมมีประโยชน์ทำให้หนูไม่ไปแสดงการกระทำที่เป็นการบูลลี่คนอื่น

(นักเรียนคนที่ 7, สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2568)

...การป้องกันตนเองเมื่อโดนบูลลี่ค่ะ

(นักเรียนคนที่ 8, สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2568)

...หนูได้พูดความรู้สึกของตนเองและสิ่งที่เราเคยถูกบูลลี่มา อยากให้เพื่อนรู้ว่าเราไม่ชอบค่ะ

(นักเรียนคนที่ 9, สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2568)

...ทำให้ผมมีสติครับเวลาจะทำอะไรต้องคิด เพราะจะเป็นการบูลลี่คนอื่นครับ

(นักเรียนคนที่ 10, สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2568)

...เราไม่ควรไปบูลลี่คนอื่นครับ เพราะแต่ละคนไม่เหมือนกันครับ

(นักเรียนคนที่ 11, สัมภาษณ์, 21 กุมภาพันธ์ 2568)

...ความรู้การบูลลี่ค่ะ มีหลายประเภท เราก็เคยบูลลี่คนอื่นโดยไม่รู้ตัวเลยค่ะ

(นักเรียนคนที่ 12, สัมภาษณ์, 21 กุมภาพันธ์ 2568)

...ผมจะไม่บูลลี่คนอื่นแล้วครับ เพราะจะทำให้คนอื่นเสียใจ

(นักเรียนคนที่ 13, สัมภาษณ์, 21 กุมภาพันธ์ 2568)

...การบูลลี่เป็นสิ่งไม่ดีค่ะ ไม่ควรทำ เพราะเพื่อนอาจจะเสียใจและย้ายโรงเรียนไปเลยก็ได้ค่ะ

(นักเรียนคนที่ 14, สัมภาษณ์, 22 กุมภาพันธ์ 2568)

...การไม่ใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหาครับ เราต้องตั้งสติและไม่ต้องสนใจคนที่ชอบมาบูลลี่เราครับ

(นักเรียนคนที่ 15, สัมภาษณ์, 22 กุมภาพันธ์ 2568)

...ได้รับรู้ความรู้สึกเพื่อนและเราไม่ควรไปบูลลี่คนอื่นครับ

(นักเรียนคนที่ 16, สัมภาษณ์, 22 กุมภาพันธ์ 2568)

...ได้รับรู้เรื่องราวการบูลลี่ ส่งผลกระทบต่อคนอื่นค่ะ

(นักเรียนคนที่ 17, สัมภาษณ์, 22 กุมภาพันธ์ 2568)

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่ากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ เกม Lotto Bullying สามารถเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ส่งผลให้นักเรียนจากการดำเนินกิจกรรม พบว่า เนื้อหาภายในเกมเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของนักเรียนได้โดยตรง ซึ่งทำให้นักเรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ เกมยังช่วยให้นักเรียน รับรู้และเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นมากขึ้น ซึ่งส่งผลต่อการพัฒนาทักษะด้านความสัมพันธ์ เช่น การเข้าใจผู้อื่น การยอมรับความแตกต่าง และการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ ส่งผลให้เกมเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายได้อย่างเห็นผล

เกมกระดานเส้นทางสู่สันติภาพ

1. สถานการณ์ความขัดแย้งที่เผชิญในเกมมีลักษณะอย่างไร และนักเรียนเลือกใช้วิธีใดในการแก้ไขปัญหา นั้น พบว่า ลักษณะที่เกี่ยวกับการใช้ชีวิตประจำวันร่วมกับผู้อื่น เช่น การขัดแย้งความคิดเห็นไม่ตรงกัน วิธีการแก้ไขปัญหาใช้เหตุผล การเจรจาตกลงกัน เพื่อให้ถูกต้องและเหมาะสม

...เป็นลักษณะของการมีปัญหาและความคิดเห็นไม่ตรงกันค่ะ ใช้วิธีแก้ปัญหา โดย การพูด มีทัศนคติที่ดีค่ะ

(นักเรียนคนที่ 1, สัมภาษณ์, 27 กุมภาพันธ์ 2568)

...สถานการณ์ที่คนแย่งสิ่งของกันค่ะ วิธีการจัดการก็คือพูดตกลงกันทั้งสองฝ่ายค่ะ

(นักเรียนคนที่ 2, สัมภาษณ์, 27 กุมภาพันธ์ 2568)

...ลักษณะการแก่งกัน การเล่นกันแล้วอาการโมโห การทะเลาะกัน จะต้องแก้ปัญหาตามสถานการณ์ที่เราเจอครับ

(นักเรียนคนที่ 3, สัมภาษณ์, 27 กุมภาพันธ์ 2568)

...ความขัดแย้งกันค่ะ แก้ปัญหาด้วยการพูดคุยกันดีๆ ค่ะ

(นักเรียนคนที่ 4, สัมภาษณ์, 27 กุมภาพันธ์ 2568)

...เราจะใช้วิธีการแก้ไขปัญหโดยให้เขาทำในสิ่งที่ถูกต้อง ไม่ใช่ความรุนแรง ใช้สติและความคิดครับ

(นักเรียนคนที่ 5, สัมภาษณ์, 27 กุมภาพันธ์ 2568)

...เรื่องล้อเลียนกัน การทะเลาะกันครับ แก้ปัญหาด้วยการทำข้อตกลงกัน พูดกันด้วยเหตุผลครับ

(นักเรียนคนที่ 6, สัมภาษณ์, 27 กุมภาพันธ์ 2568)

...ทะเลาะ การขัดแย้งกัน เราต้องพูดคุยกันทั้งสองฝ่าย หาหลักฐานและความจริงค่ะ

(นักเรียนคนที่ 7, สัมภาษณ์, 27 กุมภาพันธ์ 2568)

...การเข้าใจผิดกัน การทะเลาะขัดแย้งกันค่ะ แก้ปัญหาด้วยการพูดคุยกันไม่ใช่อารมณ์และความรุนแรงค่ะ

(นักเรียนคนที่ 8, สัมภาษณ์, 27 กุมภาพันธ์ 2568)

...ไม่ช่วยกันทำงานกลุ่ม การเอาเปรียบกันค่ะ เราต้องหาข้อตกลงของกลุ่มที่ทุกคนยอมรับได้ และฟังความคิดเห็นของคนอื่นด้วยค่ะ

(นักเรียนคนที่ 9, สัมภาษณ์, 28 กุมภาพันธ์ 2568)

...ทำของคนอื่นเสียหาย แย่งของเล่นกัน และการทะเลาะกันครับ เราต้องทำข้อตกลงกันให้ดีครับ ใครทำผิดต้องยอมรับผิด และให้อภัยกันครับ

(นักเรียนคนที่ 10, สัมภาษณ์, 28 กุมภาพันธ์ 2568)

...เรื่องเข้าใจผิดครับ ต้องให้ทั้งสองฝ่ายมาคุยกันด้วยความจริง ห้ามทะเลาะกัน พูดกันดีๆ ครับ
(นักเรียนคนที่ 11, สัมภาษณ์, 28 กุมภาพันธ์ 2568)

...ความขัดแย้ง ทะเลาะกัน ไม่เข้าใจกันค่ะ เราให้ทั้งสองคนมาพูดคุยกันต่อหน้า
เปิดใจกัน หาข้อตกลงด้วยเหตุผลค่ะ
(นักเรียนคนที่ 12, สัมภาษณ์, 28 กุมภาพันธ์ 2568)

...การแย่งของเล่นกัน แย่งสิ่งของกันครับ เราพูดคุยกันดีๆ ไม่ใช่อารมณ์ โมโหโหครับ
(นักเรียนคนที่ 13, สัมภาษณ์, 28 กุมภาพันธ์ 2568)

...เพื่อนยืมเงินแล้วไม่คืนเราค่ะ การตกลงกันและคนที่ยืมเงินต้องนำเงินมาคืนค่ะ
(นักเรียนคนที่ 14, สัมภาษณ์, 28 กุมภาพันธ์ 2568)

...การแบ่งหน้าที่กันครับ ใช้วิธีตกลงกันและมีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ตัวเองครับ
(นักเรียนคนที่ 15, สัมภาษณ์, 28 กุมภาพันธ์ 2568)

...พูดถูกคนอื่น การล้อเลียนคนอื่นครับ การแก้ไขปัญหาคือ ไม่ควรทำอีกเพราะเป็นสิ่ง
ไม่ดีและควรไปขอโทษ
(นักเรียนคนที่ 16, สัมภาษณ์, 28 กุมภาพันธ์ 2568)

...การด่ากันโดยการโพสต์ข้อความ เพื่อนทะเลาะกันค่ะ เราทำผิดก็ต้องขอโทษและไม่ทำ
อีก การมาพูดคุยกันต่อหน้าครับ
(นักเรียนคนที่ 17, สัมภาษณ์, 28 กุมภาพันธ์ 2568)

2. นักเรียนได้เรียนรู้อะไรเกี่ยวกับความเป็นธรรมในการแก้ไขความขัดแย้งจากกิจกรรมนี้
พบว่า นักเรียนแก้ปัญหาคือด้วยหลักเหตุผล ทำข้อตกลงที่ทำให้เป็นที่ยอมรับร่วมกัน และการจัดการกับ
อารมณ์ของตนเองอย่างถูกต้อง

...จะใช้การพูดคุยกัน ไม่ใช่ความรุนแรง ใช้เหตุผลดีกว่าค่ะ
(นักเรียนคนที่ 1, สัมภาษณ์, 27 กุมภาพันธ์ 2568)

...การพูดคุย ทำข้อตกลงกันค่ะ

(นักเรียนคนที่ 2, สัมภาษณ์, 27 กุมภาพันธ์ 2568)

...รับฟังความคิดเห็นของทั้งสองฝ่าย หาความจริงและพูดคุยกันดีๆ ค่ะ

(นักเรียนคนที่ 3, สัมภาษณ์, 27 กุมภาพันธ์ 2568)

...ต้องไม่โมโห ไม่ใช้ความรุนแรง พูดคุยหาข้อตกลงร่วมกันค่ะ

(นักเรียนคนที่ 4, สัมภาษณ์, 27 กุมภาพันธ์ 2568)

...เราจะต้องฟังความคิดเห็นของทั้งสองคน และไม่让他โมโหใส่กันครับ

(นักเรียนคนที่ 5, สัมภาษณ์, 27 กุมภาพันธ์ 2568)

...แล้วตอนที่เราเล่นเกมกันมีคนโมโหด้วยครับ ผมก็บอกเพื่อนไม่เป็นไรเป็นแค่เกม ให้ทำตามกติกา มีสติ ถ้าโมโหก็ให้นับ 1-10 ครับ

(นักเรียนคนที่ 6, สัมภาษณ์, 27 กุมภาพันธ์ 2568)

...เราต้องรับฟังทั้งสองฝ่ายค่ะ ใครทำผิดก็ต้องขอโทษค่ะ

(นักเรียนคนที่ 7, สัมภาษณ์, 27 กุมภาพันธ์ 2568)

...การพูดคุยทำข้อตกลงร่วมกันค่ะ

(นักเรียนคนที่ 8, สัมภาษณ์, 27 กุมภาพันธ์ 2568)

...ทำข้อตกลงและรับฟังความจริงทั้งสองฝ่ายจะทำให้ถูกต้องเหมาะสมที่สุดค่ะ

(นักเรียนคนที่ 9, สัมภาษณ์, 28 กุมภาพันธ์ 2568)

...การใช้เหตุผล ไม่ใช่อารมณ์ ต้องไม่เข้าข้างใครฝ่ายเดียวครับ

(นักเรียนคนที่ 10, สัมภาษณ์, 28 กุมภาพันธ์ 2568)

...ใครทำผิดก็ต้องยอมรับผิด และไม่ใช้ความรุนแรงต่อกัน ต้องหันหน้ามาคุยกันครับ

(นักเรียนคนที่ 11, สัมภาษณ์, 28 กุมภาพันธ์ 2568)

...ความเป็นธรรมคือต้องรับฟังความจริงทั้งสองฝ่าย การหาหลักฐานความจริง และ ตัดสินด้วยเหตุผลค่ะ

(นักเรียนคนที่ 12, สัมภาษณ์, 28 กุมภาพันธ์ 2568)

...การพูดคุยทำข้อตกลงร่วมกันครับ การเสนอความคิดเห็นของแต่ละคนครับ

(นักเรียนคนที่ 13, สัมภาษณ์, 28 กุมภาพันธ์ 2568)

...วิธีการพูดกันดีๆ หาข้อตกลงร่วมกันที่ทุกคนยอมรับ คนผิดต้องยอมรับ คนถูก ก็สามารถให้อภัยได้ค่ะ

(นักเรียนคนที่ 14, สัมภาษณ์, 28 กุมภาพันธ์ 2568)

...การมาพูดคุยตกลงกัน ไม่ใช่อารมณ์ที่ไม่ดีต่อกันครับ

(นักเรียนคนที่ 15, สัมภาษณ์, 28 กุมภาพันธ์ 2568)

...ทำข้อตกลง กฎระเบียบ จะได้ทำตามอย่างถูกต้องครับ

(นักเรียนคนที่ 16, สัมภาษณ์, 28 กุมภาพันธ์ 2568)

...การพูดคุยกันต่อหน้า เสนอความคิดเห็น และปฏิบัติตามค่ะ

(นักเรียนคนที่ 17, สัมภาษณ์, 28 กุมภาพันธ์ 2568)

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่ากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ เกมกระดานเส้นทางสู่สันติภาพ สามารถเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ส่งผลให้นักเรียนจากการดำเนินกิจกรรม พบว่า นักเรียนสามารถประยุกต์ใช้ทักษะการอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม โดยเฉพาะในสถานการณ์ที่เกิดความขัดแย้งหรือมีความคิดเห็นไม่ตรงกัน นักเรียนสามารถใช้เหตุผลในการแก้ไขปัญหา และเจรจาตกลงร่วมกัน เพื่อหาข้อสรุปที่ทุกฝ่ายยอมรับได้ นอกจากนี้ นักเรียนยังสามารถควบคุมอารมณ์ตนเองได้อย่างเหมาะสม ซึ่งสะท้อนถึงพัฒนาการด้านทักษะสร้างความสัมพันธ์ที่ดี ทั้งการสื่อสาร การยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น และการทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพในสังคม

เกมความท้าทายในการสื่อสาร

1. การฟังและการพูดมีบทบาทอย่างไรในระหว่างการทำกิจกรรม พบว่า มีความสำคัญต่อนักเรียน การสื่อสารที่ดี มีความเหมาะสม ทำให้เราเข้าใจผู้อื่นและทำให้ผู้อื่นเข้าใจในสิ่งที่เราต้องการสื่อสารได้ชัดเจน การทำกิจกรรมประสบผลสำเร็จ

...สร้างความสามัคคีให้กันได้ค่ะ การร่วมมือกันและเข้าใจคนอื่น

(นักเรียนคนที่ 1, สัมภาษณ์, 5 มีนาคม 2568)

...ในการฟังและการพูดเราต้องมีความชัดเจน คนอื่นจะได้เข้าใจเราค่ะ

(นักเรียนคนที่ 2, สัมภาษณ์, 5 มีนาคม 2568)

...การฟังและการพูดสำคัญมากค่ะ เราต้องใช้ทุกวัน ถ้าเราใช้อย่างถูกต้อง คนอื่นก็จะเข้าใจเราและเราเข้าใจคนอื่นได้ค่ะ

(นักเรียนคนที่ 3, สัมภาษณ์, 5 มีนาคม 2568)

...เป็นการสื่อสารทำให้เราเข้าใจสิ่งต่างๆ ได้ค่ะ กิจกรรมสำเร็จรวดเร็วค่ะ

(นักเรียนคนที่ 4, สัมภาษณ์, 5 มีนาคม 2568)

...ในเวลาที่เรากิจกรรมเราต้องตั้งใจฟังก่อน ถ้าเราไม่ฟังก็จะไม่เข้าใจในสิ่งที่คนอื่นพูดครับ

(นักเรียนคนที่ 5, สัมภาษณ์, 5 มีนาคม 2568)

...ถ้าเราไม่รู้เรื่องการฟังและการพูดเราจะใช้ชีวิตลำบากครับ

(นักเรียนคนที่ 6, สัมภาษณ์, 5 มีนาคม 2568)

...เราต้องตั้งใจฟังเพื่อให้เราเข้าใจสิ่งที่ได้ยิน และใช้การพูดให้ถูกต้องจะทำให้คนอื่นเข้าใจเราค่ะ

(นักเรียนคนที่ 7, สัมภาษณ์, 5 มีนาคม 2568)

...การฟังกับการพูดสำคัญมากค่ะ ถ้าเราไม่ฟังก็จะไม่เข้าใจ และถ้าพูดไม่ถูกต้องคนอื่นก็จะไม่เข้าใจเราค่ะ

(นักเรียนคนที่ 8, สัมภาษณ์, 5 มีนาคม 2568)

...มีความสำคัญมากค่ะ กิจกรรมต้องใช้ทั้งการฟังและการพูดเยอะมากค่ะ ต้องตั้งใจ

(นักเรียนคนที่ 9, สัมภาษณ์, 6 มีนาคม 2568)

...ถ้าเราไม่ฟังก็จะไม่เข้าใจครับ ต้องตั้งใจฟัง ทำกิจกรรมสำเร็จ

(นักเรียนคนที่ 10, สัมภาษณ์, 6 มีนาคม 2568)

...ทำให้เราเกิดความเข้าใจคนอื่นและคนอื่นก็จะเข้าใจในสิ่งที่เราพูดครับ ทำกิจกรรมสำเร็จครับ

(นักเรียนคนที่ 11, สัมภาษณ์, 6 มีนาคม 2568)

...กิจกรรมต้องร่วมมือกันเป็นกลุ่ม เราต้องพูดและฟังให้ดี เพราะจะทำให้เราเข้าใจกันค่ะ ทำให้กิจกรรมสำเร็จ ผ่านไปได้ด้วยดีค่ะ

(นักเรียนคนที่ 12, สัมภาษณ์, 6 มีนาคม 2568)

...การฟังและการพูดให้ชัดเจนจะทำให้เราเข้าใจกันครับ

(นักเรียนคนที่ 13, สัมภาษณ์, 6 มีนาคม 2568)

...มีความสำคัญต่อการทำกิจกรรมการฟังและการพูดที่ดีทำให้เราสื่อสารได้เร็ว เข้าใจกันง่ายขึ้นค่ะ

(นักเรียนคนที่ 14, สัมภาษณ์, 6 มีนาคม 2568)

...การฟังกับการพูด ทำให้เราเข้าใจกันครับ ทำกิจกรรมร่วมกันอย่างสำเร็จ

(นักเรียนคนที่ 15, สัมภาษณ์, 6 มีนาคม 2568)

...เป็นการสื่อสาร ทำให้คนอื่นเข้าใจเรา และเราเข้าใจคนอื่นครับ

(นักเรียนคนที่ 16, สัมภาษณ์, 6 มีนาคม 2568)

...การทำให้เข้าใจซึ่งกันและกันในสิ่งที่สื่อสารค่ะ ไม่ทะเลาะกัน ทำกิจกรรมสำเร็จค่ะ

(นักเรียนคนที่ 17, สัมภาษณ์, 6 มีนาคม 2568)

2. จากประสบการณ์ในเกมนักเรียนคิดว่าทักษะการสื่อสารที่ได้เรียนรู้สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไร พบว่า นักเรียนใช้เพื่อสร้างความเข้าใจร่วมกันกับผู้อื่น การสื่อสารที่มีความเหมาะสม มีความชัดเจน การได้แสดงความคิดเห็นอย่างเหมาะสมและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ทำให้เกิดความเข้าใจซึ่งกันและกัน สร้างมนุษยสัมพันธ์ที่ดี

...สามารถนำไปใช้กับคนอื่นได้ เช่น คนตาบอด คนใบ้ อาจจะมาเป็นเพื่อนกับเรา
จะได้สื่อสารได้และเขาก็จะได้ เข้าใจเราได้ค่ะ

(นักเรียนคนที่ 1, สัมภาษณ์, 5 มีนาคม 2568)

...ใช้สื่อสารในการทำงานกับเพื่อนในชั้นเรียน เวลาเราทำงานกับเพื่อนๆ ค่ะ

(นักเรียนคนที่ 2, สัมภาษณ์, 5 มีนาคม 2568)

...การใช้คำพูดที่ดีต่อกันค่ะ และหนูได้สถานการณ์เจรจากับคุณครู เราจะได้รู้จัก
วิธีการใช้คำพูดค่ะ

(นักเรียนคนที่ 3, สัมภาษณ์, 5 มีนาคม 2568)

...สามารถนำไปใช้ในการฟังคนอื่น ใช้ในการสอบค่ะ ใช้สำหรับการแก้ปัญหาต่างๆ ได้

(นักเรียนคนที่ 4, สัมภาษณ์, 5 มีนาคม 2568)

...ใช้ในการสื่อสาร พูดคุย จะได้เข้าใจกันค่ะ

(นักเรียนคนที่ 5, สัมภาษณ์, 5 มีนาคม 2568)

...เราต้องการสื่อสารอย่างความเหมาะสม ชัดเจน จะได้เข้าใจครับ

(นักเรียนคนที่ 6, สัมภาษณ์, 5 มีนาคม 2568)

...ใช้ในการพูดคุย การแก้ไขปัญหาต่างๆ เพื่อความเข้าใจและไม่ขัดแย้งกันค่ะ

(นักเรียนคนที่ 7, สัมภาษณ์, 5 มีนาคม 2568)

...การแสดงความคิดเห็น การรับฟังผู้อื่นค่ะ

(นักเรียนคนที่ 8, สัมภาษณ์, 5 มีนาคม 2568)

...ใช้ในการพูดคุย การรับฟัง เพื่อให้เกิดความเข้าใจร่วมกัน สร้างมิตรภาพค่ะ

(นักเรียนคนที่ 9, สัมภาษณ์, 6 มีนาคม 2568)

...สร้างความเข้าใจซึ่งกันและกันครับ

(นักเรียนคนที่ 10, สัมภาษณ์, 6 มีนาคม 2568)

...ทำให้เราสื่อสารได้เหมาะสม ชัดเจน จะได้เข้าใจคนอื่น คนอื่นก็เข้าใจเราด้วยครับ

(นักเรียนคนที่ 11, สัมภาษณ์, 6 มีนาคม 2568)

...เลือกใช้ถ้อยคำที่สุภาพ เหมาะสม จะได้มีคนอยากคุยกับเราค่ะ

(นักเรียนคนที่ 11, สัมภาษณ์, 6 มีนาคม 2568)

...การพูดคุยอย่างสุภาพกับผู้อื่นค่ะ

(นักเรียนคนที่ 12, สัมภาษณ์, 6 มีนาคม 2568)

...ใช้การสื่อสารให้ชัดเจนในการบอกความคิดเห็นของตนเองเพื่อให้คนอื่นเข้าใจง่ายขึ้นครับ

(นักเรียนคนที่ 13, สัมภาษณ์, 6 มีนาคม 2568)

...เราต้องสื่อสารให้ดี เพื่อให้คนอื่นเข้าใจเรา และเราก็เข้าใจคนอื่น เป็นการสร้างมิตรภาพที่ดีค่ะ

(นักเรียนคนที่ 14, สัมภาษณ์, 6 มีนาคม 2568)

...ต้องสื่อสารอย่างความเหมาะสม ชัดเจน เข้าใจง่าย คนอื่นได้มาคุยกับเราครับ

(นักเรียนคนที่ 15, สัมภาษณ์, 6 มีนาคม 2568)

...นำไปใช้ในการสื่อสารเพื่อให้เกิดความเข้าใจกับผู้อื่นครับ

(นักเรียนคนที่ 16, สัมภาษณ์, 6 มีนาคม 2568)

...การเข้าใจกันค่ะ การแสดงความคิดเห็นของเราและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นค่ะ

(นักเรียนคนที่ 17, สัมภาษณ์, 6 มีนาคม 2568)

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่ากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ เกมความท้าทายในการสื่อสาร สามารถเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ส่งผลให้นักเรียนจากการดำเนินกิจกรรมพบว่า นักเรียนมีพัฒนาการด้านการสื่อสารที่เหมาะสมและชัดเจน ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยส่งเสริมความเข้าใจซึ่งกันและกัน ในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นอย่างเหมาะสม และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้กิจกรรมดำเนินไปอย่างราบรื่นและประสบผลสำเร็จ นอกจากนี้ การสื่อสารที่ดีช่วยให้นักเรียนสามารถสร้างมนุษยสัมพันธ์ที่ดีนำไปสู่การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่สร้างสรรค์ ซึ่งถือเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาทักษะสร้างความสัมพันธ์

ข้อเสนอแนะ

...หนูอยากให้มีเกมให้มากขึ้น มีเกมให้เล่นเยอะๆ มีความหลากหลายหนูอยากเล่นเกมเพราะสนุกค่ะ

(นักเรียนคนที่ 3, สัมภาษณ์, 19 กุมภาพันธ์ 2568)

...สถานการณ์บางอย่างจะยากไปนิดนึง หนูอ่านแล้วงง อยากให้ง่ายขึ้นค่ะ

(นักเรียนคนที่ 1, สัมภาษณ์, 27 กุมภาพันธ์ 2568)

...อยากให้ทำเกมมากขึ้นแบบที่ผมชอบ เช่น Free Fire ในการเรียน เกมเกี่ยวกับกีฬาตัวเลข เพราะผมชอบครับ

(นักเรียนคนที่ 3, สัมภาษณ์, 5 มีนาคม 2568)

การประเมินผลด้วยแบบประเมินทักษะสร้างความสัมพันธ์

ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาทักษะสร้างความสัมพันธ์โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนวัดวังสวรรค์ (ประชาบารุง) อำเภอเมืองสุโขทัย จังหวัดสุโขทัย ผ่านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน แล้วจึงประเมินผลด้วยแบบประเมินทักษะสร้างความสัมพันธ์ พบว่านักเรียนมีทักษะทักษะสร้างความสัมพันธ์ ผู้วิจัยประเมินผลทักษะสร้างความสัมพันธ์ด้วยแบบวัดทักษะสร้างความสัมพันธ์ โดยแบ่งออกเป็น 3 รูปแบบ ได้แก่ แบบวัดทักษะสร้างความสัมพันธ์ สำหรับ

ครูผู้สอน แบบวัดทักษะสร้างความสัมพันธ์ สำหรับตนเอง และแบบวัดทักษะสร้างความสัมพันธ์ สำหรับเพื่อน ประเมินผลทักษะสร้างความสัมพันธ์หลังจากการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้เกมเป็นฐาน ซึ่งการประเมินผลด้วยแบบวัดทักษะสร้างความสัมพันธ์มีรายละเอียด ดังนี้

ตาราง 5 ผลการประเมินทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 โรงเรียน วัดวังสวรรค์ (ประชาบำรุง)

การประเมินผลทักษะสร้างความสัมพันธ์	ระดับทักษะสร้างความสัมพันธ์
สำหรับครูผู้สอน	ดี
สำหรับตนเอง	ดี
สำหรับเพื่อน	ดี

จากตารางหลังจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัด สุโขทัย พบว่า นักเรียนมีระดับทักษะสร้างความสัมพันธ์อยู่ในระดับคุณภาพดี ทั้ง 3 ด้าน มีรายละเอียด ดังนี้

เกม Lotto Bullying เนื้อหาเกมเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งในโรงเรียน (Bullying) เป้าหมายของเกมคือ การทำให้ผู้เรียนได้ทราบถึงลักษณะของการกระทำที่แสดงถึงการกลั่นแกล้ง ผลกระทบ และวิธีการป้องกันเมื่อถูกกลั่นแกล้ง

ด้านที่ 1 การรับรู้สถานการณ์ นักเรียนสามารถรับรู้และเข้าใจสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมจากเกมและเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ในชีวิตจริง โดยเฉพาะในประเด็นปัญหาสังคม เช่น การกลั่นแกล้ง การมีส่วนร่วมในกิจกรรมช่วยให้นักเรียนไม่เพิกเฉยต่อปัญหาสังคมที่เกิดขึ้น สามารถวิเคราะห์และให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับแนวทางป้องกัน เกมที่ใช้มีลักษณะเป็นนวัตกรรมใหม่ ทำให้นักเรียนรู้สึกตื่นเต้นและเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนแสดง ความสนใจและสนุกสนานกับกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้เกมเป็นฐาน โดยเฉพาะเมื่อเกมเกี่ยวข้องกับเรื่องใกล้ตัวและสอดคล้องกับประสบการณ์ของนักเรียน

ด้านที่ 2 การแสดงออก นักเรียนสามารถแสดงความเห็นและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ภายในกลุ่มเกี่ยวกับพฤติกรรมการกลั่นแกล้ง (bullying) ทั้งผลกระทบและแนวทางการป้องกัน มีการสะท้อนประสบการณ์เดิมและประสบการณ์ใหม่ที่ได้รับจากเกม นักเรียนเผชิญกับความขัดแย้ง ขณะเล่นเกม เช่น ความไม่พอใจเมื่อตอบผิดหรือแพ้ การแข่งขันกลุ่มสามารถพูดคุยและแก้ไขปัญหา

ความขัดแย้งร่วมกัน นักเรียนให้กำลังใจและแสดงความเห็นอกเห็นใจกันระหว่างเล่นเกม ไม่ว่าจะเป็นผู้แพ้หรือผู้ชนะการแข่งขันไม่ทำให้เกิดความขัดแย้ง แต่ส่งเสริมให้เคารพกฎกติกาและยอมรับผลลัพธ์ของเกม นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์เชิงบวก เช่น การช่วยเหลือกัน การให้เกียรติซึ่งกันและกัน และการแสดงความเข้าใจต่อความแตกต่างของผู้อื่น

ด้านที่ 3 รักษาความสัมพันธ์ เมื่อนักเรียนพบกับปัญหาความขัดแย้ง เช่น การไม่พอใจในผลการแข่งขันหรือความคิดเห็นที่ไม่ตรงกัน พวกเขาสามารถพูดคุยและหาทางออกที่ทุกฝ่ายยอมรับได้ การร่วมกันแก้ไขปัญหากลุ่มช่วยเสริมสร้างความสามัคคี และลดความขัดแย้งที่อาจส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม เช่น การกลั่นแกล้ง และแนวทางแก้ไขปัญหา การแลกเปลี่ยนมุมมองระหว่างกันช่วยทำให้เกิดความเข้าใจซึ่งกันและกัน และส่งเสริมความสัมพันธ์ที่ดีในกลุ่ม

เกมกระดานเส้นทางสู่สันติภาพ เนื้อหาเกมเกี่ยวกับการเดินทางผ่านด่านต่างๆ ที่แต่ละด่านเต็มไปด้วยสถานการณ์ความขัดแย้งที่จำเป็นต้องได้รับการแก้ไขความขัดแย้งอย่างสร้างสรรค์และเป็นธรรม เป้าหมายของเกมคือ เพื่อให้เรียนรู้วิธีการแก้ไขความขัดแย้งให้ถูกวิธี

ด้านที่ 1 การรับรู้สถานการณ์ นักเรียนสามารถรับรู้และเข้าใจสถานการณ์ที่เกิดขึ้นระหว่างการเล่นเกม รวมถึงตัดสินใจเลือกวิธีการจัดการที่เหมาะสมโดยใช้สันติวิธี ตระหนักถึงกฎกติกาและยอมรับผลของเกม โดยแสดงออกถึงความเป็นมิตรกับผู้อื่น รับรู้ถึงอารมณ์และความรู้สึกของผู้อื่น เช่น การเห็นอกเห็นใจและการให้กำลังใจ

ด้านที่ 2 การแสดงออก นักเรียนสามารถสื่อสารความคิดเห็นและข้อเสนอแนะได้อย่างชัดเจน และนำเสนอแนวทางจัดการสถานการณ์อย่างสร้างสรรค์ สามารถโต้แย้งและแสดงความคิดเห็นภายในกลุ่ม โดยยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นและควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ เมื่อเกิดความขัดแย้ง เช่น การแย่งกันเลือกตัวเดิน นักเรียนสามารถใช้เหตุผลและข้อตกลงที่ทุกคนยอมรับได้ในกรณีแก้ไข้ปัญหา

ด้านที่ 3 รักษาความสัมพันธ์ นักเรียนมีความมุ่งมั่นในการเล่นและช่วยเหลือกันภายในกลุ่มเพื่อให้ทุกคนสามารถทำกิจกรรมจนเสร็จสิ้น มีการสร้างข้อตกลงร่วมกันโดยใช้เหตุผลและการเจรจาเพื่อหาทางออกที่ทุกคนยอมรับได้ เมื่อมีความคิดเห็นที่ไม่ตรงกัน นักเรียนสามารถใช้การเจรจาเพื่อหาทางแก้ไข้ปัญหาโดยไม่สร้างความขัดแย้งที่รุนแรง แสดงออกถึงความเข้าใจและเห็นอกเห็นใจผู้อื่น เช่น การให้กำลังใจกันเมื่อแพ้ และการแสดงความยินดีเมื่อเพื่อนชนะ

เกมความท้าทายในการสื่อสาร

เนื้อหาเกมเกี่ยวกับการทำกิจกรรมและภารกิจที่ต้องใช้การพูด การฟัง และการตีความข้อมูลอย่างถูกต้อง เป้าหมายของเกมคือ เพื่อฝึกการสื่อสารในบริบทที่หลากหลายและมีความท้าทาย

ด้านที่ 1 การรับรู้สถานการณ์ นักเรียนสามารถเข้าใจสถานการณ์ที่กำหนดให้และให้ความร่วมมือกันภายในกลุ่มโดยไม่มีใครถูกละเลย ตระหนักถึงความแตกต่างของอายุและระดับความคิดเห็นภายในกลุ่ม แต่สามารถปรับตัวและทำงานร่วมกันได้ดี ให้ความสนใจกับการเรียนรู้และสามารถปรับพฤติกรรมให้เหมาะสมกับสถานการณ์โดยไม่ก่อให้เกิดความขัดแย้ง

ด้านที่ 2 การแสดงออก นักเรียนสามารถสื่อสารความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะได้อย่างชัดเจน มีการเรียงเรียงคำพูดให้ง่ายต่อการเข้าใจ การใช้น้ำเสียง ท่าทาง และลักษณะการสื่อสารที่ช่วยให้ผู้อื่นเข้าใจได้รวดเร็วและง่ายขึ้น มีการแสดงความคิดเห็นโดยไม่ก่อให้เกิดความขัดแย้ง รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นด้วยความตั้งใจ และแสดงออกด้วยความเคารพ

ด้านที่ 3 รักษาความสัมพันธ์ นักเรียนสามารถทำงานเป็นทีมได้ดี แม้ว่าจะมีความแตกต่างทางอายุ แต่สามารถปรับตัวและทำงานร่วมกันได้ มีการให้คำปรึกษาซึ่งกันและกันที่ช่วยดูแลน้อง และน้องให้ความเคารพที่ ทำให้เกิดบรรยากาศที่เป็นมิตร การสื่อสารที่มีความชัดเจนและเหมาะสมช่วยสร้างความเข้าใจซึ่งกันและกัน ทำให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีในกลุ่ม

จากการทดลองจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน พบว่าเกมเพื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยจึงได้รวบรวมนวัตกรรมเกมเพื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น และสร้างเป็น "คู่มือการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน Game based Learning" เพื่อเป็นแนวทางในกระบวนการจัดการเรียนรู้

แบบวัดทักษะสร้างความสัมพันธ์ สำหรับตนเอง

ชื่อ-นามสกุล... XXXXXXXXXXผู้รับการประเมิน

คำชี้แจง : ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องคะแนนที่ตรงกับพฤติกรรมของนักเรียนมากที่สุด

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		4	3	2	1
ด้านที่ 1 การรับรู้สถานการณ์					
1	รับรู้ถึงสถานการณ์ของเพื่อนที่เกิดขึ้นในห้องเรียน	✓			
2	รับรู้ถึงความรู้สึกของเพื่อนได้	✓			
3	เข้าใจความรู้สึกของเพื่อนร่วมชั้นเรียน	✓			
ด้านที่ 2 การแสดงออก					
4	มีท่าทางแสดงออกที่เป็นมิตรกับผู้อื่นก่อน	✓			
5	แสดงคำพูดที่เป็นมิตรกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน	✓			
6	แสดงความคิดเห็นกับเพื่อนร่วมชั้นเรียนได้		✓		
7	มีความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน	✓			
8	มีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการช่วยเหลือผู้อื่น	✓			
9	ปฏิบัติตามข้อตกลงหรือกฎกติกา		✓		
10	ทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นโดยไม่มีเรื่องขัดแย้งหรือทะเลาะ	✓			
11	แสดงความยินดีกับความสำเร็จของผู้อื่น	✓			
12	แสดงออกถึงการต่อต้านความไม่ถูกต้องอย่างสร้างสรรค์	✓			
ด้านที่ 3 รักษาความสัมพันธ์					
13	ยินดีรับฟังคำวิจารณ์โดยไม่โกรธหรือรู้สึกไม่ดี	✓			
14	ข้อคิดเห็นมีความน่าเชื่อถือ เป็นที่ยอมรับ	✓			
15	สามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองได้	✓			
16	รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	✓			
17	ให้คำปรึกษาเพื่อนร่วมชั้นเรียนได้		✓		
18	ต่อรองในความขัดแย้งอย่างสร้างสรรค์		✓		
19	เมื่อผู้อื่นพูดจะตั้งใจฟังโดยไม่ขัดจังหวะ	✓			

ภาพ 17 ตัวอย่างการประเมินทักษะสร้างความสัมพันธ์ สำหรับตนเอง

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		4	3	2	1
20	ให้คำแนะนำหรือความช่วยเหลือเมื่อมีคนร้องขอ	✓			
	รวมคะแนน				
	รวมคะแนนทั้งหมด				

ลงชื่อ [REDACTED] ...ผู้ประเมิน

เกณฑ์การให้คะแนน

- มีพฤติกรรมที่แสดงออกสอดคล้องกับรายการประเมินมากที่สุด ให้ 4 คะแนน
 มีพฤติกรรมที่แสดงออกสอดคล้องกับรายการประเมินมาก ให้ 3 คะแนน
 มีพฤติกรรมที่แสดงออกสอดคล้องกับรายการประเมินน้อย ให้ 2 คะแนน
 มีพฤติกรรมที่แสดงออกสอดคล้องกับรายการประเมินน้อยที่สุด ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
60-80	ดี
41-59	พอใช้
ต่ำกว่า 40	ปรับปรุง

ภาพ 18 ตัวอย่างการประเมินทักษะสร้างความสัมพันธ์ สำหรับตนเอง

แบบวัดทักษะสร้างความสัมพันธ์ สำหรับครูผู้สอน

ชื่อ-นามสกุล..... [REDACTED] ..ผู้รับการประเมิน

คำชี้แจง : ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องคะแนนที่ตรงกับพฤติกรรมของนักเรียนมากที่สุด

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		4	3	2	1
ด้านที่ 1 การรับรู้สถานการณ์					
1	รับรู้ถึงสถานการณ์ของเพื่อนที่เกิดขึ้นในห้องเรียน	✓			
2	รับรู้ถึงความรู้สึกของเพื่อนได้	✓			
3	เข้าใจความรู้สึกของเพื่อนร่วมชั้นเรียน	✓			
ด้านที่ 2 การแสดงออก					
4	มีท่าทางแสดงออกที่เป็นมิตรกับผู้อื่นก่อน	✓			
5	แสดงคำพูดที่เป็นมิตรกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน		✓		
6	แสดงความคิดเห็นกับเพื่อนร่วมชั้นเรียนได้	✓			
7	มีความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน	✓			
8	มีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการช่วยเหลือผู้อื่น	✓			
9	ปฏิบัติตามข้อตกลงหรือกฎกติกา	✓			
10	ทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นโดยไม่มีเรื่องขัดแย้งหรือทะเลาะ	✓			
11	แสดงความยินดีกับความสำเร็จของผู้อื่น	✓			
12	แสดงออกถึงการต่อต้านความไม่ถูกต้องอย่างสร้างสรรค์	✓			
ด้านที่ 3 รักษาความสัมพันธ์					
13	ยินดีรับฟังคำวิจารณ์โดยไม่โกรธหรือรู้สึกไม่ดี		✓		
14	ข้อคิดเห็นมีความน่าเชื่อถือ เป็นที่ยอมรับ	✓			
15	สามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองได้	✓			
16	รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	✓			
17	ให้คำปรึกษาเพื่อนร่วมชั้นเรียนได้	✓			
18	ต่อรองในความขัดแย้งอย่างสร้างสรรค์	✓			
19	เมื่อผู้อื่นพูดจะตั้งใจฟังโดยไม่ขัดจังหวะ	✓			

ภาพ 19 ตัวอย่างการประเมินทักษะสร้างความสัมพันธ์ สำหรับครูผู้สอน

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		4	3	2	1
20	ให้คำแนะนำหรือความช่วยเหลือเมื่อมีคนร้องขอ	✓			
	รวมคะแนน				
	รวมคะแนนทั้งหมด				

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

เกณฑ์การให้คะแนน

- มีพฤติกรรมที่แสดงออกสอดคล้องกับรายการประเมินมากที่สุด ให้ 4 คะแนน
 มีพฤติกรรมที่แสดงออกสอดคล้องกับรายการประเมินมาก ให้ 3 คะแนน
 มีพฤติกรรมที่แสดงออกสอดคล้องกับรายการประเมินน้อย ให้ 2 คะแนน
 มีพฤติกรรมที่แสดงออกสอดคล้องกับรายการประเมินน้อยที่สุด ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
60-80	ดี
41-59	พอใช้
ต่ำกว่า 40	ปรับปรุง

ภาพ 20 ตัวอย่างการประเมินทักษะสร้างความสัมพันธ์ สำหรับครูผู้สอน

แบบวัดทักษะสร้างความสัมพันธ์ สำหรับเพื่อน

ชื่อ-นามสกุล.....ผู้รับการประเมิน

คำชี้แจง : ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องคะแนนที่ตรงกับพฤติกรรมของนักเรียนมากที่สุด

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		4	3	2	1
ด้านที่ 1 การรับรู้สถานการณ์					
1	รับรู้ถึงสถานการณ์ของเพื่อนที่เกิดขึ้นในห้องเรียน	✓			
2	รับรู้ถึงความรู้สึกของเพื่อนได้	✓			
3	เข้าใจความรู้สึกของเพื่อนร่วมชั้นเรียน	✓			
ด้านที่ 2 การแสดงออก					
4	มีท่าทางแสดงออกที่เป็นมิตรกับผู้อื่นก่อน	✓			
5	แสดงคำพูดที่เป็นมิตรกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน	✓			
6	แสดงความคิดเห็นกับเพื่อนร่วมชั้นเรียนได้		✓		
7	มีความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน	✓			
8	มีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการช่วยเหลือผู้อื่น	✓			
9	ปฏิบัติตามข้อตกลงหรือกฎกติกา	✓			
10	ทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นโดยไม่มีเรื่องขัดแย้งหรือทะเลาะ	✓			
11	แสดงความยินดีกับความสำเร็จของผู้อื่น	✓			
12	แสดงออกถึงการต่อต้านความไม่ถูกต้องอย่างสร้างสรรค์	✓			
ด้านที่ 3 รักษาความสัมพันธ์					
13	ยินดีรับฟังคำวิจารณ์โดยไม่โกรธหรือรู้สึกไม่ดี	✓			
14	ข้อคิดเห็นมีความน่าเชื่อถือ เป็นที่ยอมรับ		✓		
15	สามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองได้	✓			
16	รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	✓			
17	ให้คำปรึกษาเพื่อนร่วมชั้นเรียนได้		✓		
18	ต่อรองในความขัดแย้งอย่างสร้างสรรค์	✓			
19	เมื่อผู้อื่นพูดจะตั้งใจฟังโดยไม่ขัดจังหวะ	✓			

ภาพ 21 ตัวอย่างการประเมินทักษะสร้างความสัมพันธ์ สำหรับเพื่อน

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		4	3	2	1
20	ให้คำแนะนำหรือความช่วยเหลือเมื่อมีคนร้องขอ	✓			
	รวมคะแนน				
	รวมคะแนนทั้งหมด				

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

เกณฑ์การให้คะแนน

- มีพฤติกรรมที่แสดงออกสอดคล้องกับรายการประเมินมากที่สุด ให้ 4 คะแนน
 มีพฤติกรรมที่แสดงออกสอดคล้องกับรายการประเมินมาก ให้ 3 คะแนน
 มีพฤติกรรมที่แสดงออกสอดคล้องกับรายการประเมินน้อย ให้ 2 คะแนน
 มีพฤติกรรมที่แสดงออกสอดคล้องกับรายการประเมินน้อยที่สุด ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
60-80	ดี
41-59	พอใช้
ต่ำกว่า 40	ปรับปรุง

ภาพ 22 ตัวอย่างการประเมินทักษะสร้างความสัมพันธ์ สำหรับเพื่อน



ภาพ 23 แผนภาพสรุปผลการวิจัย

บทที่ 5

บทสรุป

การวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย มีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1) เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย 2) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย ผู้วิจัยจึงสรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ มีรายละเอียด ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ดังนี้ คือ วัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน และปัญหาของการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็น ฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายโรงเรียน สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย โดยผู้วิจัยได้แบ่งผลการวิจัยออกเป็น 2 ประเด็นหลัก ดังนี้

1. การศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการใช้แนวคำถามในการสัมภาษณ์จากตัวแทนครูกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย ได้แก่ โรงเรียนวัดวังสวรรค์ (ประชาบำรุง) จำนวน 1 คน และโรงเรียนวัดคลองโป่ง (ธรรมภาณบำรุง) จำนวน 1 คน รวมทั้งสิ้น 2 คน จำแนกเป็นรายด้าน ดังนี้

ด้านที่ 1 การจัดการเรียนรู้ พบว่า การเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมยังไม่ได้มีการจัดการเรียนรู้ที่ครอบคลุมในทุกโรงเรียน ในบางโรงเรียนมีการจัดการเรียนรู้แต่ยังไม่มีความหลากหลาย และเน้นวิชาการมากกว่าการเสริมสร้างทักษะให้กับนักเรียน การจัดการเรียนรู้ควรออกแบบการเรียนรู้กระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจ

ในกิจกรรมการเรียนรู้ให้มากขึ้น การจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เป็นสิ่งที่ทางโรงเรียนเห็นความสำคัญและส่งเสริมให้ครูผู้สอนนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเฉพาะสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ข้อจำกัดของการใช้เกมเป็นฐานในการพัฒนานักเรียน คือ ครูผู้สอน และเวลาในการจัดเตรียมเกมสำหรับการจัดการเรียนรู้ เนื่องจากภาระงานของครูผู้สอนที่มีจำนวนมาก

ด้านที่ 2 การประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน พบว่า การประเมินผลการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียน ใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมนักเรียน ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ ส่งเสริมกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติที่ได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น การเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ต้องใช้ระยะเวลาในการพัฒนา

ด้านที่ 3 สภาพแวดล้อมและบรรยากาศกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน พบว่า สภาพแวดล้อมและบรรยากาศมีความเหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้ทั้งพื้นที่ และสื่ออุปกรณ์ต่างๆ บรรยากาศการจัดการเรียนรู้ควรทำให้นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนาน มีความสุข นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ การใช้เกมเชื่อมโยงไปสู่พฤติกรรมการทำงานร่วมกับผู้อื่นในชีวิตประจำวัน กิจกรรมที่ทำให้นักเรียนได้ประสบการณ์ตรง พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและหลากหลาย

จากการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาข้างต้น ซึ่งมีความเห็นสอดคล้องกันว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนมีแนวโน้มที่ดี การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานได้รับการสนับสนุนจากโรงเรียนเพื่อเป็นแนวทางให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง การจัดการเรียนรู้ส่วนใหญ่มีมุ่งเน้นด้านวิชาการมากกว่าการพัฒนาทักษะด้านความสัมพันธ์ ทำให้ยังขาดความทั่วถึงในด้านนี้ แม้ว่าการใช้เกมเป็นฐานจะช่วยเสริมสร้างทักษะความสัมพันธ์ของนักเรียนได้ดี แต่ยังมีข้อจำกัดหลายประการ ได้แก่ ลักษณะของเกม เกมบางประเภทอาจซับซ้อนเกินไปหรือไม่เหมาะสมกับช่วงวัยของนักเรียน ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการเรียนรู้ ความเชื่อมโยงกับพฤติกรรมในชีวิตจริง เกมที่ใช้ควรช่วยพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างแท้จริง การปรับปรุงและพัฒนาเกม ควรมีการพัฒนาเกมให้ทันสมัย มีความหลากหลาย และมีการประเมินผลหลังการเรียนรู้เพื่อให้มั่นใจว่าเกมช่วยเสริมสร้างทักษะที่ต้องการ จากสภาพปัญหา จึงดำเนินการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ การวิเคราะห์ข้อมูลตามแนวคำถามในการสัมภาษณ์มาดำเนินการปรับประยุกต์ในการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย

2. การจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย

ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย จากการศึกษาแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง พบว่าการจัดการเรียนรู้ที่การเรียนรู้ที่ดีที่สุดเกิดขึ้นเมื่อเด็กได้รับการสนับสนุนจากผู้อื่น (เช่น ครูหรือเพื่อนร่วมทีม) ความเชื่อมโยงกับทักษะทางสังคม เกมที่ออกแบบให้มีการเล่นเป็นกลุ่ม การแก้ปัญหาาร่วมกัน และการให้คำแนะนำซึ่งกันและกัน การเล่นที่น่าสนใจสำหรับช่วงวัยนี้ คือ การเล่นเห็นเพื่อการเรียนรู้ Games based Learning ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของเลฟ ไวท์ฮอตสกี พัฒนาการทางสังคม ผู้วิจัยได้นำผลการวิเคราะห์ข้อมูลมาจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย ซึ่งสามารถวิเคราะห์องค์ประกอบได้แก่ เนื้อหา, เป้าหมายของเกม, อุปกรณ์การเล่น, จำนวนผู้เล่น และวิธีการเล่น จากนั้น จึงทำการสังเคราะห์เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน โดยสามารถพัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้ออกมาได้ทั้งหมด 3 เกม ได้แก่ เกม Lotto Bullying เกมกระดานเส้นทางสู่สันติภาพ และเกมความท้าทายในการสื่อสาร ซึ่งผู้วิจัยได้พัฒนาเป็น “ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน”

ตาราง 6 ผลการประเมินทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 โรงเรียนวัดวังสวรรค์ (ประชาบำรุง)

การประเมินผลทักษะสร้างความสัมพันธ์	ระดับทักษะสร้างความสัมพันธ์
สำหรับครูผู้สอน	ดี
สำหรับตนเอง	ดี
สำหรับเพื่อน	ดี

จากการวิจัยสามารถสรุปผลพัฒนาเพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย พบว่า หลังการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน นักเรียนมีผลการเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์จากการประเมินผลของ

ครูผู้สอน ตนเอง และเพื่อน โดยภาพรวมที่ระดับคุณภาพดี ซึ่งสามารถเสริมสร้างทักษะ สร้างความสัมพันธ์ทั้ง 3 ด้าน มีรายละเอียด ดังนี้

ด้านที่ 1 การรับรู้สถานการณ์ นักเรียนให้ความสนใจและสนุกสนานกับการเรียนรู้ ผ่านเกม เนื่องจากเนื้อหาของเกมเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันและประสบการณ์ของนักเรียนโดยตรง มีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกม เนื่องจากเนื้อหาของเกมเกี่ยวข้องกับ ชีวิตจริงของพวกเขา

ด้านที่ 2 การแสดงออก นักเรียนเผชิญกับความขัดแย้งขณะเล่นเกม เช่น ความไม่พอใจ เมื่อตอบผิดหรือแพ้การแข่งขันกลุ่มสามารถพูดคุยและแก้ไขปัญหาความขัดแย้งร่วมกัน จนสามารถ ดำเนินกิจกรรมต่อไปได้อย่างราบรื่น นักเรียนสามารถสื่อสารความคิดเห็นและข้อเสนอแนะได้อย่าง ชัดเจน และนำเสนอแนวทางจัดการสถานการณ์อย่างสร้างสรรค์

ด้านที่ 3 รักษาความสัมพันธ์ นักเรียนให้กำลังใจและแสดงความเห็นอกเห็นใจกัน ระหว่างเล่นเกม ไม่ว่าจะเป็นผู้แพ้หรือผู้ชนะการแข่งขันไม่ทำให้เกิดความขัดแย้ง แต่ส่งเสริมให้เคารพ กฎกติกาและยอมรับผลลัพธ์ของเกม การร่วมกันแก้ไขปัญหาในกลุ่มช่วยเสริมสร้างความสามัคคี และ ลดความขัดแย้งที่อาจส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์

ผู้วิจัยจึงได้นำผลการวิเคราะห์ข้อมูลข้างต้น มาดำเนินการปรับประยุกต์ในกิจกรรม พัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ของนักเรียนระดับ ชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ซึ่งผู้วิจัยได้พัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้ และรวบรวมเป็น “ชุดกิจกรรม การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน Game based Learning” เพื่อใช้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้และ ดำเนินการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เป็นจุดเริ่มต้นในการกระตุ้นให้นักเรียนเกิด ความสนใจในการเรียนรู้

อภิปรายผลของการวิจัย

1. การศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกม เป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย

จากการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้ เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย จากการใช้นวสัณหาสนทนากับครูผู้สอนระดับ ชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย จำนวน 2 โรงเรียน สามารถอภิปรายได้ว่า

สภาพปัจจุบันและปัญหาการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนของครูผู้สอน พบว่า ครูผู้สอนออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นด้านวิชาการเป็นหลัก ไม่มีการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ส่งเสริมทักษะสร้างความสัมพันธ์ รวมทั้งยังไม่มีจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมที่ครอบคลุมทุกโรงเรียน บทบาทของครูผู้สอนมีส่วนสำคัญในการดำเนินการจัดการเรียนรู้ การที่กิจกรรมจะมีหรือไม่ขึ้นขึ้นอยู่กับครูผู้สอนเป็นหลัก กล่าวได้ว่า คือ บทบาท หน้าที่และความรับผิดชอบของครู มีความหมายว่า กิจที่ผู้เป็นครูจำเป็นต้องกระทำให้เสร็จสิ้นสมบูรณ์ซึ่งอาจเป็นความจำเป็นโดยอาศัยหลักศีลธรรม คุณธรรม จริยธรรมกฎหมาย หรือด้วยความสำนึกในความถูกต้องเหมาะสมก็ได้ (จิรพันธ์ บุญเพ็ญ, 2564) แต่จากการศึกษานั้นมิใช่ครูไม่ทำหน้าที่ครู เพียงแต่เป็นการเน้นย้ำความสำคัญของครูที่มีต่อผู้เรียน ปัจจุบันการเรียนรู้ในโรงเรียนมักมุ่งเน้นวิชาการ ทางโรงเรียนให้มีการสนับสนุนนักเรียนได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเป็นแนวทางที่มีศักยภาพ การเลือกเกมที่เหมาะสมสามารถเชื่อมโยงกับชีวิตจริง และการปรับปรุงเกมให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่ดีที่สุดในการเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียน การใช้เกมในการเรียนการสอนสามารถส่งผลดีต่อการพัฒนาทักษะทางสังคมของผู้เรียน เกมช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น การแก้ปัญหา และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้วิจัยเล็งเห็นความสำคัญจากสภาพปัจจุบันและปัญหาดังกล่าว นำไปสู่การพัฒนาการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย

2. การพัฒนาการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย

ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาวิจัยเรื่องรูปแบบการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย จากการศึกษาแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง พบว่า ตามหลักการของเพียเจต์ได้กล่าวว่า นักจิตวิทยาได้ตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนรู้ผ่านการเล่น ที่จะช่วยส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ทางวิชาการ (Piaget, 1962) การใช้แนวคิดทฤษฎีการศึกษาแบบ Games-Based Learning (GBL) ซึ่งหมายถึง การเรียนรู้ผ่านเกม ซึ่งออกแบบให้เรียนรู้ด้วยความสนุกสนานและได้รับความรู้ผ่านเกม ทั้งนี้สามารถใช้เกมได้หลายประเภท เช่น การใช้บอร์ดเกมหรือเกมที่ไม่มีการแข่งขันเป็นอีกรูปแบบหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของผู้เรียนเอง บนพื้นฐานแนวคิดที่จะทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องที่สนุกสนาน การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นวิธีการ

สอนหนึ่งที่น่าสนใจซึ่งมีความสอดคล้องกับธรรมชาติในการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผสมผสานการใช้สื่อในรูปแบบของเกมเข้ากับการจัดการเรียนรู้ และสื่อการเรียนรู้ก็มีความสำคัญเป็นอย่างมาก

ผู้วิจัยจึงได้นำและการวิเคราะห์ข้อมูลข้างต้น มาดำเนินการปรับปรุงประยุกต์ในการจัดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย ซึ่งผู้วิจัยได้พัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้ และรวมรวมเป็น “ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน Game based Learning” เพื่อใช้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้และดำเนินการกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เป็นจุดเริ่มต้นในการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้ผู้วิจัยได้จัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย โดยพัฒนาเกมการเรียนรู้ จำนวน 3 เกม ได้แก่ เกม Lotto Bullying เกมกระดานเส้นทางสู่สันติภาพ และเกมความท้าทายในการสื่อสาร ผลการประเมินทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนอยู่ในระดับดี เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนดังกล่าวนำไปสู่การเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียน ซึ่งสอดคล้องกับของเลฟ ไวโกตสกี เกี่ยวกับทฤษฎีพัฒนาการทางสังคม (Social Development Theory) การที่เด็กมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction) กับพ่อแม่ ครู และคนอื่นๆ ที่ให้ความเอาใจใส่ ดูแล ช่วยเหลือแก่เด็ก จะช่วยให้เด็กได้สร้างและเด็กสามารถเรียนรู้ได้อย่างไม่มีขีดจำกัดขึ้นอยู่กับบริบททางสังคมที่จะเอื้อให้เด็กเกิดปฏิสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้างที่ให้ความช่วยเหลือสนับสนุน ความช่วยเหลือในพื้นที่รอยต่อพัฒนาการนอกจากจะเป็นปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เชี่ยวชาญกับผู้เริ่มฝึกหัด เมื่อผู้เชี่ยวชาญมีความสามารถมากกว่าได้ช่วยเหลือผู้เริ่มฝึกหัด การช่วยเหลือในพื้นที่รอยต่อพัฒนาการที่ไวโกตสกีได้อธิบายไว้นั้น ยังกินความหมายที่กว้างและลึกซึ้งยิ่งกว่านี้ โดยขยายความรวมไปถึงการร่วมมือทางสังคมในการทำกิจกรรมด้วย ซึ่งไม่ใช่เพียงเด็กต้องการผู้ใหญ่ที่คอยให้ความช่วยเหลือเท่านั้น ไวโกตสกีก็เชื่อว่าเด็กสามารถเริ่มกิจกรรมในพื้นที่รอยต่อพัฒนาการระดับที่สูงขึ้นได้จากการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับเพื่อนๆ หรืออาจจะกับเด็กๆ ที่อยู่ในระดับพัฒนาการที่ต่างกัน หรือแม้กระทั่งกับเพื่อนในจินตนาการ

ซึ่งสอดคล้องกับผลการสังเกตแบบมีส่วนร่วมทางการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย การสัมภาษณ์ก็มีโครงสร้างของผู้เรียนหลังการทางการจัดการเรียนรู้ และแบบวัดทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียน นักเรียนส่วนมากสามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นได้ มีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน รวมทั้ง

สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ผลการประเมินทักษะสร้างความสัมพันธ์มีระดับคุณภาพดี และสอดคล้องกับงานวิจัยของ จีร์วัฒน์ สุขไสย (2564) ได้กล่าวว่า การแทรกเกมลงในกิจกรรมการเรียนรู้ ช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียน ทำให้เกิดความสุขสนุกสนานและผ่อนคลาย และจี (Gee James Paul, 2005) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมนั้นส่งเสริมการเรียนรู้แนวคิดสำคัญ กระตุ้นการเรียนรู้ ช่วยให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ ผึกทักษะการแก้ปัญหาการเป็นตัวแทน การลำดับความสำคัญ พัฒนาและจัดระบบความคิด และให้ประสบการณ์ในสถานการณ์ต่างๆ

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัย เรื่อง การจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัยผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะจากการวิจัย 2 ประการ คือข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลวิจัยไปใช้และข้อเสนอแนะในการวิจัยต่อไป

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลวิจัยไปใช้

- 1.1 ควรนำไปประยุกต์ใช้กับการจัดกิจกรรมในกลุ่มสาระอื่นๆ เพื่อให้เกิดมุมมองที่หลากหลายต่อผู้เรียน
- 1.2 ครูผู้สอนควรนำไปเป็นแนวทางการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนในรายวิชาต่างๆ เพื่อส่งเสริมทักษะสร้างความสัมพันธ์บนพื้นฐานของการเปลี่ยนแปลงในสังคมที่เป็นปัจจุบัน เพื่อให้ครูผู้สอนและผู้เรียนมีการพัฒนาศักยภาพด้านการเรียนรู้ร่วมกันในสังคมของนักเรียน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยต่อไป

- 2.1 ควรมีการพัฒนาเกมในการเสริมสร้างทักษะที่หลากหลาย นอกเหนือจากทักษะสร้างความสัมพันธ์
- 2.2 ปรับเปลี่ยนการพัฒนาเกมผ่านการจัดการเรียนรู้ไปในรูปแบบออนไลน์ เพื่อเพิ่มช่องทางในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนและบุคคลอื่นๆ ที่มีความสนใจ
- 2.3 ควรศึกษาทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียน ให้มีขอบเขตประชากรที่กว้างขึ้น เช่นระดับชั้น จำนวนโรงเรียน เพื่อให้ทราบถึงทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนมากขึ้น
- 2.4 การศึกษาครั้งต่อไปควรจะศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีการสร้างเกมการเรียนรู้ และทฤษฎีเกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนานวัตกรรมเกม เพื่อการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น



บรรณานุกรม

- กนก จันทร์ทอง. (2560). การสอนสังคมศึกษาในศตวรรษที่ 21. วารสารวิทยบริการมหาวิทยาลัย สงขลานครินทร์, 28(2), 227-241.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). การสังเคราะห์รูปแบบการพัฒนาศักยภาพของเด็กไทยด้านทักษะ การจัดการ. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). แนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- กระทรวงศึกษาธิการ. 2552. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2557). การสอนสังคมศึกษาในศตวรรษที่ 21. วารสารวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี, 28(2). 227-241.
- ไกรสร ชันทจร. (2553). ผลของโปรแกรมพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กและเยาวชนชายผู้กระทำ ความผิดในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน จังหวัดอุบลราชธานี. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ
- ขชล บัวศรี. (2565). รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาสังคมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาความฉลาดทาง สังคมของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในจังหวัดพิษณุโลก. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- จิรนนท์ บุญเพ็ง. (2564). แนวทางในการพัฒนาคุณลักษณะของครูในศตวรรษที่ 21 สังกัดสำนักงาน เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 1. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- จิรวัดน์ สุขไสย. (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนวิชา พระพุทธศาสนา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้ สมอเป็นฐาน. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 23(3), 92-102.
- ชนกนันท์ ช่วยประคอง. (2565). การพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาโดยการใช้อเกมเป็นฐาน เรื่อง นโยบายการเงินและการคลังของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนดงตาลวิทยา. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัฐธา ผิวมา (2564). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานด้วยบูรณาการเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์ วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ, 1-15.
- ทิตนา แคมมณี. (2552). ศาสตร์การสอน. กรุงเทพฯ: ด่านสุทธาการพิมพ์.

- ทิตนา แคมมณี. (2559). *ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (Vol. 20). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา แคมมณี. (2560). *ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นุชรี บัวโค. (2562). *ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับทักษะทางสังคมของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- นภัทร สิทธาโนมัย. (ม.ป.ป.). *ทักษะอารมณ์และสังคมในเด็ก*. สืบค้น 29 สิงหาคม 2567, จาก https://tmc.or.th/pdf/tmc_knowledge-97.pdf
- นาดยา ปิลันธนานนท์. *ประมวลสาระชุดวิชา สาระดุษฎีและวิทยวิธีทางวิชาสังคมศึกษา*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- น้ำอ้อย ทวีการไกล. (2555). *การใช้บทบาทสมมติเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยเชียงใหม่*. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ปญญุตสา พิมพ์สุข. (2565). *กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการ โดยใช้วิธีการคิดเชิงออกแบบ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในจังหวัดพิษณุโลก*. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- พรชนก กันไฉ. (2566). *รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ในวิชาสังคมศึกษา สาระเศรษฐศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- พระมหาอดุล อุตตโร (มากดี), และพระครูสิริภุญญิต (ฐิตสัคโค ดิษสวรงค์). (2567). *การพัฒนาการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม*. *วารสารวิจัยวิชาการ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย*, 7(1), 359-360.
- พัศดา จิราลสิทธิ์. (2551). *การจัดการเรียนการสอนโดยเน้นครูเป็นศูนย์กลาง*. สืบค้น 29 สิงหาคม 2567, จาก <https://www.gotoknow.org/posts/204268>
- วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- วิจิตร อาทะกุล. (2540). *การฝึกอบรม : คู่มือการฝึกอบรมและพัฒนาบุคคล*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรัตต์ อินทสระ. (2562). *เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.

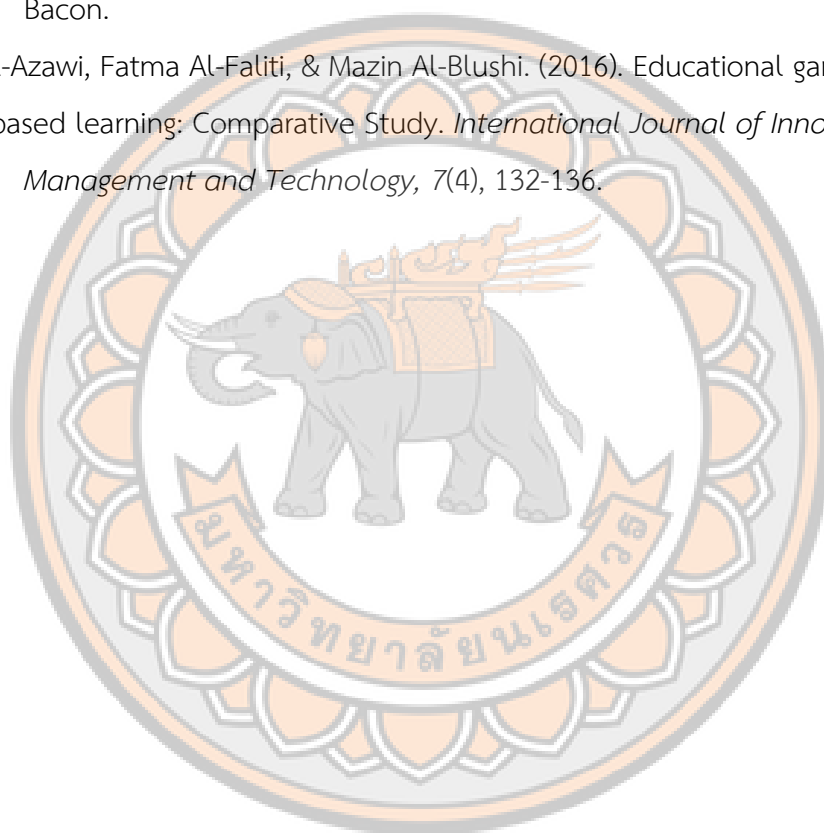
- ศิริปราณ จรรย์สีปศรี, และนัฐจิรา บุศย์ดี. (2563). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้การแสดงแทนทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 4. *วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย*, 12(2), 409-425.
- สาโรช โศภีรักษ์. (2546). *นวัตกรรมการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ*. กรุงเทพฯ: บริษัทบุ๊คพอยท์.
- สุภาพร ปัญญาพฤษ, และเสริมศรี ไชยสร. (2558). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิด คอนสตรัคติวิสต์เชิงสังคม เพื่อเสริมสร้างทักษะทางสังคมที่จำเป็นสำหรับวิชาชีพครูยุคใหม่. *วารสารการวิจัยกาสะลองคำ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่*, 9(2), 15-26.
- สุพจน์ วิהלสวสินุ. (2552). *การพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม ในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. นครปฐม: มหาวิทยาลัย ศิลปากร.
- สุรางค์ ไคว้ตระกูล. (2556). *จิตวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวิทย์ มูลคำ และคณะ. (2545). *21 วิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. (2536). *คู่มือการสอนภาษาไทยกิจกรรมการเล่นประกอบการสอน*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- อัจฉรา เปรมปรีดา. (2558). *ผลของการใช้เกมและการสอนแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ชั้น (5Es) ประกอบการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ในสังคมพหุวัฒนธรรมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และเจตคติด้านพหุวัฒนธรรม เรื่องระบบร่างกาย มนุษย์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาดุษฎีบัณฑิต). สงขลา: มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- อังคณา จันทะไร, ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ, และศันสนีย์ สังสรรค์อนันต์. (2551). *การพัฒนาแบบจำลอง การเรียนการสอนผ่านบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ และเทคโนโลยี สำหรับโรงเรียนเตรียมศึกษา จังหวัดพัทลุง*. การจัดประชุมเสนอ ผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ครั้งที่ 5. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- อชิป อนันต์กิตติกุล. (2564). *การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ เกมเรื่องพัฒนาการ ความร่วมมือและความขัดแย้งในประวัติศาสตร์สากลของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัย ศิลปากร.

อภิรดี เดชพงษ์สัมฤทธิ. (2563). การพัฒนาบอร์ดเกมการเรียนรู้ตามแนวทางทฤษฎีพัฒนาการทางความคิดของเพียเจต์เพื่อส่งเสริมทักษะการยืดหยุ่นทางความคิดของนักศึกษาในศตวรรษที่ 21. *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเซาท์อีสต์กรุงเทพ*, 4(1), 96-111.

Gee James Paul. (2018). *Good video games and good learning*. Retrieved from <http://www.jamespaulgee.com/sites/default/files/pub/GoodVideoGamesLearning.pdf>

Marcy P. Driscoll. (2000). *Psychology of Learning for Instruction* (2nd ed.). Allyn & Bacon.

Rula Al-Azawi, Fatma Al-Faliti, & Mazin Al-Blushi. (2016). Educational gamification vs. game based learning: Comparative Study. *International Journal of Innovation, Management and Technology*, 7(4), 132-136.





ภาคผนวก

ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แนวคำถามการสัมภาษณ์ครู แนวการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย

2. แนวการสังเกตนักเรียนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายโรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย

3. แนวคำถามการสัมภาษณ์นักเรียน หลังการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ตามสภาพจริง

4. ผลการประเมินทักษะสร้างความสัมพันธ์

5. ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย



การสัมภาษณ์บุคลากรครู กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
 การจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน
 เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย
 โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐาน

- 1.1 วัน/เดือน/ปี ในการสัมภาษณ์.....เวลา.....
- 1.2 ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์.....อายุ.....
- ตำแหน่งรายวิชาที่สอน.....
- โรงเรียนประสบการณ์การสอน/ที่เกี่ยวข้อง.....

ตอนที่ 2 ประเด็นการสัมภาษณ์

กรอบแนวคิด : เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
 โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอน
 ปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย ซึ่งประกอบไปด้วยประเด็นคำถาม ดังนี้

ด้านการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

1. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
 มีกิจกรรมใดบ้างและมีลักษณะอย่างไร

.....

.....

.....

2. กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ได้มีการออกแบบกิจกรรมพัฒนา
 ผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะการสร้างความสัมพันธ์หรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

3. ครูได้มีการจัดเตรียมเครื่องมือ สื่อการสอน หรือทรัพยากรที่ใช้ในการจัดกิจกรรมที่เน้น
การเล่นเกมหรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

4. คณะครูในกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมของท่านมีแนวทางในการพัฒนา
เกมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างความสัมพันธ์ให้เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียนและผู้เรียน
หรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

5. จากประสบการณ์ของท่าน อะไรคือข้อดีและข้อจำกัดของการใช้เกมเป็นฐานในการพัฒนา
ทักษะการสร้างความสัมพันธ์ของผู้เรียน

.....

.....

.....

ด้านการประเมินผลการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

1. ท่านใช้เกณฑ์หรือวิธีการใดในการประเมินผลการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ใช้เกมเป็นฐาน
เพื่อวัดผลการพัฒนาทักษะการสร้างความสัมพันธ์ของผู้เรียน

.....

.....

.....

2. ท่านพบปัญหาหรือข้อจำกัดอะไรบ้างในการประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ใช้เกมเป็น
ฐาน เช่น ความยากในการวัดผล ความแตกต่างระหว่างผู้เรียน หรือข้อจำกัดของเครื่องมือประเมิน

.....

.....

.....

3. การใช้เกมเป็นฐานในการเรียนรู้สามารถนำไปสู่การพัฒนาทักษะการสร้างความสัมพันธ์
ของนักเรียนในระยะยาวได้หรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

4. ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงหรือพัฒนาเครื่องมือการประเมินผลในการใช้เกมเป็นฐาน
เพื่อสร้างทักษะการสร้างความสัมพันธ์

.....

.....

ด้านสภาพแวดล้อมและบรรยากาศการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

1. ลักษณะของสภาพแวดล้อมทางกายภาพ (เช่น ห้องเรียน สนาม หรือพื้นที่จัดกิจกรรม)
มีความเหมาะสมต่อการใช้เกมเป็นฐานในการพัฒนาทักษะการสร้างความสัมพันธ์ของผู้เรียนหรือไม่
เพราะเหตุใด

.....

.....

.....

2. ครูมีการสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือกันและการมีส่วนร่วมของนักเรียน
ในกิจกรรมโดยใช้เกมอย่างไร

.....

.....

.....

3. ครูมีวิธีการจัดการหรือปรับสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการเรียนรู้ผ่านเกมอย่างไร เพื่อให้
ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการสร้างความสัมพันธ์อย่างมีประสิทธิภาพ อย่างไร

.....

.....

.....

4. มีปัจจัยใดบ้างที่ท่านคิดว่าควรปรับปรุงหรือเพิ่มเติมเพื่อให้บรรยากาศและสภาพแวดล้อมในการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมมีความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพมากขึ้น

.....

.....

.....



การสังเกตนักเรียน
การจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน
เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย
โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย

ผู้วิจัยทำการจดบันทึกการสังเกตนักเรียนระหว่างร่วมกิจกรรมตามสภาพจริง

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐาน

- 1.1 วัน/เดือน/ปี ในการสัมภาษณ์.....เวลา.....
- 1.2 ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์.....อายุ.....
- ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่.....

คำชี้แจง : ให้ทำเครื่องหมาย ✓ หน้าข้อความที่ปรากฏขึ้นจากการสังเกต

1. นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

.....

.....

2. นักเรียนสามารถสื่อสารความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะได้ชัดเจน

.....

.....

3. นักเรียนมีการจัดการกับความขัดแย้งในกลุ่ม

.....

.....

4. นักเรียนมีความมุ่งมั่นในการทำกิจกรรมจนเสร็จสิ้น

.....

.....

5. นักเรียนสามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างกันในกลุ่ม

.....

.....

การสัมภาษณ์ผู้เรียน

ผู้วิจัยทำการจัดบันทึกการสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกม
เป็นฐานเพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ตามสภาพจริง

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐาน

1.1 วันและเวลาในการสังเกต

วัน/เดือน/ปี เวลา.....

1.2 ข้อมูลพื้นฐานนักเรียน

ชื่อนักเรียน..... อายุ.....

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่.....

ตอนที่ 2 ประเด็นคำถามในการสัมภาษณ์

2.1 เกม Lotto Bullying

2.1.1 มีเรื่องอะไรบ้างที่เป็นเรื่องใหม่สำหรับนักเรียน

.....

.....

.....

2.1.2 เกม Lotto Bullying ในครั้งนี้มีประโยชน์อย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

2.2 เกมกระดานเส้นทางสู่สันติภาพ

2.2.1 สถานการณ์ความขัดแย้งที่เผชิญในเกมมีลักษณะอย่างไร และนักเรียนเลือกใช้วิธีใดในการแก้ไขปัญหา

.....

.....

.....

2.2.2 นักเรียนได้เรียนรู้อะไรเกี่ยวกับความเป็นธรรมในการแก้ไขความขัดแย้งจากกิจกรรมนี้

.....

.....

.....

.....

2.3 เกมความท้าทายในการสื่อสาร

2.3.1 นักเรียนพบว่าการฟังและการพูดมีบทบาทอย่างไรในระหว่างการทำกิจกรรม

.....

.....

.....

2.3.2 จากประสบการณ์ในเกมนักเรียนคิดว่าทักษะการสื่อสารที่ได้เรียนรู้สามารถนำไปใช้ใน
ชีวิตประจำวันได้อย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

3. ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

แบบวัดทักษะสร้างความสัมพันธ์ สำหรับครูผู้สอน

ชื่อ-นามสกุล.....ผู้รับการประเมิน

คำชี้แจง : ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องคะแนนที่ตรงกับพฤติกรรมของนักเรียนมากที่สุด

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		4	3	2	1
ด้านที่ 1 การรับรู้สถานการณ์					
1	รับรู้ถึงสถานการณ์ของเพื่อนที่เกิดขึ้นในห้องเรียน				
2	รับรู้ถึงความรู้สึกของเพื่อนได้				
3	เข้าใจความรู้สึกของเพื่อนร่วมชั้นเรียน				
ด้านที่ 2 การแสดงออก					
4	มีท่าทางแสดงออกที่เป็นมิตรกับผู้อื่นก่อน				
5	แสดงคำพูดที่เป็นมิตรกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน				
6	แสดงความคิดเห็นกับเพื่อนร่วมชั้นเรียนได้				
7	มีความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน				
8	มีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการช่วยเหลือผู้อื่น				
9	ปฏิบัติตามข้อตกลงหรือกฎกติกา				
10	ทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นโดยไม่มีเรื่องขัดแย้งหรือทะเลาะ				
11	แสดงความยินดีกับความสำเร็จของผู้อื่น				
12	แสดงออกถึงการต่อต้านความไม่ถูกต้องอย่างสร้างสรรค์				
ด้านที่ 3 รักษาความสัมพันธ์					
13	ยินดีรับฟังคำวิจารณ์โดยไม่โกรธหรือรู้สึกไม่ดี				
14	ขอคิดเห็นมีความน่าเชื่อถือ เป็นที่ยอมรับ				
15	สามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองได้				
16	รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น				
17	ให้คำปรึกษาเพื่อนร่วมชั้นเรียนได้				
18	ต่อรองในความขัดแย้งอย่างสร้างสรรค์				
19	เมื่อผู้อื่นพูดจะตั้งใจฟังโดยไม่ขัดจังหวะ				

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		4	3	2	1
20	ให้คำแนะนำหรือความช่วยเหลือเมื่อมีคนร้องขอ				
	รวมคะแนน				
	รวมคะแนนทั้งหมด				

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

เกณฑ์การให้คะแนน

- มีพฤติกรรมที่แสดงออกสอดคล้องกับรายการประเมินมากที่สุด ให้ 4 คะแนน
 มีพฤติกรรมที่แสดงออกสอดคล้องกับรายการประเมินมาก ให้ 3 คะแนน
 มีพฤติกรรมที่แสดงออกสอดคล้องกับรายการประเมินน้อย ให้ 2 คะแนน
 มีพฤติกรรมที่แสดงออกสอดคล้องกับรายการประเมินน้อยที่สุด ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
60-80	ดี
41-59	พอใช้
ต่ำกว่า 40	ปรับปรุง

แบบวัดทักษะสร้างความสัมพันธ์ สำหรับตนเอง

ชื่อ-นามสกุล.....ผู้รับการประเมิน

คำชี้แจง : ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องคะแนนที่ตรงกับพฤติกรรมของนักเรียนมากที่สุด

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		4	3	2	1
ด้านที่ 1 การรับรู้สถานการณ์					
1	รับรู้ถึงสถานการณ์ของเพื่อนที่เกิดขึ้นในห้องเรียน				
2	รับรู้ถึงความรู้สึกของเพื่อนได้				
3	เข้าใจความรู้สึกของเพื่อนร่วมชั้นเรียน				
ด้านที่ 2 การแสดงออก					
4	มีท่าทางแสดงออกที่เป็นมิตรกับผู้อื่นก่อน				
5	แสดงคำพูดที่เป็นมิตรกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน				
6	แสดงความคิดเห็นกับเพื่อนร่วมชั้นเรียนได้				
7	มีความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน				
8	มีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการช่วยเหลือผู้อื่น				
9	ปฏิบัติตามข้อตกลงหรือกฎกติกา				
10	ทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นโดยไม่มีเรื่องขัดแย้งหรือทะเลาะ				
11	แสดงความยินดีกับความสำเร็จของผู้อื่น				
12	แสดงออกถึงการต่อต้านความไม่ถูกต้องอย่างสร้างสรรค์				
ด้านที่ 3 รักษาความสัมพันธ์					
13	ยินดีรับฟังคำวิจารณ์โดยไม่โกรธหรือรู้สึกไม่ดี				
14	ขอคิดเห็นมีความน่าเชื่อถือ เป็นที่ยอมรับ				
15	สามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองได้				
16	รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น				
17	ให้คำปรึกษาเพื่อนร่วมชั้นเรียนได้				
18	ต่อรองในความขัดแย้งอย่างสร้างสรรค์				
19	เมื่อผู้อื่นพูดจะตั้งใจฟังโดยไม่ขัดจังหวะ				

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		4	3	2	1
20	ให้คำแนะนำหรือความช่วยเหลือเมื่อมีคนร้องขอ				
	รวมคะแนน				
	รวมคะแนนทั้งหมด				

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

เกณฑ์การให้คะแนน

- มีพฤติกรรมที่แสดงออกสอดคล้องกับรายการประเมินมากที่สุด ให้ 4 คะแนน
 มีพฤติกรรมที่แสดงออกสอดคล้องกับรายการประเมินมาก ให้ 3 คะแนน
 มีพฤติกรรมที่แสดงออกสอดคล้องกับรายการประเมินน้อย ให้ 2 คะแนน
 มีพฤติกรรมที่แสดงออกสอดคล้องกับรายการประเมินน้อยที่สุด ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
60-80	ดี
41-59	พอใช้
ต่ำกว่า 40	ปรับปรุง

แบบวัดทักษะสร้างความสัมพันธ์ สำหรับเพื่อน

ชื่อ-นามสกุล.....ผู้รับการประเมิน

คำชี้แจง : ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องคะแนนที่ตรงกับพฤติกรรมของนักเรียนมากที่สุด

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		4	3	2	1
ด้านที่ 1 การรับรู้สถานการณ์					
1	รับรู้ถึงสถานการณ์ของเพื่อนที่เกิดขึ้นในห้องเรียน				
2	รับรู้ถึงความรู้สึกของเพื่อนได้				
3	เข้าใจความรู้สึกของเพื่อนร่วมชั้นเรียน				
ด้านที่ 2 การแสดงออก					
4	มีท่าทางแสดงออกที่เป็นมิตรกับผู้อื่นก่อน				
5	แสดงคำพูดที่เป็นมิตรกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน				
6	แสดงความคิดเห็นกับเพื่อนร่วมชั้นเรียนได้				
7	มีความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน				
8	มีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการช่วยเหลือผู้อื่น				
9	ปฏิบัติตามข้อตกลงหรือกฎกติกา				
10	ทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นโดยไม่มีเรื่องขัดแย้งหรือทะเลาะ				
11	แสดงความยินดีกับความสำเร็จของผู้อื่น				
12	แสดงออกถึงการต่อต้านความไม่ถูกต้องอย่างสร้างสรรค์				
ด้านที่ 3 รักษาความสัมพันธ์					
13	ยินดีรับฟังคำวิจารณ์โดยไม่โกรธหรือรู้สึกไม่ดี				
14	ข้อคิดเห็นมีความน่าเชื่อถือ เป็นที่ยอมรับ				
15	สามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองได้				
16	รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น				
17	ให้คำปรึกษาเพื่อนร่วมชั้นเรียนได้				
18	ต่อรองในความขัดแย้งอย่างสร้างสรรค์				

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		4	3	2	1
19	เมื่อผู้อื่นพูดจะตั้งใจฟังโดยไม่ขัดจังหวะ				
20	ให้คำแนะนำหรือความช่วยเหลือเมื่อมีคนร้องขอ				
	รวมคะแนน				
	รวมคะแนนทั้งหมด				

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

เกณฑ์การให้คะแนน

- มีพฤติกรรมที่แสดงออกสอดคล้องกับรายการประเมินมากที่สุด ให้ 4 คะแนน
 มีพฤติกรรมที่แสดงออกสอดคล้องกับรายการประเมินมาก ให้ 3 คะแนน
 มีพฤติกรรมที่แสดงออกสอดคล้องกับรายการประเมินน้อย ให้ 2 คะแนน
 มีพฤติกรรมที่แสดงออกสอดคล้องกับรายการประเมินน้อยที่สุด ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
60-80	ดี
41-59	พอใช้
ต่ำกว่า 40	ปรับปรุง

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
โดยใช้เกมเป็นฐาน

เมื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ของ
ผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย
นางสาวเสาวนีย์ หว่างเชื้อ

คำนำ

คู่มือกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ขมรมสังคมศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ตอนปลาย เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ภายในคู่มือ ประกอบไปด้วยเกมการเรียนรู้และ วิธีการเล่นเกม ที่สร้างขึ้นจากการศึกษา ค้นคว้า หวังเป็นประโยชน์ ให้นักเรียนได้รับการเรียนรู้ และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

คู่มือกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ขมรมสังคมศึกษาจะเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอนและนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี

เสาวนีย์ หว่างเชื้อ

สารบัญ

รายการ	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
เป้าหมายของคู่มือ	1
เกมที่ใช้ในชมรมสังคมศึกษา	
- เกม Lotto Bullying	3
- เกมกระดานเส้นทางสู่	7
สันติภาพ	
- เกมความท้าทายในการ	21
สื่อสาร	

เป้าหมายของคู่มือ

1. นักเรียนได้พัฒนาทักษะสร้างความสัมพันธ์ผ่านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อนำไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตในสังคม
2. ครูผู้สอนนำไปเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้กิจกรรมชมรมสังคมศึกษา

ชมรม สังคมศึกษา

เกมที่ใช้ในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

- เกม Lotto Bullying
- เกมกระดานเส้นทางสู่สันติภาพ
- เกมความท้าทายในการสื่อสาร





เกม Lotto Bullying

- **เนื้อหา**
เนื้อหาเกมเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งในโรงเรียน (Bullying) เป้าหมายของเกมคือการทำให้ผู้เรียนได้ทราบถึงลักษณะของการกระทำที่แสดงถึงการกลั่นแกล้ง ผลกระทบและวิธีการป้องกันเมื่อถูกกลั่นแกล้ง
- **จำนวนผู้เล่น**
4 - 6 คน ต่อชุดอุปกรณ์

วิธีเล่น

1. แจกการ์ดตัวเลขให้ผู้เล่นคนละ 4 ใบ หลังจากนั้นสับการ์ดหอยและการ์ดชาเลนจ์แล้ววางไว้เป็นกองกลางสองกอง
2. เปิดการ์ดหอยไว้ตรงกลางผู้เล่นทั้งหมดนำการ์ดตัวเลขของดวงเรียงตามลำดับตัวเลขที่อยู่ในการ์ดหอยให้ถูกต้องเมื่อเสร็จแล้วให้ตะโป้ที่การ์ดชาเลนจ์ผู้เล่นคนใดตะโป้การ์ดหอยได้ก่อนให้หยิบการ์ดขึ้นมาแล้วตอบว่าพฤติกรรมจากข้อความในหอยเป็นการกลั่นแกล้งประเภทใดถ้าตอบถูกต้องจะได้การ์ดหอยไปครอบครองถ้าตอบผิดจะต้องทิ้งการ์ดไป เล่นจนการ์ดหมดกอง
3. เปิดการ์ดหอยของตนเองเพื่อสุ่มรางวัล เลขท้าย 2 ตัวและเลขท้าย 3 ตัวจากการดวล ซึ่งจะสลับกันเป็นผู้เปิดการ์ดดวลและต้องอ่านข้อความในการ์ดหลังเปิด ถ้ามีผู้เล่นถูกรางวัลถือว่าเป็นผู้ชนะถ้าไม่มีผู้เล่นคนใดถูกหอย ให้นับจำนวนการ์ดหอยที่ได้ผู้เล่นคนใดได้การ์ดหอยมากที่สุดเป็นผู้ชนะ ผู้เล่นคนอื่นต้องปรบมือแสดงความยินดีให้กับ ผู้ชนะ

การ์ดชาเลนจ์

1. ใช้ในกรณีที่มีผู้เล่นต้องการคิดค้นเมื่อมีผู้เล่นเรียงการ์ดตัวเลขไม่ถูกต้องตามการ์ดหอยที่เปิดจากกองกลาง โดยผู้ขอชาเลนจ์จะเปิดการ์ดชาเลนจ์จากกองกลาง
2. ผู้ขอชาเลนจ์เปิดการ์ดต้องถามผู้ที่ถูกชาเลนจ์ถึงการถูกกลั่นแกล้งที่เคยพบเจอและความรู้สึก เมื่อผู้ที่ถูกชาเลนจ์ตอบคำถามเสร็จแล้ว ให้ผู้ที่ขอชาเลนจ์อ่านข้อความในการ์ดชาเลนจ์ให้กับผู้ที่ถูกชาเลนจ์ฟัง หลังจากนั้นตรวจสอบความถูกต้องในการเรียงการ์ดตัวเลขของผู้ชาเลนจ์ ถ้าเรียงถูกต้องแล้วก็มีสิทธิ์ได้การ์ดหอยไป ถ้าเรียงไม่ถูกต้องผู้ที่ขอชาเลนจ์มีสิทธิ์ได้การ์ดหอยนั้นแทน

อุปกรณ์การเล่น

การ์ดหน่วย จำนวน 30 ใบ (การกระทำ)

2 4 1
การชกต่อย

4 3 1
การฝึก

3 1 2
การคบตี

1 4 3
กวดขัน

2 1 3
ขี้ขลาด

1 4 3
ขี้แย

3 1 2
ขี้เกียจ

1 3 4
ขี้กลัว

4 2 3
ผลึกให้ล้ม

1 3 2
เอาของไปซ่อน

2 4 1
ทำสิ่งของเสียหาย

2 3 1
ฉีกเขียนทำท่า

3 2 4
ถือไม้ตีก

4 3 2
ตักยา

1 3 4
เขียน

3 1 2
เขียน

4 2 1
เขียน

3 2 1
เขียน

2 4 3
ปักเบ็ด

3 4 1
โหมก

อุปกรณ์การเล่น

การ์ดหน่วย จำนวน 30 ใบ (การกระทำ)

1 2 3
กลิ้งลูกบอลลงเนิน

4 3 2
โทษคือควมโง่

3 2 1
ลูกกลมทางเทศ

1 4 3
หลอกกลาง

1 2 4
เตะ

2 4 3
อุกโทษไฟ

1 2 3
ถือข้อพ่อแม่

3 2 1
ขี้ขลาด

2 3 4
ปล่อยข่าวสี

4 2 1
กติกกันไม่ให้เข้ากลุ่ม

4 1 3
มดกัดเท้าจาก

4 3 2
ทำสิ่งผิดกับครู

การ์ดตัวเลข จำนวน 4 ใบ
(ประเภทของการกลิ้งแก๊ง)

1
จากซ้ายไปขวา

1

2
จากขวาไปซ้าย

2

3
จากหน้าไปหลัง

3

4
จากหลังไปหน้า

4

อุปกรณ์การเล่น

การ์ดวงล้อ จำนวน 4 ใบ
(ผลกระทบจากการกลืนแก๊ส)

 <p>1 ทหารข้ามแม่น้ำ</p>	 <p>2 ฉายออกจากโรงเรือน</p>	 <p>3 ผูกเชือกควบคุมรถไถ</p>	 <p>4 ประสิทธิภาพการรับของถ่วง</p>
---	--	---	--

การ์ดชาเลนจ์ 12 ใบ (วิธีการป้องกัน)

เกมกระดานเส้นทางสู่สันติภาพ

เนื้อหา

เนื้อหาเกมเกี่ยวกับการเดินทางผ่านด่านต่าง ๆ ที่แต่ละด่านเต็มไปด้วยสถานการณ์ความขัดแย้งที่จำเป็นต้องได้รับการแก้ไขความขัดแย้งอย่างสร้างสรรค์และเป็นธรรม เป้าหมายของเกมคือ เพื่อให้เรียนรู้วิธีการแก้ไขความขัดแย้งให้ถูกวิธี

จำนวนผู้เล่น 4 – 6 คน ต่อชุดอุปกรณ์

วิธีการเล่น

- ผู้เล่นเลือกตัวเดินสำหรับเดินบนกระดานให้ผู้เล่น แต่ละคนโยนลูกเต๋า ผู้เล่นคนใดได้แต้มจากลูกเต๋ามากที่สุดเป็นผู้เล่นก่อน
- ผู้เล่นโยนลูกเต๋าและเดินตัวเดินตามแต้มที่ได้จากลูกเต๋า ซึ่งแต่ละครั้งจะพบกับด่านหรือสถานการณ์ที่เต็มไปด้วยความขัดแย้งหรือปัญหา โดยผู้เล่นจะต้องแก้ไขความขัดแย้งอย่างสร้างสรรค์และเป็นธรรม
- ผู้เล่นจะต้องเลือกวิธีการจัดการความขัดแย้งหรือปัญหาให้ถูกต้องกับสถานการณ์ เพื่อแก้ไขปัญหานั้นให้บรรลุเป้าหมาย หากผู้เล่นคนใดไม่สามารถบอกวิธีการจัดการกับความขัดแย้งหรือแก้ไขปัญหานั้นได้ จะต้องเดินถอยหลังกลับไปยังด่านที่ผ่านมา หากผู้เล่นต้องการผ่านด่านสามารถใช้สิทธิ์ในการเปิดการ์ดเฉลยได้เพื่อให้ผ่านด่านแต่ผู้เล่นต้องหยุดเล่น 2 ครั้ง
- ทุกครั้งที่มีผู้เล่นสามารถจัดการกับความขัดแย้งหรือแก้ไขปัญหานั้นสำเร็จ จะได้รับเหรียญผ่านด่าน ผู้เล่นคนใดเดินเข้าเส้นชัยก่อนจะเป็นผู้ชนะ



อุปกรณ์การเล่น

กระดานสำหรับเดิน จำนวน 1 กระดาน

อุปกรณ์การเล่น

ตัวเดิน จำนวน 6 ตัว
ลูกเต๋า จำนวน 1 ลูก

อุปกรณ์การเล่น

การ์ดสถานการณ์ จำนวน 25 ใบ

การ์ดสถานการณ์ 1

สมชายและสมศรี
รีบวิ่งไปนั่งเก้าอี้
ตัวเดียวกัน และไม่มี
ใครยอมลุกให้กัน
จนเริ่มเถียงกัน
เสียงดัง

บอกวิธีแก้ไข

**แบ่งเก้าอี้
ในของเรีบน**

การ์ดสถานการณ์ 2

น้อยยืนยางลบของ
แดงไปใช้ แต่สมคิด
พอลแดงไปทาง น้อย
เถียงว่าไม่ได้เอา

บอกวิธีแก้ไข

**ขีดแบ่งเรื่อง
อุปกรณ์การเรีบน**

การ์ดสถานการณ์ 3

หนูอ่านถูกเพื่อน ๆ
ล้อเลียนเรื่องรูปร่าง
ทำให้เขาโกรธและ
ร้องไห้

บอกวิธีแก้ไข

**เพื่อนล้อเสียงเกิด
ความไม่พอใจ**

การ์ดสถานการณ์ 4

ระหว่างเล่นฟุตบอล
สมปองบอกว่าสมชาย
ทำผิดกติกา แต่
สมชายเถียงว่า
เขาไม่ได้ทำผิด ทั้งสอง
เริ่มโต้เถียงกัน

บอกวิธีแก้ไข

**เล่นเกมแล้ว
ทะเลาะกัน**

การ์ดสถานการณ์ 5

สนใจกับสมหวัง
แย่งกันเล่นของเล่น
ชิ้นเดียวกัน และไม่มี
ใครยอมให้กัน

บอกวิธีแก้ไข

**แบ่งของเล่น
ในของเรีบน**

การ์ดสถานการณ์ 6

สมชายและสมศรีมีนัด
ทำงานกลุ่มกัน
แต่สมศรีลืมและไม่ได้
ทำงานมา ทำให้
สมชายไม่พอใจ

บอกวิธีแก้ไข

**เพื่อนลืมนัด
ทำงานกลุ่ม**

การ์ดสถานการณ์ 7

สมปองยื่นปากกา
ของสมหวังไปใช้
แต่ผลอกทำพังแล้ว
ไม่กล้ายอมรับ

บอกวิธีแก้ไข

**เพื่อนทำของพัง
แล้วไม่ยอมรับ**

การ์ดสถานการณ์ 8

สมศักดิ์ส่งข้อความ
ไปชวนสมใจ แต่สมใจ
เข้าใจผิดคิดว่าสมศักดิ์
ตำ ทำให้โกรธ

บอกวิธีแก้ไข

**เข้าใจผิดจาก
การส่งข้อความ**

อุปกรณ์การเล่น

การ์ดสถานการณ์ จำนวน 25 ใบ

การ์ดสถานการณ์ 13

สมศรีเป็นนักเรียนใหม่ และอยากเข้ากลุ่มเพื่อนของสมชาย แต่เพื่อน ๆ ไม่อยากรับ

บอกวิธีแก้ไข

กลุ่มเพื่อนไม่ยอมรับสมาชิกใหม่

การ์ดสถานการณ์ 14

สมชายและสมปอง ต้องการเป็นหัวหน้าทีมการแสดง แต่ไม่มีใครยอมใคร

บอกวิธีแก้ไข

การแสดงขึ้นถือถั่วโรงเรียน

การ์ดสถานการณ์ 15

สมศรีทำหนังสือหาย แล้วคิดว่าสมชายเอาไป เลยกล่าวหาสมชาย

บอกวิธีแก้ไข

ทะเลาะกันเพราะของหาย

การ์ดสถานการณ์ 16

สมชายยืมเงินสมศรีไปซื้อของ แต่เลยกำหนดคืนหลายวัน โดยไม่พูดอะไร สมศรีเริ่มไม่พอใจและรู้สึกว่าเป็นเพื่อนเอาเปรียบ

บอกวิธีแก้ไข

เพื่อนยืมเงินแล้วไม่คืน

อุปกรณ์การเล่น

การ์ดสถานการณ์ จำนวน 25 ใบ

การ์ดสถานการณ์ 9

สมชายบอกว่าสมศรีทำความสะอาดห้องไม่ครบ แต่สมศรีเถียงว่าเธอทำแล้ว

บอกวิธีแก้ไข

ทะเลาะกันเรื่องแบ่งหน้าที่

การ์ดสถานการณ์ 10

สมศรีอยากเล่นกระโดดเชือก แต่สมชายอยากเล่นฟุตบอล ทั้งคู่เถียงกันว่าใครควรได้เล่นก่อน

บอกวิธีแก้ไข

ขัดแย้งเรื่องการเล่นเกม

การ์ดสถานการณ์ 11

สมปองนั่งที่เดิมทุกวัน แต่วันนี้สมหวังนั่งก่อน ทำให้เกิดการโต้เถียง

บอกวิธีแก้ไข

ขัดแย้งเรื่องที่นั่งบนรถโรงเรียน

การ์ดสถานการณ์ 12

สมใจเห็นสมศักดิ์ก้มมองข้อสอบเพื่อน และคิดว่าเขาโกงเลยไปบอกครู

บอกวิธีแก้ไข

เพื่อนหาข้อโกงในการทำข้อสอบ

อุปกรณ์การเล่น

การ์ดสถานการณ์ จำนวน 25 ใบ

การ์ดสถานการณ์ 17

สมปองได้ยืนว่ามีเพื่อน
พูดไม่ดีเกี่ยวกับตนเอง
เลยไปต่อว่าเพื่อน
คนนั้นโดยไม่ได้ตรวจ
สอบความจริง

บอกวิธีแก้ไข

**อย่าไปยึด
เรื่องบาดลือ**

การ์ดสถานการณ์ 18

กลุ่มเพื่อนของสมชาย
และสมศรีมีความเห็น
ไม่ตรงกันเกี่ยวกับ
กิจกรรมโรงเรียน
ทำให้เกิดการแบ่งพวก
และทะเลาะกัน

บอกวิธีแก้ไข

**กลุ่มเพื่อน
แตกแยก**

การ์ดสถานการณ์ 19

สนใจรู้สึกว่าเขาไม่ได้
รับคะแนนที่ยุติธรรม
จากการตรวจข้อสอบ
ของครู ทำให้ไม่พอใจ
และอยากโต้แย้ง

บอกวิธีแก้ไข

**ขัดแย้งกับครู
เรื่องคะแนนสอบ**

การ์ดสถานการณ์ 20

สมศักดิ์ไม่ช่วยทำงาน
กลุ่ม แต่ต้องการให้
เพื่อนใส่ชื่อของเขาใน
รายงาน

บอกวิธีแก้ไข

**เพื่อนในกลุ่ม
เอาเปรียบ**

อุปกรณ์การเล่น

การ์ดสถานการณ์ จำนวน 25 ใบ

การ์ดสถานการณ์ 21

สมปองกับพิศพล
มีความแวมสมรับ
ใบเขียนผิดๆ ทำให้
สมศรีเสียใจและ
อับอาย

บอกวิธีแก้ไข

**ใจไม่สบายใจ
ใจผิดที่**

การ์ดสถานการณ์ 22

สมชายกับล้อมใจว่า
เขาไม่มีของเล่นหรือ
เกมมาขาย ๆ เหมือน
คนอื่น ทำให้สมศรีรู้สึก
อายและเสีย
ความนับถือ

บอกวิธีแก้ไข

**เพื่อนพูดจาถูก
ใจ**

การ์ดสถานการณ์ 23

สมชายเห็นเกมฟุตบอล
และกล่าวหาว่าผู้ตัดสิน
เข้าข้างอีกฝ่าย ทำให้
เกิดการโต้เถียง

บอกวิธีแก้ไข

**ขัดแย้งเรื่อง
การแข่งกีฬา**

การ์ดสถานการณ์ 24

มีเพื่อนสองคนที่อยาก
เป็นหัวหน้าห้อง และ
พยายามชวนคนอื่นให้
ไม่เลือกอีกฝ่าย ทำให้
เกิดความแตกแยก
ในห้อง

บอกวิธีแก้ไข

**ขัดแย้งเรื่อง
เลือกตั้งหัวหน้าห้อง**

การ์ดสถานการณ์ 25

สมปองมักล้อเล่นเกี่ยว
กับความเชื่องทาง
ศาสนาของสมศรี
ทำให้สมศรีรู้สึก
ถูกดูถูก

บอกวิธีแก้ไข

**เพื่อนล้อเล่น
ศาสนา**

**กฎกติกา
และบทลงโทษ
ในห้อง**

ด้านที่ 5

อุปกรณ์การเล่น

การ์ดเฉลย จำนวน 25 ใบ

5
แข่งวิ่งของเล่น
ในของวิ่ง
ใช้วิธีสลับเวลาการเล่น เช่น ให้แต่ละคนเล่นคนละ 5 นาที แล้วผลัดกัน

5
แข่งวิ่งของเล่น
ในของวิ่ง
ให้ทั้งสองคนหาทางออกที่ตกลงกันเองได้ เช่น หาของเล่นอย่างอื่นที่สามารถเล่นด้วยกันได้

7
แข่งวิ่งของเล่น
ในของวิ่ง
สมหวังควรร ให้อภัยและเสนอทางแก้ เช่น ให้สมประสงค์หาปากกาใหม่มาแทน

6
แข่งวิ่งของเล่น
ในของวิ่ง
สมหวังควรร พูดคุยกับสมศรีอย่างสุภาพ และสอบถามถึงสาเหตุที่ลืม

6
แข่งวิ่งของเล่น
ในของวิ่ง
สมศรีควรร ยอมรับผิดและหาทางแก้ไข เช่น ทำงานเพิ่มเติมในส่วนที่ขาด

7
แข่งวิ่งของเล่น
ในของวิ่ง
สมประสงค์ควรร รับผิดชอบและกล่าวขอโทษ

9
แข่งวิ่งของเล่น
ในของวิ่ง
ให้ทั้งสองฝ่าย พูดคุยกันต่อหน้า เพื่อเคลียร์ความเข้าใจผิด

9
แข่งวิ่งของเล่น
ในของวิ่ง
ให้เพื่อนร่วมชั้นช่วยยืนยันข้อเท็จจริงว่าสมศรีทำหรือไม่

9
แข่งวิ่งของเล่น
ในของวิ่ง
ให้ทั้งคู่ช่วยกันแก้ปัญหา เช่น ทำความสะอาดร่วมกัน แทนที่จะได้เตียง

อุปกรณ์การเล่น

การ์ดเฉลย จำนวน 25 ใบ

1
แข่งวิ่งของเล่น
ในของวิ่ง
ให้ทั้งสองคนใช้การจับสลากหรือเล่นเป่ายิงฉุบ เพื่อตัดสินว่าใครจะได้นั่งเก้าอี้ตัวนั้น

1
แข่งวิ่งของเล่น
ในของวิ่ง
สอนให้พวกเขา พูดคุยกันดี ๆ ว่ามีวิธีไหนที่ทั้งสองคนสามารถตกลงกันได้ เช่น ผลัดกันนั่ง หรือหาทางออกที่เหมาะสม

2
แข่งวิ่งของเล่น
ในของวิ่ง
ให้ทั้งสองคน คุยกันอย่างสงบ โดยให้แสดงสาเหตุการนั่งเก้าอี้ให้ ยิ้มตอนไหน และให้โอกาสกันออกบททวน

3
แข่งวิ่งของเล่น
ในของวิ่ง
เพื่อนช่วยสื่อสารให้เข้าใจว่า คำพูดมีผลต่อความรู้สึกของผู้อื่น และการสื่อสารที่ไม่เหมาะสม

3
แข่งวิ่งของเล่น
ในของวิ่ง
ถ้าหายไปถึง ให้ช่วยกันหายางลบก่อน

3
แข่งวิ่งของเล่น
ในของวิ่ง
ชวนเพื่อน ๆ ลองสลับบทบาท โดยให้พวกเขาจินตนาการว่าถ้าตัวเองถูกล้อมี้งจะรู้สึกอย่างไร

4
แข่งวิ่งของเล่น
ในของวิ่ง
ให้ทีม ใช้กฎของเกม มาตัดสินและหาข้อสรุปร่วมกัน

4
แข่งวิ่งของเล่น
ในของวิ่ง
ถ้ายังไม่ตกลงให้เพื่อนในทีมโหวตหรือให้กรรมการโหวต

4
แข่งวิ่งของเล่น
ในของวิ่ง
ใช้ถ้อยคำที่ชัดเจนและสุภาพ เมื่อต้องส่งข้อความ

อุปกรณ์การเล่น

การ์ดเฉลย จำนวน 25 ใบ

30
บัตรเฉลยเรื่อง
การเล่นเกม
ให้ตั้งเป้าถึงจุดหรือ
จับสลาก เพื่อหาผู้เล่น
ก่อน

30
บัตรเฉลยเรื่อง
การเล่นเกม
วิธีนี้ แบ่งเวลาหรือ
พื้นที่ ให้สามารถเล่น
ได้ทั้งสองอย่าง

14
บัตรเฉลยเรื่องที่ไม่ใช่
บัตรเฉลยเรื่อง
ให้ทั้งคู่ ตกลงกันว่า
สลับกันหนึ่ง หรือใช้การ
จับสลาก

14
บัตรเฉลยเรื่องที่ไม่ใช่
บัตรเฉลยเรื่อง
ส่งเสริมให้เด็ก ๆ ไม่
ยึดติดกับที่เดิม และ
สามารถปรับตัวได้

25
เพื่อนใหม่หรือ
ศรัทธา
สมประสงค์ เรียนรู้และ
เข้าใจความสำคัญของ
ศาสนาและวัฒนธรรม
ของผู้อื่น
สมศรีควรรักษา
ความรู้สึกของตนเอง
อย่างใจเย็น

15
เพื่อนใหม่หรือ
ใจดี
สมศรีควรรู้จัก
สมชายโดยตรง ด้วย
ความสุภาพ ถามถึง
ปัญหาและความ
สามารถในการการเงิน

15
ทะเลาะกันเพราะ
ของหาย
สมชายควรรู้ตัวเอง
และยืนยันความบริสุทธิ์
ของตนเอง

20
เพื่อนใหม่หรือ
เอาเปรียบ
ถ้ายังไม่เปลี่ยนแปลง
ให้ตกลงกันว่าใครทำ
อะไรและแบ่งงานให้
ชัดเจน

16
เพื่อนใหม่หรือ
ใจดี
สมชายควรรู้คิด
ชอบ และหาทางคืน
เงินตามที่ตกลงกัน

อุปกรณ์การเล่น

การ์ดเฉลย จำนวน 25 ใบ

12
เพื่อนใหม่หรือ
ใจดี
สมใจควรสอบถาม
สมศักดิ์ก่อนว่าเกิด
อะไรขึ้น แทนที่จะไป
กล่าวหาโดยไม่มี
หลักฐาน

12
เพื่อนใหม่หรือ
ใจดี
สมศักดิ์ควรชี้แจง
อย่างตรงไปตรงมา
และยอมรับหากทำผิด

11
การแบ่งของที่ไม่ใช่
บัตรเฉลยเรื่อง
ให้ทั้งสองคน แบ่ง
หน้าที่กันเป็นหัวหน้า
คนละด้าน เช่น
สมชายดูแลท่าทาง
สมประสงค์ดูแลดนตรี

13
กลุ่มเพื่อนใหม่หรือ
ใจดี
ให้สมศรีได้มีโอกาส
ทำความรู้จัก
กับเพื่อน ๆ

13
กลุ่มเพื่อนใหม่หรือ
ใจดี
เพื่อน ๆ ควรเปิด
โอกาสให้สมศรีแสดง
ตัวตน เช่น ขวนเล่น
เกมด้วยกัน

10
การแบ่งของที่ไม่ใช่
บัตรเฉลยเรื่อง
ให้เพื่อน ๆ ช่วยกัน
ไหวต หรือให้ครูช่วย
ตัดสิน

17
เจ้าใจดี เรื่องทำ
ดี
สมประสงค์ควร ตรวจ
สอบข้อเท็จจริงก่อน
โต้ตอบ โดยพูดคุยกับ
เพื่อนอย่างใจเย็น

17
เจ้าใจดี เรื่องทำ
ดี
สอนเพื่อน เรื่อง
การไม่เชื่อข่าวลือโดย
ไม่ตรวจสอบและการ
ให้โอกาสผู้อื่นอธิบาย

15
ทะเลาะกันเพราะ
ของหาย
สมศรีควรหาหลักฐาน
ให้แน่ชัดก่อนกล่าวหา
เพื่อน

อุปกรณ์การเล่น

การ์ดเฉลย จำนวน 25 ใบ



เกมความท้าทาย ในการสื่อสาร

เนื้อหา

เนื้อหาเกมเกี่ยวกับการทำกิจกรรมและภารกิจที่ต้องใช้การพูด การฟัง และการตีความข้อมูลอย่างถูกต้อง เป้าหมายของเกมคือ เพื่อฝึกการสื่อสารในบริบทที่หลากหลายและมีความท้าทาย

จำนวนผู้เล่น 4 - 6 คนต่อชุดอุปกรณ์

วิธีการเล่น

- กิจกรรมที่ 1 ผู้เล่นแต่ละคนจะมีเวลาคนละ 2 นาทีในการเล่าเรื่องราวจากการตีความให้กลุ่มฟังและหลังจากนั้นสมาชิกในกลุ่มต้องถามคำถามเพื่อให้ได้รายละเอียดเพิ่มเติมโดยเน้นการฟังและตอบสนองอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เล่นกลุ่มใดถามคำถามได้มากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ
- กิจกรรมที่ 2 ผู้เล่นจะได้รับสถานการณ์ต่างๆ เช่น การเจรจาต่อรอง, การพูดคุยในโรงเรียน, การสนทนากับเพื่อน ผู้เล่นจะต้องใช้ทักษะการสื่อสารในการแก้ปัญหาหรือจัดการสถานการณ์ ผู้เล่นกลุ่มใดหาวิธีการสื่อสารในการแก้ปัญหาหรือจัดการสถานการณ์ได้มากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ
- กิจกรรมที่ 3 ผู้เล่นจะต้องสื่อสารข้อความที่กำหนดให้โดยไม่ใช้คำพูด เช่น การใช้ท่าทาง, การแสดงออกทางสีหน้า, เพื่อให้เพื่อนร่วมกลุ่มเดาคำที่ต้องการสื่อสาร กลุ่มใดเข้าใจข้อความที่เพื่อนสื่อสารได้มากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ

อุปกรณ์การเล่น

การ์ดตั้งคำถาม จำนวน 8 ใบ


การช่วยเหลือนแมวติดบนหลังคา

เก่งพบแมวติดอยู่บนหลังคาสูง เขาพยายามหาวิธีช่วยเหลือโดยขอความช่วยเหลือจากเพื่อนบ้านและใช้เครื่องมือต่าง ๆ อย่างปลอดภัย




การเดินทางไปโรงเรียนที่แสนขงู๊ว๊ว

นำผลไม้ทำกรบ้านและรับไปโรงเรียน แต่ระหว่างทางคันเจอนหนูปิดและต้องหาทางอ้อม ซึ่งเต็มไปด้วยเหตุการณ์ไม่คาดฝัน




การขุดรูในถ้ำปริศนา

อารีกับเพื่อน ๆ เค้นป่าและเจอถ้ำปริศนาที่มีทางเดินซับซ้อนและประตูที่ต้องใช้รหัสลับเพื่อเปิด พวกเขาต้องช่วยกันแก้รหัสเพื่อหาทางออก



ความลับของเพื่อนใหม่ที่โรงเรียน

เจนเพิ่งย้ายมาโรงเรียนใหม่และรู้สึกว่ามีบางอย่างแปลก ๆ เกี่ยวกับเพื่อนคนหนึ่ง เธอพยายามทำความเข้าใจและค้นพบความลับที่ซ่อนอยู่




อุปกรณ์การเล่น

การ์ดตั้งคำถาม จำนวน 8 ใบ


วันสุดที่ชายหาดสนุก

กลุ่มเพื่อนไปเที่ยวชายหาดแต่ฝนตกหนักทำให้พวกเขาต้องหากิจกรรมสนุก ๆ ทำในบ้านพัก แต่มไฟดับอีกต่างหาก




การแข่งขันทำอาหารอาหารพิเศษ

นี่คือการแข่งขันทำอาหารในโรงเรียน แต่เขาค้นหาส่วนผสมสำคัญตกพื้น เขาต้องหาวิธีแก้ไขและคิดแปลงเมนูใหม่ให้เสร็จทันเวลา



ความลับในกล่องสมุดเก่าแก่

มินตราพบหนังสือเก่าในห้องสมุดซึ่งเมื่อเปิดอ่านกลับถูกดูดเข้าไปในโลกของเรื่องราว นั่นเธอต้องหาวิธีออกมาโดยการแก้ปริศนาต่าง ๆ ภายในหนังสือ



ปัญหาในวันแข่งกีฬาโรงเรียน

มิกก็เป็นหัวหน้าทีมวิ่งผลัด แต่เพื่อนในทีมได้รับบาดเจ็บก่อนการแข่งขัน เขาต้องปรับแผนและให้กำลังใจทีมเพื่อไม่ให้ท้อถอย



อุปกรณ์การเล่น

การ์ดเฉลย จำนวน 12 ใบ

” วันหยุดที่ชายหาด ยานตก ”

คำถามตัวอย่าง:

- เพื่อน ๆ ทำกิจกรรมอะไรเพื่อนักบ่อ?
- พวกเขาจัดการกับไฟดับอย่างไร?
- บรรยากาศของการเที่ยวครั้งนี้เป็นอย่างไร?

” การแข่งขันทำอาหาร อานมีเศษ ”

คำถามตัวอย่าง:

- เมนูเดิมที่พี่จะทำคืออะไร?
- เขาคิดแปลงเป็นเมนูใหม่อย่างไร?
- คณะกรรมการให้คะแนนเมนูของเขาอย่างไร?

” ความลับในหนังสือ เกานตก ”

คำถามตัวอย่าง:

- โลกในหนังสือเป็นอย่างไร?
- มีตราเจอปริศนาอะไรบ้าง?
- เธอออกจากโลกในหนังสือได้อย่างไร?

” ปัญหาในคืนแข่ง กีฬาโรงเรียน ”

คำถามตัวอย่าง:

- มีกัปตันแผนการแข่งขันอย่างไร?
- เขาให้กำลังใจเพื่อน ๆ อย่างไร?
- ผลการแข่งขันเป็นอย่างไร?

อุปกรณ์การเล่น

การ์ดเฉลย จำนวน 12 ใบ

” การช่วยเหลือเพื่อน ที่ถนนหลังคา ”

คำถามตัวอย่าง:

- เก่งใช้วิธีอะไรในการช่วยเหลือ?
- ใครเข้ามาช่วยเขาบ้าง?
- แมวปลอดภัยหรือไม่ และเกิดอะไรขึ้นต่อจากนั้น?

” การเดินทางไปโรงเรียน ที่นครอนุสรณ์ ”

คำถามตัวอย่าง:

- นำฝนเจออุปสรรคอะไรบ้างระหว่างทาง?
- เธอแก้ปัญหาอย่างไร?
- เธอไปถึงโรงเรียนทันเวลาหรือไม่?

” การบอญกับ ในถ้ำปริศนา ”

คำถามตัวอย่าง:

- รหัสลับในถ้ำเกี่ยวข้องกับอะไรบ้าง?
- พวกเขาใช้วิธีใดในการไขรหัส?
- มีอุปสรรคใดบ้างที่พวกเขาต้องเผชิญ?

” ความลับของ เพื่อนใหม่ที่โรงเรียน ”

คำถามตัวอย่าง:

- เงินสังเกตเห็นอะไรที่แปลกเกี่ยวกับเพื่อนใหม่?
- เธอทำอย่างไรเพื่อทักความรู้จักและเข้าใจเพื่อนคนนั้น?
- ความลับนั้นคืออะไร และเงินจัดการกับมันอย่างไร?

อุปกรณ์การเล่น

การ์ดเจรจา จำนวน 4 ใบ

การเจรจาต่อรองเรื่อง เวลาว่างที่บ้าน

ครูให้จรรยาบ้านเซระมาดและมี ถ้าขาดส่งมอบในวันพรุ่งนี้ แต่ต้องเรียนหนังสือถึงโรงเรียนที่ว่ามีปัญหา พวกเขาจึงต้องเจรจา กับครูเพื่อขอเลื่อนวันส่งมอบ ที่ยังต้องรับผิดชอบต่อบ้าน นั้นอยู่

การพูดคุยเพื่อมีความเห็น ไม่ตรงกันในกลุ่มทำงาน

กลุ่มห้องเรียนต้องทำโครงการ วัฒนธรรม แต่มีความเห็นไม่ตรง กันเรื่องชื่อของโครงการและ แต่ละคนมีพื้นฐานความคิดของตนเองอย่างชัดเจน

การสนทนากับเพื่อนเพื่อขอโทษและ แก้ไขปัญหาความขัดแย้ง กับเพื่อน

ห้องเรียนสองคนทะเลาะกัน เพราะเขาใจผิดเกี่ยวกับงาน บางอย่างที่ในใจคุณก็ควรจะมี ซึ่งในนี้รัฐก็ผิดและขอโทษขอโทษ แต่เขาจะไม่ยอมให้อะไร

การใช้คำแนะนำกับเพื่อน ที่ทำผิดโดยไม่ทำให้ เสียความรู้สึก

เพื่อนคนหนึ่งทำผิดกฎในชั้น เรียน เช่น ลอกการบ้านและดู ครูผิดใจ เพื่อนสนิทก็ควรเตือน โดยไม่ทำให้เสียความรู้สึกหรือกระทบความสัมพันธ์

อุปกรณ์การเล่น

การ์ดเฉลย จำนวน 12 ใบ

การเจรจาต่อรองเรื่อง เวลาว่างที่บ้าน

เฉลย (แนวทางการสื่อสารที่มี):

- อธิบายเหตุผลของบ้านเซระมาด เช่น มีภาระที่ต้องเรียนหนังสือถึงโรงเรียนที่ว่ามีปัญหา
- เสนอวิธีแก้ไขที่เป็นไปได้และขอความคิดเห็นจากครู
- แสดงความรับผิดชอบ เช่น ขอส่งมอบงานก่อนเพื่อแสดงความตั้งใจ

การพูดคุยเพื่อมีความเห็น ไม่ตรงกันในกลุ่มทำงาน

เฉลย (แนวทางการสื่อสารที่มี):

- ฟังความเห็นของทุกคนอย่างรอบคอบ และแสดงความเห็น
- ใช้คำพูดที่แสดงถึงการเคารพและเข้าใจ เช่น "ฉันเข้าใจว่าคุณคิดว่า... แต่ฉันอยากเสนอว่า..."
- หาจุดร่วมของความคิดแต่ละคน เช่น สนับสนุนไอเดียของหลายๆ คนเขาตอบ

การสนทนากับเพื่อนเพื่อขอโทษและ แก้ไขปัญหาความขัดแย้ง กับเพื่อน

เฉลย (แนวทางการสื่อสารที่มี):

- เริ่มต้นด้วยการขอโทษอย่างจริงใจ เช่น "ฉันขอโทษที่เข้าใจผิดเรื่อง..."
- อธิบายความเข้าใจผิดและความรู้สึกของครูและเพื่อน
- ขอความเห็นจากเพื่อนว่าควรแก้ไขอย่างไร เช่น "เราช่วยกันแก้ไขปัญหานี้ได้ไหม?"

การใช้คำแนะนำกับเพื่อน ที่ทำผิดโดยไม่ทำให้ เสียความรู้สึก

เฉลย (แนวทางการสื่อสารที่มี):

- เริ่มด้วยคำพูดที่จริงใจ เช่น "ฉันเป็นห่วงเธอเลยอยากบอก..."
- ใช้คำพูดที่ใจกว้างใจ เช่น "ฉันเข้าใจว่าทำไมถึงทำแบบนี้..."
- เสนอแนะแนวทางที่สร้างสรรค์ เช่น เสนอวิธีช่วยกันหาวิธีทำางานด้วยกัน



ภาพนก ข หนังสือขอความร่วมมือเก็บข้อมูลเพื่อการค้นคว้าอิสระ

โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย

1. โรงเรียนวัดวังสวรรค์ (ประชาบำรุง)
2. โรงเรียนวัดคลองโป่ง (ธรรมภาณบำรุง)





ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๐๓๓๗

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๓๑ มกราคม ๒๕๖๘

เรื่อง ขออนุญาตเก็บข้อมูลเพื่อการศึกษาค้นคว้าอิสระ

เรียน คุณปิยรัช เจริญศิลป์

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล จำนวน.....ฉบับ

ด้วย นางสาวเสาวนีย์ หว่างเชื้อ รหัสประจำตัว ๖๖๐๓๐๒๗ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาสังคมศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง "การจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย" เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาค้นคว้าอิสระตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการศึกษาค้นคว้าอิสระเรื่องนี้ จึงจำเป็นต้องเก็บข้อมูลจากท่าน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่าน โปรดอนุญาตให้นิสิตดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ในการศึกษาค้นคว้าอิสระซึ่งเป็นประโยชน์ทางวิชาการต่อไป บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนานัย นาอุดม)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย
โทร. ๐-๕๕๙๖-๘๘๔๐
โทรสาร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๖
๒. นางสาวเสาวนีย์ หว่างเชื้อ
โทร. ๐๘-๔๐๓๙-๖๗๖๘



ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๐๓๓๓๓

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๓๑ มกราคม ๒๕๖๘

เรื่อง ขออนุญาตเก็บข้อมูลเพื่อการศึกษาค้นคว้าอิสระ

เรียน คุณวิฑู ศิริโชคิต

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล จำนวน.....ฉบับ

ด้วย นางสาวเสาวนีย์ หว่างเชื้อ รหัสประจำตัว ๖๖๐๗๑๔๖๗ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาสังคมศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง "การจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างความสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุโขทัย" เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เบญจเชษฐ์ พูลเจริญ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการศึกษาค้นคว้าอิสระเรื่องนี้ จำเป็นต้องเก็บข้อมูลจากท่าน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่าน โปรดอนุญาตให้นิสิตดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษาค้นคว้าอิสระซึ่งจะเป็นประโยชน์ทางวิชาการต่อไป บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นิลอุดม)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐-๕๕๙๖-๘๘๔๐

โทรสาร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๖

๒. นางสาวเสาวนีย์ หว่างเชื้อ

โทร. ๐๘-๔๐๓๙-๖๗๖๙