การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ

THE DEVELOPMENT OF THE INTEGRATED LEARNING ACTIVITIES OF BUDDHISM THROUGH BOARD GAMES FOR MATHAYOMSUKSA 4 STUDENTS AT WATBOWONNIWET SCHOOL

พระมหาวรุธ สันราษฎร์

PHRAMAHAWARUTH SANRAD

สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน

คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม

มหาวิทยาลัยศรีปทุม

ปีการศึกษา 2563

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีปทุม

THE DEVELOPMENT OF THE INTEGRATED LEARNING ACTIVITIES OF BUDDHISM THROUGH BOARD GAMES FOR MATHAYOMSUKSA 4 STUDENTS AT WATBOWONNIWET SCHOOL

PHRAMAHAWARUTH SANRAD

A THEMATIC PAPER SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF
THE REQUIREMENTS FOR THE DEGREE OF
MASTER OF EDUCATION
PROGRAM IN INNOVATIONS IN LEARNING AND TEACHING
SCHOOL OF INTERDISCIPLINARY TEACHNOLOGY AND INNOVATION
SRIPATUM UNIVERSITY
ACADEMIC YEAR 2020
COPYRIGHT OF SRIPATUM UNIVERSITY

ชื่อหัวข้อสารนิพนธ์	การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ THE DEVELOPMENT OF THE INTEGRATED LEARNING ACTIVITIES OF BUDDHISM THROUGH BOARD GAMES FOR MATHAYOMSUKSA 4 STUDENTS AT WATBOWONNIWET SCHOOL
นักศึกษา	พระมหาวรุธ สันราษฎร์ รหัสประจำตัว 63501177
หลักสูตร	ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน
คณะ	สหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม
อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วราภรณ์ ไทยมา

คณะกรรมการสอบสารนิพนธ์

....ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรอุมา เจริญสุข)

....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วราภรณ์ ไทยมา)

....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินธร สินจินดาวงศ์)

คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม อนุมัติให้นับสารนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน

คณบดีคณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม

....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิรัช เลิศไพฑูรย์พันธ์)
วันที่ 11 สิงหาคม พ.ศ. 2564

SPU
SRIPATUM UNIVERSITY

สารนิพนธ์เรื่อง	การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ
คำสำคัญ	การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้, การเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธ, เทคนิคการสอนโดยใช้บอร์ดเกม
นักศึกษา	พระมหาวรุธ สันราษฎร์
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วราภรณ์ ไทยมา
หลักสูตร	ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน
คณะ	สหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม
ปีการศึกษา	2563

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ จำนวน 3 ข้อ คือ 1) เพื่อศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม 2) เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6 และ 3) เพื่อประเมินผลการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คือ ครูโรงเรียนวัดบวรนิเวศ จำนวน 10 ท่าน กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 37 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยทดลองขั้นต้น โดยมีแบบแผนการวิจัยแบบศึกษา 1 กลุ่ม วัดผลการทดลอง 1 ครั้ง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสัมภาษณ์ครู สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ แบบทดสอบเรื่องทิศ 6 และแบบประเมินชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะ สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่า t แบบ One Sample t-test ผลการวิจัยพบว่า

1) แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างศรัทธาและเสนอข้อสงสัย ขั้นที่ 2 ขั้นสังเกต ขั้นที่ 3 ขั้นสัมผัส ขั้นที่ 4 ขั้นสำรวจ ขั้นที่ 5 ขั้นสืบค้น ขั้นที่ 6 ขั้นสั่งสมปัญญาและลงข้อสรุป ขั้นที่ 7 ขั้นประเมินผลและประยุกต์ใช้

2) การพัฒนากิจกรรมการรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6 โดยการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนการสอน ทั้งนี้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมจะอยู่ในรูปแบบออนไลน์ผ่านโปรแกรม Zoom Meeting และได้สะท้อนผลการเรียนโดยการให้นักเรียนทำแบบทดสอบเรื่องทิศ 6 ผ่านโปรแกรม

Google form นักเรียนสามารถทำแบบทดสอบผ่านเกณฑ์การประเมิน คือ 5 คะแนนขึ้นไป จำนวน 34 คน และไม่ผ่านเกณฑ์การประเมิน จำนวน 3 คน เมื่อนำผลคะแนนของนักเรียนทั้งหมดไปวิเคราะห์โดยการทดสอบค่า t แบบ One Sample t-test ผ่านโปรแกรมวิเคราะห์ข้อมูลสำเร็จรูปเพื่อหาประสิทธิภาพของผลการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6 ภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ที่ดีอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

3) การประเมินผลการจัดการกิจการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม นักเรียนสามารถนำหลักธรรมในเรื่องทิศ 6 มาประยุกต์สร้างเป็นบอร์ดเกมธรรมะตามขั้นตอนการออกแบบบอร์ดเกมได้จริงอยู่ในระดับดีมาก เช่น เกมแมวน้อยคุณธรรม

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

TITLE	THE DEVELOPMENT OF THE INTEGRATED LEARNING ACTIVITIES OF BUDDHISM THROUGH BOARD GAMES FOR MATHAYOMSUKSA 4 STUDENTS AT WATBOWONNIWET SCHOOL
KEYWORD	THE INTEGRAETED LARNING ACTIVITIES, INTEGRATED LEARNING OF THE BUDDHIST ORIENTED, BOARD GAMES TEACHING TECHNIQUSE
STUDENT	PHRAMAHAWARUTH SANRAD
ADVISOR	ASST.PROF. WARAPRON THAIMA. ED.D.
LEVEL OF STUDY	MASTER OF EDUCATION PROGRAM IN INNOVATIONS IN LEARNING AND TEACHING
FACULTY	SCHOOL OF INTERDISCIPLINARY TECHNOLOGY AND INNOVATION SRIPATUM UNIVERSITY
ACADEMIC YEAR	2020

SPU
SRIPATUM UNIVERSITY

ABSTRACT

The objectives of this research were to: 1) study the approaches to the integrated learning activities of the Buddhist oriented with board games, 2) develop integrated learning activities in Buddhist oriented with board games that promote learning about the six directions, and 3) assess the effect of integrated Buddhist learning from board games learning activities. The key informant group was 10 Watbowonniwet School teachers and the sample group was 37 Mathayomsuksa 4 students in first semester, academic year 2021 at Watbowonniwet School whom were derived from purposive selection. This research was a pre-experimental research design. The research model was a one group study with a one-shot case study. The research tools used in this research were a teacher interview form, six directions treasure board games learning materials, a six directions test, and an evaluation form for Dharma board game building. Statistics used in this research were mean, standard deviation and one sample t-test. The result revealed that:

1) The integrated Buddhist oriented of learning management with board games consisted of seven steps which were: 1. faith building and raising doubts step,

2. observation step, 3. touching step, 4. exploring step, 5. searching step, 6. building up wisdom and drawing conclusions step, and 7. evaluating and applying step.

2) The researcher developed integrated learning activities in Buddhist oriented with board games that promote learning about the six directions. This was achieved by developing six directions treasure game learning materials to encourage students to participate in class. In addition, the learning activities with board games will be in an online format through the Zoom meeting program. And the results of learning were reflected by six directions test using Google Form. The results showed that 34 students passed the test according to the assessment criteria, which was higher than 5 points, and 3 students didn't pass the test. After that, all student scores were analyzed with one sample t-test by applying the ready-made data analysis program. This was to evaluate the effectiveness of the results of an integrated Buddhist oriented of learning management with a board game that promotes learning about the six directions. Overall, there was a statistical significance at a high level.

3) According to the assessment of an integrated Buddhist oriented of learning management with a board game, students can apply the six directions Dharma doctrines by creating a Dharma board game according to the board game design process had a very high evaluation score rating. For Example, the moral little cat game.

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วราภรณ์ ไทยมา อาจารย์ที่ปรึกษาที่ให้ความกรุณาเป็นที่ปรึกษาในเรื่องวิชาการและระเบียบวิธีวิจัย อนุเคราะห์และอำนวยความสะดวกในด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องด้วยงานวิจัยนี้ทั้งปวง

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรอุมา เจริญสุข ประธานกรรมการสอบสารนิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินธร สินจินดาวงศ์ กรรมการสอบสารนิพนธ์ ที่กรุณาให้คำชี้แนะ และข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาสารนิพนธ์

ขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทั้งทุกท่าน มีผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินธร สินจินดาวงศ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กันยารัตน์ ศรีวิสทิยกุล และคุณครูอนุช วงศ์ชุ่มเย็น ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำตรวจสอบเครื่องมือวิจัย และขอบคุณ ดร.ผุสดี กลิ่นเกษร ที่ได้ดูแลเอาใจใส่และคอยให้กำลังใจตลอดระยะการศึกษา

ขอบคุณนายเขษมชาติ อารีมิตร ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดบวรนิเวศ ที่ได้อนุเคราะห์ให้ทดลองใช้เครื่องมือการวิจัย

ขอบคุณครูโรงเรียนวัดบวรนิเวศ จำนวน 10 ท่าน และนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 37 คน ผู้เป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

คุณค่าและประโยชน์ของสารนิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอน้อมรำลึกถึงพระคุณของอุปัชฌาย์ อาจารย์ บิดามารดา และท่านสาธุชนทั้งหลายที่คอยอุปถัมภ์ค้ำชูด้วยปัจจัย 4 ตลอดจนผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทำให้งานวิจัยสำเร็จลุล่วงด้วยดี และผู้วิจัยจะนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์กับประเทศชาติและพระพุทธศาสนาเพื่อความดีงามตลอดสิ้นกาลอวสานเทอญ.

พระมหาวรุธ สันราษฎร์

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

สารบัญ

สารบัญ ..... **IV**
สารบัญตาราง ..... **VI**
สารบัญแผนภาพ ..... **VIII**
บทที่ 1 บทนำ **1**
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา 1
คำถามการวิจัย 4
วัตถุประสงค์ของการวิจัย 4
ขอบเขตการวิจัย 4
นิยามศัพท์ 5
ประโยชน์ที่ได้รับ 8
กรอบแนวคิดในการวิจัย 8
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง **9**
ตอนที่ 1 แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธ 9
ตอนที่ 2 แนวคิดเกี่ยวกับเทคนิคการสอนด้วยบอร์ดเกม 32
ตอนที่ 3 แนวคิดเกี่ยวกับเรื่องทิศ 6 48
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย **54**
กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญและกลุ่มเป้าหมาย 54
แบบแผนของการวิจัย 54
ขั้นตอนดำเนินการวิจัย 55
ระยะที่ 1 ศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม 58
ระยะที่ 2 พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6 60
ระยะที่ 3 ประเมินผลการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม 71
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล **73**
ระยะที่ 1 ผลการศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม 73
ระยะที่ 2 ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6 91
ระยะที่ 3 ผลการประเมินผลการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม 104

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

สารบัญ (ต่อ)

บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ **110**

สรุปผลการวิจัย 111

อภิปรายผลการวิจัย 113

ข้อเสนอแนะ 119

บรรณานุกรม **120**

ภาคผนวก **129**

ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ 130

ภาคผนวก ข ตัวอย่างหนังสือเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญและหนังสือขอทดลองใช้เครื่องมือ 132

ภาคผนวก ค ตัวอย่างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 134

ภาคผนวก ง ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม 155

ภาคผนวก จ ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ 159

ภาคผนวก ฉ ค่าความเที่ยงตรงของเครื่องมือการวิจัย (IOC) 161

ประวัติย่อผู้วิจัย **175**

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
2.1	ตัวอย่างเกณฑ์การประเมินแบบแยกประเด็น	17
2.2	ตัวอย่างเกณฑ์การประเมินแบบภาพรวมสำหรับประเมินการเขียนเรียงความ	18
2.3	ตัวอย่างการสร้างเกณฑ์การให้คะแนน	19
2.4	ตัวอย่างข้อควรพิจารณาในการสร้างเกณฑ์การให้คะแนน	20
2.5	ตัวอย่างเกณฑ์การตัดสินคะแนน	21
2.6	แนวทางการแปลค่าระดับคะแนนให้เป็นระดับคุณภาพ	22
2.7	ตัวอย่างการกำหนดเกณฑ์การผ่าน	22
2.8	ตัวอย่างเกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	23
3.1	ขั้นตอนดำเนินการทำวิจัย	55
3.2	แผนการดำเนินงาน	57
4.1	แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมสำหรับนักเรียน	87
4.2	ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ด	91
4.3	ผลคะแนนการทำแบบทดสอบ เรื่องทิศ 6 จำนวน 10 ข้อ	102
4.4	ผลการวิเคราะห์คะแนนการทำแบบทดสอบเรื่องทิศ 6	104
4.5	ผลการประเมินชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะ	109
4.6	เกณฑ์เทียบคะแนนการตัดสินคุณภาพของชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะ	109

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

สารบัญแผนภาพ

ภาพที่ **หน้า**

1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย........ 8
2.1 ตัวอย่างอุปกรณ์การเล่นเกมกระดาน Monopoly........ 37
2.2 ตัวอย่างเกมเศรษฐีวัฒนธรรม 4 ภาค........ 38
3.1 แบบแผนการวิจัย........ 55
3.2 ตัวอย่างกระดานเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ........ 63
3.3 ตัวอย่างการ์ดรูปภาพขุมทรัพย์ 6 ทิศ........ 64
3.4 ตัวอย่างการ์ดธรรมะขุมทรัพย์ 6 ทิศ........ 64
3.5 ตัวอย่างการ์ดสถานการณ์........ 65
3.6 ตัวอย่างการ์ดแก้ไขสถานการณ์........ 65
3.7 ตัวอย่างการ์ดสะสมบุญ........ 65
4.1 บรรยากาศการปฐมนิเทศก่อนเรียน........ 96
4.2 การใช้เพลงนำเข้าสู่บทเรียนเรื่องทิศ 6........ 97
4.3 แนะนำคู่มือการใช้สื่อการเรียนรู้เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ........ 97
4.4 ชี้แจงกติกาและสาธิตขั้นตอนการเล่นเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ........ 98
4.5 เบื้องหน้าเบื้องหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ........ 98
4.6 แบบทดสอบเรื่องทิศ 6 จำนวน 10 ข้อ และผลคะแนนของนักเรียน........ 99
4.7 นักเรียนจับสลากหัวข้อธรรมะ ผ่านโปรแกรม Wheel of Name........ 99
4.8 นักเรียนช่วยกันสืบค้นหัวข้อธรรมที่จับสลากได้........ 100
4.9 ใบกิจกรรมการสร้างบอร์ดเกมธรรมะและเกณฑ์การประเมิน........ 101
4.10 แนะนำกติกาการเล่น........ 105
4.11 แนะนำวิธีการเล่น........ 106
4.12 ตัวอย่างกระดานบอร์ดเกมใช้สำหรับวางการ์ดต่าง ๆ........ 106
4.13 ตัวอย่างการ์ดประเภทพิเศษ........ 107
4.14 ตัวอย่างการ์ดเกม........ 107
4.15 นักเรียนนำเสนอต้นแบบบอร์ดเกม........ 108
4.16 นักเรียนทดลองเล่นผ่านโปรแกรม Zoom Meeting........ 108

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการศึกษาไทยในศตวรรษที่ 21 (21^{st} Century Skills) คนไทยต้องมีคุณลักษณะด้านการเรียนรู้ที่สามารถปรับตัวได้อย่างชาญฉลาดเท่าทัน มีภาวะความเป็นผู้นำด้านการทำงานที่สามารถชี้นำตนเองในการพัฒนาการสร้างงานและอาชีพ และตรวจสอบการเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีสติ (สำนักงานบริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย สพฐ., 2562) ทักษะสำคัญที่สุดของศตวรรษนี้จึงเป็นทักษะของการเรียนรู้ (Learning Skills) ที่คนยุคใหม่เป็นคนยุคเจนเนอเรชัน (Generation Z) เป็นพวกที่ชอบใช้อินเทอร์เน็ตหรือที่เรียกกันว่าเป็นชาวเน็ต (Netizen) จะต้องเผชิญการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว รุนแรง พลิกผัน และคาดไม่ถึง จึงจำเป็นต้องมีทักษะสูงในการเรียนรู้และปรับตัว วิธีการออกแบบการเรียนรู้จึงใช้หลักการที่ว่าผู้เรียนสามารถร่วมกันสร้างองค์ความรู้เอง คือเรียนรู้โดยการสร้างความรู้ เรียนรู้แบบเป็นทีม และเรียนรู้ทักษะในการสร้างการเปลี่ยนแปลงไปในทางดีขึ้น นอกจากนี้ ทักษะที่ผู้เรียนในศตวรรษนี้ควรจะมี คือ ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) และการแก้ปัญหา (Problem Solving) หมายถึงการคิดอย่างผู้เชี่ยวชาญ (Expert Thinking) การสื่อสาร (Communication) และความร่วมมือ (Collaboration) หมายถึงการสื่อสารอย่างซับซ้อน (Complex Communicating) ความริเริ่มสร้างสรรค์ (Creativity) และนวัตกรรม (Innovation) หมายถึง การประยุกต์ใช้จินตนาการและการประดิษฐ์ (วิจารณ์ พานิช, 2555) ดังนั้นการพัฒนาทักษะสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ต้องให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และฝึกทักษะที่หลากหลายผ่านการเรียนการสอนโดยการลงมือปฏิบัติ และคิดทบทวนหรือเรียนแบบเชิงรุกโดยมีครูผู้สอนทำหน้าที่ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการ เพื่อให้ได้ฝึกทักษะและเรียนรู้ซึมซับทักษะหลาย ๆ ด้านในกิจกรรมเดียวกัน ปัจจุบันการจัดการศึกษาไทยที่ต้องการให้เกิดการเรียนรู้ไม่จำเป็นต้องสอนแยกเป็นวิชา แต่ควรจะเป็นการสอนโดยใช้หัวข้อเรื่องเป็นตัวตั้งกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ แล้วจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ (ยุวธิดา คำปวน, 2560)

จากปรากฏการณ์ดังกล่าว หากมีการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธมาผสมผสานด้วย จะช่วยให้ผู้สอนสามารถบูรณาการหลักพุทธธรรมสู่การจัดการเรียนรู้ให้เข้ากับทุกสถานการณ์ ทุกสถานที่ ยิ่งถ้าทุกคนมีความเป็นพุทธฝังอยู่ในจิตใจที่มั่นคงแล้ว การแสดงออกทางกิริยาท่าทาง การพูด การกระทำจะต้องออกมาดี มีเหตุมีผล และน่าเคารพนับถือของคนทั่วไป จะเห็นได้ว่าสังคมไทยมีโรงเรียนให้เด็กได้เรียนรู้วิชาการอีกทั้งยังเป็นเบ้าหลอมทางศีลธรรมพร้อมกันไป เพื่อจะฝึกอบรมผู้เรียนให้มีวิถีชีวิตแบบผู้รู้ ผู้ตื่น ผู้เบิกบานในสถานศึกษาจนกลายเป็นวัฒนธรรม แล้ว

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

นำออกไปใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง (พระมหาวิชาญ สุวิชาโน และคณะ, 2562) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสมชาย บุญสุ่น (2562) ที่ศึกษาการจัดการศึกษาตามแนวพุทธจิตวิทยาในโรงเรียนวิถีพุทธ ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการจัดการศึกษาตามแนวพุทธจิตวิทยาในโรงเรียนวิถีพุทธ คือ การจัดการเรียนการสอนโดยยึดหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาภายใต้การมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง ชุมชนอย่างเป็นกัลยาณมิตรโดยมีไตรสิกขาเป็นกระบวนการผ่านบ้าน วัด โรงเรียน และนำมาบูรณาการเพื่อนำไปสู่การที่เด็กเป็นคนดี เป็นคนเก่งและมีความสุข งานวิจัยของวิภาดา พินลา (2559) ที่ศึกษาเรื่องกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวพุทธศาสตร์สำหรับครูสังคมศึกษาเพื่อปลูกฝังจริยธรรมในผู้เรียนยุคศตวรรษที่ 21 ผลการวิจัยพบว่า กระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวพุทธศาสตร์สำหรับครูสังคมศึกษาเพื่อปลูกฝังจริยธรรมในผู้เรียนยุคศตวรรษที่ 21 จึงเป็นแนวทางสำคัญเพื่อสร้างจิตสำนึกให้เด็กและเยาวชนยุคใหม่ให้รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ในด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติที่ดีในการนำหลักธรรมทางพระพุทธศาสนามาประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตเพื่อช่วยหล่อหลอมพฤติกรรมของพลเมืองให้สามารถอยู่รวมกันในสังคมด้วยความสงบสุขและเจริญก้าวหน้าของประเทศชาติ และงานวิจัยของพระมหาประเสริฐ สุเมโธ (เพชรศรี) และคณะ (2562) ที่ศึกษาเรื่องการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวพุทธวิธีเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ด้านคุณธรรมจริยธรรม ผลการวิจัยพบว่า แนวคิดรูปแบบการเรียนการสอนตามแนวพุทธวิธีสามารถพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวพุทธวิธีที่เรียกว่าการจัดการเรียนรู้แบบไตรสิกขามี 3 อย่าง คือ 1) อธิสีลสิกขา 2) อธิจิตตสิกขา และ 3) อธิปัญญาสิกขา

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

อนึ่ง การสร้างบรรยากาศการเรียนการสอนให้ห้องเรียนไม่น่าเบื่อ เกมถือว่าเป็นอีกวิธีการหนึ่งที่ได้รับความนิยมมากในปัจจุบันที่ผู้สอนหลายท่านได้นำมาช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง (ทิศนา แขมมณี, 2551) นอกจากนี้ เทคนิคการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมที่ผู้สอนและผู้เรียนจะต้องกำหนดวัตถุประสงค์ กฎกติกา เงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกัน เพื่อให้ไม่ให้เกิดความรู้สึกเบื่อหน่ายในการเรียน ขณะเดียวกันก็เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินไปด้วย อีกทั้งยังสามารถจดจำบทเรียนได้ง่าย เร็ว และจำได้นาน และช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ถอดบทเรียนสามารถคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนจนกลายเป็นองค์ความรู้ใหม่ที่นำไปใช้ประโยชน์ได้จริง (มูรีะ รอเกตุ, 2562) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของคิดลึก สังข์สาลี (2561) ที่ศึกษาเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทยเรื่องการสร้างคำด้วยวิธีการสมาสแบบมีสนธิ โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลการวิจัยพบว่า ผลสำรวจความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และด้านประโยชน์ที่ได้รับทุกด้านล้วนมีความเหมาะสมและเห็นด้วยอยู่ในระดับมากที่สุด และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทยเรื่องการสร้างคำด้วยวิธีการสมาสแบบมีสนธิ หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการ

จัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และงานวิจัยของกุลธิดา เส้งส่ง และคณะ (2558) ที่ศึกษาเรื่องเกมเศรษฐี สื่อการเรียนการสอนแนวใหม่เพื่อการศึกษาภูมิศาสตร์ทวีปยุโรป ผลการวิจัยพบว่า การใช้สื่อสื่อการเรียนการสอนแนวใหม่ทำให้การเรียนรู้ภูมิศาสตร์ทวีปยุโรปของนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์มากขึ้น เมื่อเป็นนี้ ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาและทำความเข้าใจขั้นตอนการใช้เกมประกอบการสอนเพื่อให้การจัดเกมในการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ (เหงียน ถิ หญือ อี๊, 2556)

การจัดการเรียนการสอนผู้วิจัยได้ยึดหลักธรรมเรื่องทิศ 6 มาเป็นเนื้อหาหลัก เพราะถือว่าเป็นหลักพุทธปรัชญาเกี่ยวกับสังคมและชีวิตที่กำหนดหน้าที่ความรับผิดชอบของบุคคล 6 กลุ่ม โดยทุกคนจะต้องมีหน้าที่อันพึงปฏิบัติต่อผู้อื่นตามที่ตนเกี่ยวข้องด้วย ขณะเดียวกันตนเองก็มีสิทธิได้รับการอนุเคราะห์จากผู้อื่นที่ตนเกี่ยวข้องด้วยเหมือนกัน เป็นการถ้อยทีถ้อยอาศัยกันและปฏิบัติต่อกันทุกฝ่าย (รัชชัย ขยันทำ, 2561) ถึงแม้ว่าพระพุทธศาสนาจะมองว่าศาสนาจะไม่ได้สอนในเรื่องทางโลก แต่ศาสนาและสังคมโลกต้องอาศัยพึ่งพิงกัน กล่าวคือสังคมโลกเป็นผู้ก่อเกิดศาสนาในการสืบทอดและรักษาศาสนาไว้ (พระครูโสภิตปญฺญานุยุต ญาณธมฺโม (ขันขจร), 2557) ยิ่งในปัจจุบันนี้สังคมไทยมีความเสื่อมถอยทางวัฒนธรรมของเยาวชนและคนในสังคม อาทิ การให้คุณค่าและความนิยมกับความสนุกสนานและความฟุ้งเฟ้อ การละเลยเรื่องระเบียบวินัย ขาดความรับผิดชอบ ขาดความเคารพเกรงใจต่อผู้อาวุโสกว่า ติดการสร้างอัตลักษณ์ส่วนตัวผ่านทางสังคมออนไลน์ ติดเกมอินเตอร์เน็ตและมีการใช้ภาษาไทยที่ไม่เหมาะสม การเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารและสื่อทางสังคมมีภาพของการใช้ความรุนแรงและความไม่เหมาะสมทางเพศ ซึ่งขาดการกำกับควบคุมอย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้เยาวชนมีพฤติกรรมก้าวร้าวและพฤติกรรมเสี่ยงต่อการก่ออาชญากรรม และปัญหาตั้งครรภ์ในวัยรุ่นเพิ่มสูงขึ้น การปล่อยปละละเลยให้มีการแพร่ระบาดของยาเสพติดในแหล่งชุมชนและเข้าไปในบริเวณใกล้เคียงสถานศึกษา รวมทั้งปัญหาคนไทยเข้าสู่วงจรการเล่นการพนันมากขึ้น เช่น การเล่นหวย การเล่นพนันฟุตบอล (กระทรวงศึกษาธิการ, 2559) จากปรากฏการณ์ดังกล่าว การนำหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาเรื่องทิศ 6 มาบูรณาการตามแนววิถีพุทธอาจส่งผลที่ดีระยะยาวได้ตามที่บทความวิจัยของรัชชัย ขยันทำ (2561) เรื่องพุทธจริยศาสตร์พันธสัญญาที่บุคคลพึงกระทำต่อกันในทิศ 6 อธิบายว่า พันธสัญญาที่บุคคลพึงกระทำต่อกันหรือความรับผิดชอบ คือ ความตั้งใจปฏิบัติภารกิจหน้าที่ของตนด้วยความเต็มใจ ทั้งในหน้าที่โดยตรง เช่น เป็นบิดามารดา เป็นบุตรธิดา และเป็นสามีภรรยา เป็นต้น ทั้งนี้ เพื่อรักษาพันธสัญญาและหน้าที่ให้ดีก็จะส่งผลให้ตนเองและสังคมมีความสุข ความมั่นคงในชีวิต และความเจริญก้าวหน้ายิ่งขึ้นอีกด้วย

จากข้อมูลที่กล่าวมาข้างต้นนี้ ผู้วิจัยพบว่าผู้สอนควรให้ความสำคัญกับการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพราะว่าโลกของการศึกษาเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว กล่าวคือ ผู้เรียนสามารถศึกษาหาความรู้จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ได้ด้วยตัวเอง ผู้สอนจำเป็นต้องออกแบบกระบวนการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียนเหล่านั้น ดังนั้น กระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธถือว่าเป็นรูปแบบ

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

หนึ่งที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างครบถ้วน โดยนำเกมที่พัฒนาขึ้นเองมาเป็นเครื่องมือกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนที่ทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ พร้อมกับนำหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาเรื่องทิศ 6 มาบูรณาการให้เข้ากับความรู้ทางโลก เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสร่วมกันอภิปราย มีการฝึกทักษะการสื่อสาร การนำเสนองานทางวิชาการ เรียนรู้ในสถานการณ์จำลอง ทั้งมีการฝึกปฏิบัติในสภาพจริง มีการเชื่อมโยงกับสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันที่เหมาะสมกับผู้เรียนเอง

คำถามการวิจัย

1. แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม เป็นอย่างไร
2. การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6 มีวิธีการหรือกระบวนการอย่างไร
3. ผลการประเมินผลการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม มีลักษณะเป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม
2. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6
3. เพื่อประเมินผลการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

ขอบเขตการวิจัย

ตัวแปรที่ศึกษา

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญและกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ครูโรงเรียนวัดบวรนิเวศ จำนวน 10 ท่าน

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 37 คน โดยผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection) (ข้อมูลพื้นฐานรายบุคคลของนักเรียนโรงเรียนวัดบวรนิเวศ, 2564)

ขอบเขตด้านเนื้อหาหรือตัวแปร

1. ด้านเนื้อหาที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนในครั้งนี้ ได้แก่ หลักธรรมเรื่องทิศ 6

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่

2.1 ตัวแปรต้น คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมเรื่องทิศ 6

2.2 ตัวแปรตาม คือ ผลการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม

ขอบเขตด้านระยะเวลาการเก็บรวบรวมข้อมูล

ระยะเวลาในการวิจัยครั้งนี้ ตั้งแต่เดือนมกราคม ถึงเดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2564

นิยามศัพท์

1. การบูรณาการวิถีพุทธ (Integrated Learning of The Buddhist Oriented) หมายถึง การจัดสภาพแวดล้อมหรือบรรยากาศที่เป็นกัลยาณมิตรเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้มุ่งศึกษาแก้ปัญหาหรือแสวงหาความรู้อย่างเป็นองค์รวม ซึ่งมีขั้นตอนการเรียนรู้ตามแนววิถีพุทธ 7 ขั้น ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างศรัทธาและเสนอปัญหาข้อสงสัย (Faith Building And Raising Doubts Step) เป็นขั้นที่เตรียมนักเรียนเพื่อให้เกิดความเชื่อ และความรู้สึกซาบซึ้ง ซึ่งเกิดจากความมั่นใจในเหตุผลเท่าที่รู้เห็น มั่นใจว่าเป็นไปได้ และมั่นใจว่าสามารถพิสูจน์ให้เห็นจริงได้ในกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วยการสวดมนต์ ฝึกสมาธิในลักษณะต่าง ๆ และทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ ได้ทดลองปฏิบัติจนประจักษ์ความรู้จริงด้วยตนเอง ด้วยการสนทนา อภิปราย ถามคำถาม เพื่อนำเข้าสู่บทเรียน พร้อมทั้งเตรียมบุคลิกภาพครูที่เป็นกัลยาณมิตร สร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้เรียน แสดงความรัก ความเมตตา ความจริงใจต่อผู้เรียน พร้อมทั้งจัดสภาพแวดล้อมและบรรยากาศในชั้นเรียน ให้เหมาะสมกับเนื้อหาสาระที่เรียน เพื่อความเจริญงอกงามแห่งปัญญา

ขั้นที่ 2 ขั้นสังเกต (Observation Step) เป็นขั้นที่นักเรียนเก็บรายละเอียดของสิ่งที่ตนสงสัย และนักเรียนร่วมกันอภิปรายและกำหนดหลักการ กฎเกณฑ์ในการเรียน เตรียมกิจกรรมการเรียน แบ่งกลุ่มนักเรียนให้เหมาะสมกับกิจกรรม และจัดเตรียม สื่อ อุปกรณ์ และแหล่งเรียนรู้ที่จะใช้ในการเรียนรู้

ขั้นที่ 3 ขั้นสัมผัส (Touching Step) เป็นขั้นที่นักเรียนใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น กาย ในการเรียนรู้และปฏิบัติกิจกรรมเพื่อเชื่อมโยงความสัมพันธ์เพื่อนำไปสู่การพัฒนากระบวนการคิด

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

ขั้นที่ 4 ขั้นสำรวจ (Exploring Step) เป็นขั้นที่นักเรียนใช้กระบวนการคิดเพื่อมองหาความเชื่อมโยง ความสัมพันธ์ ความเกี่ยวข้องของสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ในการเรียนรู้ที่อยู่รอบตัวเพื่อพัฒนาไปสู่การมองแบบองค์รวม

ขั้นที่ 5 ขั้นสืบค้น (Searching Step) เป็นขั้นที่นักเรียนใช้กระบวนการคิดโดยแยบคาย (โยนิโสมนสิการ) ในการพัฒนาผ่านกิจกรรมการศึกษา ค้นคว้า ทดลอง สืบเสาะหาความรู้ โดยใช้ทักษะกระบวนการต่าง ๆ กระบวนการกลุ่ม การศึกษานอกสถานที่ การเก็บรวบรวมข้อมูล การจัดบันทึกข้อมูล การแก้ปัญหาตามแนวทางอริยสัจ การเรียนรู้อย่างมีความสุขและมีความหมาย พร้อมทั้งอภิปรายกลุ่มเกี่ยวกับความรู้ ข้อคิดเห็นที่ได้จากการปฏิบัติกิจกรรม นักเรียนนำเสนอผลงานที่เกิดจากการทำกิจกรรมต่าง ๆ

ขั้นที่ 6 ขั้นสั่งสมปัญญาและลงข้อสรุป (Building Up Wisdom And Drawing Conclusions Step) เป็นขั้นที่นักเรียนฝึกปฏิบัติกิจกรรมให้ชำนาญใช้กระบวนการคิด กระบวนการปฏิบัติเพื่อสั่งสมประสบการณ์และปัญญา นำไปสู่การสรุป องค์ความรู้เพื่อสะท้อนความเป็นจริงตามธรรมชาติ โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงผลงาน และปฏิสัมพันธ์และเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันทั้งในเชิงเนื้อหาที่เรียน และในเชิงของการเชื่อมโยงกับหลักพุทธธรรม ผ่านกิจกรรมร้องเพลงสรุปบทเรียน อภิปรายสรุป หรือจัดทำเป็นแผ่นพับ แผนที่ความคิด (Mind map) หรือโครงงานเพื่อให้เกิดประโยชน์แก่ตนเองและผู้อื่น

ขั้นที่ 7 ขั้นประเมินผลและประยุกต์ใช้ (Evaluating And Applying Step) เป็นขั้นที่นักเรียนประเมินชิ้นงาน ทำแบบฝึก แบบทดสอบ หรือจัดเก็บผลงานในแฟ้มสะสมงาน และปรับปรุงพัฒนางาน เพื่อนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้ไปประยุกต์ใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์จำลองหรือชีวิตจริง สู่ความสำเร็จด้วยความพอใจ ความเพียรพยายาม กระตือรือร้น จิตใจจดจ่อและใช้ปัญญาพิจารณาใคร่ครวญให้รอบคอบ

2. การเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม (Learning Board Games) หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้บอร์ดเกมที่พัฒนาขึ้นเองมาช่วยส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องทิศ 6 อย่างครบถ้วน ซึ่งมีเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม 5 ขั้น ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นเลือกเกม (Game Selection) ผู้สอนสร้างเกมหรือเลือกเกมให้ตรงตามจุดประสงค์ของการเรียนรู้

ขั้นที่ 2 ขั้นชี้แจงกติกาการเล่นเกม (The Rules of The Game) เป็นขั้นบอกชื่อเกม ชี้แจงกติกา สาธิตหรืออธิบายขั้นตอนการเล่น และทดลองการเล่นเกม

ขั้นที่ 3 ขั้นเล่นเกม (How to Play Games) ผู้สอนจัดสถานที่ โดยทำหน้าที่ควบคุมดูแลการเล่นเกม และติดตามพฤติกรรมการเล่นเกมอย่างใกล้ชิด

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

ขั้นที่ 4 ขั้นอภิปรายหลังการเล่นเกม (Discussions after Finishing The Game) หมายถึง ผู้สอนตั้งประเด็นหรือคำถามให้ผู้เรียนเกิดความคิดเพื่อนำไปสู่การอภิปราย

ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินผล (Evaluation) ผู้สอนตั้งคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาสาระต่าง ๆ ที่ได้รับมีการทดสอบความรู้ เพื่อประเมินผลการเรียนรู้

3. ผลการประเมินผลการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธ (The Assessment of The Effect Of Integrated Buddhist Oriented) หมายถึง ผลการประเมินชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะที่นักเรียนสร้างขึ้นและได้นำเสนอผลงานในรูปแบบออนไลน์ผ่านโปรแกรม Zoom Meeting

4. กระบวนการออกแบบบอร์ดเกม (The Board Game Design Process) หมายถึง ขั้นตอนหรือวิธีการที่ผู้วิจัยและกลุ่มเป้าหมายใช้ในการสร้างบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ มี 4 ขั้น ดังนี้

ขั้นที่ 1 การค้นหาเป้าหมายการเรียนรู้ (Discover) หมายถึง การกำหนดเป้าหมายในการเล่นเกมให้เหมาะสมกับผู้เรียน การค้นหาเป้าหมายการเรียนรู้ที่เหมาะกับผู้เรียน

ขั้นที่ 2 การระดมความคิด (Ideate) หมายถึง การคิดออกแบบเกมและจดบันทึกไว้ ขั้นนี้ควรระดมความคิดให้มากที่สุด อาจรวบรวมความคิดเห็นจากคนอื่น ๆ โดยไม่ตัดความคิดเห็นที่มีโอกาสทำได้จริงออกไป

ขั้นที่ 3 การจัดทำเกมต้นแบบ (Prototype) หมายถึง การทำเกมหยาบ ๆ ขึ้นมาทดลองเล่นจริง

ขั้นที่ 4 การทดลองเล่นเกม (Test) หมายถึง การทดลองเล่นด้วยตนเองและให้กลุ่มเป้าหมายทดลองเล่นเกมจริง เพื่อสังเกตปฏิกิริยาและรวบรวมข้อเสนอแนะต่าง ๆ มาใช้ปรับปรุงเกมต่อไป

5. หลักธรรมเรื่องทิศ 6 (The Six Directions Dharma Doctrines) หมายถึง บุคคลประเภทต่าง ๆ ที่ทุกคนต้องเกี่ยวข้องสัมพันธ์ทางสังคมดุจทิศที่อยู่รอบตัว โดยผู้วิจัยได้ใช้เป็นเนื้อหาในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1) ทิศเบื้องหน้าหรือบูรพทิศ ได้แก่ บิดามารดากับบุตร
2) ทิศเบื้องขวาหรือทักษิณทิศ ได้แก่ ครูอาจารย์กับศิษย์
3) ทิศเบื้องหลังหรือปัจฉิมทิศ ได้แก่ สามีกับภรรยา
4) ทิศเบื้องซ้ายหรืออุตรทิศ ได้แก่ มิตรสหาย
5) ทิศเบื้องล่างหรือเหฏฐิมทิศ ได้แก่ ผู้บังคับบัญชากับผู้ใต้บังคับบัญชา
6) ทิศเบื้องบนหรืออุปริมทิศ ได้แก่ พระสงฆ์กับชาวพุทธ

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

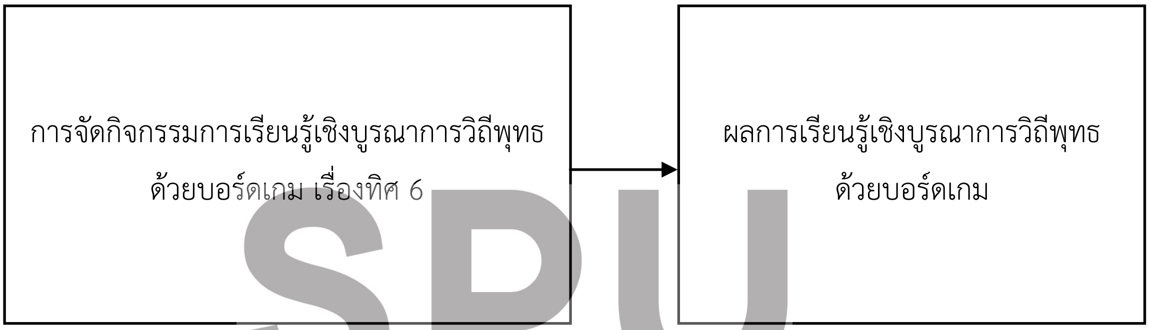
ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ได้แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม

2. ทราบวิธีการหรือกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6

3. ได้ผลการประเมินผลการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

บทที่ 2

แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ จำนวน 3 ข้อ คือ 1) เพื่อศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม 2) เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6 3) เพื่อประเมินผลการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ โดยแบ่งผลการศึกษาค้นคว้าออกเป็น 3 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธ

ตอนที่ 2 แนวคิดเกี่ยวกับเทคนิคการสอนด้วยบอร์ดเกม

ตอนที่ 3 แนวคิดเกี่ยวกับเรื่องทิศ 6

ทั้งนี้ สาระสำคัญของแนวคิดข้างต้นสามารถจำแนกและสรุปเป็นประเด็นสำคัญในการศึกษาวิจัยตามรายละเอียด ดังนี้

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

ตอนที่ 1 แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธ

การจัดการเรียนการสอนที่จะมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเข้าถึงความรู้อย่างแท้จริงจำเป็นจะต้องนำแนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้มาเป็นองค์ประกอบพื้นฐานในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ของนักการศึกษาที่มีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับของบุคคลทั่วไปทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องมานำเสนอ ดังรายละเอียดต่อไปนี้ 1.1 ความหมายของการบูรณาการ 1.2 ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการ 1.3 เทคนิคการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการ 1.4 การจัดการเรียนรู้วิถีพุทธ 1.5 การประเมินตามสภาพจริง 1.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.1 ความหมายของการบูรณาการ

การบูรณาการเป็นการทำหน่วยย่อย ๆ ให้ผสมกลมกลืนเป็นหนึ่งเดียวครบสมบูรณ์ในตัวเอง (พิมพันธ์ เดชะคุปต์และพเยาว์ ยินดีสุข, 2556) ซึ่งการผสมผสานของมากกว่า 1 สิ่งเข้าด้วยกันรวมส่วนประกอบต่าง ๆ ให้เป็นเนื้อเดียวกันหรือเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน (ชนาธิป พรกุล, 2561) เมื่อได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายการบูรณการเป็นการนำเนื้อหาสาระที่มีความเกี่ยวข้องกันมาสัมพันธ์ให้เป็นเรื่องเดียวกัน และจัดกิจกรรมการ

เรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจที่เป็นองค์รวมแล้วสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม (ทิศนา แขมมณี, 2550) และมีกระบวนการผสมผสานเชื่อมโยงองค์ความรู้ตั้งแต่ 2 องค์ความรู้ขึ้นไปเข้าด้วยกันอย่างสอดคล้องเป็นระบบ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2557) สามารถเชื่อมโยงความรู้และประสบการณ์ต่าง ๆ เข้าด้วยกัน โดยการจัดการเรียนรู้ให้เป็นเรื่องเดียวกับวิถีชีวิต (ชนาธิป พรกุล, 2561) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของวิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒผล (2562) ที่กล่าวว่าเป็นการผสมผสานองค์ความรู้ตั้งแต่ 2 องค์ความรู้ขึ้นไปเข้าด้วยกันอย่างลงตัวและเป็นระบบ ช่วยทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แนวความคิดในลักษณะที่เชื่อมโยงกันอย่างบูรณาการ ตอบสนองธรรมชาติ ความต้องการและความสนใจของผู้เรียน

นอกจากนี้ ยังมีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการเป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงหัวข้อ หรือเนื้อหาสาขาวิชาต่าง ๆ ที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันมาผสมผสานเข้าด้วยกัน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้แบบองค์รวม และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ (อาภรณ์ ใจเที่ยง, 2553) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของบุญเลี้ยง ทุมทอง (2559) ที่กล่าวว่ากระบวนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยนำศาสตร์สาขาวิชาต่าง ๆ ที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันมาผสมผสานให้เกิดความสมบูรณ์ มีความหมาย มีความหลากหลาย สอดคล้อง เหมาะสมกับสภาพความเป็นจริงของชีวิต ทำให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์รอบด้าน เพื่อการพัฒนาสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์สามารถนำไปใช้เพื่อการดำรงชีวิตให้เป็นสุขได้ทั้งในสังคมปัจจุบันและอนาคต และแนวคิดของทิศนา แขมมณี (2562) ที่กล่าวว่าการนำเนื้อหาสาระที่มีความเกี่ยวข้องกันมาสัมพันธ์ให้เป็นเรื่องเดียวกัน และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในลักษณะที่เป็นองค์รวม และสามารถนำความรู้ความเข้าใจไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

สรุปว่า การบูรณาการ เป็นการจัดประสบการณ์การเรียนการสอนที่มีการผสมผสานความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาวิชาต่าง ๆ ให้สัมพันธ์รวมเป็นก้อนเดียวกันเพื่อให้เกิดประสบการณ์ในการรวบรวมความคิด มโนภาพ ความรู้เจตคติ ทักษะและประสบการณ์ในการแก้ปัญหาในสถานการณ์จริงของผู้เรียนที่จำเป็นต้องเรียนรู้ประสบการณ์ทั้งในและนอกห้องเรียนจะปรับตัวให้เข้าสภาพความเป็นจริงมากที่สุด

1.2 ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการ

ความสำคัญของการเรียนรู้เชิงบูรณาการเพื่อให้นักเรียนเกิดความตระหนักว่าการเรียนรู้ทุกสิ่งมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันในชีวิตคนเรา ทุกสิ่งทุกอย่างจะเกี่ยวข้องกันอยู่เสมอ การเรียนการสอนแบบบูรณาการจะมีความสัมพันธ์กับชีวิตของนักเรียน และนักเรียนจะเกิดแรงจูงใจในการเรียนมากกว่าแบบเดิม สามารถแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง ซึ่งในการแก้ปัญหานักเรียนจะต้องอาศัยความรู้จาก

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

หลายสาขาวิชาในเวลาเดียวกัน นอกจากนี้ ควรส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้โดยตรงอย่างมีจุดหมาย และมีความหมาย นักเรียนมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ การแสดงความคิดเห็นในการจัดการเรียนการสอนช่วยสร้างความเข้าใจให้นักเรียนอย่างลึกซึ้งรับผู้อื่น เต็มใจทำงานร่วมกับกลุ่มและเป็นสมาชิกที่ดีของกลุ่ม มีการตอบสนองความสนใจของนักเรียนแต่ละคน โดยการเรียนรู้ตามเอกัตภาพ ออกแบบกิจกรรมให้นักเรียนได้เรียนรู้ตามที่ต้องการจะรู้ บรรยากาศในชั้นเรียนจะไม่เครียดสามารถกระตุ้นให้นักเรียนเรียนอย่างสนุกสนานและบรรลุผลในการเรียนมากขึ้น และมีการถ่ายโอนและค้นหาความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหาสาระ ความคิด ทักษะ และเจตคติ ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความคิดรวบยอดที่เรียนได้อย่างลึกซึ้ง เป็นระบบ และถ่ายโอนความเข้าใจจากเรื่องหนึ่งไปสู่อีกเรื่องหนึ่งได้ดี พร้อมส่งเสริมการเรียนรู้ที่จะทำงานร่วมกันให้นักเรียนรู้สึกมั่นคง มีความพึงพอใจมีความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของหมู่คณะและยอมเพื่อช่วยพัฒนาค่านิยม คุณธรรม จริยธรรม มาตรฐานการทำงานวินัยในตนเอง ส่งเสริมความสามารถในการทำงาน และการควบคุมอารมณ์ของผู้เรียน อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และพัฒนาการแสดงออกทางด้านศิลปะ ดนตรีไปพร้อม ๆ กับทางด้านความรู้ เนื้อหาสาระ โดยให้ผู้เรียนมีโอกาสได้ร่วมกิจกรรมในสังคม (ศุภวรรณ์ เพชรอำไพ, 2560)

สรุปว่า ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการนั้น เป็นกระบวนการเรียนรู้ตามธรรมชาติของผู้เรียน ความรู้ ปัญหา และประสบการณ์ที่ได้จากในห้องและนอกห้องเรียนเป็นสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างสัมพันธ์กัน ผู้สอนจะต้องส่งเสริมให้นักเรียนมีทัศนคติเกี่ยวกับการทำงานเป็นกลุ่มที่สามารถช่วยให้มีการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์กับครูและเพื่อนในห้องเรียน เมื่อเป็นเช่นนี้ ผู้เรียนจะมีความรู้สึกอยากเรียนอยากรู้

SPU
SRIPATUM UNIVERSITY

1.3 เทคนิคการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการ

จากการศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวข้อง มีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการ ดังนี้ 1) ศึกษาหลักสูตรและวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของเนื้อหาที่มีความเกี่ยวข้องกัน เพื่อนำมากำหนดเป็นเรื่องหรือปัญหาหรือความคิดรวบยอดในการสอน 2) ศึกษาจุดประสงค์ของวิชาหลักและวิชารองที่จะนำมาบูรณาการ และกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ในการสอน สำหรับหัวเรื่องนั้น ๆ เพื่อการวัดและประเมินผล 3) กำหนดเนื้อหาหรือหัวเรื่องย่อย ๆ สำหรับการเรียนการสอนให้สนองจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ 4) กำหนดรายละเอียดของการสอนตั้งแต่ต้นจนจบ โดยการเขียนแผนการสอน/แผนการจัดการเรียนรู้ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญเช่นเดียวกับแผนการสอนทั่วไป คือ สาระสำคัญ จุดประสงค์ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน การวัดและประเมินผล (ศุภวรรณ์ เพชรอำไพ, 2560)

นอกจากนี้ การจัดเนื้อหาวิชาและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการจะต้องยึดความสนใจและความต้องการของผู้เรียน ประสบการณ์และการเรียนรู้ควรเป็นหน่วยที่มีความสมบูรณ์ในตัวเอง ผู้สอนต้องใช้เทคนิคการผสมผสานเนื้อหาวิชา และกิจกรรมการเรียนการสอนต่าง ๆ ให้สัมพันธ์ในขอบข่ายเรื่องที่จะศึกษา โดยมีลักษณะทั่วไปของหน่วยการเรียนรู้ดังนี้ 1) มุ่งเน้นปัญหา ปัญหานั้นมีความสำคัญที่จะศึกษา จะเกี่ยวข้องกับเนื้อหาวิชาต่าง ๆ หลายแง่หลายมุม คำตอบของปัญหาแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ ระหว่างปัจจุบันกับอนาคตหรือผลกระทบปัจจัยทางภูมิศาสตร์ที่มีต่อวัฒนธรรมหรือวัฒนธรรมที่มีต่อเมืองเป็นต้น 2) เหมาะสมกับระดับผู้เรียน สื่อการสอนหรืออุปกรณ์ต้องไม่ยากจนเกินไปเกินกว่าที่ผู้เรียนจะเข้าใจได้ การจัดกิจกรรมจะต้องคำนึงถึงประสบการณ์เดิมของผู้เรียนและท้าทายความสามารถไม่ง่ายจนเกินไป 3) ส่งเสริมพัฒนาการอย่างต่อเนื่องในทุก ๆ ด้านความเจริญงอกงาม ลำดับขั้นของประสบการณ์ เช่น การอ่าน กิจกรรมทักษะด้านต่าง ๆ รวมทั้งกิจกรรมที่ต้องการใช้ความสามารถทางสมองในการคิดวิเคราะห์แก้ปัญหา 4) เป็นการวางแผนร่วมกันระหว่างผู้สอนและนักเรียนให้ผู้เรียนมีโอกาสเลือกปัญหา วัสดุอุปกรณ์ วางแผนกิจกรรมและประเมินผลให้เป็นไปตามจุดมุ่งหมายที่ต้องการ 5) การวางแผนหน่วยการเรียนต้องระลึกเสมอว่าทำอย่างไรจึงจะเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (กิตติชัย สุธาสิโนบล, 2555)

ดังนั้น ลักษณะหน่วยการเรียนรู้เชิงบูรณาการจึงเป็นหน่วยการเรียนการสอน คือ กลุ่มหัวข้อย่อยที่มีเนื้อหาสัมพันธ์กัน นำมาจัดลำดับก่อนหลังภายในหัวข้อที่เรียกหน่วย และใช้เวลาต่อเนื่องกันอาจเป็น 2-4 สัปดาห์ ขึ้นอยู่กับเนื้อหาของบทเรียนหน่วยแต่ละหน่วยมีความสมบูรณ์ในตัวของมันเอง คือประกอบด้วยความมุ่งหมาย ปัญหาในการทำกิจกรรม หน่วยแต่ละหน่วยสามารถสอนให้สัมพันธ์กับวิชาอื่นที่เกี่ยวข้องได้ หน่วยการเรียนการสอนสามารถใช้เทคนิควิธีสอนหลายวิธีที่เหมาะสม เพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจมากที่สุด วิธีการผสมผสานเนื้อหาเพื่อให้เกิดการบูรณาการ โดยอาศัยวิธีการจัดแกนขึ้นมาก่อนแล้วนำความรู้หรือเนื้อหาวิชาใดก็ได้ที่เหมาะสมมาเสริมให้แกนนั้นเต็มหรือสมบูรณ์แทนที่จะนำมาสร้างเป็นหน่วยบูรณาการนั้นมี 5 ประเภท (กิตติชัย สุธาสิโนบล, 2555) ดังนี้

1. แทนที่เป็นหัวเรื่องก่อนที่จะทำการกำหนดหัวเรื่องอะไรนั้นจะต้องตั้งคำถามว่า ต้องการให้ผู้เรียนเรียนอะไร หลังจากนั้นก็กำหนดหัวเรื่องขึ้นมา แล้วดึงเอาเนื้อหาสาระหรือความรู้หลาย ๆวิชาที่เห็นว่าสัมพันธ์กับเรื่องนี้เข้ามาผนวกรวมกันไว้ เช่น ตั้งหัวเรื่องว่า “ชุมชนของเรา” ในเรื่องนี้จะมีรายละเอียดหรือสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง สภาพภูมิอากาศ การประกอบอาชีพ การนับถือศาสนา

2. แกนที่เป็นปัญหาที่ผู้เรียนควรมีความรู้ ความเข้าใจ เมื่อเลือกได้แล้วก็กำหนดเป็นหัวเรื่องปัญหาคอรัปชัน การที่ผู้เรียนจะแก้ปัญหาได้นั้น จะต้องอาศัยความรู้ในสาขาวิชาต่างๆ

3. แทนที่เป็นกิจกรรมจะต้องพิจารณาก่อนว่ากิจกรรมใดที่เป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนในรายวิชาและต่อการดำเนินชีวิตของนักเรียน เมื่อกำหนดได้แล้วก็บรรจุกิจกรรมเหล่านั้น ในหน่วยนั้นๆ จากง่ายไปหายาก

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

4. แกนที่เป็นความคิดรวบยอดต้องพิจารณาก่อนว่า ต้องการให้นักเรียนมีความคิดรวบยอดในเรื่องใด เช่น ความคิดรวบยอดเกี่ยวกับการพึ่งพาตนเอง การอนุรักษ์ธรรมชาติ ความเสมอภาค เมื่อได้ความคิดรวบยอดแล้วก็กระจายเนื้อหาจากง่ายไปหายาก เช่น การเสนอความคิดรวบยอดเรื่อง การพึ่งพาอาศัยกันและกัน พอกระจายเนื้อหาออกเป็นคร่าว ๆ ตามลำดับความยากง่ายดังนี้การพึ่งพาอาศัยในครอบครัว ในชั้นเรียน ในชุมชน ในประเทศ และระหว่างประเทศ

5. แกนที่เป็นค่านิยม ก่อนอื่นต้องพิจารณาก่อนว่า เราต้องเน้นค่านิยมอะไร หลังจากที่เลือกได้แล้วโดยคำนึงถึงวัยของผู้เรียนแล้วนำค่านิยมที่จำเป็นมาเน้นหรือสอดแทรกเข้ามาในเนื้อหาตอนใดตอนหนึ่งที่เห็นว่าเข้ากันได้ขณะที่ทำการสอน

สรุปว่า ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการนั้น เป็นสูตรสำเร็จอีกอย่างหนึ่งที่จะทำให้การจัดการเรียนการสอนบรรลุวัตถุประสงค์ และทำให้ผู้เรียนสามารถประมวลความรู้ที่ได้จากเนื้อหาในวิชาต่าง ๆ ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตได้จริง ดังนั้น การจัดเนื้อหาวิชาและการกิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการจะต้องให้เหมาะสมกับผู้เรียนและมีความสัมพันธ์ต่อขอบข่ายที่จะต้องศึกษา และใช้เทคนิควิธีการสอนที่หลากหลายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจอย่างสูงสุด

1.4 การจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธ

คำว่า วิถีพุทธที่แท้จริง คือการดำเนินชีวิตตามวิถีทางที่ดีและประเสริฐด้วยมรรคมีองค์ 8 ประการ ที่พระพุทธเจ้าได้ทรงวางแนวทางปฏิบัติไว้ กล่าวคือ ทุกคนที่เกิดมาต้องได้รับการอบรมฝึกฝนพัฒนาโดยวิธีใดวิธีหนึ่งจากพ่อแม่ ครู เพื่อนและสถาบันต่าง ๆ จนเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ คุณวุฒิ คุณธรรม พระพุทธศาสนามองว่า มนุษย์ที่เกิดมาจะต้องศึกษาอบรม ฝึกฝน จึงจะเป็นผู้เจริญได้ ดังพระพุทธเจ้าตรัสสอนว่า ทนฺโต เสฏฺโฐ มนุสฺเสสุ แปลว่า คนที่ฝึกฝนตนดีแล้วเป็นผู้ประเสริฐในหมู่มนุษย์ทั้งหลาย ดังนั้น การฝึกฝนพัฒนาตนจะต้องพัฒนาไปตามหลักไตรสิกขา คือ ศีล สมาธิ ปัญญา เพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายสูงสุดคือนิพพาน ผู้ที่ยังไม่บรรลุทั้งในชาตินี้และชาติหน้า เรียกว่า เสขบุคคล ยังต้องศึกษาและพัฒนาตนอยู่ร่ำไป ส่วนผู้ที่บรรลุถึงจุดหมายสูงสุดแล้ว เรียกว่า อเสข-บุคคล ไม่ต้องศึกษาอีก เมื่อสังคมไทยมีโรงเรียนให้เด็กได้เรียนรู้หลักวิชาการ ควรจะต้องเป็นสถานที่เบ้าหลอมทางศีลธรรมพร้อมกันไป เพื่อฝึกอบรมผู้เรียนให้มีวิถีชีวิตแบบผู้รู้ ผู้ตื่น ผู้เบิกบานในสถานศึกษาจนกลายเป็นวัฒนธรรม แล้วนำออกไปใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง (พระมหาวิชาญ สุวิชาโน และคณะ, 2562) โดยมีวิธีการจัดการเรียนการสอนตามแนววิถีพุทธ 3 ประการ (พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตฺโต), 2556) ดังนี้

1. เกี่ยวกับเนื้อหาหรือเรื่องที่สอน คือ สอนจากสิ่งที่รู้เห็น เข้าใจง่ายหรือเคยเห็น ไปหาสิ่งที่เข้าใจยากหรือยังไม่รู้ไม่เห็น ไม่เข้าใจ สอนเนื้อหาที่ลุ่มลึกลงไปตามลำดับ และมีความต่อเนื่องกันเป็น

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

สายลงไป ถ้าสิ่งที่สอนเป็นสิ่งที่แสดงได้ก็ต้องสอนด้วยของจริง ให้ผู้เรียนได้ดู ได้เห็น ได้ฟังเอง อย่างที่เรียกว่าประสบการณ์ตรง สอนตรงเนื้อหา ตรงเรื่อง คุมอยู่ในเรื่อง มีจุด ไม่วกวน ไม่ไขว้เขว ไม่ออกนอกเรื่องโดยไม่มีอะไรเกี่ยวข้องในเนื้อหา สอนมีเหตุผล ตรองตามเห็นจริงได้ สอนเท่าที่จำเป็นพอดีสำหรับให้เกิดความเข้าใจ ให้การเรียนรู้ได้ผล ไม่ใช่สอนเท่าที่ตนรู้ หรือสอนแสดงภูมิว่าผู้สอนมีความรู้มาก และสอนสิ่งที่เขาควรจะได้เรียนรู้และเข้าใจ เป็นประโยชน์แก่ตัวเขาเอง อย่างพุทธพจน์ที่ว่าพระองค์ทรงมีเมตตาหวังประโยชน์แก่สัตว์ทั้งหลายจึงตรัสวาจาตามหลัก 6 ประการ คือ 1) คำพูดที่ไม่จริง ไม่ถูกต้อง ไม่เป็นประโยชน์ ไม่เป็นที่รักที่ชอบใจของผู้อื่น ไม่ตรัส 2) คำพูดที่จริง ถูกต้อง แต่ไม่เป็นประโยชน์ ไม่เป็นที่รักที่ชอบใจของผู้อื่น ไม่ตรัส 3) คำพูดที่จริง ถูกต้อง เป็นประโยชน์ ไม่เป็นที่รักที่ชอบใจของผู้อื่น เลือกกาลตรัส 4) คำพูดที่ไม่จริง ไม่ถูกต้อง ไม่เป็นประโยชน์ ถึงเป็นที่รักที่ชอบใจของผู้อื่น ไม่ตรัส 5) คำพูดที่จริง ถูกต้อง แต่ไม่เป็นประโยชน์ ถึงเป็นที่รักที่ชอบใจของผู้อื่น ไม่ตรัส 6) คำพูดที่จริง ถูกต้อง เป็นประโยชน์ เป็นที่รักที่ชอบใจของคนอื่น เลือกกาลตรัส

2. เกี่ยวกับตัวผู้เรียน คือ ควรคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลอย่างในทศพลญาณข้อ 5 และ 6 (ผู้เรียนมีความชอบ ความสนใจไม่เหมือนกัน และต้องรู้จุดอ่อนและจุดแข็งของผู้เรียน) การสอนต้องคำนึงถึงจริต 6 ได้แก่ ราคจริต โทสจริต โมหจริต ศรัทธาจริต พุทธิจริต และวิตกจริต รู้ระดับความสามารถของบุคคล โดยเปรียบกับบัว 4 เหล่า ปรับวิธีสอนให้เหมาะกับบุคคล แม้สอนเรื่องเดียวกันแต่ต่างบุคคล อาจใช้ต่างวิธี คำนึงถึงความพร้อมแต่ละบุคคล ผู้ที่มีความพร้อม (แก่รอบของอินทรีย์หรือญาณ) ของผู้เรียนแต่ละบุคคลว่าในแต่ละคราวนั้น ๆ เขาควรจะได้เรียนรู้อะไร เรียนได้แค่ไหน เพียงใด หรือว่าสิ่งที่ต้องการให้เขารู้นั้น ควรให้เขาเรียนได้หรือยัง สอนโดยให้ผู้เรียนลงมือทำด้วยตนเอง ซึ่งจะช่วยให้เกิดความรู้ความเข้าใจชัดเจน แม่นยำและได้ผลจริง สอนโดยให้ผู้เรียนกับผู้สอนรู้สึกว่ามีบทบาทร่วมกัน ในการแสวงหาความจริง ให้มีการแสดงความคิดเห็น โต้ตอบเสรี หลักนี้เป็นสิ่งสำคัญในวิธีแห่งปัญญา ซึ่งต้องการอิสรภาพในทางความคิด และโดยวิธีนี้เมื่อเข้าถึงความจริงผู้เรียนก็จะรู้สึกว่าตนได้เห็นความจริงด้วยตนเองและมีความชัดเจนมั่นใจ การสอนแบบนี้มักมาในรูปถามตอบ มีลักษณะดังนี้ 1) กระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นของตนออกมา ชี้ข้อคิดให้แก่เขาส่งเสริมให้เขาคิด และให้ผู้เรียนเป็นผู้วินิจฉัยความรู้นั้นเอง ผู้สอนเป็นเพียงผู้นำชี้ช่องทางเข้าสู่ความรู้ในการนี้ผู้สอนมักจะกลายเป็นผู้ถามปัญหาแทนที่จะเป็นผู้ตอบ 2) ให้แสดงความคิดเห็น โต้ตอบอย่างเสรี มุ่งหาความรู้ ไม่ใช่แสดงภูมิหรือข่มกัน เอาใจใส่บุคคลที่ควรได้รับความสนใจพิเศษ ตามควรแก่กาลเทศะ และเหตุการณ์ ช่วยเหลือ ใส่ใจคนที่ด้อย ที่มีปัญหา

3. เกี่ยวกับตัวผู้สอน คือ มีเทคนิคการนำเข้าสู่เนื้อหา การเริ่มต้นที่ดีมีส่วนช่วยให้การสอนสำเร็จผลดีเป็นอย่างมาก โดยปกติพระพุทธเจ้าจะไม่ทรงเริ่มสอนด้วยการเข้าสู่เนื้อหาธรรมทีเดียว แต่จะทรงเริ่มสนทนากับผู้ทรงพบหรือผู้มาเฝ้าด้วยเรื่องที่เขารู้เข้าใจดีหรือสนใจอยู่ ต่อจากนั้นจึงนาเข้าสู่ธรรมะโดยใช้เรื่องที่เขาสนใจหรือที่เขารู้เป็นข้อสนทนาไปตลอดแล้วแทรกธรรมะเข้าไว้ สร้าง

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

บรรยากาศในการสอนให้ปลอดโปร่ง เพลิดเพลิน ไม่ให้ตึงเครียด ไม่ให้เกิดอึดอัดใจ และให้เกียรติแก่ผู้เรียน ให้เขามีความภูมิใจในตัว สอนมุ่งเนื้อหา มุ่งให้เกิดความรู้ความเข้าใจในสิ่งที่สอนเป็นสำคัญ ไม่กระทบตนและผู้อื่น ไม่มุ่งยกตนข่มผู้อื่น ไม่มุ่งเสียดสีใคร ๆ สอนโดยเคารพ คือตั้งใจสอน ทำจริง ด้วยความรู้สึกว่าเป็นสิ่งมีค่า มองเห็นความสำคัญของผู้เรียน ไม่ใช่สักว่าทำ หรือเห็นผู้เรียนโง่เขลา ใช้ภาษาสุภาพ นุ่มนวล ไม่หยาบคาย ชวนให้สบายใจ สละสลวย เข้าใจง่าย ดังพระพุทธพจน์ที่ตรัสสอนภิกษุผู้แสดงธรรม หรือองค์แห่งพระธรรมกถึกไว้ว่า “อานนท์ การแสดงธรรมให้คนอื่นฟัง มิใช่สิ่งที่กระทำได้ง่าย ผู้แสดงธรรมแก่คนอื่นพึงตั้งธรรม 5 อย่างไว้ในใจ คือ 1) เราจักกล่าวชี้แจงไปตามลำดับ 2) เราจักกล่าวชี้แจงยกเหตุผลมาแสดงให้เข้าใจ 3) เราจักแสดงด้วยอาศัยเมตตา 4) เราจักไม่แสดงด้วยเห็นแก่อามิส 5) เราจักแสดงไปโดยไม่กระทบตนและผู้อื่น

นอกจากนี้ รูปแบบการจัดการเรียนการสอนบูรณาการวิถีพุทธที่เกี่ยวกับการจัดสภาพแวดล้อมและบรรยากาศที่เป็นกัลยาณมิตร เพื่อส่งเสริมให้นักเรียน มุ่งศึกษา แก้ปัญหาหรือแสวงหาความรู้อย่างเหมาะสมอย่างเป็นองค์รวม เพื่อพัฒนานักเรียนอย่างรอบด้านด้วยวิถีวัฒนธรรมแสวงหาปัญญา ผ่านระบบไตรสิกขา มีขั้นตอนการเรียนการสอนโดยใช้หลักการตามแนวพุทธ 7 ขั้น (กิตติชัย สุธาสิโนบล, 2555) ดังนี้

1. ขั้นสร้างศรัทธาและเสนอปัญหาข้อสงสัย เป็นขั้นที่เตรียมนักเรียนเพื่อให้เกิดความเชื่อและความรู้สึกซาบซึ้ง ซึ่งเกิดจากความมั่นใจในเหตุผลเท่าที่รู้เห็น มั่นใจว่าเป็นไปได้ มีคุณค่า และมั่นใจว่าสามารถพิสูจน์ให้เห็นจริงได้ในกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วยการสวดมนต์ ฝึกสมาธิในลักษณะต่าง ๆ และทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ ได้ทดลองปฏิบัติจนประจักษ์ความรู้จริงด้วยตนเอง ด้วยการสนทนา อภิปราย ถามคำถาม เพื่อนำเข้าสู่บทเรียน พร้อมทั้งเตรียมบุคลิกภาพครูที่เป็นกัลยาณมิตร สร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้เรียน แสดงความรัก ความเมตตา ความจริงใจต่อผู้เรียน พร้อมทั้งจัดสิ่งแวดล้อมและบรรยากาศในชั้นเรียนให้เหมาะสมกับเนื้อหาสาระที่เรียน เพื่อความเจริญงอกงามแห่งปัญญา (ปรโตโฆสะ)

2. ขั้นสังเกต เป็นขั้นที่นักเรียนเก็บรายละเอียดของสิ่งที่ตนเองสงสัย และนักเรียนร่วมกันอภิปรายและกำหนดหลักการ กฎเกณฑ์ในการเรียน เตรียมกิจกรรมการเรียน แบ่งกลุ่มนักเรียนให้เหมาะสมกับกิจกรรม และจัดเตรียม สื่อ อุปกรณ์ และแหล่งเรียนรู้ที่จะใช้ในการเรียนรู้

3. ขั้นสัมผัส เป็นขั้นที่นักเรียนใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น กาย ใจ ในการเรียนรู้และปฏิบัติกิจกรรมเพื่อเชื่อมโยงความสัมพันธ์เพื่อนำไปสู่การพัฒนากระบวนการคิด

4. ขั้นสำรวจ เป็นขั้นที่นักเรียนใช้กระบวนการคิดเพื่อมองหาความเชื่อมโยม ความสัมพันธ์ความเกี่ยวข้องของสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ในการเรียนรู้ที่อยู่รอบตัวเพื่อพัฒนาไปสู่การมองแบบองค์รวม

5. ขั้นสืบค้น เป็นขั้นที่นักเรียนใช้กระบวนการคิดโดยแยบคาย (โยนิโสมนสิการ) ในการพัฒนาผ่านกิจกรรมการศึกษา ค้นคว้า ทดลอง สืบเสาะหาความรู้ โดยใช้ทักษะกระบวนการกลุ่ม

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

พร้อมทั้งอภิปรายกลุ่มเกี่ยวกับความรู้ข้อคิดเห็น ที่ได้จากการปฏิบัติกิจกรรม นักเรียนนำเสนอผลงานที่เกิดจากการทำกิจกรรม

6. ขั้นสั่งสมปัญญา และลงข้อสรุป เป็นขั้นที่นักเรียนฝึกปฏิบัติกิจกรรมให้ชำนาญใช้กระบวนการคิด กระบวนการปฏิบัติเพื่อสั่งสมประสบการณ์และปัญญา นำไปสู่การสรุปองค์ความรู้เพื่อสะท้อนความเป็นจริงตามธรรมชาติ โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงผลงาน และปฏิสัมพันธ์แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันทั้งในเชิงเนื้อหาที่เรียน และในเชิงการเชื่อมโยงกับหลักพุทธธรรม ผ่านกิจกรรมอภิปรายสรุป แผนที่ความคิด (Mind map)

7. ขั้นประเมินผลและประยุกต์ใช้ เป็นขั้นที่นักเรียนประเมินชิ้นงาน ทำแบบฝึกหัดแบบทดสอบ เพื่อนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้ไปประยุกต์ใช้แก้ปัญหาสถานการณ์จำลองหรือชีวิตจริง สู่ความสำเร็จด้วยความพอใจ ความเพียรพยายาม กระตือรือร้น จิตใจจดจ่อและใช้ปัญญาใคร่ครวญให้รอบคอบ

สรุปว่า หลักธรรมทางพระพุทธศาสนาเป็นเครื่องหล่อหลอมให้ทุกคนเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์พร้อม ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธเพื่อเป็นการบูรณาการหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาให้ไปสู่คนไทยทุกระดับ พร้อมทั้งจะได้พัฒนาตนเองไปในทางที่ถูกต้อง โดยจะยึดรูปแบบการจัดการเรียนการสอนบูรณาการวิถีพุทธของกิตติชัย สุธาสิโนบล (2555) มีขั้นตอนการเรียนการสอนโดยใช้หลักการตามแนวพุทธ 7 ขั้น ได้แก่ ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างศรัทธาและเสนอปัญหาข้อสงสัย ขั้นที่ 2 ขั้นสังเกต ขั้นที่ 3 ขั้นสัมผัส ขั้นที่ 4 ขั้นสำรวจ ขั้นที่ 5 ขั้นสืบค้น ขั้นที่ 6 ขั้นสั่งสมปัญญาและลงข้อสรุป ขั้นที่ 7 ขั้นประเมินผลและประยุกต์ใช้

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

1.5 การประเมินตามสภาพจริง

การประเมินผลตามสภาพจริง (Authentic Assessment) เป็นการประเมินด้วยวิธีการที่หลากหลายเพื่อให้ได้ผลการประเมินที่สะท้อนความสามารถที่แท้จริงของผู้เรียน จึงควรใช้การประเมินการปฏิบัติร่วมกับการประเมินด้วยวิธีการอื่น ภาระงาน (Tasks) ควรสะท้อนสภาพความเป็นจริงหรือใกล้เคียงกับชีวิตจริงมากกว่าเป็นการปฏิบัติกิจกรรมทั่ว ๆ ไป ดังนั้น การประเมินตามสภาพจริงจะต้องออกแบบการจัดการเรียนรู้และการประเมินผลไปด้วยกัน และกำหนดเกณฑ์การประเมิน (Rubrics) ให้สอดคล้องหรือใกล้เคียงกับชีวิตจริง ซึ่งมีเกณฑ์การประเมิน (Rubrics) และตัวอย่างชิ้นงาน (Exemplars) ที่จะประเมินภาระงานที่มีความซับซ้อนและทำให้ทราบว่าภาระงานนั้นดีเพียงพอแล้ว เช่น การนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียนที่จะต้องดูทั้งความถูกต้องของเนื้อหาสาระกระบวนการที่ใช้ในการทำงาน ความสามารถในการสื่อสาร การใช้ภาษา การออกเสียง เป็นต้น คำตอบก็คือใช้เกณฑ์การประเมิน เพราะเกณฑ์การประเมินเป็นแนวทางให้คะแนนที่ประกอบด้วย

เกณฑ์ด้านต่าง ๆ เพื่อใช้ประเมินค่าผลการปฏิบัติของผู้เรียนในภาระงาน/ชิ้นงานที่มีความซับซ้อน เกณฑ์เหล่านี้ คือ สิ่งสำคัญที่ผู้เรียนควรรู้และปฏิบัติได้ นอกจากนี้ยังมีระดับคุณภาพแต่ละเกณฑ์และคำอธิบายคุณภาพทุกระดับ ที่เป็นรูปแบบการสร้างเกณฑ์การประเมินแบบแยกประเด็น (Analytic Rubrics) และเป็นรูปแบบกลางที่ผู้สอนสามารถนำไปปรับใช้ได้กับวิชาต่าง ๆ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2557) ดังตัวอย่างในตารางที่ 2.1 ต่อไปนี้

ตารางที่ 2.1 ตัวอย่างเกณฑ์การประเมินแบบแยกประเด็น

เกณฑ์	ระดับการประเมิน				
	4	3	2	1	0
ชื่อเรื่อง	น่าสนใจ ทันสมัย เหมาะสมกับเนื้อเรื่อง	น่าสนใจ แต่ไม่ทันสมัย สอดคล้องกับเนื้อหา	ทั่ว ๆ ไปไม่น่าสนใจ ไม่สอดคล้องกับเนื้อหา	ไม่เกี่ยวข้องกับสาระที่เรียน	ไม่มีข้อมูลเพียงพอต่อการตัดสิน
เนื้อหา	ข้อมูลถูกต้องสมบูรณ์ ตรงประเด็น	ข้อมูลถูกต้องตรงประเด็น แต่ขาดรายละเอียด	มีข้อมูลที่ผิดบ้าง และยังไม่สมบูรณ์	ข้อมูลส่วนใหญ่ไม่ถูกต้องและขาดหาย	ไม่มีข้อมูลเพียงพอต่อการตัดสิน
การลำดับใจความ	ใจความชัดเจน ลำดับเหตุการณ์สมเหตุสมผล	ใจความสับสันบ้าง แต่ยังสามารถเข้าใจได้ ขาดความสมเหตุสมผลไปบ้าง	ใจความไม่ชัดเจน ขาดความสมเหตุสมผล	ไม่ต่อเนื่อง ขาดความสมเหตุสมผล	ไม่มีข้อมูลเพียงพอต่อการตัดสิน
หลักเกณฑ์ทางภาษา	ประโยคสมบูรณ์ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ทางภาษา สื่อความได้ชัดเจน	เขียนประโยคได้สมบูรณ์แต่ผิดหลักเกณฑ์ทางภาษาสื่อความได้	เขียนประโยคสมบูรณ์บ้าง ผิดหลักเกณฑ์ทางภาษาอย่างมาก สื่อความไม่ชัด	เขียนประโยคผิดหลักเกณฑ์ทางภาษา สื่อความไม่ได้	ไม่มีข้อมูลเพียงพอต่อการตัดสิน

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

นอกจากเกณฑ์การประเมินแบบแยกประเด็นแล้ว ยังมีเกณฑ์การประเมินแบบรวม (Holistic Rubrics) เช่น ต้องการประเมินการเขียนความเรียง แต่ไม่ได้พิจารณาแยกแต่ละประเด็น ว่าเขียนนำเรื่องสรุปเรื่อง การผูกเรื่องแต่ละประเด็นเป็นอย่างไร แต่เป็นการพิจารณาในภาพรวมและให้คะแนนภาพรวม ดังตัวอย่างในตารางที่ 2.2 ต่อไปนี้

ตารางที่ 2.2 ตัวอย่างเกณฑ์การประเมินแบบภาพรวมสำหรับประเมินการเขียนเรียงความ

คะแนน	เกณฑ์
5	เขียนบทนำและบทสรุปได้ดี ทำให้งานเขียนมีใจความสัมพันธ์กัน หัวข้อเรื่องมีรายละเอียดสนับสนุนอย่างชัดเจน การผูกเรื่องเป็นลำดับขั้นตอน รูปประโยคถูกต้อง มีสะกดคำผิดบ้างเล็กน้อย สำนวนภาษาสละสลวย
3	มีบทนำ บทสรุป เนื้อหาสอดคล้องกับหัวข้อเรื่อง รายละเอียดสนับสนุนน้อย เนื้อหาบางส่วนไม่ชัดเจน การผูกเรื่องเป็นลำดับ รูปประโยคถูกต้อง มีสะกดคำผิดอยู่บ้าง สำนวนภาษาสละสลวย
1	ไม่มีบทนำและ/หรือบทสรุป เนื้อหาอ้อมค้อมไม่ตรงประเด็นนัก มีรายละเอียดสนับสนุนน้อย และไม่สมเหตุสมผล

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

เกณฑ์การประเมินนอกจากจะใช้เพื่อประเมินชิ้นงาน/ภาระงานแล้ว ยังสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการสอนได้อย่างดี โดยให้ผู้เรียนได้รับทราบว่าผู้สอนคาดหวังอะไรบ้างจากชิ้นงานที่มอบหมาย หรือให้ผู้เรียนร่วมในการสร้างเกณฑ์ก็จะทำให้เกิดการมีส่วนร่วมและรับผิดชอบ ผู้สอนที่ใช้เป็นเกณฑ์การประเมินเป็นประจำจะพูดตรงกันว่า เกณฑ์การประเมินให้ภาพที่ชัดเจนดีกว่าคำสั่ง และหากมีตัวอย่างชิ้นงานประกอบให้ผู้เรียนได้ช่วยกันพิจารณา อภิปรายโดยใช้เกณฑ์ที่ร่วมกันสร้างขึ้น ก็จะยิ่งทำให้ผู้เรียนสามารถแยกแยะได้ว่าชิ้นงานที่ดีมีคุณภาพเป็นอย่างไร ส่วนตัวอย่างชิ้นงาน (Exemplars) ผลงานของนักเรียน ซึ่งผู้สอนอาจเก็บรวบรวมจากงานที่ผู้เรียนทำส่งในแต่ละปีการศึกษา เพื่อให้เป็นแบบอย่างให้เห็นว่าลักษณะงานแบบใดที่ดีกว่า ตัวอย่างชิ้นงานควรมีหลาย ๆ ระดับ เพื่อผู้เรียนจะได้เห็นความแตกต่าง สำหรับเกณฑ์การประเมินยังใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ผู้สอนกับผู้ปกครอง และนักเรียนกับผู้ปกครอง การมีภาพความคาดหวังที่ชัดเจนจะช่วยให้ผู้สอนสามารถให้ข้อมูลย้อนกลับที่เป็นประโยชน์แก่ผู้เรียน และเป็นประเด็นสำหรับพูดคุยเพื่อการพัฒนาการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ การสร้างเกณฑ์การประเมินในลักษณะต่าง ๆ ยังมีขั้นตอนการสร้างเกณฑ์การให้คะแนน (อุไร จักษ์ตรีมงคล, 2557) ดังนี้

1. พิจารณาว่าทักษะ กระบวนการ หรือความรู้ความสามารถใดที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน

2. ระบุแนวทาง ข้อกำหนด หรือเงื่อนไขการปฏิบัติ ผู้สอนจำเป็นต้องคิดต่อไปอีกว่าจะให้ผู้เรียนสังเกตอะไร สิ่งที่นำมาให้สังเกตทำอย่างไร ตั้งคำถามอย่างไร ใครถามใคร ใครเป็นคนตอบ ถามกันหลายคนหรือถามคนเดียว ตอบคนเดียว อภิปรายอย่างไร แบ่งกลุ่มเล็ก ๆ หรือมีกลุ่มเพียงกลุ่มเดียว มาอภิปรายให้กลุ่มใหญ่ฟัง มีประเด็นอะไรบ้างที่จะนำมาอภิปราย/อธิบายได้คืออะไร ใครอธิบาย คนเดียวหรือหลายคนช่วยกันอธิบาย อธิบายเกี่ยวกับอะไร นำความรู้ไปใช้ได้แสดงว่านักเรียนต้องรู้ในสิ่งที่จะนำไปใช้และรู้ว่าจะนำไปใช้ได้อย่างไร

3. ให้พิจารณาว่าชิ้นงานหรือภาระงานที่ผู้เรียนจะต้องปฏิบัตินั้นคืออะไร เช่น ผลของการสังเกตอาจจะเป็นคำพูด คำอธิบาย

4. กำหนดเกณฑ์การประเมินผลงาน ตัวอย่างเช่น ภาษาที่ใช้การนำเสนอความคิดเรียบเรียงเป็นระบบ ความถูกต้องในเนื้อหา ภาพประกอบการอธิบาย

5. กำหนดระดับการให้คะแนน หรือระดับการปฏิบัติของเกณฑ์แต่ละตัวว่าควรจะมีกี่ระดับ อาจ เป็น ผ่าน–ไม่ผ่าน หรือ 4, 3, 2, 1 เป็นต้น

6. เขียนคำอธิบายระดับคุณภาพให้สอดคล้องกับเกณฑ์และต้องสามารถแยกความแตกต่างของ แต่ละระดับได ดังตัวอย่างในตารางที่ 2.3 ต่อไปนี้

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

ตารางที่ 2.3 ตัวอย่างการสร้างเกณฑ์การให้คะแนน

เกณฑ์	ระดับคุณภาพ			
	1	2	3	4
1.	....	....	....	....
2.	....	....	....	....
3.	....	....	....	....

ข้อควรพิจารณาในการสร้างเกณฑ์การให้คะแนน รูปแบบของเกณฑ์การให้คะแนนมีอยู่มากมายตามแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ผู้สอนสามารถนำมาปรับใช้กับงานของตนเองได้ไม่ยากนัก ข้อแนะนำสำหรับการสร้างเกณฑ์ มีดังนี้

1. สร้างเกณฑ์ให้มีระดับการให้คะแนนเป็นเลขคู่ เช่น 4 ระดับ หรือ 6 ระดับ เพราะถ้าเป็นเลขคี่ ระดับตรงกลางจะยากต่อการประเมิน ในขณะที่ระดับคะแนนที่เป็นเลขคู่นั้นจะไม่มีตรงกลางทำให้ตัดสินใจโดยเด็ดขาดว่าจะตัดสินให้เป็นไปในทางบวกหรือลบ

2. ควรให้ระดับคะแนนมากที่สุดอยู่ทางซ้ายของตาราง เพื่อว่าผู้เรียนจะได้อ่านเป็นลำดับแรกในการที่จะไปให้ถึงเกณฑ์สูงสุดที่มีหรือถ้าไม่ได้เขียนในลักษณะของตารางก็ควรเขียนเกณฑ์ที่มีระดับดีที่สุดไว้ก่อน แล้วจึงเรียงเกณฑ์ขั้นต่อมาไว้ทีหลัง

3. จำนวนของเกณฑ์ที่จะประเมินไม่ควรมีจำนวนมากเกินไป และระดับของการประเมินก็ไม่ควรจะเกิน 7 ระดับ ถ้ามีระดับของการให้คะแนนกว้างมากเกินไปจะมีความลำบากในการตัดสินความแตกต่างในแต่ละระดับ และจะทำให้ความสอดคล้องของการประเมินด้วยผู้ประเมินหลายคนลดลงไป

4. ความแตกต่างของเกณฑ์ในการประเมินในแต่ละช่วงควรจะเท่า ๆ กัน เช่น เกณฑ์สูงสุดก็คือ “มีและมากกว่านั้น” อีกระดับก็เป็น “มี” ต่อมาต้องใช้ “มีแต่ว่า” ส่วนลำดับสุดท้ายก็เป็น “ไม่มี” ดังตัวอย่างในตารางที่ 2.4 ต่อไปนี้

ตารางที่ 2.4 ตัวอย่างข้อควรพิจารณาในการสร้างเกณฑ์การให้คะแนน

ภาระงาน	1	2	3	4
ความถี่	ทุกวัน	เกือบทุกวัน	บางวัน	แทบจะไม่/ไม่ทำ
ความถูกต้อง	ไม่ผิดพลาดเลย	มีจุดผิดเล็กน้อย	มีจุดผิดอยู่มาก	ผิดบ่อย ๆ

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

5. สิ่งที่กำหนดไว้ในเกณฑ์การประเมินต้องชัดเจน ผู้เรียนต้องสามารถปฏิบัติได้และต้องให้ข้อมูลผู้เรียนย้อนกลับเพื่อช่วยในการปรับปรุงด้วย

6. ภาษาที่ใช้กำหนดเกณฑ์จะต้องเข้าใจง่าย หลีกเลี่ยงข้อความในทางลบ เช่น “ไม่มีการเตรียมตัวมาก่อน” และต้องระบุให้ชัดเจน แทนที่จะใช้คำว่า “มีข้อผิดพลาดหลายแห่ง” ก็อาจจะระบุจำนวนลง ไปเลยว่า “ผิดพลาดมากกว่า 6 แห่งขึ้นไป” แต่ก็ต้องคำนึงไว้อีกประการหนึ่งว่า การประเมินแบบใช้เกณฑ์ การให้คะแนนนี้มักจะเป็นการประเมินเชิงคุณภาพมากกว่าจะเป็นการประเมินเชิงปริมาณ

7. ถ้าผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้ตามเกณฑ์การให้คะแนนในระดับสูงที่สุดแล้ว แต่งานที่ออกมาก็ยังไม่สมบูรณ์หมายความว่าเกณฑ์การให้คะแนนอาจจะมีข้อผิดพลาด ต้องแก้ไขให้ถูกต้อง

8. การตรวจสอบระดับขั้นตอนการปฏิบัติว่ามีความเหมาะสมแล้วหรือไม่ ทำได้หลายวิธี เช่น ให้เพื่อนครูหรือผู้เรียนช่วยตรวจสอบดูว่า ภาษาที่ใช้ชัดเจนหรือยัง เข้าใจตรงกันหรือไม่ สอดคล้องกับเกณฑ์ ที่ตั้งไว้และสามารถนำไปปฏิบัติได้จริงหรือไม่

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ เป็นการให้คะแนนตามเกณฑ์การให้คะแนนที่สร้างขึ้นมานั้นถือว่าเป็นการวัดผล ยังไม่ใช่การประเมิน เพราะยังไม่มีการตีความคะแนนที่ได้ในรูปของระดับคุณภาพว่าดี

พอใช้หรือควรปรับปรุง ซึ่งสามารถกำหนดการตัดสินขั้นสุดท้ายของคุณภาพได้ตามสูตรดังนี้ เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ = (คะแนนสูงสุด–คะแนนต่ำสุด)/จำนวนระดับคุณภาพ ดังตัวอย่างในตารางที่ 2.5 ต่อไปนี้

ตารางที่ 2.5 ตัวอย่างเกณฑ์การตัดสินคะแนน

เกณฑ์	**ระดับคุณภาพ**			
	1	**2**	**3**	**4**
1.	....	....	....	....
2.	....	....	....	....

1. เกณฑ์การให้คะแนนนี้มี 4 เกณฑ์แต่ละเกณฑ์ มี 4 ระดับคุณภาพ คือ 4, 3, 2 และ 1

2. คะแนนเต็ม (คะแนนสูงสุด) = 16 คะแนน (4 เกณฑ์ x 4 คะแนน) คะแนนต่ำสุด = 4 คะแนน (4 เกณฑ์ x 1 คะแนน)

3. แทนค่าตามสูตรจะได้ (16 – 4)/4 = 3

4. จากข้อ 3 แสดงว่า เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ มีช่วงคะแนนของเกณฑ์การตัดสินห่างกันช่วงละ 3 คะแนน ดังนี้

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4

ซึ่งทุกช่วงคะแนน ห่างกันช่วงละ 3 คะแนน ได้ 4 ช่วง เหลือเศษ 1 (คือคะแนนที่ 16) จากนั้นให้นำไปเกลี่ยใส่ในช่วงที่ 2 หรือ 3 จะได้เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ 4 ช่วงคะแนน ดังนี้

16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4

หรือ

16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4

4. แปลค่าระดับคะแนน (ช่วงคะแนน) ให้เป็นระดับคุณภาพ ดังตารางในตัวอย่างที่ 2.6 ต่อไปนี้

ตารางที่ 2.6 แนวทางการแปลค่าระดับคะแนนให้เป็นระดับคุณภาพ

ระดับคะแนน	แนวทางการแปลค่าระดับคะแนนให้เป็นระดับคุณภาพ					
14 – 16	ดีมาก	ดีเยี่ยม	A	ก	4	3
10 – 13	ดี	ดี	B	ข	3	2
7 – 9	พอใช้	ปานกลาง	C	ค	2	1
4 –6	ควรปรับปรุง	ต้องปรับปรุง	D	ง	1	0

6. กำหนดเกณฑ์การผ่าน เช่น กำหนดเกณฑ์การผ่านของเกณฑ์การให้คะแนนข้างต้นนี้ที่ 60% ของคะแนนเต็ม ดังนั้นจะต้องได้ 10 คะแนนขึ้นไปจึงจะถือว่าผ่าน (16 X 60)/100 = 9.6 ดังตัวอย่างในตารางที่ 2.7-2.8 ต่อไปนี้

ตารางที่ 2.7 ตัวอย่างการกำหนดเกณฑ์การผ่าน

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

เกณฑ์	ระดับคุณภาพ			
	4	**3**	**2**	**1**
1. เนื้อหา	- นำคำที่ให้มาใช้ครบถ้วน - ลำดับเรื่องราวได้ต่อเนื่องไม่สับสน - เรื่องมีความหมาย	- นำคำที่ให้มาใช้ไม่ครบขาด1–2 คำ - ลำดับเรื่องราวได้ต่อเนื่อง	- นำคำที่ให้มาใช้ไม่ครบ ขาด2–4 คำ - ลำดับขั้นตอนสับสนเล็กน้อย	- นำคำที่ให้มาใช้ไม่ครบ ขาดมากกว่า 4 คำ - ลำดับขั้นตอนสับสน
2. การใช้ภาษา	- เขียนสะกดคำได้ถูกต้อง หรือเขียนผิดพลาดไม่เกิน 1–3 คำ - ใช้คำได้เหมาะสม	- เขียนสะกดคำได้ถูกต้อง ผิดพลาด 4–6 คำ - ใช้คำได้เหมาะสม	- เขียนสะกดคำผิดพลาดไม่เกิน 7–10 คำ - ใช้คำได้เหมาะสมปานกลาง	- เขียนสะกดคำผิดพลาดมากกว่า 10 คำ - ใช้ถ้อยคำไม่ค่อยเหมาะสม

ตารางที่ 2.7 ตัวอย่างการกำหนดเกณฑ์การผ่าน (ต่อ)

เกณฑ์	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
3. นิสัยที่ดีในการเขียน	- มีความเป็นระเบียบเรียบร้อย - มีความสะอาด	- มีความเป็นระเบียบเรียบร้อย - มีรอยลบ ขูดขีด ฆ่า 1 – 2 แห่ง	- มีความเป็นระเบียบเรียบร้อย - มีรอยลบ ขูดขีด ฆ่า 3 – 5 แห่ง	- ไม่เป็นระเบียบเรียบร้อย - มีรอยลบ ขูดขีด ฆ่า 5 แห่งขึ้นไป
4. ภาพ	- ภาพสอดคล้องกับเรื่อง - ภาพสื่อความหมายครอบคลุมกับเรื่อง	- ภาพสอดคล้อง - แต่สื่อความหมายครอบคลุมกับเรื่อง - ภาพสวยงาม	- ภาพสอดคล้องกับเรื่อง - สื่อความหมายไม่ครอบคลุมกับเรื่อง - สวยงามปานกลาง	- ภาพสอดคล้องกับเรื่อง - สื่อความหมายไม่ครอบคลุม - ไม่สวยงาม

ตารางที่ 2.8 ตัวอย่างเกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
14 – 16	ดีมาก
10 – 13	ดี
7 – 9	พอใช้
4 – 6	ควรปรับปรุง
เกณฑ์การผ่านตั้งแต่ระดับคุณภาพดีขึ้นไป	สรุป ผ่าน ไม่ผ่าน

สรุปว่า การประเมินตามสภาพจริง เป็นสิ่งที่สะท้อนความสามารถของนักเรียนตามสภาพจริงได้เป็นอย่างดี เพราะผู้สอนจะต้องสร้างเกณฑ์การประเมินให้เข้ากับบริบทหรือให้สอดคล้องระหว่างผู้เรียนกับชีวิตจริง เพื่อประเมินผลงานการลงมือสร้างชิ้นงานของนักเรียนเอง และผู้สอนยังสามารถประเมินความเข้าของผู้เรียนเป็นรายบุคคลได้ด้วย ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดของอุไร จักษ์ตรีมงคล (2557) มาใช้เป็นแนวทางการสร้างเกณฑ์การให้คะแนน เพื่อใช้ในการประเมินชิ้นงานของนักเรียน

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

1.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธ ดังต่อไปนี้

1. งานวิจัยในประเทศไทย

สมชาย บุญสุ่น (2562) ได้ทำวิจัยเรื่อง การจัดการศึกษาตามแนวพุทธจิตวิทยาในโรงเรียนวิถีพุทธ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการการจัดการศึกษาของโรงเรียนวิถีพุทธพระราชทาน เพื่อวิเคราะห์หลักจิตวิทยาและหลักพุทธธรรมที่ใช้จัดการศึกษาในโรงเรียนวิถีพุทธพระราชทาน และเพื่อนำเสนอรูปแบบการจัดการศึกษาตามแนวพุทธจิตวิทยาในโรงเรียนวิถีพุทธ ผลการวิจัยพบว่า 1) กระบวนการการจัดการศึกษาของโรงเรียนวิถีพุทธพระราชทาน มี 4 ขั้นคือ ขั้นที่ 1 ด้านกายภาพมีพระพุทธรูป บรรยากาศร่มรื่น สะอาด สงบ ปลอดอบายมุข ด้านกิจกรรมพื้นฐานของวิถีชีวิต ประกอบด้วยรักษาศีล 5 ยิ้มง่าย ไหว้สวย กราบงาม ขั้นที่ 2 ด้านการเรียนการสอนมีการบูรณาการหลักพระพุทธศาสนาสู่การจัดการเรียนการสอน ขั้นที่ 3 ด้านบรรยากาศและปฏิสัมพันธ์มีการเรียนการสอนอย่างกัลยาณมิตร และขั้นที่ 4 ด้านการบริหาร คือการมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง และชุมชนอย่างต่อเนื่องและเป็นระบบ 2) หลักจิตวิทยาและหลักพุทธธรรมที่ใช้จัดการศึกษาในโรงเรียนวิถีพุทธพระราชทาน คือ หลักที่ใช้ในการพัฒนาตนเอง คือ (1) ด้านจิตใจ (2) ด้านร่างกาย (3) ด้านอารมณ์ (4) ด้านสติปัญญา (5) ด้านสังคม (6) ด้านความรู้ และ (7) การพัฒนาตนเองสู่ความต้องการของตลาดแรงงาน และ 3) รูปแบบการจัดการศึกษาตามแนวพุทธจิตวิทยาในโรงเรียนวิถีพุทธคือการจัดการเรียนการสอนโดยยึดหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาภายใต้การมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง ชุมชนอย่างเป็นกัลยาณมิตรโดยมีไตรสิกขาเป็นกระบวนการผ่านบ้าน วัด โรงเรียน และนำมาบูรณาการเพื่อนำไปสู่การที่เด็กเป็นคนดี เป็นคนเก่งและมีความสุข

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

รัชนี ศรีทับทิม (2562) ได้ทำวิจัยเรื่อง การบริหารจัดการโรงเรียนวิถีพุทธของโรงเรียนวัดเฉลิมพระเกียรติ (พิบูลบำรุง) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อทราบการบริหารจัดการโรงเรียนวิถีพุทธของโรงเรียนวัดเฉลิมพระเกียรติ (พิบูลบำรุง) และเพื่อทราบแนวปฏิบัติที่ดีในการบริหารจัดการโรงเรียนวิถีพุทธของโรงเรียนวัดเฉลิมพระเกียรติ (พิบูลบำรุง) ผลการวิจัยพบว่า 1) การบริหารจัดการโรงเรียนวิถีพุทธของโรงเรียนวัดเฉลิมพระเกียรติ (พิบูลบำรุง) โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าอยู่ในระดับมากทุกด้าน โดยเรียงลำดับตามค่ามัชฌิมเลขคณิตจากมากไปน้อย ดังนี้ ด้านการประเมินผลและเผยแพร่ผลการดำเนินงานด้านการดำเนินการจัดสภาพและองค์ประกอบ ด้านการดำเนินการพัฒนาตามระบบไตรสิกขา ด้านการเตรียมการ ด้านการดูแลสนับสนุนใกล้ชิดและด้านปรับปรุงและพัฒนาต่อเนื่อง 2) แนวปฏิบัติที่ดีในการบริหารจัดการโรงเรียนวิถีพุทธของโรงเรียนวัดเฉลิมพระเกียรติ(พิบูลบำรุง) พบว่า ด้านการเตรียมการ โรงเรียนใช้หลักธรรมาภิบาล หลักไตรสิกขา

หลักปัญญาวุฒิธรรม 4 หลัก ภาวนา 4 หลักการมีส่วนร่วม และวงจรคุณภาพ PDCA มาใช้ในการบริหารงาน ด้านการดำเนินการจัดสภาพและองค์ประกอบ โรงเรียนสามารถจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีการจูงใจนักเรียนให้เข้ามาเรียนรู้ด้วยตนเองด้านขั้นการดำเนินการพัฒนาตามระบบไตรสิกขา: บุคลากรมีการพัฒนาตนเองและเป็นแบบอย่างที่ดีแก่นักเรียนทั้งยังสามารถจัดประสบการณ์แก่นักเรียนด้วยการบูรณาการความรู้ต่าง ๆ ผ่านระบบไตรสิกขาได้ ด้านการดูแลสนับสนุนใกล้ชิด มีการนิเทศติดตาม ช่วยเหลือ สนับสนุน แลกเปลี่ยนเรียนรู้แบบกัลยาณมิตร ด้านปรับปรุงและพัฒนาต่อเนื่อง มีการพัฒนาศักยภาพบุคลากรในการทำงานอย่างต่อเนื่อง ตามความสนใจและความถนัดด้านประเมินผลและเผยแพร่ผลการดำเนินงาน: มีการประเมินผล รายงานผลและเผยแพร่การทำงานได้อย่างชัดเจนและตรวจสอบได้

พระมหาประเสริฐ สุเมโธ (เพชรศรี) และคณะ (2562) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวพุทธวิธีเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ด้านคุณธรรมจริยธรรม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวพุทธวิธีเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ด้านคุณธรรมจริยธรรม และเพื่อประเมินประสิทธิผลของการใช้รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวพุทธวิธี และเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของบัณฑิตที่พึงประสงค์ของนิสิตวิทยาลัยสงฆ์บุรีรัมย์ ผลการวิจัยพบว่า 1) จากการศึกษาแนวคิดรูปแบบการเรียนการสอนตามแนวพุทธวิธีสามารถพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวพุทธวิธี เรียกว่า การจัดการเรียนรู้แบบไตรสิกขา 3 อย่าง คือ (1) อธิสีลสิกขา (2) อธิจิตตสิกขา และ (3) อธิปัญญาสิกขา 2) ผลการประเมินคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ด้านคุณธรรมจริยธรรมของนิสิตวิทยาลัยสงฆ์บุรีรัมย์ทั้ง 4 ด้าน อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านความรับผิดชอบ มีค่าเฉลี่ยสูงสุดรองลงมาได้แก่ ด้านความมีระเบียบวินัย ส่วนด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ได้แก่ ด้านความซื่อตรง รองลงมาได้แก่ ด้านการมีมนุษยสัมพันธ์ตามลำดับ ซึ่งอยู่ในระดับมากทุกด้าน 3) จากการทดสอบสมมติฐานความแตกต่างของผู้เรียน 2 กลุ่ม (t-test) โดยใช้เทคนิคสามเส้า (Triangulation) ในการเก็บข้อมูล (เพื่อน ตนเอง ผู้สอน) ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์โดยรวมไม่แตกต่างกัน เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านความมีระเบียบวินัย ด้านความซื่อตรง และด้านการมีมนุษยสัมพันธ์ มีคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์โดยรวมไม่แตกต่างกันมีเพียงด้านความรับผิดชอบ โดยรวมแตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

ภูเวียง วงศ์แสงเดือน และคณะ (2561) ได้ทำวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนการสอนแนววิถีพุทธสำหรับโรงเรียนมัธยมศึกษานครหลวงเวียงจันทร์ สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการจัดการเรียนการสอนโรงเรียนวิถีพุทธเพื่อปรับใช้ในสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอนโรงเรียนวิถีพุทธในสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว และเพื่อเสนอแนวทางการจัดการเรียนการสอนโรงเรียนวิถีพุทธใน

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว ผลการวิจัยพบว่า การศึกษาการจัดการเรียนการสอนโรงเรียนวิถีพุทธ สำหรับมัธยมศึกษา นครหลวงเวียงจันทร์ โดยภาพรวมมีลักษณะ ดังนี้ ด้านมีการจัดหลักสูตร เหมาะสมกับการเรียนรู้ในชั้นเรียนต่าง ๆ โดยสอดแทรกการฝึกปฏิบัติในชีวิตจริง ในเนื้อหาการเรียนรู้ เน้นให้ผู้เรียนปฏิบัติได้จริง ด้านการฝึกอบรมให้ครูผู้สอน เป็นกัลยาณมิตร มีเมตตาอ่อนโยน ผู้สอนมีความรู้ดีและสอนเก่ง ผู้สอนมีการเลือกใช้วิธีการสอนหลากหลายรูปแบบที่ดีต่อนักเรียน ด้านกระบวนการจัดการเรียนการสอนเน้นที่ผู้เรียนเป็นสำคัญ ในกระบวนการแก้ปัญหา เป็นฐานสร้างองค์ความรู้ ในการสร้างสรรค์ ใช้โครงงานรวมกลุ่มเน้นการปฏิบัติ แบบบูรณาการสู่พหุปัญญา จากแหล่งเรียนรู้ ด้านกิจกรรมส่งเสริมความสนใจของเด็ก ช่วยให้เด็กเกิดความเข้าใจบทเรียน ช่วยส่งเสริมทักษะ ปลูกฝังความรับผิดชอบ และส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างเหมาะสมทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญาด้านสิ่งแวดล้อมให้เหมาะสมกับสถานที่เรียน แหล่งเรียนรู้ในโรงเรียนในห้องเรียน

พระครูโกศลพัฒนาภรณ์ (รัชพล ปภสฺสโร) (2560) ได้ทำวิจัยเรื่อง การบูรณาการหลักพุทธธรรมในการบริหารวิชาการสู่ความเป็นเลิศของโรงเรียนประถมศึกษาจังหวัดสมุทรปราการ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวคิดและการบริหารวิชาการสู่ความเป็นเลิศตามแนวพระพุทธศาสนา เพื่อศึกษาหลักพุทธธรรมในการบริหารวิชาการสู่ความเป็นเลิศ และเพื่อบูรณาการหลักพุทธธรรมในการบริหารวิชาการสู่ความเป็นเลิศของโรงเรียนประถมศึกษาในจังหวัดสมุทรปราการ ผลการวิจัยพบว่า 1) แนวคิดและการบริหารวิชาการสู่ความเป็นเลิศตามแนวพระพุทธศาสนา โดยการพัฒนาหลักสูตรเป็นสิ่งสำคัญของการจัดการศึกษา การจัดการเรียนการสอนให้บรรลุจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ เป็นกรอบงานวิจัยที่จัดระบบของความรู้หรือข้อมูลและเหตุการณ์เรียนรู้ที่ซับซ้อน โดยใช้สื่อการเรียนการสอนเป็นสิ่งที่ช่วยในการเรียนรู้ซึ่งครู และนักเรียนเป็นผู้ใช้ เพื่อช่วยให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพในการเลือกสื่อการเรียนการสอน มีนักเรียนเป็นศูนย์กลางในการเรียนการสอน ให้นักเรียนมีแนวคิดความเป็นของตัวเอง กล้าแสดงออกทางความคิด ทางร่างกาย และจิตใจ มีความเป็นภาวะผู้นำในการร่วมทำกิจกรรม เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคีกัน มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ว่าตัวเองเป็นนักเรียน มีการวัดผลและประเมินผลเป็นกิจกรรมทางวิชาการที่สำคัญยิ่งที่จะทำให้ทราบว่าการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามความมุ่งหมายของหลักสูตร 2) หลักพุทธธรรมในการบริหารวิชาการสู่ความเป็นเลิศ คือ หลักอิทธิบาท ๔ เป็นหลักธรรมที่นำไปสู่ความสำเร็จในการบริหารวิชาการสู่ความเป็นเลิศโดยบูรณาการกับหลักสูตร การเรียนการสอน สื่อการเรียนการสอนและการวัดผลและประเมินผล 3) บูรณาการหลักพุทธธรรมในการบริหารวิชาการสู่ความเป็นเลิศของโรงเรียนประถมศึกษาในจังหวัดสมุทรปราการ พบว่า ด้านหลักสูตร สามารถบูรณาการด้วยการพิจารณาหลักสูตรให้มีความสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางสอดคล้องกับความสามารถของผู้เรียน ภูมิปัญญาท้องถิ่น ด้านการเรียนการสอน สามารถบูรณาการด้วยการเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางมากขึ้นกระตุ้นให้

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์และลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ด้านสื่อการเรียนการสอน ด้วยการประยุกต์สื่อการเรียนการสอนให้ทันสมัยจากเทคโนโลยีมากขึ้นและร่วมมือกันผลิตสื่อการเรียนการสอนท้องถิ่นมากขึ้น และด้านการวัดผลและประเมินผล สามารถบูรณาการด้วยการ พิจารณาเกณฑ์การวัดและประเมินผลให้ชัดเจนมากขึ้นเพื่อพัฒนาการบริหารวิชาการของโรงเรียนให้ดีขึ้น

สุทธิกร แก้วทอง และคณะ (2560) ได้ทำวิจัยเรื่อง การบูรณาการการเรียนการสอนรายวิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษาร่วมกับรายวิชาหลักการส่งเสริมสุขภาพด้วยวิธีการเรียนการสอนแบบโครงงานเป็นฐาน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการจัดการเรียนการสอนด้วยการบูรณาการรายวิชาโดยใช้โครงงานเป็นฐาน เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเรียนของผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนด้วยการบูรณาการรายวิชาโดยใช้โครงงานเป็นฐาน และเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่เรียนรู้โดยใช้โครงการเป็น ผลการวิจัยพบว่า 1) การศึกษากระบวนการจัดการเรียนการสอนด้วยการบูรณาการรายวิชาโดยใช้โครงงานเป็นฐาน ประกอบด้วยสำรวจโครงสร้างการเรียนการสอน ศึกษารายวิชาที่ต้องการบูรณาการ คัดเลือกหน่วยการเรียนรู้ สร้างโครงงานดำเนินกิจกรรมและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ นำเสนอโครงงานที่สร้างสรรค์ขึ้นในรูปแบบต่าง ๆ สรุปและประเมินผลการเรียนรู้ร่วมกัน 2) นักศึกษามีความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนอยู่ในระดับที่ดีมาก 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่เรียนโดยใช้การบูรณาการรายวิชาโดยใช้โครงงานเป็นฐาน พบว่า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 35.38 คิดเป็นร้อยละ 88.45 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 80 และมี จำนวนนักศึกษาที่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ จำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 87.23 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ร้อยละ 70

ยุพิน อินทะยะ (2561) ได้ทำวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและการประเมินผลตามสภาพจริง โดยใช้แฟ้มสะสมงานในรายวิชาภาษาไทยสำหรับครูประถมศึกษา 2 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและการประเมินผลตามสภาพจริงโดยใช้แฟ้มสะสมผลงานในรายวิชาภาษาไทยสำหรับครูประถมศึกษา 2 ในภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก (83.07) และสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ (ร้อยละ 70) ร้อยละ 13.07 ระดับคุณภาพของแฟ้มสะสมผลงานของนักศึกษาที่ประเมินโดยตนเองเพื่อนและครูในภาพรวมมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X}$= 4.51) และนักศึกษามีความคิดเห็นต่อการเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและการประเมินผลตามสภาพจริงโดยใช้แฟ้มสะสมผลงานเป็นไปในเชิงบวก

ขนิษฐา พันธุ์ยิ้ม (2561) ได้ทำวิจัยเรื่อง การศึกษาสภาพปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหาในการประเมินการเรียนรู้ตามสภาพจริงของครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ระดับมัธยมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า สภาพการประเมินการเรียนรู้ตามสภาพจริงของครูคณิตศาสตร์ พบว่า ครูที่ทาการประเมินการเรียนรู้ตามสภาพจริงส่วนใหญ่มอบหมายให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดคณิตศาสตร์ที่ท้าทาย

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

ความสามารถเพื่อให้นักเรียนฝึกทักษะเพิ่มเติมและใช้การทดสอบและการตรวจการบ้านที่ได้มอบหมาย โดยครูคณิตศาสตร์มากกว่า 179 คนมีการประเมินการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง และพบว่า ครูคณิตศาสตร์มากกว่า 235 คน เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินการเรียนรู้ และใช้เกณฑ์การประเมินผลงานหรือการปฏิบัติงานของนักเรียนแบบรูบริค 2) ปัญหาการประเมินการเรียนรู้ตามสภาพจริงของครูคณิตศาสตร์ พบว่า ครูมีปัญหาที่พบอยู่ในระดับมากคือ ด้านนักเรียนและ ด้านบริบทในชั้นเรียน โดยประเด็นที่พบมากที่สุด คือ เรื่องความพร้อมด้านทักษะกระบวนการในการเรียนและการทำชิ้นงาน และประเด็นจำนวนนักเรียนต่อหนึ่งชั้นเรียนที่มีมากเกินไปตามลาดับ และครูมีปัญหาที่พบอยู่ในระดับปานกลางคือ ด้านครูและด้านการสนับสนุนของผู้บริหาร โดยประเด็นที่พบมากที่สุด คือ เนื้อหาคณิตศาสตร์ที่ต้องสอนมีมากและขาดงบประมาณสนับสนุนการประเมินการเรียนรู้ตามสภาพจริงสาหรับครูตามลาดับ 3) แนวทางการแก้ไขปัญหา 4 ด้านมีดังนี้ ปัญหาด้านนักเรียน แนวทางแก้ไขปัญหาคือครูใช้การประเมินแบบรายบุคคลกับนักเรียนในกลุ่มที่มีปัญหาเพื่อให้คำแนะนารายบุคคลและหาทางแก้ไขปัญหาร่วมกับนักเรียน ปัญหาด้านบริบทในชั้นเรียน แนวทางแก้ไขปัญหา คือ ครูได้แจ้งให้หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์จัดหาครูคณิตศาสตร์ให้เพียงพอต่อจำนวนนักเรียน ปัญหาด้านครู แนวทางแก้ไขปัญหา คือ ครูปรับใช้วิธีการประเมินให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และเนื้อหามากขึ้น และปัญหาด้านการสนับสนุนของผู้บริหาร แนวทางแก้ไขปัญหา คือ ครูของบประมาณจากผู้บริหารในการจัดทำสื่อการประเมินการเรียนรู้และในการเข้าร่วมอบรมเกี่ยวกับการประเมินการเรียนรู้ตามสภาพจริง

ศิริเพ็ญ ทองดี (2561) ได้ทำวิจัยเรื่อง การประเมินความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะการประเมินตามสภาพจริงสำหรับครูโรงเรียนมัธยมศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสมรรถนะการประเมินตามสภาพจริงของครูโรงเรียนมัธยมศึกษา เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างสมรรถนะในการประเมินตามสภาพจริงของครูโรงเรียนมัธยมศึกษาที่มีเพศ และระดับชั้นการสอนต่างกัน เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของสมรรถนะการประเมินตามสภาพจริงจำแนกตามประสบการณ์การสอนของครูผู้สอน และเพื่อประเมินความต้องการจำเป็นสำหรับครูโรงเรียนมัธยมศึกษาในการพัฒนาสมรรถนะการประเมินตามสภาพจริง กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ ครูโรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 7 จำนวน 330 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) สมรรถนะการประเมินตามสภาพจริงของครูโรงเรียนมัธยมศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X}$ = 3.61, SD = 3.66) และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า สมรรถนะด้านวิธีการประเมินผู้เรียนตามสภาพจริงของครูผู้สอน มีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$ = 3.80, SD = .0.72) สูงกว่าด้านแนวคิดและหลักการในการประเมินผลตามสภาพจริงที่มีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$ = 3.50, SD = .0.33) 2) สมรรถนะด้านการประเมินตามสภาพจริงของครูผู้สอนที่มีเพศและระดับชั้นการสอนโดยรวมและรายด้านแตกต่างกัน

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ 3) สมรรถนะด้านในการประเมินตามสภาพจริงของครูโรงเรียนมัธยมศึกษากับประสบการณ์การสอน โดยภาพรวมและรายด้านแนวคิดและหลักการในการประเมินผลตามสภาพจริงแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนด้านวิธีการประเมินผู้เรียนตามสภาพจริงของครูผู้สอนมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) ค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นพบว่า โดยภาพรวมด้านแนวคิดและหลักการในการประเมินผลตามสภาพจริง (PNI = .391) มีความต้องการจำเป็นสูงกว่าด้านวิธีการประเมินผู้เรียนตามสภาพจริงของครูผู้สอน (PNI = .391) และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่าด้านแนวคิดและหลักการในการประเมินผลตามสภาพจริงมีความต้องการจำเป็นในการนำผลการประเมินผลตามสภาพจริงมาปรับใช้ในการเรียนการสอนมากที่สุด ที่ค่าระดับ (PNI = .439) ส่วนในด้านวิธีการประเมินผู้เรียนตามสภาพจริงของครูผู้สอนพบว่าความต้องการจำเป็นในการประเมินผลงานนักเรียนจากการทำแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) มากที่สุดที่ค่าระดับ (PNI = .36)

ฤตินันท์ สมุทร์ทัย และคณะ (2562) ได้ทำวิจัยเรื่อง การประเมินตามสภาพจริงของผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิอุดมศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาศึกษาศาสตร์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างและพัฒนากรอบการประเมินผลตามสภาพจริงตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิอุดมศึกษาฯ เพื่อสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือและเกณฑ์ และศึกษาผลของการใช้กรอบการประเมินผลตามสภาพจริงฯ ตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1-4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 ผลการวิจัยพบว่า ได้กรอบการประเมินผลการเรียนรู้ฯ ที่แสดงถึงแนวทางการประเมินตามสภาพจริงของอาจารย์ที่มีความสอดคล้องกันระหว่างวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ในการจัดการเรียนการสอนกับมาตรฐานผลการเรียนรู้ในรายละเอียดของกระบวนวิชา (มคอ.3) หลักฐานการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ และการวัดและประเมิน ได้เครื่องมือ และเกณฑ์ที่ใช้ในการประเมินผลการเรียนรู้ที่ออกแบบและสร้างตามรายละเอียดที่กำหนดไว้ในกรอบการประเมินผลตามสภาพจริงฯ ผลการใช้กรอบการประเมินผลตามสภาพจริงฯ พบว่า ทุกกระบวนวิชาสามารถประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษาได้ครอบคลุมมาตรฐานผลการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในรายละเอียดของกระบวนวิชาทุกด้าน โดยนักศึกษาส่วนใหญ่มีผลการเรียนรู้ในภาพรวมอยู่ในระดับดีมากถึงดีเยี่ยม

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

2. งานวิจัยในต่างประเทศ

Usmeldi and Amini (2019) ได้ทำวิจัยเรื่อง ผลของรูปแบบการเรียนรู้แบบบูรณาการที่มีต่อความสามารถนักเรียนวิทยาศาสตร์ธรรมชาติ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสามารถของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นที่เรียนรู้แนวคิดวิทยาศาสตร์ธรรมชาติยังอยู่ในระดับต่ำ ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการเรียนรู้แบบบูรณาการมีผลต่อการปรับปรุงความสามารถของนักเรียนในแง่ของ (1) ความสามารถของนักเรียนที่ใช้การเรียนรู้แบบบูรณาการมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญกับ

นักเรียนที่ใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเดิม (2) ความสามารถของนักเรียนที่มีแรงจูงใจสูงและแรงจูงใจต่ำในการเรียนแบบบูรณาการมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ (3) มีปฏิสัมพันธ์ของรูปแบบการเรียนรู้และแรงจูงใจที่ส่งผลต่อความสามารถของนักเรียน ดังนั้นความสามารถของนักเรียนได้รับอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญจากการใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบบูรณาการ ผลของรูปแบบการเรียนรู้แบบบูรณาการต่อความสามารถของนักเรียนรวมทั้งประเภทใหญ่

Gillett-swan (2018) ได้ทำวิจัยเรื่อง กรอบการจัดการผลกระทบของการเรียนรู้แบบบูรณาการในการทำงานที่มีต่อคุณภาพชีวิตของนักเรียน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อระบุผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นกับการเรียนรู้แบบบูรณาการในการทำงานที่มีต่อคุณภาพชีวิตที่ดีของนักเรียนทั้งในและนอกห้องเรียน ผลการวิจัยพบว่า 1) ให้ความสำคัญกับนักเรียนที่มีความหลากหลาย ด้านประสบการณ์การเรียนรู้แบบบูรณาการในการทำงาน ด้านการเชื่อมโยงการเรียนรู้แบบบูรณาการ ด้านความมีคุณภาพที่ดี 2) ให้ความสำคัญกับการดูแลและแก้ปัญหาของนักเรียนเป็นรายบุคคล และ 3) จัดให้มีกรอบการทำงานเพื่อจัดการกับผลกระทบของการเรียนรู้แบบบูรณาการในการทำงานที่มีต่อนักเรียน

Kampen, Admiraal, and Berry (2018) ได้ทำวิจัยเรื่อง การเรียนรู้แบบบูรณาการเนื้อหาและภาษาในประเทศเนเธอร์แลนด์ แนวทางปฏิบัติการสอนที่ครูต้องรายงาน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอผลการศึกษาเกี่ยวกับแนวทางปฏิบัติการสอนที่ครูต้องรายงานในประเทศเนเธอร์แลนด์ และเพื่อตรวจสอบผลการเรียนการสอนของครู ผลการวิจัยพบว่า 1) ครูรายงานวิธีการสอนที่เน้นการให้ข้อมูลที่หลากหลายแก่นักเรียนมากกว่าวิธีการที่มุ่งเน้นไปที่การพัฒนาภาษาของนักเรียน 2) สาขาวิชาของครูดูเหมือนว่าจะมีอิทธิพลต่อแนวทางการเรียนการสอน และ 3) ผลการรายงานมีความแตกต่างกันระหว่างตัวครูเองและครูอีกท่านหนึ่ง

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

Bilgin (2017) ได้ทำวิจัยเรื่อง ผลกระทบของภาระงานทางวิชาการของการประเมินการเรียนรู้ของนักเรียนในการเรียนรู้แบบบูรณาการในการทำงาน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบผลกระทบของภาระงานทางวิชาการของการเรียนรู้แบบบูรณาการในการทำงาน ซึ่งประเมินจากเจ้าหน้าที่ในมหาวิทยาลัยในออสเตรเลียกว่าสองปี มีการสำรวจหลักสูตรการเรียนรู้แบบบูรณาการในการทำงาน 34 หลักสูตร โดยมีเจ้าหน้าที่ 30 คนให้สัมภาษณ์กว่า 3 ปี ผลการวิจัยพบว่า ระบุถึงผลกระทบและข้อเสนอแนะสำหรับการปฏิบัติตามนโยบายและวิจัยในอนาคต

Amini (2017) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาหนังสือเรียนพื้นฐานโดยใช้รูปการเรียนรู้แบบบูรณาการเพื่อปรับปรุงความสามารถของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาหนังสือเรียนพื้นฐานโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบบูรณาการที่ใช้ได้จริงและมีประสิทธิภาพเพื่อกระตุ้นความสามารถของนักเรียน ผลการวิจัยพบว่า หนังสือเรียนพื้นฐานที่พัฒนาขึ้นนั้นถูกต้องตามวิจารณญาณของผู้เชี่ยวชาญ และหนังสือเรียนพื้นฐานถูกปรับปรุงให้มีประสิทธิภาพเหมาะสมกับความสามารถของนักเรียน

Natalia, Asib, and Kristina (2018) ได้ทำวิจัยเรื่อง การประยุกต์ใช้การประเมินตามสภาพจริงสำหรับทักษะการเขียนของนักเรียน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่ออธิบายการประยุกต์ใช้การประเมินทักษะการเขียนในกระบวนการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ การวิจัยจัดทำขึ้นที่โรงเรียนมัธยมปลายในอินโดนีเซีย โดยได้ข้อมูลมาจากการสังเกตการสัมภาษณ์และเอกสารประกอบ ผลการวิจัยพบว่า ครูได้รับการประเมินทักษะการเขียนอย่างแท้จริง ครูใช้เทคนิคและเครื่องมือหลายอย่างในการประเมินตามเป็นจริงสำหรับทักษะการเขียนของนักเรียน ดังนี้ (ก) การประเมินทัศนคติ (การสังเกตและการบันทึก) (ข) การประเมินความรู้ (การทดสอบข้อเขียนและการมอบหมายงาน) (ค) การประเมินทักษะ (การประเมินโครงการและผลิตภัณฑ์) แต่ในการประยุกต์ใช้ครูยังคงพบปัญหาต่างๆ เป็นการจำกัดเวลาในการเรียนรู้และความซับซ้อนของขั้นตอนการประเมิน อย่างไรก็ตามครูพยายามหลายครั้งเพื่อเอาชนะปัญหา

Adnan (2019) ได้ทำวิจัยเรื่อง ความสามารถของครูในการประเมินตามสภาพจริงและเชิงบูรณาการในการเรียนรู้ภาษาชาวอินโดนีเซีย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบความสามารถของครูในการประเมินตามสภาพจริงและเชิงบูรณาการในการเรียนรู้ภาษาชาวอินโดนีเซีย ผู้เข้าร่วมการวิจัยครั้งนี้เป็นครูสอนภาษาชาวอินโดนีเซีย 52 คน ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ผลการวิจัยพบว่า ครูบางคนเข้าใจคำจำกัดความและประเภทการประเมินตามสภาพจริงและเชิงบูรณาการ ครูบางคนใช้การประเมินตามสภาพจริงและเชิงบูรณาการในการเรียนรู้ พวกครูไม่ใช้รูบริคในการประเมิน ซึ่งก็พบว่าครูไม่มีความสามารถเพียงพอในการดำเนินการประเมินตามสภาพจริงและเชิงบูรณาการ ครูจะต้องได้รับการปรับปรุงความสามารถในการประยุกต์ใช้การประเมินตามสภาพจริงและเชิงบูรณาการในการเรียนรู้ภาษาชาวอินโดนีเซีย

สรุปว่า จากการที่ศึกษางานวิจัยหลายเรื่องค้นพบว่า ผู้เรียนขาดทักษะการบูรณาการเนื้อหาวิชา การที่ครูผู้สอนได้มีการปรับรูปแบบการเรียนการสอนโดยการเชื่อมโยงเนื้อหาให้เข้ากับชีวิตประจำวันของผู้เรียนได้จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ตลอดเวลา ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำรูปแบบการเรียนการสอนตามแนววิถีพุทธมาสร้างบรรยากาศการเรียนการสอนที่เข้ากับสภาพความเป็นจริง ทำให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติมากกว่าการนั่งฟังทฤษฎีเพียงอย่างเดียว และจะใช้การประเมินตามสภาพจริงมาเป็นเครื่องมือในการประเมินชิ้นงานของนักเรียน โดยเครื่องมือประเภทนี้จะสามารถนำมาใช้ในการประเมินที่หลากหลาย ผู้สอนสามารถออกแบบเกณฑ์การประเมินให้เหมาะสมกับผู้เรียนและสภาพแวดล้อมต่าง ๆ เพื่อให้เข้ากับสภาพความเป็นจริง และมีผลการเรียนรู้ที่แท้จริงของผู้เรียน

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

ตอนที่ 2 แนวคิดเกี่ยวกับเทคนิคการสอนด้วยบอร์ดเกม

การจัดการเรียนการสอนที่จะมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเข้าถึงความรู้อย่างแท้จริงจำเป็นจะต้องนำแนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้มาเป็นองค์ประกอบพื้นฐานในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ของนักการศึกษาที่มีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับของบุคคลทั่วไปทั้งในประเทศไทยและต่าง ประเทศที่เกี่ยวข้องมานำเสนอ ดังรายละเอียดต่อไปนี้ 2.1 ความหมายของเกม 2.2 เทคนิคการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกม 2.3 การคัดเลือกเกมในการจัดการเรียนรู้ 2.4 ประเภทของบอร์ดเกม 2.5 บอร์ดเกมเศรษฐีที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ 2.6 วิธีการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ 2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ความหมายของเกม

บอร์ดเกมที่ออกแบบมาเพื่อให้เล่นร่วมกันได้ตั้งแต่สองคนขึ้นไป ปัจจุบันนอกเหนือจากเกมกระดานที่รู้จักกันดีอย่างเกมเศรษฐี (Monopoly) หรือเกมบันไดงู (Snakes and Ladders) แล้วจะมีการสร้างสรรค์และออกแบบบอร์ดเกมขึ้นมาอย่างมากมาย เพื่อตอบสนองกับรูปแบบความสนใจของผู้คน โดยเฉพาะกับเด็กและเยาวชนในยุคสมัยนี้เป็นสิ่งที่น่าแปลกใจไม่น้อย เพราะในขณะที่ทุกอย่างถูกนำไปสู่โลกออนไลน์ แม้แต่เกมกระดานคลาสสิกหลาย ๆ เกมก็ถูกนำไปสร้างเป็นเกมบนอุปกรณ์สื่อสาร และไม่มีทีท่าว่าคนจะหันกลับมาเล่นเกมบนกระดานอีก แต่กลับกลายเป็นว่าในระยะหลังเกมกระดานนั้นกลับเป็นสิ่งที่ได้รับความนิยมจากเด็กและเยาวชนมากขึ้น และมีการเล่นกันอย่างแพร่หลาย ซึ่งอาจเป็นสิ่งที่ยืนยันได้ว่าเด็กและเยาวชนในยุคนี้อาจไม่ได้จมอยู่ในโลกออนไลน์เพียงอย่างเดียวอย่างที่เราเข้าใจ พวกเขาสามารถออกจากหน้าจอแล้วพร้อมไปเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ได้ตามแต่พวกเขาต้องการ (นรรัชต์ ฝันเชียร, 2563) จากการได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัย มีนักการศึกษาทั้งหลายได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เป็นกิจกรรมที่สนุกสนานมีกฎกติกา การเล่นเกมมีทั้งเล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม (Dobson, 1998) เป็นการแข่งขันที่มีกติกากำหนด เช่น เกมกีฬา การเล่นเพื่อความสนุก เช่น เกมคอมพิวเตอร์ การแสดงเพื่อสาธิตกิจกรรม เช่น เกมการบริหาร (ราชบัณฑิตยสถาน, 2556) เป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง (ทิศนา แขมมณี, 2551)

นอกจากนี้ รักชน พุทธรังษี (2560) ได้ให้คำจำกัดความของบอร์ดเกมว่า เป็นเกมประเภทเทเบิลทอปทั้งหมด โดยอาจเล่นบนบอร์ดหรือกระดานหรือไม่มีก็ได้ เพราะพื้นที่ที่เล่นก็เปรียบได้กับกระดานอยู่แล้ว แต่เพียงเป็นเกมที่ต้องเล่นโดยมีปฏิสัมพันธ์อย่างเผชิญหน้า มีอุปกรณ์การเล่นที่ออกแบบสวยงาม มีรูปแบบเฉพาะสำหรับเกมนั้น ๆ บรรจุมาในกล่อง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

ทีปกร วุฒิพิทยามงคล (2563) ที่กล่าวว่าบอร์ดเกมนั้นแท้จริงแล้วอาจไม่ครอบคลุมทุกแขนงของเกมประเภทนี้ คำที่ถูกต้องมากกว่าคือคำว่าเทเบิลท็อปเกม เพราะเป็นเกมที่เล่นกันบนโต๊ะ โดยอาจใช้บอร์ดหรือใช้การ์ดก็ได้ ปัจจุบันมีการแตกแขนงของเทเบิลท็อปเกมไปสู่ดิจิทัลมีเดียทั้งหลาย ทั้งในฐานะแอปพลิเคชั่น ทั้งในฐานะสตรีมมิ่งยอดฮิต และทั้งในฐานะการประสานพลังดิจิทัลและวัตถุที่จับต้องได้เข้าด้วยกัน ทั้งนี้ การเล่นบอร์ดเกมมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดทักษะการคิดและมีความสนุกสนานไปด้วยตามแนวคิดที่ว่า เกมเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมให้เกิดทักษะการคิด พร้อมทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนาน และท้าทาย จากการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงผู้เรียนและยังช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนอีกด้วย (ทิศนา แขมมณี, 2554; พิชญ์สินี โชติชะวงศ์, 2554)

สรุปว่า เกม หมายถึงกิจกรรมการเล่นที่สนุกสนานภายใต้กฎกติกาที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของบทเรียนแล้วเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างตื่นตัว และได้ใช้กระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ อันจะนำผู้เรียนไปสู่การเกิดการเรียนรู้ที่แท้จริง ทั้งนี้ บอร์ดเกมยังได้รับความสนใจเป็นอย่างมาก ถึงแม้ว่าเกมอาจจะถูกสร้างสรรค์ในรูปแบบดิจิทัลแล้วก็ตาม แต่เกมที่เป็นเทเบิลทอปกับได้รับความสนใจในกลุ่มของวัยรุ่น ที่มีการออกแบบบอร์ดเกมมาอย่างมากมายและมีความทันสมัย ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเห็นว่าบอร์ดเกมนั้นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ก็น่าจะเป็นกลไกหนึ่งที่จะทำให้กลุ่มวัยรุ่ยหรือวัยเรียนหันกลับมาตั้งใจเรียนได้

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

2.2 เทคนิคการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกม

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมที่ผู้สอนนำมาใช้ในห้องเรียน โดยมีการกำหนดวัตถุประสงค์ กฎกติกา เงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกัน เพื่อให้ผู้เรียนไม่รู้สึกเบื่อแต่เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน สามารถจดจำบทเรียนได้ง่าย เร็ว และจำได้นาน และช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ถอดบทเรียนสามารถคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนจนกลายเป็นองค์ความรู้ใหม่ที่นำไปใช้ประโยชน์ได้จริงโดยขั้นตอนการสอนมีทั้งหมด 3 ขั้น ดังนี้ 1) ขั้นนำ ผู้สอนกระตุ้นความสนใจให้ผู้เรียนอยากรู้ อยากเรียน โดยใช้นิทาน วิดีโอ เป็นต้น 2) ขั้นดำเนินกิจกรรม ผู้สอนอธิบายถึงกฎกติกาพร้อมสาธิตวิธีเล่นเกมและให้ผู้เรียนเล่นเกม 3) ขั้นสรุป ผู้เรียนออกมาแสดงความรู้สึกเมื่อเล่นเกมเสร็จและผู้สอนสรุปพร้อมกับผู้เรียน (มูร๊ะ รอเกตุ, 2562) นอกจากนี้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษา และทำความเข้าใจขั้นตอนการใช้เกมประกอบการสอนเพื่อให้การจัดเกมในการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ (เหงียน ถิ หญือ อี๊, 2556) ซึ่งการใช้เกมประกอบการสอนก็ได้สอดคล้องกับแนวคิดของปัญญา สังข์ภิรมย์ และสุคนธ์ สินธพานนท์ (2550) กล่าวถึงเสนอเทคนิคการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมไว้ ดังนี้ 1) ขั้นเลือกเกม ผู้สอนสร้างเกมหรือเลือกเกมให้ตรงตามจุดประสงค์ของ

การเรียนรู้ 2) ขั้นชี้แจงกติกาการเล่นเกม เป็นขั้นบอกชื่อเกม ชี้แจงกติกา สาธิตหรืออธิบายขั้นตอนการเล่น และทดลองการเล่นเกม 3) ขั้นเล่นเกม ผู้สอนจัดสถานที่ ทำหน้าที่ควบคุมดูแลการเล่นเกมและติดตามพฤติกรรมการเล่นเกมอย่างใกล้ชิด 4) ขั้นอภิปรายหลังการเล่นเกม ผู้สอนตั้งประเด็นหรือคำถามให้ผู้เรียนเกิดความคิดเพื่อนำไปสู่การอภิปราย 5) ขั้นประเมินผล ผู้สอนตั้งคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาสาระต่าง ๆ ที่ได้รับ มีการทดสอบความรู้ เพื่อประเมินผลการเรียนรู้

สรุปว่า เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมนั้น เป็นวิธีการอย่างหนึ่งที่จะทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ ผู้สอนจะต้องกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ กฎกติกา เงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกันภายในชั้นเรียนให้เกิดความชัดเจนก่อนเริ่มสอนทุกครั้ง ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเลือกเทคนิคการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมตามแนวคิดของปัญญา สังข์ภิรมย์ และสุคนธ์ สินธพานนท์ (2550) มี 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นเลือกเกม 2) ขั้นชี้แจงกติกาการเล่นเกม 3) ขั้นเล่นเกม 4) ขั้นอภิปรายหลังการเล่นเกม และ 5) ขั้นประเมินผล เพื่อใช้ในการวิจัยครั้งนี้

2.3 หลักการเลือกเกมในการจัดการเรียนรู้

SPU
SRIPATUM UNIVERSITY

จากการได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัย มีนักการศึกษาได้เสนอหลักการเลือกเกมในการจัดการเรียนรู้ สุคนธ์ สินธพานนท์ (2553) ดังนี้ 1) ควรเลือกเกมที่เหมาะสมกับสภาพชั้นเรียน จำนวนผู้เรียน อายุ ระดับชั้นของนักเรียน เวลา เนื้อหาสาระที่เรียน และจุดประสงค์การเรียนรู้ 2) คำนึงถึงความสนใจ ความพอใจ ความรู้ และความสามารถของผู้เรียน 3) คำนึงถึงความมุ่งหมายของการเล่นเกมในแต่ละชนิด 4) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนในการเลือกเกมในการเล่น 5) ผู้สอนควรมีการปรับปรุงและดัดแปลงเกมต่าง ๆ เพื่อให้เหมาะสมกับความต้องการและสภาพแวดล้อมในการเล่นเกมของผู้เรียน 6) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนได้เล่นอย่างเท่าเทียมกัน และพิจารณาถึงความแตกต่างระหว่างผู้เรียนโดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เป็นทั้งผู้นำและผู้ตามในขณะที่เล่นเกม 7) ในกรณีที่ชั้นเรียนมีผู้เรียนจำนวนมาก ควรเป็นเกมที่แข่งขันเป็นทีมหรือให้เล่นเกมประเภทกระดาษและดินสอ/ปากกา การเล่นเป็นทีมควรมีความสามารถของผู้เล่นในแต่ละกลุ่มให้มีความสามารถใกล้เคียงกัน 8) ควรคำนึงถึงความปลอดภัย ความคุ้มค่าในการลงทุนในวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกมและความเหมาะสมกับบทเรียน 9) ควรคำนึงถึงหลักจิตวิทยาและพัฒนาการของผู้เรียนที่จะเล่นเกม 10) อุปกรณ์การเล่นหาง่ายทำง่ายหรือมีราคาไม่แพง

สรุปว่า การเลือกเกมในการจัดการเรียนรู้ ถือว่าเป็นศาสตร์และศิลป์ในการสอนของผู้สอนที่จะต้องคำนึงถึงวัยของผู้เรียน สอดคล้องกับบทเรียน เวลา สถานที่ เกมที่เลือกนั้นจะต้องไม่ยากจนเกินไปควรให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้ง่ายเพื่อง่ายต่อการเรียนรู้ ในการเล่นเกมจะต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เล่นกันทุกคนเพราะจะทำให้กิจกรรมเกิดความสนุกสนาน

2.4 ประเภทของบอร์ดเกม

จากการได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัย มีนักการศึกษาได้เสนอประเภทของบอร์ดเกมไว้หลายท่าน ดังนี้

Silverman (2013) กล่าวถึงประเภทของบอร์ดเกมไว้ 6 ประเภท ดังนี้

1. เกมแบบครอบครัว หรือบอร์ดเกมแบบดั้งเดิม (Family Games and Classic Board Games) เป็นบอร์ดเกมรุ่นแรก ๆ ที่กติกาไม่ซับซ้อน มักจะเริ่มต้นเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังจุดสิ้นสุด โดยมีเรื่องคะแนน และเรื่องโชคเข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งยังไม่เน้นในเรื่องการวางแผน หรือการคิดที่ซับซ้อน โดยอาจใช้เป็นกิจกรรมหนึ่งในการสร้างความสัมพันธ์กับครอบครัว หรือเพื่อน หรือใช้เวลาว่างร่วมกัน ตัวอย่างบอร์ดเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมบันไดงู เป็นต้น

2. เกมแบบยุโรป (Euro-style Games) เป็นบอร์ดเกมที่ใช้เวลาเล่นไม่เกิน 1 ชั่วโมง กฎกติกาไม่ซับซ้อน เน้นการปฏิสัมพันธ์กัน ไม่สร้างความขัดแย้ง หรือไม่มีการกำจัด ผู้เล่นคนหนึ่งคนใดออกจากเกม เป็นเกมที่ต้องหาข้อมูลและเลือกวิธีของแต่ละคนในการเล่นเกม หรือแก้ปัญหามีคะแนนในการเล่นแต่ละรอบ อุปกรณ์มีไม่มาก โดยทั่วไปจะไม่ใช้ลูกเต๋า ตัวอย่างเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมโรงงานไฟฟ้า (Power Grid) เป็นต้น

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

3. เกมสร้างชุดไพ่ (Deck-Building Games) เป็นบอร์ดเกมที่เล่นในลักษณะแบบเกมไพ่ (Card game) ที่แต่ละคนจะมีไพ่ในมือของตัวเองจำนวนหนึ่ง และจะมีไพ่กองกลางทั้งหมด โดยที่ผู้เล่นแต่คนจะต้องออกแบบวางแผนในสร้างไพ่ของตัวเองให้มีคะแนนมากที่สุด ซึ่งไพ่แต่ละใบก็จะมีคำสั่ง หน้าที่ หรือคะแนนแตกต่างกันไป โดยเกมจะยุติลงเมื่อไพ่กองกลางที่ต้องการหมดลง หรือมีคำสั่งพิเศษที่เกิดขึ้น ตัวอย่างเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกม Dominion เป็นต้น

4. เกมวางแผนเชิงนามธรรม (Abstract Strategy Games) เป็นบอร์ดเกมประเภทหนึ่งที่มักแบ่งเป็นผู้เล่น 2 ฝ่ายโดยต้องใช้ความคิด การวางแผน หรือกลยุทธ์ที่จะเอาชนะอีกฝ่ายหนึ่ง เป็นเกมที่เล่นโดยไม่ต้องใช้ลูกเต๋า หรือการ์ดใด ๆ รวมถึงไม่จำเป็นต้องใช้การสื่อสารกับผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม เกมนี้จะสิ้นสุดลงเมื่อฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งชนะ ตัวอย่างบอร์ดเกมประเภทนี้ ได้แก่ หมากรุก หมากฮอส โกะ A-math Cross-word เป็นต้น

5. เกมวางแผน (Strategy Games) เป็นบอร์ดเกมที่ค่อนข้างได้รับความนิยมในปัจจุบัน เพราะเป็นเกมที่อาศัยความร่วมมือของผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป บางเกมเล่นได้ถึง 10 คน เป็นลักษณะเกมที่ต้องร่วมมือกัน หรือเกมที่ต้องแข่งขันกัน กำจัดกัน มีทั้งแบบที่ใช้ลูกเต๋า หรือไม่ใช้ ส่วนใหญ่เป็นเกมที่ใช้เวลาเล่นค่อนข้างนาน เพราะต้องให้ผู้เล่นแต่ละคน หรือแต่ละฝ่ายคิดวางแผน หากลยุทธ์หรือเจรจาต่อรอง หรือหาแนวทางร่วมกันในเกม ตัวอย่างบอร์ดเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมสงคราม เกม Avalon เกม Settlers of Catan หรือบอร์ดเกมสมัยใหม่ก็มักอยู่ในประเภทนี้

6. เกมวางแผนที่ใช้ไพ่ (Card-Based Strategy Games) เป็นบอร์ดเกมแนววางแผนอีกประเภทหนึ่งที่เน้นการใช้ไพ่ในการวางแผน โดยเป็นการสุ่มหรือโชคที่จะได้ไพ่ และไพ่จะนำมาซึ่งโอกาสต่างๆ และความสามารถที่เพิ่มขึ้น ที่ช่วยให้เราเข้าใกล้เป้าหมายของเกมมากขึ้น โดยที่สามารถจะร่วมมือ หรือกำจัดคู่แข่งผ่านการใช้ไพ่ได้ ตัวอย่างบอร์ดเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมสร้างอารยธรรม

นอกจากนี้ สฤณี อาชวานันทกุล (2559) กล่าวถึงประเภทของบอร์ดเกมไว้ 3 ประเภท ดังนี้

1. เกมครอบครัว (Family Game) เป็นบอร์ดเกมแนวครอบครัว มีสีสันสวยงาม มีกติกาไม่ซับซ้อน ถูกออกแบบมาสำหรับเล่นได้ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ เน้นให้ผู้เล่นพูดคุย ถกเถียงหรือหาโอกาสแกล้งกันเนื้อเรื่องไม่เกี่ยวกับความรุนแรงหรือประเด็นหนัก ๆ ใช้เวลาเล่นประมาณ 15-60 นาที

2. เกมวางแผน (Strategy Game) เป็นบอร์ดเกมที่เก่าแก่ที่สุด แรกเริ่มถูกใช้เพื่อจำลองสถานการณ์สงครามก่อนรบจริงสำหรับเหล่านายทหาร ดังนั้น ผู้เล่นจะต้องใช้ทักษะในการวางแผนมากกว่าเกมครอบครัวเหมาะสำหรับผู้ที่อยากเล่นเกมที่ท้าทายขึ้น ต้องใช้เวลากับความอุตสาหะเพราะมีกติกาและผู้เล่นมาก ระหว่างเล่นต้องคิดตลอดเวลาและการประเมินเงื่อนไขชนะ เกมนี้อาจมีดวงเป็นส่วนประกอบบ้าง ใช้เวลาเล่นประมาณ 60-120 นาที แต่บางเกมอาจยาวถึง 180 นาที หรือเป็นมหากาพย์ 5-6 ชั่วโมง

3. เกมปาร์ตี้ (Party Game) เป็นบอร์ดเกมที่ออกแบบมาสำหรับเล่นเป็นหมู่คณะ (8-20 คน) เกมที่สนุกคืออธิบายให้ข้าใจได้ภายใน 5–10 นาที มีอุปกรณ์ไม่มาก เกมนี้อาจมีดวงเกี่ยวข้องด้วยเล็กน้อย การเล่นเกมต้องใช้มนุษย์สัมพันธ์และปฏิภาณไหวพริบ ความสนุกของปาร์ตี้เกมจึงละม้ายคล้ายกับความสนุกของงานปาร์ตี้ คือได้สังสรรค์อย่างหรรษากับคนอื่นอีกหลายคน

สรุปว่า ประเภทของบอร์ดเกมมีหลายประเภท ได้แก่ เกมแนวครอบครัว เกมแนววางแผน และเกมแนวปาร์ตี้ เมื่อศึกษาบอร์ดเกมแต่ละประเภทแล้วพบว่าเกมแนวครอบครัวเป็นบอร์ดเกมที่ถูกออกแบบมาเพื่อให้เป็นกิจกรรมแบบกลุ่ม สามารถเล่นได้ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ มีกฎกติกาไม่ซับซ้อน ส่งเสริมให้ผู้เล่นพูดคุยกันซึ่งสอดคล้องกับเนื้อหาเรื่องทิศ 6 ที่กล่าวถึงบุคคลต่าง ๆ ที่มีความสัมพันธ์กันและต้องปฏิบัติต่อกันในทางที่สร้างสรรค์

2.5 เกมเศรษฐีที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

เกมเศรษฐี (Monopoly) จัดอยู่ในเกมแนวครอบครัว นับเป็นเกมกระดานแรก ๆ ที่พวกเรารู้จัก สามารถเล่นร่วมกันได้หลายคน ถูกคิดค้นขึ้นมาในสหรัฐอเมริกา มีการจดสิทธิบัตรไว้ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1905 ก่อนที่จะมีการเผยแพร่ และดัดแปลงให้เหมาะสมในแต่ละพื้นที่ ในเกมกระดานนั้นจะมี 40 ช่อง และใส่ชื่อเมืองต่าง ๆ ในแต่ช่อง โดยผู้เล่นแต่ละคนจะได้รับเงินสำหรับการซื้อขายและการจ่ายเมื่อผู้เล่นทอยลูกเต๋า จะต้องพาตัวเบี้ยเดินไปยังช่องตามจำนวนที่โยนได้ แล้วทำการซื้อขายซึ่งจะได้

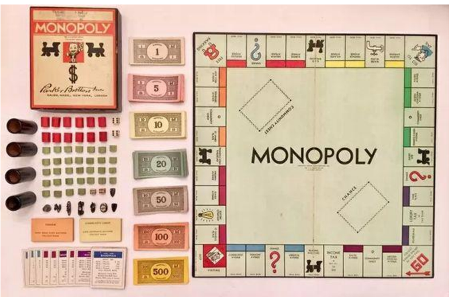
SPU SRIPATUM UNIVERSITY

โฉนดที่ดินนั้น ๆ มาครอบครอง และถ้ามีผู้เล่นอื่นเดินตกมาในพื้นที่นั้น ผู้เล่นคนนั้นจะต้องจ่ายค่าเช่าให้กับเจ้าของโฉนด นอกจากนี้ยังมีช่องที่เกี่ยวกับอุปสรรค ซึ่งอาจจะต้องให้หยุดเดินหรืออาจให้เสียเงินเพิ่มเติม รวมถึงมีช่องที่เป็นเรื่องของความโชคดี เช่น เดินได้มากขึ้นหรือได้เงินเพิ่ม เป็นต้น เกมเศรษฐีนี้นับเป็นเกมที่สนุกและสอนเกี่ยวกับการลงทุนได้ดี จึงเป็นเกมหนึ่งที่น่าสนใจในการนำมาเล่นกันในครอบครัว (นรรัชต์ ฝันเชียร, 2563) ทั้งนี้ เกมเศรษฐีมีลักษณะของเกมกระดานสำหรับผู้เล่น 2-4 คน ใช้เวลาเล่นประมาณ 45 นาที ซึ่งมีอุปกรณ์และกติกาการเล่น (บุญรักษ์ กาญจนวรวณิชย์, 2549) ดังนี้

1. อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกม ดังนี้

1. กระดานแสดงแผนที่ (Board) จำนวน 40 ช่อง
2. ตัวหมาก Rich Uncle Penny bags หรือ Mr. Monopoly
3. ลูกเต๋า (Dice) จำนวน 2 ลูก
4. การ์ดเสี่ยงโชค คือ การ์ดคำสั่ง (Chest Cards) เป็นการ์ดคำสั่ง เมื่อผู้เล่นเดินตัวหมากไปตกลงในช่อง Chest Card
5. โฉนดที่ดิน (Deeds) คือ โฉนดกรรมสิทธิ์สำหรับผู้ครอบครองที่ดินในกระดาน
6. บ้าน โรงแรม (House and Hotel) คือ อสังหาริมทรัพย์ที่ผู้เล่นซื้อในกระดาน
7. เงิน คือ เงินที่ใช้ในกระดานสำหรับซื้อโฉนดเพื่อครอบครองกรรมสิทธิ์ซื้อขายอสังหาริมทรัพย์และชำระหนี้เงินในเกมกระดานเมื่อรวมกันทั้งหมด 15,140 US$ ดังภาพที่ 2.1 ต่อไปนี้

SPU
SRIPATUM UNIVERSITY



ภาพที่ 2.1 ตัวอย่างอุปกรณ์การเล่นเกมกระดาน Monopoly ได้แก่ กระดาน, ตัวหมาก, ลูกเต๋า, การ์ดเสี่ยงโชค, โฉนดที่ดิน, บ้าน โรงแรม, และเงิน
ที่มา: บุญรักษ์ กาญจนวรวณิชย์ (2549) ของเล่น: รู้จักประวัติของเกมเศรษฐี

2. กติกาการเล่น ดังนี้

1. เตรียมผู้เล่นอย่างน้อย 3 คน มากที่สุด 7 คน โดยในผู้เล่นคนหนึ่งจะต้องเป็นนายธนาคาร
2. นายธนาคารจะต้องแจกสิ่งต่อไปนี้ (1 คน ต่อ 1 ชุด)

ธนบัตร 5,000 บาท 2 ฉบับ	ธนบัตร 1,000 บาท 4 ฉบับ
ธนบัตร 500 บาท 1 ฉบับ	ธนบัตร 100 บาท 4 ฉบับ
ธนบัตร 50 บาท 1 ฉบับ	ธนบัตร 10 บาท 5 ฉบับ
โฉนดที่ดิน 3 ใบ (ไม่มีการเลือก)	ตัวเดิน 1 ตัว

3. เมื่อเริ่มเล่น ผู้เล่นสามารถซื้อ จำนอง และประมูลที่ดินได้ก็ต่อเมื่อตอบคำถามถูก โดยคำถามนั้นนายธนาคารจะเป็นผู้สุ่มเลือกให้เกี่ยวข้องกับประเทศนั้น ๆ

4. เมื่อผู้เล่นเดินทางไปยังสถานที่ที่เป็นของผู้เล่นคนอื่น ผู้เล่นคนนั้นต้องจ่ายค่าเช่าให้กับผู้เล่นที่เป็นเจ้าของสถานที่นั้น ๆ ตามที่ระบุไว้ในโฉนด

5. ผู้เล่นคนใดที่เดินทางไปยังช่องดวงนำโชคหรือเสี่ยงดวง ผู้เล่นคนนั้นต้องเปิดบัตรดวงนำโชคหรือเสี่ยงโชคแล้วทำตามคำสั่งนั้น

6. ผู้เล่นคนใดเดินทางผ่านจุดเริ่มต้น ผู้เล่นคนนั้นจะได้รับเงินจำนวน 2,000 บาท

7. ผู้เล่นใดที่เดินทางไปยังช่องไปเข้าคุก ผู้เล่นคนนั้นจะต้องไปที่ช่องเข้าคุก และหยุดพัก 1 ตา และเมื่อถึงตาที่จะเดิน จะต้องจ่ายค่าปรับจำนวน 500 บาท ให้นายธนาคารจึงจะได้เดิน

8. ผู้เล่นคนใดที่หยิบได้บัตรล้มละลายหรือไม่เหลือที่ดินหรือไม่เหลือเงิน ผู้เล่นคนนั้นจะต้องแพ้ และถ้าเหลือผู้เล่นที่ไม่แพ้เพียง 1 คน ผู้เล่นคนนั้นเป็นผู้ชนะ ซึ่งระยะเวลาในการเล่นไม่เกิน 1 ชั่วโมงครึ่ง เมื่อหมดเวลาขณะเกมยังไม่จบผู้เล่นที่ครอบครองที่ดินมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้มีการศึกษาตัวอย่างเกมเศรษฐีจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ พบว่า ได้มีครูผู้สอนได้นำเกมเศรษฐีไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ชนิกานต์ ลำสูงเนิน (2562) ได้สร้างเกมเศรษฐีเพื่อนำมาบูรณาการกับการสอนในวิชาสังคมศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ตัวเกมมีเนื้อหาเกี่ยวกับวัฒนธรรมไทย 4 ภาค ดังภาพที่ 2.2 ต่อไปนี้

ภาพที่ 2.2 ตัวอย่างเกมเศรษฐีวัฒนธรรม 4 ภาค
ที่มา: ชนิกานต์ ลำสูงเนิน (2562) เกมเศรษฐีวัฒนธรรม 4 ภาค

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

เกมกระดานเศรษฐีเกี่ยวกับวัฒนธรรม 4 ภาคของไทย มีอุปกรณ์ ดังนี้ 1) แผ่นกระดานเกมเศรษฐีแผ่นใหญ่ โดยมีช่องเดินที่เป็นภาพเกี่ยวกับวัฒนธรรมไทย 4 ภาค 2) หมากเดิน 3) ลูกเต๋าขนาดใหญ่ 4) บ้าน (แผ่นโพสต์อิท) 5) โฉนดวัฒนธรรม 6) แอปพลิเคชัน HP Reveal และมีกติกาและวิธีการเล่น ดังนี้

1. แบ่งทีมออก 5 ทีม ได้แก่ ทีมสีฟ้า ทีมสีส้ม ทีมสีเหลือง ทีมสีชมพู และสีเขียว โดยจะแจกธงและบ้านให้แต่ละทีมตามสีประจำทีม

2. ทีมที่เริ่มเป็นทีมแรกจะได้รับลูกเต๋าเพื่อโยนเอาจำนวนครั้งที่เดิน เมื่อเดินตกบนช่องนั้นจะได้รับโฉนดเกี่ยวกับวัฒนธรรม ซึ่งโฉนดจะอธิบายเกี่ยวกับรายละเอียดวัฒนธรรมในช่องนั้น ๆ พร้อมติดบ้านตามสีของทีมตนเอง

3. นักเรียนอ่านข้อมูลในโฉนดให้เพื่อน ๆ ฟัง แล้วจึงให้ทีมต่อไปทอยลูกเต๋าและตามทำวิธีการเดิม

4. เมื่อมีทีมใดก็ตามไปตกช่องที่มีบ้านของทีมอื่น จะต้องอธิบายเกี่ยวกับวัฒนธรรมในช่องนั้นให้ถูกต้อง หากอธิบายถูกต้องจะได้รับบ้านในช่องนั้นมาเป็นของตน ส่วนทีมเดิมจะต้องถอนบ้านออก

5. หากมีทีมใดไปตกบนช่องพิเศษหรือช่องจุดเริ่มต้น ทีมนั้นจะต้องเดินไปช่องที่ไม่มีบ้านและจะได้รับโฉนดวัฒนธรรม ได้สร้างบ้าน และอ่านโฉนดข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมนั้นให้เพื่อน ๆ ฟัง

6. เมื่อเล่นจบเกม กลุ่มที่สร้างบ้านได้เยอะที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

7. นักเรียนสามารถใช้แอปพลิเคชัน HP Reveal สแกนภาพบนกระดานเกมเศรษฐีเพื่อรับชมคลิปวิดีโอเกี่ยวกับวัฒนธรรมนั้นๆ

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

สรุปว่า เกมเศรษฐีเป็นบอร์ดเกมที่มีลักษณะการเล่นเป็นกลุ่ม มีอุปกรณ์การเล่นที่หลากหลายและที่สำคัญยังมีกติกาการเล่นที่น่าสนใจ ซึ่งรับความนิยมมาช้านาน สามารถเล่นได้ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ต่อมาภายหลังได้มีการนำเกมเศรษฐีมาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนมากยิ่งขึ้น ดังนั้น จากการได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัย ผู้วิจัยจึงได้เลือกเกมเศรษฐีเพื่อใช้ในการจัดกระบวนการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายในการวิจัยในครั้งนี้

2.6 วิธีการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้

จากการได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัย มีนักออกแบบบอร์ดเกมได้กล่าวถึงการออกแบบบอร์ดเกมเบื้องต้นไว้ ซึ่งผู้ออกแบบบอร์ดเกมจะต้องมีจุดประสงค์ที่ชัดเจนในการสร้างบอร์ดเกม โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ประการ (กิตติ์ธเนศ เพชรไวกูณฐ์, 2558) ดังนี้

1. องค์ประกอบสำคัญที่ทำให้เกมเป็นเกม (Interactive) เกมจะต้องอนุญาตให้ผู้เล่นตอบโต้กับเกมได้ แสดงออกถึงผลการกระทำของผู้เล่นกับเกม โดยเกมที่ดีจะต้องตอบสนองผู้เล่นได้อย่าง

เหมาะสม ไม่มากหรือน้อยเกินไป ด้วยองค์ประกอบข้อนี้ ทำให้เกมแตกต่างจากของเล่น เนื่องจากของเล่นจะไม่มีเป้าหมายที่ชัดเจน

2. เป้าหมายในเกมควรจะทำความเข้าใจง่าย (Goal And Objective) เกมจะต้องมีจุดประสงค์ที่ชัดเจน หากทำภารกิจเรียบร้อยจะได้อะไร หรือทำอย่างไรจึงจะเล่นจนจบเกม

3. สิ่งกีดขวางเกมที่ทำให้ไปไม่ถึงเป้าหมายได้เร็วและง่าย (Obstacle) ซึ่งอาจเป็นศัตรูสภาพแวดล้อม กฎกติกาของเกม (เช่นการจับเวลา) จากตัวละครตัวอื่นภายในเกม หรืออาจจะเป็นผู้เล่นคนอื่นก็ได้

นอกจากนี้ การออกแบบบอร์ดเกมให้ดี ผู้ออกแบบจะต้องให้ความสำคัญกับกระบวนการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ โดยมีองค์ประกอบ 4 ประการ (เดชรัตน์ สุขกำเนิด, 2563) ดังนี้

1. ต้องมีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนว่าต้องการให้เรียนรู้เรื่องใด (Game Objective) และต้องการให้เรียนรู้ระดับใด เช่น ต้องการให้เข้าใจ ต้องการปรับเปลี่ยนทัศนคติ หรือต้องการให้เกิดทักษะเรื่องใดเรื่องหนึ่ง

2. กำหนดแนวทางการเล่นเกมที่จะใช้ (Game Styles) ว่าเป็นแนวทางการใช้ความคิดตรรกะ การแข่งขัน การร่วมมือ การต่อรอง เป็นต้น

3. ลำดับขั้นในการเล่น (Game Sequencing) การกำหนดทรัพยากรพื้นฐาน ที่จะใช้ประกอบในการเล่น Game เช่น การ์ดบัตรคำ บทบาทสมมติ ฯลฯ และกติกา เงื่อนไข ข้อห้าม ในส่วนที่เป็นเป้าหมายของการเล่นเกม

4. ผลสืบเนื่องจากการตัดสินใจของผู้เล่นแต่ละคน (Game Consequences) ที่มีผลต่อผลลัพธ์ของเกม นับเป็นข้อต่อที่เชื่อมระหว่างการเล่นเกมไปสู่การเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

ทั้งนี้ กระบวนการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ นักออกแบบบอร์ดเกมได้ให้แนวทางการออกแบบไว้ 4 ขั้น (เดชรัตน์ สุขกำเนิด, 2563) ดังนี้

ขั้นที่ 1 การค้นหาเป้าหมายการเรียนรู้ (Discover) หมายถึง การกำหนดเป้าหมายในการเล่นเกมให้เหมาะสมกับผู้เรียนการค้นหาเป้าหมายการเรียนรู้ที่เหมาะกับผู้เรียน

ขั้นที่ 2 การระดมความคิด (Ideate) หมายถึง การคิดออกแบบเกมและจดบันทึกไว้ ขั้นนี้ควรระดมความคิดให้มากที่สุด อาจรวบรวมความคิดเห็นจากคนอื่น ๆ โดยไม่ตัดความคิดเห็นที่มีโอกาสทำได้จริงออกไป

ขั้นที่ 3 การจัดทำเกมต้นแบบ (Prototype) หมายถึง การทำเกมหยาบ ๆ ขึ้นมา เพื่อทดลองเล่นจริง

ขั้นที่ 4 การทดลองเล่นเกม (Test) หมายถึง การทดลองเล่นด้วยตนเองและให้กลุ่มเป้าหมายทดลองเล่นเกมจริง เพื่อสังเกตปฏิกิริยาและรวบรวมข้อเสนอแนะต่าง ๆ มาใช้ปรับปรุงเกมต่อไป จากนั้นก็ปรับปรุงตัวเกมให้ดีขึ้นไปเรื่อย ๆ โดยไม่ต้องจำเป็นต้องตั้งเป้าหมายให้เกมสมบูรณ์แบบ แต่ควรตั้งเป้าหมายเพื่อการพัฒนาเกมให้ดียิ่งขึ้น โดยคำนึงถึงการได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างเต็มที่

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

ผู้สอนสามารถสร้างเกมเพื่อนำมาใช้ในการเรียนการสอนโดยกำหนดเป้าหมายให้ผู้เรียนหรือกลุ่มเป้าหมายเรียนรู้เรื่องใดเรื่องหนึ่ง จากนั้นจึงจัดทำเกมขึ้นเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอน เป้าหมายที่ตั้งไว้อาจเป็นด้านความรู้ (Knowledge) ด้านทัศนคติ (Attitude) หรือการฝึกปฏิบัติหรือทดลองทำ (Practice) ด้านใดด้านหนึ่งหรือหลายด้านก็ได้ นอกจากการออกแบบเกมจะคำนึงถึงลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย จำนวนคน และความชอบหรือความสนใจของผู้เล่นอีกด้วย เกมที่ดีไม่ควรยากหรือง่ายจนเกินไป เปิดโอกาสให้ลองผิดลองถูกหรือเล่นใหม่อีกครั้ง เพื่อกระตุ้นความสนใจและเกิดอารมณ์ร่วมในการเล่นเกม กรณีที่คิดเกมไม่ได้อาจจะทดลองเล่มเกมที่มีอยู่ก่อนเพื่อหาแรงบันดาลใจในการออกแบบก็ได้ ทั้งนี้ การนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนน่าจะมีประโยชน์อย่างยิ่งต่อการพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เพราะการเล่มเกมช่วยกระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วมในการเรียน/ทำงานเป็นกลุ่มได้ และทำความเข้าใจเนื้อหา (Content) ในรายวิชาต่าง ๆ ได้ นอกเหนือจากการบรรยายในชั้นเรียน จะเห็นได้ว่า การใช้เกมเพื่อการเรียนรู้เป็นการตอบสนองต่อคุณลักษณะของผู้เรียนในปัจจุบันที่ชอบการเรียนรู้ แต่การให้ความรู้นั้นต้องน่าสนใจ ชอบสำรวจ ชอบทดลอง และชอบที่จะเรียนรู้จากผลตอบกลับ (Feedback) ด้วยตนเอง ดังนั้น องค์ประกอบสำคัญที่ทำให้เกิดการเรียนรู้จากเกมมี 3 ส่วน ดังนี้ 1) ผู้เล่น คือผู้เล่นแต่ละคนจะมีการใช้กลยุทธ์ต่าง ๆ อย่างมีเหตุผล แต่ละคนอาจแตกต่างกัน 2) กติกา คือการกำหนดสถานการณ์ ผู้เล่นแต่ละคนอาจเผชิญสถานการณ์ที่เหมือนกันหรือแตกต่างกันก็ได้ 3) เป้าหมาย คือผลลัพธ์ที่ผู้เล่นแต่ละคนต้องการ ในเกมเดียวกันผู้เล่นแต่ละคนอาจต้องการผลลัพธ์ของตนเองที่แตกต่างกันก็ได้

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

สรุปว่า กระบวนการออกแบบเกมเพื่อการเรียนรู้ เป็นกลไกอย่างหนึ่งที่จะทำวัตถุประสงค์ของการเล่นเกม (Game Objective) แนวทางการเล่นเกม (Game Styles) ลำดับขั้นในการเล่น (Game Sequencing) และการตัดสินใจของผู้เล่นแต่ละคน (Game Consequences) ให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้นและได้ผลลัพธ์ตามที่ต้องการ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาแนวคิดเกี่ ยวกับวิธีการออกแบบเกมเพื่อการเรียนรู้ตามแนวคิดของเดชรัตน์ สุขกำเนิด (2563) ที่ได้กล่าวถึงกระบวนการออกแบบเกมเพื่อการเรียนรู้ไว้ 4 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 การค้นหาเป้าหมายการเรียนรู้ (Discover) 2) ขั้นที่ 2 การระดมความคิด (Ideate) 3) ขั้นที่ 3 การจัดทำเกมต้นแบบ (Prototype) 4) ขั้นที่ 4 การทดลองเล่นเกมแล้วนำไปปรับปรุงต่อไป (Test) เพื่อใช้เป็นแนวคิดในการออกแบบบอร์ดเกมของผู้วิจัยและนักเรียน โดยนักเรียนจะได้ฝึกนำหลักธรรมะทางพระพุทธศาสนามาสร้างแบบบอร์ดเกมตามกระบวนการออกแบบบอร์ดทั้ง 4 ขั้นนั้น

2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคการสอนด้วยเกม ดังต่อไปนี้

1. งานวิจัยในประเทศไทย

วชรวรรธน์ ปิยะรัตนมงคล (2563) ได้ทำวิจัยเรื่อง การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมในการฝึกอบรมที่ส่งผลต่อความคิดเชิงระบบและการเรียนรู้ของหัวหน้างาน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมในการฝึกอบรมที่มีต่อความคิดเชิงระบบของหัวหน้างาน และเพื่อศึกษาผลการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมในการฝึกอบรมที่มีต่อการเรียนรู้ของหัวหน้างาน ประชากรเป็นหัวหน้างานของสายการบินไทยแอร์เอเชีย จำนวน 48 คน ที่เข้าอบรมในหลักสูตรการพัฒนาความคิดเชิงระบบ ผลการวิจัยพบว่า 1) การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมในการฝึกอบรมส่งผลให้เกิดการพัฒนาความคิดเชิงระบบของหัวหน้างาน โดยหลังการฝึกอบรมทันที หัวหน้างานมีการพัฒนาความคิดเชิงระบบสูงกว่าก่อนการฝึกอบรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อมีการติดตามผล 21 วันหลังการฝึกอบรม หัวหน้างานมีการพัฒนาความคิดเชิงระบบสูงกว่าก่อนเข้ารับการฝึกอบรม และหลังการฝึกอบรมทันทีอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และ 2) การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมในการฝึกอบรมส่งผลให้หัวหน้างานเกิดการเรียนรู้ และปรับเปลี่ยนกรอบความคิดที่ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเชิงพฤติกรรมใน 3 มิติ ประกอบด้วย การเปลี่ยนแปลงด้านความคิด การเปลี่ยนแปลงด้านจิตใจ และการแปลงด้านการกระทำ ซึ่งสะท้อนในบทบาทหน้าที่หลักของหัวหน้างาน

วัฒนพล ชุมเพชร (2563) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาระบบเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในห้องเรียน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาระบบช่วยเพิ่มการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียนในห้องเรียนโดยใช้ชื่อว่าดิโนอิ้งเกม เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่ใช้ดิโนอิ้งเกม และเพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อการใช้ดิโนอิ้งเกม ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนาระบบดิโนอิ้งเกม ถูกออกแบบให้เป็นไปตามแนวคิดของเกมมิฟิเคชัน ซึ่งระบบจะช่วยให้การเรียนการสอนอยู่ในรูปแบบของเกม มีการจูงใจด้วยการให้คะแนน เกิดการแข่งขัน และการได้มาซึ่งของรางวัล 2) การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนโดยแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) การประเมินประสิทธิภาพของระบบโดยผู้เชี่ยวชาญด้วยเทคนิค Black Box Testing พบว่าภาพรวมของระบบมีประสิทธิภาพอยู่ในระดับมาก และผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานระบบโดยรวมสามารถสรุปได้ว่า ผู้สอนและผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก จะเห็นได้ว่าผู้สอนสามารถนำอุปกรณ์สื่อสารของผู้เรียนมาใช้ให้เกิดประโยชน์ ทำให้กิจกรรมการเรียนการสอนอยู่ในรูปแบบของเกมผ่านระบบดิโนอิ้งเกม ช่วยเพิ่มแรงกระตุ้นและส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

ธมนพัชร์ นิธิกิจโภคินกุล และคณะ (2562) ได้ทำวิจัยเรื่อง การศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานต่อความเข้าใจทางวิทยาศาสตร์วิชาชีววิทยา เรื่อง การถ่ายทอดลักษณะทางพันธุกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่สามารถพัฒนาความเข้าใจทางวิทยาศาสตร์ในวิชา

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

ชีววิทยา เรื่องการถ่ายทอดลักษณะทางพันธุกรรมแก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 39 คน ปีการศึกษา 2561 ผลการวิจัยพบว่า ทั้ง 7 กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีความเหมาะสมอย่างมากต่อการนำไปจัดการเรียนรู้ (4.80 – 5.00) และสามารถพัฒนาความเข้าใจทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายได้ โดยยืนยันได้จากผลการประเมินแบบฝึกทักษะ แบบสังเกตพฤติกรรมความเข้าใจที่มีค่าร้อยละเฉลี่ยสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง รวมถึงคะแนนเฉลี่ยของแบบทดสอบความเข้าใจทางวิทยาศาสตร์ก่อนเรียนและหลังเรียนมีความแตกต่างกันในระดับมาก (Effect size = 3.24)

อรอุมา จารเครือ และคณะ (2562) ได้ทำวิจัยเรื่อง การศึกษาทักษะการพูดภาษาอังกฤษตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทุ่งใหญ่รัตนศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกม และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกม ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีคะแนนทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกม ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 70 ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 73.19 และจำนวนนักเรียนที่ผ่านคิดเป็นร้อยละ 81.48 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 2) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแนวการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกม โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.74, S.D. = 0.42)

ปรินทร์ ทองเผือก (2561) ได้ทำวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนการสอนเศรษฐศาสตร์โดยใช้เกมจำลองสถานการณ์ที่มีต่อการรู้เรื่องการเงินของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนการสอนเศรษฐศาสตร์โดยใช้เกมจำลองสถานการณ์ที่มีต่อการรู้เรื่องการเงินของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนเศรษฐศาสตร์โดยใช้เกมจำลองสถานการณ์มีค่าเฉลี่ยของคะแนนการรู้เรื่องการเงินหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีค่าเฉลี่ยของคะแนนการรู้เรื่องการเงินในทุกองค์ประกอบ ได้แก่ (1) ความรู้และความสามารถทางการเงิน (2) เจตคติทางการเงิน และ (3) แนวโน้มของพฤติกรรมทางการเงิน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนเศรษฐศาสตร์โดยใช้เกมจำลองสถานการณ์มีผลการเปลี่ยนแปลงของการรู้เรื่องการเงินเรียงลำดับจากมากไปน้อย ได้แก่ (1) ความรู้และความสามารถทางการเงิน (2) แนวโน้มของพฤติกรรมทางการเงิน และ (3) เจตคติทางการเงิน

คิดลึก สังข์สาลี (2561) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทยเรื่องการสร้างคำด้วยวิธีการสมาสแบบมีสนธิ โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำด้วยวิธีการสมาสแบบมีสนธิ โดยใช้เกมเป็นฐาน และเพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทย

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

เรื่อง การสร้างคำด้วยวิธีการสมาสแบบมีสนธิ โดยใช้เกมเป็นฐาน ระหว่างก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผลการวิจัยพบว่า 1) ได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำด้วยวิธีการสมาสแบบมีสนธิ โดยใช้เกมเป็นฐาน ชื่อชุดเกมว่า “หมากฮอสชวนคิด พิชิตสนธิ” ซึ่งผลสำรวจความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และด้านประโยชน์ที่ได้รับ ทุกด้านล้วนมีความเหมาะสมและเห็นด้วยอยู่ในระดับมากที่สุด และ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำด้วยวิธีการสมาสแบบมีสนธิ หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ศิริปราณ จรรย์สืบศรี และคณะ (2560) ได้ทำวิจัยเรื่อง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้การแสดงแทนทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสามารถในการใช้การแสดงแทนทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ใช้การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ผลการวิจัยพบว่า หลังจากจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เมื่อวิเคราะห์จากแบบบันทึกการเรียนรู้ของนักเรียน นักเรียนมีความสามารถในการใช้การแสดงแทนทางคณิตศาสตร์ในระดับที่ดีขึ้น ส่วนผลจากแบบทดสอบความสามารถในการใช้การแสดงแทนทางคณิตศาสตร์อยู่ในระดับดีโดยมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.77 จากคะแนนเต็ม 4.00 (คิดเป็นร้อยละ 69.25) มีดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.3 แปลว่านักเรียนมีความก้าวหน้าในการใช้การแสดงแทนทางคณิตศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ 30

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

ธีรภาพ แซ่เชีย (2560) ได้ทำวิจัยเรื่อง การใช้บอร์ดเกมประเภทวางแผนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ในโรงเรียนขนาดใหญ่ สังกัดสำนักงานเขตการศึกษาขั้นพื้นฐาน จังหวัดปทุมธานี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณก่อนและหลังจากการเล่นบอร์ดเกมประเภทวางแผนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนแห่งหนึ่งในสังกัดสำนักงานเขตการศึกษาขั้นพื้นฐาน จังหวัดปทุมธานี เพื่อเปรียบเทียบระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณหลังจากการเล่นบอร์ดเกมประเภทวางแผนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้เล่นและไม่ได้เล่นบอร์ดเกมประเภทวางแผน และเพื่อเปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ หลังจากการเล่นบอร์ดเกมประเภทวางแผนในกลุ่มนักเรียนที่มีระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณแตกต่างกันอยู่แต่เดิมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนแห่งหนึ่งในสังกัดสำนักงานเขตการศึกษาขั้นพื้นฐาน จังหวัดปทุมธานี เกมที่ผู้วิจัยเลือกใช้ในงานวิจัยนี้คือ เกม Settlers of Catan เพราะเป็นเกมที่มีองค์ประกอบของเกมในการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ผลการวิจัยพบว่า หลังจากการเล่นเกม 1) ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณไม่ได้แตกต่างกันจากก่อนเล่น 2) ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของกลุ่มที่เล่นกับกลุ่มที่ไม่ได้เล่น ไม่ได้แตกต่างกัน และ 3) การเปลี่ยนแปลงระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในกลุ่มที่มีระดับสูงกับระดับต่ำอยู่แต่เดิมไม่ได้แตกต่างกัน ซึ่งแตกต่างจาก

งานวิจัยอื่น ๆ ที่ใกล้เคียงกันแต่มีกระบวนการถอดบทเรียน ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณได้ ดังนั้นการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณจึงจำเป็นต้องใช้ร่วมกับกระบวนการอื่น

กุลธิดา เส้งส่ง, และคณะ (2558) ได้ทำวิจัยเรื่อง เกมเศรษฐี : สื่อการเรียนการสอนแนวใหม่เพื่อการศึกษาภูมิศาสตร์ทวีปยุโรป โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเพิ่มทักษะและศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาภูมิศาสตร์ เรื่องทวีปยุโรป ผ่านสื่อการเรียนการสอนแนวใหม่ ในรูปแบบเกมเศรษฐีภูมิศาสตร์ทวีปยุโรป การศึกษาครั้งนี้ทดลองกับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร จำนวน 36 คน ประกอบด้วย เพศชาย 16 คน เพศหญิง 20 คน และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมวัดธาตุทอง เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร จำนวน 34 คน ประกอบด้วยเพศชาย 17 คน เพศหญิง 17 คน รวมทั้งสิ้น 70 คน ผลการวิจัยพบว่า การใช้สื่อสื่อการเรียนการสอนแนวใหม่ ทำให้การเรียนรู้ภูมิศาสตร์ทวีปยุโรปของนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์มากขึ้น

วีระชัย สีทาน้อย (2561) ได้ทำวิจัยเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่องเงิน โดยการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่องเงิน โดยการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ และเพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องเงิน โดยการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดผาสุกมณีจักร ที่เรียนวิชาคณิตศาสตร์ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 1 ห้องเรียน 36 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่องเงิน โดยการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) นักเรียนส่วนใหญ่เห็นด้วยอย่างยิ่งกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในทุกด้าน

ณัฐณิชา ศิริรัตน์ตระกูล (2563) ได้ทำวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนการสอนคีย์บอร์ด โดยใช้เกม MUSIC LAND ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนราชินี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการสอนคีย์บอร์ด โดยใช้เกม Music Land ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนราชินี และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่เรียนกิจกรรมคีย์บอร์ด ที่มีต่อเกม MUSIC LAND กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายที่เรียนกิจกรรมคีย์บอร์ด ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนราชินี จำนวน 20 คน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนการอ่านโน้ตดนตรีสากลด้วยกิจกรรมเกม MUSIC LAND มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และ

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

นักเรียนมีความพึงพอใจต่อเกม MUSIC LAND อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย (M) เท่ากับ 4.82 และคะแนนค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 0.19

2. งานวิจัยในต่างประเทศ

Purwatiani and trenggalek (2020) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาบอร์ดเกมไวยากรณ์เพื่อเป็นสื่อในการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาบอร์ดเกมแกรมมาร์เพื่อเป็นสื่อในการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาบอร์ดเกมไวยากรณ์สามารถใช้เป็นสื่อที่เหมาะสมกับการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ช่วยให้นักเรียนมีความสนใจยาวนานขึ้น และช่วยให้นักเรียนมีแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษมากขึ้น

Luchi, Cardozo, and Marcondes (2019) ได้ทำวิจัยเรื่อง การเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นโดยการใช้บอร์ดเกมเกี่ยวกับสรีรวิทยาของระบบกล้ามเนื้อจากการเปรียบเทียบกับการเรียนรู้แบบมีไกด์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อช่วยการจัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับสรีรวิทยาของระบบกล้ามเนื้อ และเพื่อประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 หลักสูตรเภสัชศาสตร์ ผลการวิจัยพบว่า เมื่อเปรียบเทียบการประเมินผลโดยใช้ t-test ของนักเรียนสำหรับกลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีคู่โดยพิจารณาจากระดับนัยสำคัญ 0.05 คะแนนที่ได้รับสำหรับกลุ่มควบคุม (5.78 0.38) ต่ำกว่าคะแนนของกลุ่มอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (7.50 0.47; P 0.05) ผลที่ได้รับบ่งชี้ว่าการใช้บอร์ดเกมเพื่อการศึกษาเกี่ยวกับสรีรวิทยาของการหดตัวของกล้ามเนื้อทำให้การเรียนรู้ดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

Sari and Gunawan (2018) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อการเรียนรู้เกมโมโนโพลีฟิสิกส์สำหรับเครื่องประดิษฐ์เกี่ยวกับแสงและสายตา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อกำหนดความต้องการเฉพาะความเป็นไปได้และการตอบสนองของครูและนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ฟิสิกส์ที่พัฒนาขึ้นของเกมผูกขาดเรื่องแสงและวัสดุอุปกรณ์แสง ผลการวิจัยพบว่า 1) ทราบถึงความต้องการเฉพาะในรูปแบบของตัวกรองโดยนักวิจัยในการกำจัดแทนที่หรือปรับเปลี่ยนองค์ประกอบต่าง ๆ ของเกมให้เป็นองค์ประกอบทางการศึกษาและความต้องการวัสดุเช่นกระดาษอาร์ต กระดาษ และผ้าลินินที่เหมาะสำหรับการพิมพ์การออกแบบเกมผูกขาด 2) ทราบความเป็นไปได้ของสื่อผ่านการตัดสินใจของผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและวัสดุ คะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการตัดสินของผู้เชี่ยวชาญคือ 4.45 และ 4.24 ตามลำดับซึ่งอยู่ในประเภทที่สูงมาก 3) การตอบสนองของครูและนักเรียนอยู่ในหมวดหมู่ที่สูงมากโดยมีคะแนนเฉลี่ย 4.24 จากครู 4.53 จากการทดสอบกลุ่มย่อยและ 4.59 จากการทดสอบภาคสนาม

Haliem, et al. (2021) ได้ทำวิจัยเรื่อง การเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมเศรษฐี: แนวทางการเรียนรู้การเสริมแรงเชิงลึกแบบไฮบริดและการเลียนแบบ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเรียนรู้วิธีปรับตัวและสร้างแบบเรียลไทม์ การตัดสินใจอย่างชาญฉลาดในสภาพแวดล้อมแบบไดนามิกและซับซ้อน เป็นปัญหาที่ท้าทาย หากต้องการเรียนรู้งานนี้การเสริมแรงการเรียนรู้ (RL) อาศัยตัวแทนที่โต้ตอบกับ

สภาพแวดล้อมและการเรียนรู้ผ่านการลองผิดลองถูกเพิ่มผลรวมของรางวัลสะสมที่ได้รับให้มากที่สุด ในเกมเศรษฐี (Monopoly) ที่มีผู้เล่นหลายคนจะต้องทำการตัดสินใจหลายครั้งทุกครั้งที่เกี่ยวข้องกับการกระทำที่ซับซ้อนเช่นการซื้อขาย สิ่งนี้ทำให้การตัดสินใจยากขึ้นจึงแนะนำงานที่มีความซับซ้อนสูงสำหรับตัวแทน RL เพื่อเล่นและเรียนรู้กลยุทธ์การชนะ ในบทความนี้ขอแนะนำ Deep RL แบบไม่มีโมเดลไฮบริด (DRL) แนวทางที่สามารถเล่นและเรียนรู้ กลยุทธ์การชนะของเกมกระดานยอดนิยม เกมเศรษฐี (Monopoly) เพื่อให้บรรลุเป้าหมายนี้ตัวแทน DRL ของเรา (1) เริ่มการเรียนรู้กระบวนการโดยเลียนแบบเอเจนต์ตามกฎ เพื่อเริ่มต้นนโยบาย (2) เรียนรู้ที่ประสบความสำเร็จการดำเนินการและปรับปรุงนโยบายโดยใช้ DRL ทดลองผลลัพธ์เป็นแบบจำลองพฤติกรรมที่ชาญฉลาดของสิ่งที่เสนอตัวแทนเนื่องจากมีอัตราการชนะสูงเมื่อเทียบกับประเภทต่าง ๆ ตัวแทนผู้เล่น

Fauziah, Purnomo, Fathonah, and Khusaini (2018) ได้ทำวิจัยเรื่อง การใช้เกม MONOPOLY-LIKE (MLG) เพื่อส่งเสริมคะแนนที่มีเงื่อนไขสำหรับความสามารถของนักเรียน 3 คน การเรียนรู้ไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มความสามารถในการรับรู้เท่านั้น แต่ยังรวมถึงสังคมและจิตใจด้วย ความเป็นจริงการปฏิบัติหลายอย่างยังขาดความกังวลดังกล่าวข้างต้น เช่น การเรียนรู้เกี่ยวกับพลังงานความร้อนและการไหลของมัน เน้นที่คะแนนความรู้ ความเข้าใจเป็นหลัก ซึ่งบ่งชี้ว่านักเรียนสามารถสอบผ่านหรือไม่ ดังนั้น งานวิจัยนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่ออธิบายการใช้ MLG เพื่อส่งเสริมคะแนนที่มีเงื่อนไขสำหรับความสามารถของนักเรียนที่ต้องบรรลุตามหลักสูตร 2013 ได้แก่ ทัศนคติทางสังคม ทางจิตใจ และความสามารถในการรับรู้โดยสิ้นเชิง กรณีศึกษามีนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 7 จำนวน 15 คน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนได้คะแนนความสามารถ คือ 3.50 - 3.85, 3.60 - 4.00 และ 3.60 - 3.80 ตามลำดับ ดังนั้น ก็แสดงให้เห็นว่าเกมดังกล่าวประสบความสำเร็จในการส่งเสริมคะแนนที่มีเงื่อนไขสำหรับความสามารถของนักเรียน

Rahay and Arga (2019) ได้ทำวิจัยเรื่อง อิทธิพลของเกมเศรษฐี (Monopoly Game) ตาม VBA ใน Microsoft Excel เป็นสื่อการสอนเรื่องวัฒนธรรมข้ามชาติของนักเรียนระดับประถมศึกษาความสามารถในการเรียนรู้สังคมศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะข้ามวัฒนธรรมของนักเรียนและสังเกตความแตกต่างหรือการขาดการเชื่อมต่อของการปรับปรุงทักษะทางวัฒนธรรมของนักเรียนระหว่างการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนที่ใช้ VBA และการเรียนรู้แบบเดิม งานวิจัยนี้ใช้วิธีกึ่งทดลองร่วมกับการออกแบบกลุ่มควบคุมก่อนการทดสอบหลังการทดสอบแบบไม่สุ่ม ผลการวิจัยพบว่าการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนแบบเกมเศรษฐี (Monopoly Game) ที่ใช้ VBA ใน Microsoft Excel และการเรียนรู้แบบเดิมสามารถพัฒนาทักษะข้ามวัฒนธรรมของนักเรียนได้ อย่างไรก็ตามจากผลการทดสอบ N-Gain การเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนของเกมเศรษฐี (Monopoly Game) บนพื้นฐาน VBA ใน Microsoft Excel นั้นดีกว่าการเรียนแบบเดิม

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

สรุปว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมช่วยทำให้บรรยากาศในห้องเรียนเกิดความท้าทาย ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการใช้บอร์ดเกมดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ทั้งนี้ บอร์ดเกมจึงเป็นสื่อการสอนที่น่าสนใจควรที่จะนำมาใช้ในการจัดการเรียนสอน เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนผ่านการลงมือปฏิบัติซึ่งก็สอดคล้องกับการเรียนรู้เชิงรุกเหมาะกับผู้เรียนสมัยปัจจุบัน ดังนั้น จากการที่ศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับการใช้เกมเศรษฐี พบว่า มีความท้าทายเหมาะสำหรับผู้เรียนที่เป็นวัยรุ่น ผู้วิจัยจึงสนใจเกมเศรษฐีเพื่อนำไปใช้เป็นสื่อการสอนสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้

ตอนที่ 3 แนวคิดเกี่ยวกับเรื่องทิศ 6

การจัดการเรียนการสอนที่จะมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเข้าถึงความรู้อย่างแท้จริงจำเป็นจะต้องนำแนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้มาเป็นองค์ประกอบพื้นฐานในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ของนักการศึกษาที่มีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับของบุคคลทั่วไปทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องมานำเสนอ ดังรายละเอียดต่อไปนี้ 3.1 ความรู้เกี่ยวกับเรื่องทิศ 6 3.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

3.1 ความรู้เกี่ยวกับเรื่องทิศ 6

หลักทิศ 6 เป็นการประพฤติปฏิบัติส่วนบุคคล ในเมื่อทุกคนมีความประพฤติและมีการปฏิบัติตามทิศ 6 อย่างถูกต้องก็กลายเป็นจริยศาสตร์ของพระพุทธศาสนา (รัชชัย ขยันทำ, 2561) ทิศที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ของบุคคลนั้น มีทิศเบื้องหน้าหรือบูรพทิศ ได้แก่ บิดามารดากับบุตร ทิศเบื้องขวาหรือทักษิณทิศ ได้แก่ ครูอาจารย์กับศิษย์ ทิศเบื้องหลังหรือปัจฉิมทิศ ได้แก่ สามีกับภรรยา ทิศเบื้องซ้ายหรืออุตรทิศ ได้แก่ มิตร ทิศเบื้องบนหรืออุปริมทิศ ได้แก่ สมณพราหมณ์กับศาสนิกชน และทิศเบื้องล่างหรือเหฏฐิมทิศ ได้แก่ นายกับบ่าวหรือผู้บังคับบัญชากับผู้ใต้บังคับบัญชา (ราชบัณฑิตยสถาน, 2556) ซึ่งบุคคลประเภทต่าง ๆ ที่เราต้องเกี่ยวข้องสัมพันธ์ทางสังคมดุจทิศที่อยู่รอบตัว (พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตฺโต), 2559) มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ปุรัตถิมทิศหรือทิศเบื้องหน้า คือ ทิศตะวันออก ได้แก่ มารดาบิดาผู้มีอุปการะแก่เราก่อน

ก. บุตรธิดาพึงบำรุงมารดาบิดา ผู้เป็นทิศเบื้องหน้าดังนี้ 1) ท่านเลี้ยงเรามาแล้วเลี้ยงท่านตอบ 2) ช่วยทำการงานของท่าน 3) ดำรงวงศ์สกุล 4) ประพฤติตนให้เหมาะสมกับความเป็นทายาท 5) เมื่อท่านล่วงลับไปแล้วทำบุญอุทิศให้ท่าน

ข. บิดามารดาย่อมอนุเคราะห์บุตรธิดาดังนี้ 1) ห้ามปรามจากความชั่ว 2) ให้ตั้งอยู่ในความดี 3) ให้ศึกษาศิลปวิทยา 4) หาคู่ครองที่สมควรให้ 5) มอบสมบัติให้ในโอกาสอันสมควร

2. ทักษิณทิศหรือทิศเบื้องขวา คือ ทิศใต้ ได้แก่ ครูอาจารย์ผู้ควรแก่การบูชาคุณ

ก. ศิษย์พึงบำรุงครูอาจารย์ ผู้เป็นทิศเบื้องขวาดังนี้ 1) ลุกต้อนรับ 2) เข้าไปคอยรับใช้ 3) ใฝ่ใจเรียน 4) ปรนนิบัติช่วยบริการ 5) เรียนศิลปวิทยาโดยเคารพ

ข. ครูอาจารย์ย่อมอนุเคราะห์ศิษย์ดังนี้ 1) ฝึกฝนแนะนำให้เป็นคนดี 2) สอนให้เข้าใจแจ่มแจ้ง 3) สอนศิลปวิทยาให้สิ้นเชิง 4) ยกย่องให้ปรากฏในหมู่คณะ 5) สร้างเครื่องคุ้มภัยในสารทิศ

3. ปัจฉิมทิศหรือทิศเบื้องหลัง คือ ทิศตะวันตก ได้แก่ บุตรภรรยาคอยเป็นกำลังสนับสนุน

ก. สามีพึงบำรุงภรรยา ผู้เป็นทิศเบื้องหลังดังนี้ 1) ยกย่องให้เกียรติสมกับฐานะที่เป็นภรรยา 2) ไม่ดูหมิ่น 3) ไม่นอกใจ 4) มอบความเป็นใหญ่ในงานบ้านให้ 5) ให้เครื่องประดับมาตามโอกาส

ข. ภรรยาย่อมอนุเคราะห์สามีดังนี้ 1) จัดงานบ้านให้เรียบร้อย 2) สงเคราะห์ญาติมิตรทั้งสองฝ่ายด้วยดี 3) ไม่นอกใจ 4) รักษาทรัพย์สมบัติที่หามาได้ 5) ขยันไม่เกียจคร้านในงานทั้งปวง

4. อุตตรทิศหรือทิศเบื้องซ้าย คือ ทิศเหนือ ได้แก่ มิตรเป็นกำลังสนับสนุนให้บรรลุความสำเร็จ

ก. บุคคลพึงบำรุงมิตรสหาย ผู้เป็นทิศเบื้องซ้าย ดังนี้ 1) เผื่อแผ่แบ่งปัน 2) พูดจามีน้ำใจ 3) ช่วยเหลือเกื้อกูลกัน 4) มีตนเสมอ ร่วมสุขร่วมทุกข์กัน 5) ซื่อสัตย์จริงใจต่อกัน

ข. มิตรสหายย่อมอนุเคราะห์ตอบดังนี้ 1) เมื่อเพื่อนประมาท ช่วยรักษาป้องกัน 2) เมื่อเพื่อนประมาทช่วยรักษาทรัพย์สมบัติ 3) ในคราวมีภัย เป็นที่พึ่งได้ 4) ไม่ละทิ้งในยามทุกข์ยาก 5) นับถือตลอดถึงวงศ์ญาติของมิตร

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

5. เหฏฐิมทิศหรือทิศเบื้องล่าง ได้แก่ คนรับใช้และคนงาน เป็นผู้ช่วยทำการงานต่าง ๆ

ก. นายพึงบำรุงคนรับใช้และคนงาน ผู้เป็นทิศเบื้องล่างดังนี้ 1) จัดงานให้เหมาะสมกับความสามารถ 2) ให้รางวัลสมควรแก่งานและความเป็นอยู่ 3) จัดสวัสดิการดี 4) ได้ของแปลกๆ พิเศษมา ก็แบ่งปันให้ 5) ให้มีวันหยุดและพักผ่อนหย่อนใจ

ข. คนรับใช้และคนงานย่อมอนุเคราะห์นายดังนี้ 1) เริ่มทำการงานก่อนนาย 2) เลิกงานทีหลังนาย 3) ถือเอาแต่ของที่นายให้ 4) ทำการงานให้เรียบร้อยและดียิ่งขึ้น 5) นำเกียรติคุณของนายไปเผยแพร่

6. อุปริมทิศหรือทิศเบื้องบน ได้แก่ สมณพราหมณ์ คือพระสงฆ์เป็นผู้นำทางจิตใจ

ก. คฤหัสถ์ย่อมบำรุงพระสงฆ์ ผู้เป็นทิศเบื้องบนดังนี้ 1) จะทำสิ่งใดก็ทำด้วยเมตตา 2) จะพูดสิ่งใดก็พูดด้วยเมตตา 3) จะคิดสิ่งใดก็คิดด้วยเมตตา 4) ต้อนรับด้วยความเต็มใจ 5) อุปถัมภ์ด้วยปัจจัย 4

ข. พระสงฆ์ย่อมอนุเคราะห์คฤหัสถ์ดังนี้ 1) ห้ามปรามจากความชั่ว 2) ให้ตั้งอยู่ในความดี 3) อนุเคราะห์ด้วยความปรารถนาดี 4) ให้ได้ฟังสิ่งที่ยังไม่เคยฟัง 5) ทำสิ่งที่เคยฟังแล้วให้แจ่มแจ้ง 6) บอกทางสวรรค์

สรุปว่า หลักทิศ 6 ตามหลักพระพุทธศาสนา เป็นคำสั่งสอนที่พระพุทธเจ้าได้ทรงสอนไว้ในเรื่องสิงคาลมาณพเกี่ยวกับหน้าที่ที่ทุกคนควรจะปฏิบัติต่อกันด้วยจิตที่เมตตา เพื่อให้เกิดความดีงามทางสังคมอันเป็นเหตุแห่งความสุขอันแท้จริง ผู้วิจัยมีแนวคิดที่จะนำหลักธรรมเรื่องทิศ 6 ที่กล่าวข้างต้นมาปรับใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเชิงบูรณาการวิถีพุทธ 7 ขั้น ได้แก่ ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างศรัทธาและแสนอปัญหาข้อสงสัย ขั้นที่ 2 ขั้นสังเกต ขั้นที่ 3 ขั้นสัมผัส ขั้นที่ 4 ขั้นสำรวจ ขั้นที่ 5 ขั้นสืบค้น ขั้นที่ 6 ขั้นสั่งสมปัญญาและลงข้อสรุป ขั้นที่ 7 ขั้นประเมินผลและประยุกต์ใช้

3.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเรื่องทิศ 6 ดังต่อไปนี้

1. งานวิจัยในประเทศไทย

พระครูสมุห์สุพัฒน์ อนาลโย (พลรักษา) (2561) ได้ทำวิจัยเรื่อง การส่งเสริมบทบาทหน้าที่ของบุคคลในครอบครัวไทยตามหลักทิศ 6 ในพระพุทธศาสนา ผลการวิจัยพบว่า การส่งเสริมบทบาทหน้าที่ของครอบครัวไทยตามหลักทิศ 6 ในพระพุทธศาสนา สภาพปัญหาของคู่สามีภรรยาในสังคมปัจจุบันที่ขาดความรับผิดชอบต่อบทบาทหน้าที่ตนทำให้เกิดปัญหาตามภายหลัง เช่น ปัญหาการนอกใจกัน การแอบมีกิ๊กเป็นชู้กับคู่สามีภรรยาของคนอื่น เป็นสาเหตุทำให้คู่สามีภรรยาหย่าร้างกันระแวงบาดหมางใจกัน ทำร้ายร่างกายกัน หรือไม่ก็ถึงขั้นใช้ความรุนแรงทำให้เสียชีวิตได้ ซึ่งมีหลักธรรมะในพระพุทธศาสนาสามารถแก้ไขปัญหาระหว่างคู่สามีภรรยาให้มีความสุขได้ ด้วยหลักธรรมสำหรับครอบครัว ได้แก่ 1) สมชีวิธรรม 4 เป็นหลักธรรมให้คู่หนุ่มสาวได้มีวิธีหลักเกณฑ์ในการเลือกคู่ครองชีวิตตนได้ 2) ทิศ 6 เป็นหลักธรรมสำหรับการทำหน้าที่ของตนและผู้อื่นตามแนวพระพุทธศาสนา ในที่นี้หมายเอาเฉพาะหัวข้อธรรม ที่เกี่ยวข้องกับสามีต่อภรรยา ภรรยาต่อสามี และการนำหลักธรรมไปประยุกต์ใช้แก้ไขปัญหาภายในครอบครัว หลักธรรมสมชีวิธรรม 4 ให้นำไปใช้ในการเลือก คู่ครองของตน เพื่อให้ชีวิตคู่ครองความรักได้ที่ยืดยาว และการนำหลักธรรมไปประยุกต์ใช้กับความรับผิดชอบต่อบทบาทหน้าที่ของคู่ครองตนตามหลักทิศ 6 เพื่อให้คู่สามีภรรยาได้มีความรับผิดชอบ มีความซื่อสัตย์ต่อบทบาทหน้าที่ของตนแล้ว ในที่สุดก็สามารถแก้ปัญหาครอบครัวได้คู่สามีภรรยาก็ครองชีวิตคู่อยู่ด้วยกันได้อย่างยืดยาว และมีความสุขในการใช้ชีวิตคู่นั้นเอง

พระขวัญมนัส กมฺมสุโภ (แก้วกูล) (2561) ได้ทำวิจัยเรื่อง บทบาทของบุตรธิดาที่ดีตามคติพระพุทธศาสนาในชุมชนบ้านดงไชย อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง ผลการวิจัยพบว่า 1) คุณสมบัติของบุตรธิดาที่ดีตามคติพระพุทธศาสนา ประกอบด้วย (1) ละเว้นจากความชั่วและเหตุแห่งความเสื่อม ไม่เกี่ยวข้องอบายมุขทั้งปวง (2) ประพฤติปฏิบัติความดี ประพฤติปฏิบัติตนตามหลักสุจริตทั้งทางกายวาจาและจิตใจ (3) หมั่นศึกษาและ แสวงหาความรู้ เพื่อเป็นเครื่องพัฒนาสติปัญญา 4) ฉันทะ ความ

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

สนใจ มีความเพียรพยายามและมีการปฏิบัติบรรลุเป้าหมาย (5) มีความมั่นคง ดำรงชีพตามหลักศีลธรรมและจริยธรรม อันเป็นพื้นฐานแห่งความเป็นกัลยาณชนคนดี (6) ธำรงตนให้เป็นทายาททีดีบริหารทรัพย์สินและ ครอบครัวให้มั่นคง ดำรงตนตามหลักสันโดษ 3 ประการ ได้แก่ ยถาลาภสันโดษ คือ ยินดีตามที่ได้ ยถาพลสันโดษ คือ ยินดีตามกาลัง และสารูปสันโดษ คือยินดีตามสมควรแก่ฐานะแห่งตนคุณลักษณะของบุตรธิดาที่ดีของชุมชนบ้านดงไชย อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง ประกอบด้วย (1) ด้านความซื่อสัตย์ กตัญญูกตเวทีต่อบิดามารดา บุตรธิดาควรประพฤติปฏิบัติตนตอบแทนด้วยการดูแลเอาใจใส่ไม่ทอดทิ้ง ประพฤติดีทั้งทางกาย วาจา ใจ ระลึกถึงคุณผู้ให้กำเนิดเลี้ยงดูตอบแทนตามฐานะอันสมควร (2) ด้านความอดกลั้นต่อพฤติกรรมของบิดามารดา บุตรธิดาควรรู้จักวางอุเบกขาวางเฉยอดทนต่อคำดุด่าของท่าน ฟังท่านอย่างสงบไม่ควรโต้เถียงท่านยอมรับในสิ่งที่ท่านเป็น และคิดว่าควรแก้ไขอย่างไรต่อพฤติกรรมของท่าน (3) ด้านความอดทนในการดูแลบิดามารดา บุตรธิดาไม่บ่นหรือพูดกระทบกระทั่งจิตใจท่าน ทำให้ท่านมีความสุขกายสบายใจต้องดูแลท่านไม่ว่าจะเจ็บป่วยหรือไม่ ไม่ให้ทางบิดามารดาผิดหวังในสิ่งที่เราทา (4) ด้านการสื่อสารกับบิดามารดา บุตรธิดาควรใช้คำพูดด้วยถ้อยคำสุภาพอ่อนโยน ไม่เสียงดังหยาบคาย เข้าใจในการสื่อสารของท่าน (5) ด้านการทาภารกิจแทนบิดามารดา การทาภารกิจแทนบิดามารดา หากเป็นสิ่งที่เราทาได้ ก็ควรตอบแทนท่านด้วยการช่วยงานเพื่อแบ่งเบาภาระงานของท่านด้วยความเต็มใจ และทำให้ดีที่สุด (6) ด้านการแสดงมารยาทต่อบิดามารดา บุตรธิดาควรมีความอ่อนน้อมถ่อมตน ไม่ก้าวร้าว หรือใช้ภาษาไม่สุภาพ ปฏิบัติต่อท่านด้วยความเคารพ 2) บทบาทของบุตรธิดาที่ดีตามคติพระพุทธศาสนา ในชุมชนบ้านดงไชย อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง 1) บทบาทในการปฏิบัติตนต่อบิดามารดา คอยดูแลท่านให้บริบูรณ์ด้วยปัจจัย 4 หมั่นพาท่านไปทำบุญให้ทาน รักษาศีล และเจริญภาวนา หมั่นช่วยเหลือกิจการงานบิดามารดาด้วยความตั้งใจ สืบวงศ์ตระกูลด้วยการปฏิบัติตนตั้งอยู่บนฐานแห่งความดี ไม่ดำรงตนไปสู่ทางที่เสื่อมเสีย สร้างฐานะให้มั่นคง ประพฤติปฏิบัติตนคราวที่บิดามารดายังมีชีวิตอยู่ หากท่านจากไปต้องหมั่นกระทำบุญอุทิศให้ท่านอย่างสม่ำเสมอ 2) การสื่อสารกับบิดามารดา หมั่นพูดคุย ไถ่ถามสภาวะความ เพื่อป้องกันมิให้ท่านเกิดความรู้สึกเหงา เป็นกำลังใจทั้งยามทุกข์และสุข พูดจาไพเราะ ไม่ดุด่าหรือทำให้บิดามารดารู้สึกเสียใจ และคอยช่วยเหลือในกิจการงานต่างๆ โดยไม่บ่นหรือปฏิเสธ 3) การแสดงความรู้สึกต่อบิดามารดา แสดงความรักและความห่วงใยบิดามารดา ช่วยเหลือกิจการงานของท่านด้วยความวิริยะอุตสาหะไม่ย่อท้อ ตั้งมั่นอยู่บนพื้นฐานแห่งความดี มีความสุภาพอ่อนน้อมถ่อมตน 4) การแสดงความผูกพันกับบิดามารดา เอาใจใส่ ไม่ทอดทิ้งบิดามารดาให้อยู่ลำพัง ไม่ทอดทิ้งภารกิจที่ทาไว้ สานต่อกิจการงานบิดามารดาให้สำเร็จลุล่วงด้วยดี 5) การควบคุมการทำหน้าที่ต่อบิดามารดาดูแลอาหารการกิน สุขภาพร่างกาย ด้วยความเต็มใจสานต่อกิจการงานมิให้บกพร่อง นำคำสอนบิดามารดามาประพฤติปฏิบัติ และทำบุญอุทิศให้หลังจากท่านเสียชีวิต

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

กรรณิกา คำดี (2560) ได้ทำวิจัยเรื่องหลักทิศ 6 เพื่อการบริหารจัดการวัดไชยศรีตามแนวทางของพระครูบุญชยากร โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์หลักทิศ 6 เพื่อการบริหารจัดการวัดไชยศรีตามแนวทางของพระครูบุญชยากร ผลการวิจัยพบว่า พระครูบุญชยากร วัดไชยศรีใช้หลักทิศ 6 เพื่อการบริหารจัดการวัด คือ ทักขิณทิส ทิศเบื้องขวา ได้แก่ ครูอาจารย์ และอุปริมทิส ทิศเบื้องบน ได้แก่ พระสงฆ์สมณพราหมณ์ ปุรัตถิมทิส ทิศเบื้องหน้า ได้แก่ บิดา มารดา อุตตรทิส ทิศเบื้องซ้าย ได้แก่ มิตรสหาย เหฏฐิมทิส ทิศเบื้องล่าง ได้แก่ ลูกจ้างกับนายจ้าง

พระมหาทรงชัย วิชยเภรี (ศิริ) (2559) ได้ทำวิจัยเรื่อง ศึกษาวิเคราะห์เรื่องการบำรุงมารดาบิดาของภิกษุในพระพุทธศาสนาเถรวาท โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาหลักคำสอนเกี่ยวกับการบำรุงมารดาบิดาในพระพุทธศาสนาเถรวาท เพื่อศึกษาลักษณะและวิธีการบำรุงมารดาบิดาของภิกษุในพระพุทธศาสนาเถรวาท และเพื่อวิเคราะห์ปัญหาและแนวทางการบำรุงมารดาบิดาของภิกษุที่ปรากฏในสังคมไทย ผลการวิจัยพบว่า มารดา แปลว่า หญิงผู้รัก บูชา ซาบซึ้ง หรือยังบุตรให้ดื่ม ส่วน บิดานั้นแปลว่า ชายผู้รัก หรือคุ้มครองบุตร ซึ่งพระพุทธศาสนาถือว่า มารดาบิดาเป็นผู้มีความสำคัญต่อบุตรเป็นอย่างมาก เพราะเป็นผู้ให้กำเนิดชีวิตแล้วเลี้ยงดูบุตรทั้งทางร่างกายและจิตใจด้วยพรหมวิหารธรรมทั้งเป็นผู้คอยคุ้มครองดูแล อบรมสั่งสอน จัดระบบการเป็นอยู่ พร้อมกับส่งเสริมเส้นทางดีงามที่เอื้อประโยชน์ต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตแก่บุตรทุกด้าน ดังนั้น มารดาบิดาจึงอยู่ในฐานะที่บุตรพึงเทิดทูนอย่างสูงในชีวิตและพึงทำหน้าที่บำรุงเลี้ยงดูตอบแทนคุณทั้งทางร่างกายและทางจิตใจโดยผ่านหลักธรรมสำคัญ เช่น หลักกตัญญูกตเวทิตาธรรม หลักทิศ 6 และสังคหวัตถุธรรม 4 หากบุตรละเลยต่อหน้าที่ดังกล่าวก็อาจจะได้รับโทษจากทางรัฐ สังคม และผลกรรมข้างฝ่ายอกุศลได้ แต่ในทางกลับกันหากบุตรบำรุงเลี้ยงดูมารดาบิดาได้อย่างสมบูรณ์ ก็จะได้รับอานิสงส์และประโยชน์ข้างฝ่ายกุศลทั้งในปัจจุบันและในอนาคต

พระครูโฆสิตธรรมากร (อภิชาโต) (2558) ได้ทำวิจัยเรื่อง ศึกษาเปรียบเทียบวิธีการบำรุงบิดามารดาในพระพุทธศาสนาเถรวาทกับศาสนาขงจื๊อ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการบำรุงบิดามารดาในพุทธศาสนาเถรวาท เพื่อศึกษาการบำรุงบิดามารดาในศาสนาขงจื๊อ และเพื่อศึกษาเปรียบเทียบการบำรุงบิดามารดาในพุทธศาสนาเถรวาทกับขงจื๊อ ผลการวิจัยพบว่า 1) ในพระพุทธศาสนา บุตรมีหน้าที่เลี้ยงดูมารดาบิดา เพราะท่านทั้งสองได้ทำนุบำรุงบุตร ตั้งแต่เมื่อเริ่มรู้ว่า จนเติบใหญ่ มารดาบิดาต้องตรากตรำทำงานหนักเพื่ออนาคตของบุตร เมื่อถึงเวลาอันสมควรบุตรควรต้องมีหน้าที่ดูแลเอาใจใส่ท่านเป็นอย่างดี สมควรปฏิบัติต่อท่านทั้งทางร่างกาย และจิตใจ ด้วยอามิสบูชาและปฏิบัติบูชาจะต้องตอบแทนคุณที่ท่านได้เลี้ยงดูบุตรมาพระพุทธเจ้าได้ตรัสถึงวิธีที่บุตรจะบำรุงมารดาบิดาไว้ในสิงคาลกสูตรว่า คหบดีบุตร บุตรพึงบำรุงมารดาบิดาผู้เป็นทิศเบื้องหน้าโดยหน้าที่ 5 ประการ (1) ท่านเลี้ยงเรามา เราจักเลี้ยงท่านตอบ (2) จักทำกิจของท่าน (3) จักดำรงวงศ์ตระกูล (3) จักประพฤติตนให้เหมาะสมที่จะเป็นทายาท (4) เมื่อท่านล่วงลับไปแล้วทำบุญอุทิศไปให้ 2) ขงจื๊อกล่าวถึงวิธีแสดงความกตัญญูไว้ว่า เมื่อท่านมีชีวิตอยู่บำรุงเลี้ยงดูท่าน เมื่อท่านละชีวิตไปแล้ว ก็จัดการฝังตามประเพณี

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

จะต้องทำด้วยความเคารพ ไม่ใช่สักแต่ว่าให้ข้าวให้น้ำกินอิ่มแค่ปากท้องเหมือนเลี้ยงสุนัข เลี้ยงสุกร เมื่อพิจารณาคัมภีร์จารีตประเพณี ได้กล่าวถึงวิธีปฏิบัติตนต่อบิดามารดา ดังนี้ วิธีแสดงความกตัญญูต่อบิดามารดา สามารถแบ่งออกเป็น 2 ช่วงเวลา คือ (ก) วิธีแสดงความกตัญญูเวลาที่บิดามารดายังมีชีวิตอยู่วิธีการแสดงความกตัญญูต่อบิดามารดาเมื่อท่านยังมีชีวิตอยู่ สามารถแสดงออกได้หลายทาง คือ 1) การให้ความเคารพและเชื่อฟัง 2) การบำรุงเลี้ยงดู 3) การช่วยเหลือกิจการงานของท่าน 4) การช่วยดำรงวงศ์ตระกูล (ข) วิธีแสดงความกตัญญูเวลาที่บิดามารดาเสียชีวิตไปแล้ว วิธีการแสดงความกตัญญูต่อบิดามารดาเมื่อท่านเสียชีวิตไปแล้ว เท่าที่สำรวจพบในคัมภีร์คำสอนทางศาสนาของขงจื๊อกล่าวไว้เพียง 4 วิธีคือ 1) การไว้ทุกข์ 2) การจัดฝังศพตามจารีตประเพณี 3) การเซ่นไว้ตามจารีตประเพณี 4) การสืบสานเจตนารมณ์ของท่านอย่างไม่เสื่อมคลาย 3) เมื่อเปรียบเทียบการบำรุงบิดามารดาในพุทธศาสนากับขงจื๊อ พบว่า ทั้งสองได้มีทัศนะที่เหมือนกันของวิธีการบำรุงบิดามารดา ต่างก็แสดงถึงวิธีการบำรุงมารดาบิดา 2 ทางด้วยกัน คือ 1) ทางกาย 2) ทางใจ

2. งานวิจัยในต่างประเทศ

Vu (2018) ได้ทำวิจัยเรื่อง วิธีการที่เป็นประโยชน์สำหรับแนวทางพุทธในการรับผิดชอบต่อสังคม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความเชื่อมโยงระหว่างจิตวิญญาณและความรับผิดชอบต่อสังคมขององค์กรจากมุมมองของชาวพุทธ ผลการวิจัยพบว่า วิธีการที่เป็นประโยชน์กับความเชื่อมโยงระหว่างจิตวิญญาณและความรับผิดชอบต่อสังคม เนื่องจากมีการใช้งานจริงที่สามารถแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับความเชื่อมโยงระหว่างจิตวิญญาณและความรับผิดชอบต่อสังคม และแนวทางปฏิบัติด้านการจัดการองค์กร

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

Vu and Roger (2019) ได้ทำวิจัยเรื่อง การปล่อยแพคือศิลปะของการเป็นผู้นำทางจิตวิญญาณในองค์กรร่วมสมัยจากมุมมองของชาวพุทธโดยใช้วิธีการที่เชี่ยวชาญ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจแนวทางในการเป็นผู้นำทางจิตวิญญาณจากมุมมองของชาวพุทธ โดยมุ่งเน้นไปที่พลังแห่งความชำนาญในการจัดการกับความกังวลในองค์กรต่าง ๆ ผลการวิจัยพบว่า แนวคิดของการไม่ยึดติดและวิธีการที่มีทักษะในการเป็นผู้นำผ่านการสาธิตความเป็นผู้นำทางจิตวิญญาณเป็นวิธีการที่เชี่ยวชาญเป็นแนวทางสนับสนุนให้ละทิ้งความผูกพันอย่างสุดโต่งและหลงระเริงไปกับแนวปฏิบัติด้านความเป็นผู้นำที่เฉพาะเจาะจงใด ๆ ส่งเสริมความยืดหยุ่นและความสามารถในการปรับตัวในแนวทางปฏิบัติของผู้นำในการตอบสนองต่อความท้าทายตามบริบทด้วยปัญญาและความเมตตาและโดยไม่เลือกปฏิบัติ

สรุปว่า จากการศึกษางานวิจัยข้างต้น พบว่า ธรรมดาว่าการอยู่ร่วมกันจะต้องมีปัญหาหรือการกระทบทั้งกันเกิดขึ้นในสังคมนั้น ๆ ทุกคนจะต้องรู้และเข้าใจหลักธรรมเพื่อนำมาใช้ในอยู่ร่วมกันเพื่อสร้างความสันติสุข ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้คัดเลือกหลักธรรมเรื่องทิศ 6 มาเป็นเนื้อหาในการจัดการเรียนสอนแบบบูรณาการวิถีพุทธตาม มีขั้นตอนการเรียนการสอนโดยใช้หลักการตามแนวพุทธ 7 ขั้น ได้แก่ ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างศรัทธาและเสนอปัญหาข้อสงสัย ขั้นที่ 2 ขั้นสังเกต ขั้นที่ 3 ขั้นสัมผัส ขั้นที่ 4 ขั้นสำรวจ ขั้นที่ 5 ขั้นสืบค้น ขั้นที่ 6 ขั้นสั่งสมปัญญาและลงข้อสรุป และขั้นที่ 7 ขั้นประเมินผลและประยุกต์ใช้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ จำนวน 3 ข้อ คือ 1) เพื่อศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม 2) เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6 3) เพื่อประเมินผลการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม สำหรับวิธีดำเนินการวิจัย มีดังนี้

1. กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญและกลุ่มเป้าหมาย
2. แบบแผนของการวิจัย
3. ขั้นตอนดำเนินการวิจัย
4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูล

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญและกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ครูโรงเรียนวัดบวรนิเวศ จำนวน 10 ท่าน

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 37 คน โดยผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection) (ข้อมูลพื้นฐานรายบุคคลของนักเรียนโรงเรียนวัดบวรนิเวศ, 2564)

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

แบบแผนของการวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้เป็นการวิจัยทดลองขั้นต้น (Pre-Experimental Design) โดยมีแบบแผนการวิจัยแบบศึกษา 1 กลุ่ม วัดผลการทดลอง 1 ครั้ง (One–Shot Case Study) (กิตติยา วงษ์ขันธ์, 2561) ดังภาพที่ 3.1 ต่อไปนี้

Pre-Experimental Design	X	O
	จัดกิจกรรม	วัดผลการเรียนรู้

กำหนดให้ X หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6

O หมายถึง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม

ภาพที่ 3.1 แบบแผนการวิจัยแบบศึกษา 1 กลุ่ม วัดผลการทดลอง 1 ครั้ง

ขั้นตอนดำเนินการวิจัย

ตารางที่ 3.1 ขั้นตอนดำเนินการทำวิจัย

ขั้นตอนดำเนินการวิจัย	วิธีการ	เครื่องมือวิจัย
ระยะที่ 1 ศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม	1.1 ศึกษาค้นคว้าเอกสาร ตำรา แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธ เทคนิคการสอนด้วยเกม และเรื่องทิศ 6	-แบบสัมภาษณ์ครูเกี่ยวกับแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมสำหรับนักเรียน
	1.2 สร้างแบบสัมภาษณ์ครูเกี่ยวกับแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมสำหรับผู้เรียน จำนวน 1 ชุด	
	1.3 นำแบบสัมภาษณ์ครูให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพจำนวน 3 ท่าน และปรับปรุงแก้ไขข้อมูลตามที่ผู้เชี่ยวชาญแนะนำ	
	1.4 นำแบบสัมภาษณ์ครูที่สมบูรณ์แล้ว ไปใช้กับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คือ ครูโรงเรียนวัดบวรนิเวศ จำนวน 10 ท่าน	

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

ตารางที่ 3.1 ขั้นตอนดำเนินการทำวิจัย (ต่อ)

ขั้นตอนดำเนินการวิจัย	วิธีการ	เครื่องมือวิจัย
ระยะที่ 2 พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6	2.1 ศึกษาค้นคว้าเอกสาร ตำรา แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธ เทคนิคการสอนด้วยเกม และเรื่องทิศ 6 และใช้ข้อมูลการวิเคราะห์เนื้อหาจากแบบสัมภาษณ์ครูมาเป็นแนวทางในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม	-แผนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม -สื่อการเรียนรู้เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ -แบบทดสอบเรื่องทิศ 6
	2.2 สร้างเครื่องมือการวิจัย จำนวน 3 ชุด ดังนี้ 1) แผนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม จำนวน 1 ชุด 2) สื่อการเรียนรู้เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ จำนวน 1 ชุด 3) แบบทดสอบเรื่องทิศ 6 ใน Google Form จำนวน 10 ข้อ จำนวน 1 ชุด	
	2.3 นำเครื่องมือวิจัยทั้ง 3 ชุด ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพ จำนวน 3 ท่าน และปรับปรุงแก้ไขข้อมูลตามที่ผู้เชี่ยวชาญแนะนำ	
	2.4 นำเครื่องมือวิจัยทั้ง 3 ชุด ที่สมบูรณ์แล้วไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ จำนวน 37 คน	
ระยะที่ 3 ประเมินผลการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม	3.1 วัดผลการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยเนื้อหาพุทธธรรมข้ออื่น ๆ โดยมีวิธีการวัดผลและประเมินผลจากชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะของนักเรียน โรงเรียนวัดบวรนิเวศ	-แบบประเมินชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะ

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

ตารางที่ 3.2 แผนการดำเนินงาน

แผนการดำเนินงาน	เดือน/ปี พ.ศ.							
	ม.ค. 2564	ก.พ. 2564	มี.ค. 2564	เม.ย. 2564	พ.ค. 2564	มิ.ย. 2564	ก.ค. 2564	ส.ค. 2564
ระยะที่ 1 ศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงเชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม								
1.1 ศึกษาค้นคว้าเอกสาร ตำรา แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธ เทคนิคการสอนด้วยเกม และเรื่องทิศ 6	↔	↔	↔	↔				
1.2 สร้างแบบสัมภาษณ์ครูเกี่ยวกับแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมสำหรับนักเรียน จำนวน 1 ชุด			↔	↔	↔			
1.3 นำแบบสัมภาษณ์ครูให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพ จำนวน 3 ท่าน และปรับปรุงแก้ไขข้อมูล ตามที่ผู้เชี่ยวชาญแนะนำ			↔	↔				
1.4 นำแบบสัมภาษณ์ครูที่สมบูรณ์แล้ว ไปใช้กับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คือ ครูโรงเรียนวัดบวรนิเวศ จำนวน 10 ท่าน				↔	↔			
ระยะที่ 2 พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6								
2.1 ศึกษาค้นคว้าเอกสาร ตำรา แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธ เทคนิคการสอนด้วยเกม และเรื่องทิศ 6 และใช้ข้อมูลการวิเคราะห์เนื้อหาจากแบบสัมภาษณ์ครูมาเป็นแนวทางในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม	↔	↔	↔	↔				
2.2 สร้างเครื่องมือเพื่อใช้ในการวิจัย จำนวน 3 ชุด ดังนี้ 1) แผนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม จำนวน 1 ชุด 2) สื่อการเรียนรู้เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ จำนวน 1 ชุด 3) แบบทดสอบเรื่องทิศ 6 ใน Google Form จำนวน 10 ข้อ จำนวน 1 ชุด		↔	↔	↔	↔			

ตารางที่ 3.2 แผนการดำเนินงาน (ต่อ)

แผนการดำเนินงาน	เดือน/ปี พ.ศ.							
	ม.ค. 2564	ก.พ. 2564	มี.ค. 2564	เม.ย. 2564	พ.ค. 2564	มิ.ย. 2564	ก.ค. 2564	ส.ค. 2564
2.3 นำเครื่องมือวิจัยทั้ง 3 ชุด ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพ จำนวน 3 ท่าน และปรับปรุงแก้ไขข้อมูลตามที่ผู้เชี่ยวชาญแนะนำ			←	← →	← →	→		
2.4 นำเครื่องมือวิจัยทั้ง 3 ชุด ที่สมบูรณ์แล้วไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ จำนวน 37 คน				←	← →	← →	→	
ระยะที่ 3 ประเมินผลการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม								
3.1 วัดผลการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยเนื้อหาพุทธธรรมข้ออื่น ๆ โดยมีวิธีการวัดผลและประเมินผลจากชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะของนักเรียนโรงเรียนวัดบวรนิเวศ						←	→	

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ เป็นการวิจัยทดลองขั้นต้น (Pre-Experimental Design) โดยมีแบบแผนการวิจัยแบบศึกษา 1 กลุ่ม วัดผลการทดลอง 1 ครั้ง (One-Shot Case Study) (กิตติยา วงษ์ขันธ์, 2561) โดยแบ่งขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยเป็น 3 ระยะ ตามวัตถุประสงค์การวิจัย มีรายละเอียดของขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยแต่ระยะ ดังต่อไปนี้

ระยะที่ 1 ศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม

วัตถุประสงค์ของการดำเนินการ เพื่อศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ใช้ในการศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม คือ ครูโรงเรียนวัดบวรนิเวศ จำนวน 10 ท่าน ซึ่งมีประสบการณ์ด้านการสอน 3 ปี สอนอยู่ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย หรืออยู่ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยระยะที่ 1 มีเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล จำนวน 1 ชุด คือ แบบสัมภาษณ์ครูเกี่ยวกับแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม 7 ขั้นตอน ซึ่งมีวิธีการสร้างเครื่องมือ ดังนี้

2.1 การสร้างแบบสัมภาษณ์ครูเกี่ยวกับแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมสำหรับนักเรียน ผู้วิจัยมีขั้นตอนดำเนินงาน ดังนี้

1. ศึกษาค้นคว้าเอกสาร ตำรา แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้ในการออกแบบเครื่องมือการสัมภาษณ์

2. สร้างแบบสัมภาษณ์ครูเกี่ยวกับแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมสำหรับนักเรียน มีลักษณะคำถามแบบกึ่งโครงสร้าง ซึ่งประกอบด้วยประเด็นคำถามเกี่ยวกับแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม

3. นำแบบสัมภาษณ์ครูเกี่ยวกับแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมสำหรับนักเรียน เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง

4. นำแบบสัมภาษณ์ครูเกี่ยวกับแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมสำหรับให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพความตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) และความเที่ยงแบบความสอดคล้องภายใน (IOC: Index Of Item Objective Congruence) โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณาค่า IOC ที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.66 ขึ้นไป ถือว่าใช้ได้ (สุรพงษ์ คงสัตย์ และ ธีรชาติ ธรรมวงค์, 2551) ดังนี้ 1) ให้คะแนน +1 เห็นว่าสอดคล้อง 2) ให้คะแนน 0 ไม่แน่ใจ 3) ให้คะแนน -1 เห็นว่าไม่สอดคล้อง ทั้งนี้ ผู้เชี่ยวชาญจะต้องมีคุณสมบัติ ดังนี้ 1) มีประสบการณ์ด้านการสอน 3 ปี หรือ 2) มีวุฒิทางการศึกษาระดับปริญญาโทเกี่ยวกับด้านการวัดผลการศึกษาขึ้นไป หรือ 3) มีวุฒิทางการศึกษาระดับปริญญาโทด้านจัดการเรียนการสอนขึ้นไป และปรากฏผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบสัมภาษณ์ครูฯ โดยนำผลการวิเคราะห์มาเทียบกับเกณฑ์การพิจารณาค่า IOC ที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.66-1.00 ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 ถือว่าอยู่ในเกณฑ์ใช้ได้

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

5. นำแบบสัมภาษณ์ครูเกี่ยวกับแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมสำหรับนักเรียน มาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน

6. นำแบบสัมภาษณ์ครูเกี่ยวกับแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมสำหรับนักเรียนที่แก้ไขสมบูรณ์ แล้วไปใช้กับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คือ ครูโรงเรียนวัดบวรนิเวศ จำนวน 10 ท่าน โดยผู้วิจัยได้เลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection)

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์

ผู้วิจัยนำแบบสัมภาษณ์ครูเกี่ยวกับแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมสำหรับนักเรียนไปให้กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คือ ครูโรงเรียนวัดบวรนิเวศ จำนวน 10 ท่าน ซึ่งมีประสบการณ์ด้านการสอน 3 ปี สอนอยู่ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย หรืออยู่ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เพื่อพิจารณาและเสนอแนะวิธีการที่เหมาะสมกับนักเรียนตามแบบสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้น

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้เทคนิคการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของครูโรงเรียนวัดบวรนิเวศ จำนวน 10 ท่าน เป็นรายบุคคล แล้วนำประเด็นที่สำคัญไปใช้เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6 ในการวิจัยระยะที่ 2 ต่อไป

ระยะที่ 2 พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6

วัตถุประสงค์ของการดำเนินการ เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6 โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 37 คน โดยผู้วิจัยใช้วิธีการ

เลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection) (ข้อมูลพื้นฐานรายบุคคลของนักเรียนโรงเรียนวัดบวรนิเวศ, 2564)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยระยะที่ 2 มีเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล จำนวน 3 ชุด คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม 2) สื่อการเรียนรู้เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ 3) แบบทดสอบเรื่องทิศ 6 ซึ่งมีวิธีการสร้างเครื่องมือ ดังนี้

2.1 การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม จำนวน 1 ชุด ผู้วิจัยมีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

1. ศึกษาค้นคว้าเอกสาร ตำรา แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และใช้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของครูโรงเรียนวัดบวรนิเวศจากระยะที่ 1 ได้แนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6 ให้เหมาะสมกับผู้เรียน

2. นำผลการวิเคราะห์เนื้อหาจากการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของครูโรงเรียนวัดบวรนิเวศมาใช้เป็นแนวทางในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม

3. สร้างแผนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม ตามขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธ 7 ขั้นตอน (กิตติชัย สุธาสิโนบล, 2555) ดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างศรัทธาและเสนอปัญหาข้อสงสัย ขั้นที่ 2 ขั้นสังเกต ขั้นที่ 3 ขั้นสัมผัส ขั้นที่ 4 ขั้นสำรวจ ขั้นที่ 5 ขั้นสืบค้น ขั้นที่ 6 ขั้นสังสมปัญญาและลงข้อสรุป ขั้นที่ 7 ขั้นประเมินผลและประยุกต์ใช้ จำนวน 1 ชุด

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

4. นำแผนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง

5. นำแผนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม ที่ได้ปรับปรุงแก้ไขเบื้องต้นแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพความตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) และความเที่ยงแบบความสอดคล้องภายใน (IOC: Index Of Item Objective Congruence) โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณาค่า IOC ที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.66 ขึ้นไป ถือว่าใช้ได้ (สุรพงษ์ คงสัตย์ และ ธีรชาติ ธรรมวงค์, 2551) ดังนี้ 1) ให้คะแนน +1 เห็นว่าสอดคล้อง 2) ให้คะแนน 0 ไม่แน่ใจ 3) ให้คะแนน -1 เห็นว่าไม่สอดคล้อง ทั้งนี้ ผู้เชี่ยวชาญจะต้องมีคุณสมบัติ ดังนี้ 1) มีประสบการณ์ด้านการสอน 3 ปี หรือ 2) มีวุฒิทางการศึกษาระดับปริญญาโทเกี่ยวกับด้านการวัดผลการศึกษาขึ้นไป หรือ 3) มีวุฒิทางการศึกษาระดับปริญญาโทด้านจัดการเรียนการสอนขึ้นไป และปรากฏผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม

โดยนำผลการวิเคราะห์มาเทียบกับเกณฑ์การพิจารณาค่า IOC ที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.66-1.00 ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 ถือว่าอยู่ในเกณฑ์ใช้ได้

6. นำแผนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม ให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพตามแนวคิดของลิเคิร์ท (Likert, 1967) (อ้างถึงใน จุฑามาศ เพิ่มพูนเจริญยศ, 2561) ซึ่งมีการประเมินค่า (Rating scale) กำหนดเกณฑ์การให้คะแนน 5 ระดับ คือ มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/เหมาะสมมากที่สุด มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/เหมาะสมมาก มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/เหมาะสมปานกลาง มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/เหมาะสมน้อย และมีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/เหมาะสมน้อยที่สุด โดยนำคะแนนมาหาค่าเฉลี่ย แล้วกำหนดเกณฑ์ในการแปลความหมายค่าเฉลี่ย 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย 3.51 - 4.50 หมายถึง เหมาะสมมาก
คะแนนเฉลี่ย 2.51 - 3.50 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย 1.51 - 2.50 หมายถึง เหมาะสมน้อย
คะแนนเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

และปรากฏผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน โดยในภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งมีคะแนนค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.69 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.41 แสดงให้เห็นว่าผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นไปในทิศเดียวกัน ถือว่าอยู่ในเกณฑ์ใช้ได้

7. นำแผนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน

8. นำแผนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่แก้ไขสมบูรณ์แล้วไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 37 คน โดยผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection)

2.2 การสร้างสื่อการเรียนรู้เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ จำนวน 1 ชุด ผู้วิจัยมีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

1. ศึกษาค้นคว้าเอกสาร ตำรา แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวกับเทคนิคการสอนด้วยเกม

2. นำผลการวิเคราะห์เนื้อหาจากการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของครูโรงเรียนวัดบวรนิเวศไปใช้ในการออกแบบสื่อการเรียนรู้เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ

3. สร้างสื่อการเรียนรู้เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ ตามแนวคิดการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ของเดชรัตน์ สุขกำเนิด (2563) มี 4 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 ค้นหาเป้าหมาย (Discover) ขั้นที่ 2 ระดม

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

ความคิด (Ideate) ขั้นที่ 3 จัดทำเกมต้นแบบ (Prototype) ขั้นที่ 4 ทดลองเล่นเกมแล้วนำไปปรับปรุงต่อไป (Test) ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างต้นแบบบอร์ดเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ จึงขอนำเสนอรายละเอียดตามขั้นตอนการออกแบบบอร์ดเกมดังนี้

ขั้นที่ 1 ค้นหาเป้าหมาย (Discover) มีรายละเอียดดังนี้

1. ชื่อเกม คือ เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ
2. เป้าหมาย คือ ประยุกต์ใช้หลักธรรมะเรื่องทิศ 6 ในการแก้ไขปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ
3. ประเภทเกม คือ บอร์ดเกม
4. ใช้เวลาในการเล่นประมาณ 1 ชั่วโมง
5. ผู้เล่นต้องมีอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป
6. ผู้เล่นตั้งแต่ 6 คนขึ้นไป

ขั้นที่ 2 ระดมความคิด (Ideate) มีรายละเอียดดังนี้

1. อุปกรณ์การเล่นเกม ดังนี้

1. กระดานเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ จำนวน 1 ชุด
2. การ์ดรูปภาพขุมทรัพย์ 6 ทิศ จำนวน 61 ใบ
3. การ์ดธรรมะขุมทรัพย์ 6 ทิศ จำนวน 61 ใบ
4. การ์ดสะสมบุญ จำนวน 12 ใบ
5. การ์ดสถานการณ์ จำนวน 30 ใบ
6. การ์ดแก้ไขสถานการณ์ จำนวน 24 ใบ
7. ลูกเต๋า จำนวน 2 ลูก
8. หมากสำหรับใช้เดิน จำนวน 6 อัน
9. นาฬิกาจับเวลา จำนวน 1 อัน
10. กระดิ่ง จำนวน 1 อัน

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

ภาพที่ 3.2 ตัวอย่างกระดานเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ

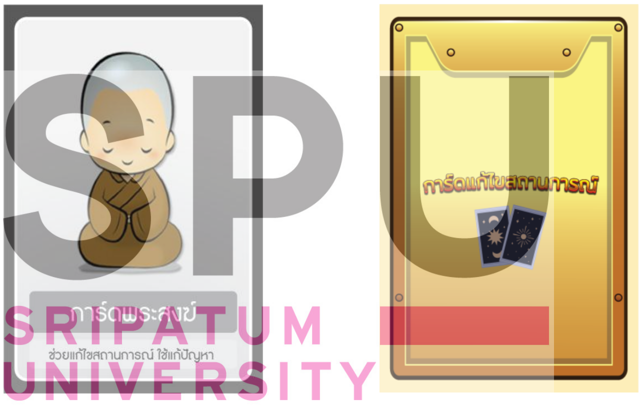
จากภาพที่ 3.1 กระดานเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ เป็นสื่อการเรียนการสอนทางพระพุทธศาสนาที่สร้างขึ้นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6 โดยมีรายละเอียดตามช่องต่าง ๆ เกี่ยวกับทิศ 6 ดังนี้ 1) ทิศเบื้องหน้า คือ บิดามารดา 2) ทิศเบื้องขวา คือ ครูอาจารย์ 3) ทิศเบื้องซ้าย คือ กัลยาณมิตร 4) ทิศเบื้องหลัง คือ สามีภรรยา 5) ทิศเบื้องล่าง คือ ผู้นำ 6) ทิศเบื้องบน คือ พระสงฆ์ นอกจากนี้ยังมีรายละเอียดเกี่ยวกับสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยได้สอดแทรกเนื้อหาไว้

ภาพที่ 3.3 ตัวอย่างการ์ดรูปภาพขุมทรัพย์ 6 ทิศ

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

ภาพที่ 3.4 ตัวอย่างการ์ดธรรมะขุมทรัพย์ 6 ทิศ

ภาพที่ 3.5 ตัวอย่างการ์ดสถานการณ์



SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

ภาพที่ 3.6 ตัวอย่างการ์ดแก้ไขสถานการณ์

ภาพที่ 3.7 ตัวอย่างการ์ดสะสมบุญ

2. กติกาการเล่นเกม ดังนี้

1. แบ่งผู้เล่นออก 4 ทีม 1) ทีมสีเขียว 2) ทีมสีฟ้า 3) ทีมสีแดง 4) ทีมสีชมพู

2. แจกการ์ดแก้ไขสถานการณ์ ให้ทีมละ 6 ใบ

3. สับการ์ดธรรมะขุมทรัพย์ 6 ทิศ แล้วแจกให้ผู้เล่นทุกทีมจนการ์ดหมด

4. สับการ์ดรูปภาพขุมทรัพย์ 6 ทิศ แล้ววางคว่ำไว้ตรงกลางกระดานเพื่อให้แต่ละทีมจับ

5. โยนลูกเต๋า โดยผู้เล่นที่ได้แต้มน้อยที่สุดจะได้เริ่มเล่นเกมก่อน

3. วิธีการเล่นเกม ดังนี้

1. ผู้เล่นทอยลูกเต๋า 2 ลูกพร้อมกัน แล้วนำคะแนนมารวมกัน สำหรับใช้ในการเดินแต่ละตา

2. ถ้าเดินไปตกช่องใด ทีมที่มีการ์ดธรรมะขุมทรัพย์ตรงกับช่องนั้น จะได้รับสิทธิ์หยิบการ์ดรูปภาพขุมทรัพย์ 6 ทิศ พร้อมกัน 3 ใบ

3. หลังจากผู้เล่นหยิบการ์ดแล้ว โดยผู้เล่นจะต้องช่วยกันจับคู่การ์ดธรรมะขุมทรัพย์กับการ์ดรูปภาพขุมทรัพย์ที่สื่อความหมายตรงกัน ใช้เวลาประมาณ 40 วินาที

4. เมื่อจับคู่การ์ดเสร็จให้รีบกดกระดิ่งสัญญาณ ถ้าไม่มีคู่จะต้องคืนการ์ดไว้ที่เดิม แล้วให้ทีมอื่นเล่นต่อ

5. ถ้าเดินไปตกช่องสถานการณ์ จะได้หยิบการ์ดสถานการณ์ 1 ใบ ให้เลือกใช้การ์ดแก้ไขสถานการณ์ตามที่การ์ดกำหนดให้ จะได้รับสิทธิพิเศษขอรับบริจาคการ์ดรูปภาพขุมทรัพย์จากทีมอื่น

6. ถ้าเดินไปตกช่องสะสมบุญ จะได้หยิบสะสมบุญ เพื่อรับสิทธิพิเศษต่าง ๆ เช่น เมื่อหยิบได้การ์ดที่ชื่อว่าบุญบารมีและโลกสวรรค์จะได้รับสิทธิ์ไม่ต้องตกนรก และการ์ดที่มีชื่อว่าเสี่ยงดวงจะได้แสดงบทบาทสมมติตามที่การ์ดกำหนด

7. ถ้าเดินไปตกช่องรับบุญ จะได้รับสิทธิพิเศษหยิบการ์ดรูปภาพขุมทรัพย์ 5 ใบ

8. ถ้าเดินไปตกช่องนรก จะต้องพักเกมการเล่น 1 ครั้ง

9. ถ้าเดินไปตกช่องทัวร์ขุมทรัพย์ จะได้รับสิทธิ์ทัวร์ขุมทรัพย์ทีมของตนเอง และหยิบการ์ดได้ 2 ใบ

10. ถ้าเดินไปตกช่องปฏิบัติธรรม จะได้ทอยลูกเต๋าเพิ่ม 2 ครั้ง

4. เงื่อนไขการชนะ

ผู้เล่นจับคู่การ์ดขุมทรัพย์ได้อย่างน้อย 12 คู่ภายในเวลาที่กำหนด จึงจะเป็นผู้ชนะ ถ้าหมดเวลาไม่มีผู้ชนะ ผู้ที่จับคู่การ์ดขุมทรัพย์ได้มากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

5. สาธิตวิธีการใช้การ์ด สื่อการสอนเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ ดังนี้

1. ผู้เล่นจะต้องใช้การ์ดรูปภาพขุมทรัพย์ 6 ทิศ และการ์ดธรรมะขุมทรัพย์ 6 ทิศ มาจับคู่กันโดยจะต้องให้เนื้อหาในการ์ดสื่อความหมายเหมือนกัน เมื่อได้การ์ดสูงสุดเป็นผู้ชนะ

2. การ์ดสะสมบุญ ผู้เล่นจะได้หยิบการ์ดสะสมบุญในเมื่อเดินไปตกช่องสะสมสมบุญ ซึ่งผู้เล่นจะได้เสี่ยงดวงตามที่การ์ดกำหนด

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

3. การ์ดสถานการณ์และการ์ดแก้ไขสถานการณ์ ผู้เล่นจะได้หยิบการ์ดสถานการณ์ในเมื่อเดินไปตกช่องสถานการณ์เท่านั้น โดยผู้เล่นจะถือการ์ดแก้ไขสถานการณ์ไว้ที่ตัว เพื่อใช้สำหรับแก้ไขสถานการณ์ตามที่การ์ดกำหนด และผู้เล่นจะได้รับสิทธิพิเศษในการขอบริจาคการ์ดจากผู้เล่นคนอื่นได้โดยไม่มีเงื่อนไข

ขั้นที่ 3 จัดทำเกมต้นแบบ (Prototype) มีรายละเอียดดังนี้

1. การเลือกใช้วัสดุที่หาง่าย
    1. กระดาษแข็ง ขนาด A4
    2. กรรไกร
    3. คัตเตอร์
    4. รูปภาพจากอินเทอร์เน็ต
2. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
    1. กระบวนการเล่นที่แปลกใหม่
    2. ประยุกต์เกมเศรษฐีมาเป็นเกมธรรมะ
3. การประยุกต์ใช้เทคโนโลยี
    1. เล่นเกมออนไลน์ผ่านโปรแกรม Zoom Meeting
4. ความสมบูรณ์ของชิ้นงาน
    1. อุปกรณ์การเล่นมีความพร้อม
    2. วิธีการเล่นมีความลงตัว

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

ขั้นที่ 4 ทดลองเล่นเกมแล้วนำไปปรับปรุงต่อไป (Test) มีรายละเอียดดังนี้

1. เกมมีความสัมพันธ์กับเนื้อหาธรรมะ
    1. มีรายละเอียดครบถ้วน
    2. มีความถูกต้อง
2. ความพร้อมในการใช้งานของเกม
    1. นำไปใช้ในการสอนได้
    2. นำไปประยุกต์กับวิชาอื่น ๆ ได้
3. ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกม
    1. เข้าใจหลักธรรมะเรื่องทิศ 6 มากยิ่งขึ้น
    2. มีความสนุกสนานในขณะเรียน
    3. ฝึกการวางแผน
    4. ทำงานเป็นทีม
    5. ฝึกแก้ปัญหา

4. นำสื่อการเรียนรู้เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง

5. นำสื่อการเรียนรู้เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ ที่ได้ปรับปรุงแก้ไขเบื้องต้นแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และความเที่ยงแบบความสอดคล้องภายใน (IOC: Index Of Item Objective Congruence) โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณาค่า IOC ที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.66 ขึ้นไป ถือว่าใช้ได้ (สุรพงษ์ คงสัตย์ และ ธีรชาติ ธรรมวงค์, 2551) ดังนี้ 1) ให้คะแนน +1 เห็นว่าสอดคล้อง 2) ให้คะแนน 0 ไม่แน่ใจ 3) ให้คะแนน -1 เห็นว่าไม่สอดคล้อง ทั้งนี้ ผู้เชี่ยวชาญจะต้องมีคุณสมบัติ ดังนี้ 1) มีประสบการณ์ด้านการสอน 3 ปี หรือ 2) มีวุฒิทางการศึกษาระดับปริญญาโทเกี่ยวกับด้านการวัดผลการศึกษาขึ้นไป หรือ 3) มีวุฒิทางการศึกษาระดับปริญญาโทด้านจัดการเรียนการสอนขึ้นไป และปรากฏผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อสื่อการเรียนรู้เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ โดยนำผลการวิเคราะห์มาเทียบกับเกณฑ์การพิจารณาค่า IOC ที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.66-1.00 ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 ถือว่าอยู่ในเกณฑ์ใช้ได้

6. นำสื่อการเรียนรู้เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ มาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน

7. นำสื่อการเรียนรู้เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ ที่แก้ไขสมบูรณ์แล้วไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 37 คน โดยผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection)

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

2.3 การสร้างแบบทดสอบเรื่อง 6 ทิศ จำนวน 17 ข้อ 1 ชุด ผู้วิจัยมีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

1. ศึกษาค้นคว้าเอกสาร ตำรา แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวกับเรื่องทิศ 6

2. สร้างแบบทดสอบเรื่องทิศ 6 ข้อสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือกจำนวน 17 ข้อ

3. นำแบบทดสอบเรื่องทิศ 6 จำนวน 17 ข้อ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง

4. นำแบบทดสอบเรื่อง 6 ทิศ จำนวน 17 ข้อ ที่ได้ปรับปรุงแก้ไขเบื้องต้นแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และความเที่ยงแบบความสอดคล้องภายใน (IOC: Index of Item Objective Congruence) โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณาซึ่งค่า IOC ที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.66 ขึ้นไป ถือว่าใช้ได้ (สุรพงษ์ คงสัตย์ และ ธีรชาติ ธรรมวงค์, 2551) ดังนี้ 1) ให้คะแนน +1 เห็นว่าสอดคล้อง 2) ให้คะแนน 0 ไม่แน่ใจ 3) ให้คะแนน -1 เห็นว่าไม่สอดคล้อง ทั้งนี้ ผู้เชี่ยวชาญจะต้องมีคุณสมบัติ ดังนี้ 1) มีประสบการณ์ด้านการสอน 3 ปี หรือ 2) มีวุฒิทางการศึกษาระดับปริญญาโทเกี่ยวกับด้านการวัดผลการศึกษาขึ้นไป หรือ 3) มีวุฒิทางการศึกษาระดับปริญญาโทด้านจัดการเรียนการสอนขึ้นไป และปรากฏผลการวิเคราะห์ความคิดเห็น

ของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบทดสอบเรื่องทิศ 6 โดยนำผลการวิเคราะห์มาเทียบกับเกณฑ์การพิจารณาค่า IOC ที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.66-1.00 ถือว่าอยู่ในเกณฑ์ใช้ได้ จำนวน 11 ข้อ และต้องปรับปรุงแก้ไขอีก จำนวน 6 ข้อ

5. นำแบบทดสอบเรื่อง 6 ทิศ จำนวน 17 ข้อ มาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน

6. นำแบบทดสอบเรื่อง 6 ทิศ จำนวน 17 ข้อ ที่ถูกสร้างไว้ในกูเกิลฟอร์ม (Google Form) ไป Try out กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ จำนวน 30 คน

7. นำแบบทดสอบเรื่อง 6 ทิศ จำนวน 17 ข้อ ไปวิเคราะห์หา 1) ค่าความยาก (P) ซึ่งได้คัดเลือกข้อสอบที่มีค่าความยาก (P) อยู่ระหว่าง 0.20-0.80 ไว้ จำนวน 10 ข้อ 2) ค่าอำนาจจำแนก (r) ซึ่งได้เลือกข้อสอบที่มีค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.20-1.00 ไว้ จำนวน 10 ข้อ และ 3) ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) มีค่าเท่ากับ 0.753 โดยใช้สูตร KR-20 ตามแนวคิดของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson) ซึ่งมีเกณฑ์การแปลผลความเชื่อมั่นผ่านอยู่ระหว่าง 0.71–1.00 ถือว่ามีความเชื่อมั่นสูง (อ้างถึงในบุญชัช เมฆแก้ว, 2563)

8. เลือกแบบทดสอบเรื่องทิศ 6 จำนวน 10 ข้อ ไปสร้างไว้ในกูเกิลฟอร์ม (Google form) แล้วนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 37 คน โดยผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection)

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการนำ 1) แผนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม 2) สื่อการเรียนรู้เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ และ 3) แบบทดสอบเรื่องทิศ 6 จำนวน 10 ข้อ ไปใช้ในการจัดการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ผ่านโปรแกรม Zoom Meeting

ผู้วิจัยได้ดำเนินการนำเครื่องมือการวิจัย จำนวน 3 ชุด คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม 2) สื่อการเรียนรู้เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ และ 3) แบบทดสอบเรื่องทิศ 6 จำนวน 10 ข้อ ไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 37 คน ซึ่งมีขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ผู้วิจัยทำหนังสือขอความร่วมมือในการเก็บข้อมูลวิจัยจากคณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม ถึงผู้อำนวยการโรงเรียนวัดบวรนิเวศ เพื่อขออนุญาตและขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลออนไลน์ผ่านโปรแกรม Zoom Meeting จำนวน 4 ครั้ง ดังนี้

ครั้งที่ 1 ปฐมนิเทศ ชี้แจงวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม 7 ขั้นตอน พร้อมทั้งแนะนำวิธีการเล่นบอร์ดเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ ในรูปแบบออนไลน์ผ่านโปรแกรม Google Meet

ครั้งที่ 2 ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม 7 ขั้นตอน โดยแบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม ๆ ละ 1 ชั่วโมง โดยมีครูโรงเรียนวัดบวรนิเวศ จำนวน 3 ท่าน ช่วยในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ครั้งที่ 3 ชี้แจงเทคนิคการสร้างบอร์ดเกมธรรมะและวิธีการประเมินตามแนวคิดการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ของเดชรัตน์ สุขกำเนิด (2563) มี 4 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 ค้นหาเป้าหมาย (Discover) ขั้นที่ 2 ระดมความคิด (Ideate) ขั้นที่ 3 จัดทำเกมต้นแบบ (Prototype) ขั้นที่ 4 ทดลองเล่นเกมแล้วนำไปปรับปรุงต่อไป (Test) โดยแบ่งนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่ม ๆ ละ 7-8 คน และจับสลากหัวข้อธรรมะผ่านโปรแกรม Wheel of name พร้อมทั้งช่วยกันนำรายละเอียดขอธรรมะไปแปะไว้ที่ Padlet เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างบอร์ดเกมธรรมะและนำเสนอในครั้งถัดไป

ครั้งที่ 4 ประเมินผลงานการนำเสนอชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

2. ผู้วิจัยสรุปผลการจัดกิจกรรมการเรียนเชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม โดยประเมินจากแบบทดสอบเรื่องทิศ 6 จำนวน 10 ข้อ ผ่านโปรแกรมกูเกิลฟอร์ม (Google form)

3. ผู้วิจัยนำคะแนนจากแบบทดสอบเรื่องทิศ 6 จำนวน 10 ข้อ มาเทียบกับเกณฑ์การประเมินที่สร้างไว้แล้ว พร้อมทั้งนำไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติเพื่อหาประสิทธิภาพโดยรวมของผลการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลโดยการทดสอบความรู้เรื่องทิศ 6 จำนวน 10 ข้อ หลังเล่นเกม

ผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากเก็บรวบรวมข้อมูลที่นักเรียนได้ทำแบบทดสอบความรู้เรื่องทิศ 6 จำนวน 10 ข้อ ผ่านโปรแกรมกูเกิลฟอร์ม (Google Form) ของนักเรียนทั้งหมดมาเทียบกับเกณฑ์การประเมินที่สร้างไว้แล้ว พร้อมทั้งนำไปวิเคราะห์การทดสอบค่า t แบบ One Sample t-test โดยโปรแกรมวิเคราะห์ข้อมูลสำเร็จรูปเพื่อหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อนำไปสรุปผล และอภิปรายผลต่อไป

ระยะที่ 3 ประเมินผลการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม

วัตถุประสงค์ของการดำเนินการ เพื่อประเมินผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 37 คน โดยผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection) (ข้อมูลพื้นฐานรายบุคคลของนักเรียนโรงเรียนวัดบวรนิเวศ, 2564)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยระยะที่ 3 มีเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล จำนวน 1 ชุด คือ แบบประเมินชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะ ดังนี้

2.1 แบบประเมินชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะ จำนวน 1 ชุด ผู้วิจัยมีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

1. ศึกษาค้นคว้าเอกสาร ตำรา แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2. สร้างแบบประเมินชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะ โดยกำหนดเกณฑ์การประเมินแบบรูบริค (Scoring Rubrics) ตามแนวคิดของอุไร จักษ์ตรีมงคล (2557)

3. นำแบบประเมินชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง

4. นำแบบประเมินชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะ ที่ได้ปรับปรุงแก้ไขเบื้องต้นแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพความตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) และความเที่ยงแบบความสอดคล้องภายใน (IOC: Index of Item Objective Congruence) โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณา ซึ่งค่า IOC ที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.66 ขึ้นไป ถือว่าใช้ได้ (สุรพงษ์ คงสัตย์ และธีรชาติ ธรรมวงค์, 2551) ดังนี้ 1) ให้คะแนน +1 เห็นว่าสอดคล้อง 2) ให้คะแนน 0 ไม่แน่ใจ 3) ให้คะแนน -1 เห็นว่าไม่สอดคล้อง ทั้งนี้ ผู้เชี่ยวชาญจะต้องมีคุณสมบัติ ดังนี้ 1) มีประสบการณ์ด้านการสอน 3 ปี หรือ 2) มีวุฒิทางการศึกษาระดับปริญญาโทเกี่ยวกับด้านการวัดผลการศึกษาขึ้นไป หรือ 3) มีวุฒิทางการศึกษาระดับปริญญาโทด้านจัดการเรียนการสอนขึ้นไป และปรากฏผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบประเมินชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะ โดยนำผลการ

วิเคราะห์มาเทียบกับเกณฑ์การพิจารณาค่า IOC ที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.66-1.00 ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 ถือว่าอยู่ในเกณฑ์ใช้ได้

5. นำแบบประเมินชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน

6. นำแบบประเมินชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะที่แก้ไขสมบูรณ์แล้วไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 37 คน

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการประเมินชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะ

ผู้วิจัยนำแบบประเมินชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 37 คน ในรูปแบบออนไลน์ผ่านโปรแกรม Zoom Meeting โดยให้นักเรียนได้ฝึกสร้างบอร์ดเกมธรรมะตามแนวคิดการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ 4 ขั้นตอนพร้อมทั้งนำเสนอผลงาน และผู้วิจัยได้ดำเนินการประเมินชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะของนักเรียนเป็นรายกลุ่ม เพื่อนำคะแนนที่ได้ไปเทียบกับเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริค (Scoring Rubric) ที่สร้างไว้แล้ว

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลจากคะแนนแบบประเมินชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะ

ผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบประเมินชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะของนักเรียนเป็นรายกลุ่มมาเทียบกับเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริค (Scoring Rubric) เพื่อนำไปสรุปผล และอภิปรายผลต่อไป

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ จำนวน 3 ข้อ คือ (1) เพื่อศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม (2) เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6 (3) เพื่อประเมินผลการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ผลการศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม

ระยะที่ 2 ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6

ระยะที่ 3 ผลการประเมินผลการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม

ผู้วิจัยกำหนดสัญลักษณ์และความหมายที่ใช้แทนค่าสถิติในการนำเสนอ ดังนี้

N	หมายถึง	จำนวนกลุ่มเป้าหมาย
$\bar{x}$	หมายถึง	มัชฌิมเลขคณิต หรือ ค่าเฉลี่ย (mean)
S.D.	หมายถึง	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation)
t	หมายถึง	การทดสอบสมมติฐานทางสถิติ (One Sample t-test)
Sig.	หมายถึง	ค่าระดับนัยสำคัญทางสถิติ (Significance)
*	หมายถึง	มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

โดยมีรายละเอียดการวิเคราะห์ข้อมูลในแต่ละระยะ ดังต่อไปนี้

ระยะที่ 1 ผลการศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม

ผลจากการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของกลุ่มผู้ให้ข้อมูล เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพจากความคิดเห็นของครูโรงเรียนวัดบวรนิเวศ จำนวน 10 ท่าน เกี่ยวกับแนวทางการจัดการเรียนรู้บูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมสำหรับนักเรียน โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการส่งแบบสัมภาษณ์ให้กับครูโรงเรียนวัดบวรนิเวศ และขอเข้าพบและสัมภาษณ์ระหว่างวันที่ 10 พฤษภาคม พ.ศ. 2564 ถึงวันที่ 12 พฤษภาคม พ.ศ. 2564 รวมระยะเวลาที่ใช้ดำเนินการทั้งหมด 3 วัน เป็นการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง สอบถามทีละประเด็น โดยใช้แบบฟอร์มที่มีการเตรียมการไว้ล่วงหน้า และเป็นการสัมภาษณ์แบบเปิดกว้าง มีความยืดหยุ่นไม่เป็นทางการ ดังนั้น ผลที่ได้จากการวิเคราะห์เนื้อหาจะนำไปศึกษาและสังเคราะห์เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมต่อไป จึงนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

1. ผลการวิเคราะห์เนื้อหาจากการสัมภาษณ์ครูเกี่ยวกับแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม

ผลจากการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของครูโรงเรียนวัดบวรนิเวศ จำนวน 10 ท่าน ซึ่งมีประสบการณ์ด้านการสอน 3 ปี สอนอยู่ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย หรืออยู่ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม จึงนำเสนอผลการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของครูเป็นรายบุคคล โดยมีรายละเอียดดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างศรัทธาและเสนอข้อสงสัย

1.1 ท่านมีวิธีการเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียนก่อนเริ่มการเรียนรู้อย่างไรบ้าง จงอธิบายพร้อมยกตัวอย่าง

“ให้ใช้การจัดการเรียนการสอนในรูปแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เช่น จะสอนเรื่องการผันวรรณยุกต์ ก็สร้างห้องเรียนออนไลน์ใน Google Classroom โดยโพสต์คลิปสื่อการสอนเรื่องดังกล่าวให้นักเรียนศึกษาก่อน เพื่อนำข้อสงสัยมาพูดคุยแลกเปลี่ยนในชั้นเรียนต่อไป” (ครูท่านที่ 1)

“ให้ประเด็นคำถามหรือ Keyword ที่สำคัญ โดยให้นักเรียนไปศึกษาหรือสืบค้นมาก่อน เพื่อให้เกิดความเข้าใจในเบื้องต้นและเป็นการทดสอบความเข้าใจและสร้างความใฝ่รู้” (ครูท่านที่ 2)

“ให้นักเรียนดูวิดีโอสั้น ๆ เกี่ยวกับหัวข้อที่จะจัดการเรียนรู้ จากนั้นออกแบบเกมสั้น ๆ ให้ตอบคำถามเพื่อกระตุ้นความสนใจ โดยมุ่งเน้นให้นักเรียนเห็นภาพรวมคร่าว ๆ และจุดประสงค์ของบทเรียน เช่น ใช้เกมเปิดแผนภาพ เกมตอบคำถาม Kahoot” (ครูท่านที่ 3)

“ให้นักเรียนศึกษารายละเอียดวิธีการเล่นบอร์ดเกม โดยครูจะส่งคลิปวิดีโอให้นักเรียนได้ศึกษาและหากไม่เข้าใจให้ถามครู” (ครูท่านที่ 4)

“ให้นักเรียนศึกษาวิธีการเล่นบอร์ดเกม ครูอธิบายเพิ่มเติมพร้อมยกตัวอย่างและให้นักเรียนดูวิดีโอการเล่นบอร์ดเกมก่อนการลงมือเล่นจริง” (ครูท่านที่ 5)

“ให้นักเรียนศึกษารายละเอียดวิธีการเล่นบอร์ดเกม และครูอธิบายเพิ่มเติมในส่วนที่นักเรียนไม่เข้าใจ” (ครูท่านที่ 6)

“พูดคุยเรื่องทั่วไป เพื่อผ่อนคลายจากการเรียนในคาบก่อน มีการยกประวัติศาสตร์เรื่องราวในอดีตมาเล่าให้ฟัง เช่น วันนี้ในอดีตเกิดอะไรขึ้น แล้วสืบค้นข้อมูลในเหตุการณ์นั้น ๆ มาเล่าให้ฟัง” (ครูท่านที่ 7)

“ให้นักเรียนเรียนรู้การเล่นบอร์ดเกมจากคลิปวิดีโอหรือจากอินเทอร์เน็ต และหากไม่เข้าใจให้ถามครู” (ครูท่านที่ 8)

“พูดคุย สอบถามถึงสิ่งแวดล้อมของนักเรียนในด้านครอบครัว” (ครูท่านที่ 9)

“ให้นักเรียนทำแบบวัดความถนัดในการเรียน พร้อมทำแบบทดสอบก่อนเรียน” (ครูท่านที่ 10)

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

สรุปว่า วิธีการเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียนก่อนเริ่มการเรียนรู้ โดยให้นักเรียนศึกษาหรือสืบค้นประเด็นคำถามมาก่อนล่วงหน้าโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบกลับด้าน มีการพูดคุยหรือสอบถามทั่วไปเพื่อสร้างความเป็นกันเองกับนักเรียน และมีการนำเกมมาช่วยกระตุ้นความสนใจ

1.2 ท่านออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้อย่างไร เพื่อผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์และทดลองลงมือปฏิบัติได้ด้วยตนเอง จงอธิบายและยกตัวอย่าง

"ให้นักเรียนทำงานเป็นกลุ่ม และออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียนเพื่อตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน" (ครูท่านที่ 1)

"ฝึกให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นต่อสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างเป็นระบบเป็นขั้นตอน เพื่อให้สามารถลำดับความคิดได้อย่างมีประสิทธิภาพ" (ครูท่านที่ 2)

"ใช้กิจกรรมการเรียนรู้เชิงโครงงานวิทยาศาสตร์ กระตุ้นให้นักเรียนสังเกตปัญหา ตั้งข้อสงสัย และอนุมานความน่าจะเป็นของคำตอบ จากนั้นสอนให้รู้กับกระบวนการทางวิทยาศาสตร์" (ครูท่านที่ 3)

"ครูสาธิตวิธีการเล่นและให้นักเรียนลองเล่น ครูอธิบายเพิ่มเติมและลงรายละเอียดให้ส่วนที่นักเรียนไม่เข้าใจ จากนั้นเมื่อนักเรียนได้เข้าใจสิ่งที่สงสัยและให้นักเรียนลงมือปฏิบัติ" (ครูท่านที่ 4)

"ให้นักเรียนเรียนรู้วิถีพุทธและหลักพุทธธรรมต่าง ๆ ก่อนทดลองเล่นเกม ครูควรตั้งคำถามเพื่อให้นักเรียนเกิดการคิดวิเคราะห์ได้ด้วยตนเอง" (ครูท่านที่ 5)

"ครูสาธิตวิธีการเล่น และให้นักเรียนลองเล่นจริง" (ครูท่านที่ 6)

"ทำกิจกรรมเพื่อให้นักเรียนตั้งข้อความคาดการณ์ด้วยตนเอง" (ครูท่านที่ 7)

"ครูสาธิตวิธีการเล่นและให้นักเรียนได้ลองเล่น หากไม่เข้าใจให้ศึกษาจากคลิปวิดีโอก่อน" (ครูท่านที่ 8)

"กิจกรรมการเรียนรู้โดยนำสื่อจริงมาแสดงให้นักเรียนตอบคำถาม" (ครูท่านที่ 9)

"ออกแบบการทดลองโดยยึดหลักการเรียนรู้แบบ Learning by Doing เน้นให้ผู้เรียนลงมือทำการทดลอง ฝึกวิเคราะห์ และอภิปรายผล" (ครูท่านที่ 10)

สรุปว่า การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ โดยแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มช่วยกันแสดงความคิดเห็นกับสถานการณ์ต่าง ๆ หรือนำสื่อจริงมากระตุ้นการเรียนรู้ผ่านการตอบคำถาม ก่อนการจัดกิจกรรมการเล่นเกม ครูมีการสาธิตวิธีการเล่นโดยการให้ดูคลิปวิดีโอ หลังจากนั้นให้ลงมือเล่นจริง

1.3 ท่านคิดว่า คุณลักษณะอย่างไรของครูที่มีความสำคัญต่อการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมั่นใจ และท่านมีวิธีดำเนินการอย่างไรบ้าง จงอธิบาย

"ครูควรเปิดใจกว้างเพื่อรับฟังนักเรียน ไม่ตัดสินนักเรียนจากพฤติกรรมหรือทัศนคติด้านใดด้านหนึ่ง" (ครูท่านที่ 1)

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

"ครูต้องปรับกิจกรรมการสอนให้เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญอย่างแท้จริง และครูต้องเปิดใจรับกับการตอบคำถามหรือการเรียนรู้ของนักเรียน โดยการจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้แสดงออกอย่างสร้างสรรค์" (ครูท่านที่ 2)

"ครูควรพร้อมรับฟังผู้เรียนอย่างกว้างขวาง และสามารถให้คำแนะนำนักเรียนได้ และที่สำคัญแสดงให้เห็นอย่างจริงใจว่าครูเชื่อมั่นในตัวนักเรียน เชื่อว่านักเรียนสามารถทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้ และไม่พูดบั่นทอนจิตนักเรียน" (ครูท่านที่ 3)

"ครูควรเอาใจใส่และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามในสิ่งที่ไม่เข้าใจและลงมือทำ ลองผิดลองถูกด้วยตนเอง" (ครูท่านที่ 4)

"ครูควรมีความรักและเมตตาต่อศิษย์ มีความเสียสละ หมั่นเพียรศึกษา ปรับปรุงการสอน เพื่อให้นักเรียนเกิดการพัฒนาการทางความรู้มากที่สุด" (ครูท่านที่ 5)

"ครูต้องมีความเอาใจใส่ และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามในสิ่งที่ยังไม่เข้าใจ " (ครูท่านที่ 6)

"ครูที่เปิดใจรับฟังความคิดเห็น ไม่ตัดสินถูกผิด และให้คำแนะนำและถามคำถามกระตุ้นการคิดของนักเรียน" (ครูท่านที่ 7)

"ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน" (ครูท่านที่ 8)

"ยิ้มแย้ม พูดคุย รับฟัง" (ครูท่านที่ 9)

"เปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น รับฟังอย่างตั้งใจและกล่าวชื่นชมเมื่อนักเรียนทำได้ดี พร้อมทั้งให้คำแนะนำสิ่งที่จะต้องปรับปรุงแก้ไขและให้เกียรตินักเรียนเสมอ" (ครูท่านที่ 10)

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

สรุปว่า ครูที่มีความสำคัญต่อการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมั่นใจ คือ ครูที่มีความเมตตา มีความเสียสละ มีความเอาใจใส่ โดยเปิดใจรับฟังไม่ตัดสินหรือพูดบั่นทอนจิตใจของนักเรียน และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการถามตอบ อีกทั้งครูควรให้คำแนะนำเพื่อนำไปปรุงแก้ไขให้ดียิ่งขึ้น

1.4 ท่านมีแนวทางการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้และการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้อย่างไร ให้เหมาะสมกับเนื้อหาสาระที่เรียน จงอธิบาย

"การเลือกใช้สื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมและตรงกับความสนใจของนักเรียนมากที่สุด เช่น Animation หรือ เกม เป็นต้น" (ครูท่านที่ 1)

"การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ขึ้นอยู่กับเรื่องที่สอน เช่น การเรียนรู้พระพุทธศาสนาต้องจัดบรรยากาศหรือวิธีการสอนที่ไม่ดูเป็นพิธีกรรมเกินไป นำเทคโนโลยีมาใช้ในการเรียนการสอน" (ครูท่านที่ 2)

"การจัดสภาพแวดล้อมต้องเอื้อการศึกษาของนักเรียน เช่น วิชาที่มีการทดลอง ควรมีอุปกรณ์พร้อมสำหรับนักเรียน ภายในห้องเรียนต้องมีบรรยากาศที่สบาย และส่งเสริมให้นักเรียนอยากเรียนในเนื้อหาสาระนั้น ๆ" (ครูท่านที่ 3)

"ใช้สื่อการสอนที่น่าสนใจและคอยส่งพลังบวกเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนอยากที่จะเรียน" (ครูท่านที่ 4)

"ครูควรอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้โดยการใช้สื่อการสอน" (ครูท่านที่ 5)

"ใช้สื่อการสอนที่น่าสนใจ และคอยกระตุ้นให้นักเรียนอยากที่จะเรียนรู้" (ครูท่านที่ 6)

"การจัดให้เหมาะสมกับเนื้อหาและเห็นประโยชน์ของการนำไปใช้" (ครูท่านที่ 7)

"ให้เลือกสื่อที่ทันสมัย น่าสนใจ ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในกิจกรรมต่าง ๆ" (ครูท่านที่ 8)

"การจัดสภาพแวดล้อมให้เข้ากับเนื้อหาที่จะสอน" (ครูท่านที่ 9)

"การจัดห้องเรียนเพื่อให้นักเรียนรู้สึกมีพลังบวก เน้นการจัดห้องให้สามารถอำนวยความสะดวกต่อการเรียนรู้ของนักเรียน" (ครูท่านที่ 10)

สรุปว่า การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้โดยการเลือกสื่อที่ทันสมัยให้ตรงกับเนื้อหาและความสนใจของนักเรียน เพื่อสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ผู้สอนมีหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกหรือออกแบบการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับนักเรียน เพื่อให้ห้องเรียนมีบรรยากาศที่น่าเรียน

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

ขั้นที่ 2 ขั้นสังเกต

2.1 ท่านจะมีวิธีการใดที่สนับสนุนและกระตุ้นการเรียนรู้ให้นักเรียนสามารถมีส่วนร่วมถามในสิ่งที่เรียนรู้ จงอธิบายพร้อมยกตัวอย่าง

"ควรมีเงื่อนไข เช่น ถ้าไม่มีคำถามจะไม่ได้เวลาพักเบรก เพื่อเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการคิดถึงสิ่งที่เรียน และตั้งคำถามในสิ่งที่ยังไม่เข้าใจ" (ครูท่านที่ 1)

"ใช้คำถามปลายเปิดให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นที่หลากหลายเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถาม" (ครูท่านที่ 2)

"เปิดโอกาสให้ผู้ที่สนใจยกมือถาม พร้อมทั้งให้ข้อมูลที่สงสัยด้วยวาจาสุภาพด้วยข้อมูลที่ถูกต้อง และมีช่องทางการติดต่อสอบถามให้กับนักเรียนที่ไม่กล้าถามต่อหน้าเพื่อน หรืออาจสงสัยนอกเหนือเวลาเรียน" (ครูท่านที่ 3)

"ให้เสริมพลังบวกโดยการตั้งคำถามหรือให้คะแนน เพื่อให้นักเรียนได้รับกำลังใจในการเรียนรู้และพัฒนาความสามารถของตนเองต่อไป" (ครูท่านที่ 4)

"ครูควรให้คะแนนการถามตอบ เพื่อกระตุ้นโดยการเสริมแรงทางบวกแก่นักเรียน" (ครูท่านที่ 5)

"ให้เสริมพลังบวกโดยการกล่าวคำชมหรือให้คะแนนเพื่อให้นักเรียนได้มีกำลังใจในการเรียนรู้" (ครูท่านที่ 6)

"ใช้การเสริมแรงทางบวก เช่น คำชม หรือรางวัล พร้อมตั้งกติกาเบื้องต้นให้นักเรียนรู้ว่าการตอบผิดไม่ใช่สิ่งไม่ดี" (ครูท่านที่ 7)

"การเสริมพลังบวกให้กับนักเรียน เช่น ตอบคำถามแล้วจะได้คะแนนพิเศษ" (ครูท่านที่ 8)

“การให้รางวัลเพิ่มแรงกระตุ้นทางบวก” (ครูท่านที่ 9)

“เปิดโอกาสให้นักเรียนถามสิ่งที่สงสัยหลังจากเนื้อหาย่อยจบลง หรือสุ่มเลขที่ฝึกการตั้งคำถาม” (ครูท่านที่ 10)

สรุปว่า การกระตุ้นการเรียนรู้ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการถามคำถามในเวลาเรียน อาจจะมีการเสริมแรงทางบวกให้กับนักเรียน โดยการเพิ่มคะแนนพิเศษเมื่อตอบคำถาม หรือคำชมให้กำลังใจ หรืออาจจะมีการเสริมทางลบโดยการสร้างเงื่อนไขบางอย่าง เช่น ถ้าไม่มีคำถามจะไม่ได้พักเบรก

2.2 ท่านจัดเตรียมกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างไรบ้าง จงอธิบายพร้อมยกตัวอย่าง

“ให้สำรวจความสนใจของนักเรียนผ่านความชอบหรือกิจกรรมเสริมของนักเรียน และให้พิจารณาสื่อที่ให้ความรู้ตรงกับความสนใจของนักเรียน” (ครูท่านที่ 1)

“นำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการเรียนรู้ พัฒนาสื่อการเรียนรู้ให้มากขึ้น ส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้ทางแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ ที่ไม่ใช่ในโรงเรียน เช่น พิพิธภัณฑ์ หรือสัมภาษณ์ผู้รู้” (ครูท่านที่ 2)

“วิเคราะห์รายวิชาและเนื้อหาที่สอน วิเคราะห์สภาพและลักษณะของนักเรียน จากนั้นเลือกกระบวนการสอนที่สามารถตอบสนองต่อเงื่อนไขดังกล่าวให้มากที่สุด” (ครูท่านที่ 3)

“การใช้สื่อเป็นวิดีโอ เกม กิจกรรม และให้นักเรียนลงมือปฏิบัติจริง” (ครูท่านที่ 4)

“ครูควรใช้สื่อวิดีโอการสอนให้ตรงตามจุดประสงค์ของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนใจก่อนจึงเชื่อมโยมเข้าสู่เนื้อหาการสอนในสื่อ (PowerPoint) ที่เหมาะสมกับการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ควรเอื้ออำนวยต่อผู้เรียน” (ครูท่านที่ 5)

“ใช้สื่อวิดีโอ การสาธิต และให้นักเรียนลงมือปฏิบัติ” (ครูท่านที่ 6)

“ควรใช้สื่อที่เป็นรูปธรรม หรือสื่อที่จะทำให้นักเรียนเข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรมให้เห็นเป็นรูปธรรมยิ่งขึ้น” (ครูท่านที่ 7)

“การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมหรือวิดีโอหรือสื่อมือที่ครูได้จัดทำขึ้น”(ครูท่านที่ 8)

“ให้ใช้สื่อการเรียนรู้จริง” (ครูท่านที่ 9)

“ศึกษาบริบทการเรียนของแต่ละห้อง เลือกวิธีการสอนที่นักเรียนส่วนใหญ่ชื่นชอบและศึกษาแนวทางที่จะส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียน” (ครูท่านที่ 10)

สรุปว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ควรให้มีความหลากหลาย ก่อนที่จะมีการนำสื่อประเภทเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อกระตุ้นความสนใจให้กับนักเรียน ควรศึกษาองค์ประกอบของเนื้อหาและความสนของผู้เรียนให้ดี หรืออาจจะพาไปเรียนรู้นอกสถานที่เพื่อให้นักเรียนได้เชื่อมโยงเนื้อหากับชีวิตจริง

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

ขั้นที่ 3 ขั้นสัมผัส

3.1 ท่านมีวิธีการสนับสนุนให้นักเรียนใช้ประสาทสัมผัสในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมกระบวนการคิดอย่างไรบ้าง จงอธิบายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ

"ให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการอภิปรายหัวข้อที่จะได้เรียนจะได้ใช้การฟังและการพูด ทั้งการไปหาข้อมูลมาก่อนเพื่อเตรียมการอภิปรายในห้องเรียนได้" (ครูท่านที่ 1)

"การพัฒนากิจกรรมให้เคลื่อนไหวและใช้สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย ส่งเสริมให้นักเรียนได้ร่วมกิจกรรมเป็นกลุ่ม" (ครูท่านที่ 2)

"การใช้กระบวนการเรียนรู้ตาม John Dewey คือ Learning by Doing คือ เน้นผู้เรียนลงมือปฏิบัติ นักเรียนจะมีโอกาสใช้ประสาทสัมผัสได้เต็มศักยภาพ" (ครูท่านที่ 3)

"ให้นักเรียนได้ลงมือเล่นเกมเป็นกลุ่มและคิดวิธีการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าด้วยตนเอง พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น" (ครูท่านที่ 4)

"ให้นักเรียนจับกลุ่มเล่นเกมถามตอบหรือบอร์ดเกมที่ควรสร้างขึ้น เพื่อให้นักเรียนได้ใช้ประสาทสัมผัสในการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มทำให้เกิดความสนุกสนานได้ความรู้ และครูต้องให้คะแนนนักเรียนเสริมแรงทางบวกแก่นักเรียน" (ครูท่านที่ 5)

"ให้นักเรียนได้ลงมือเล่นเกมเป็นกลุ่ม และวิธีการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าด้วยตนเอง พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้" (ครูท่านที่ 6)

"ให้นักเรียนลงมือปฏิบัติจริงด้วยตนเอง" (ครูท่านที่ 7)

"ให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติเป็นกลุ่มและคิดหาวิธีการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าด้วยตนเอง พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็น" (ครูท่านที่ 8)

"ให้นักเรียนได้ลงมือทำด้วยตนเอง" (ครูท่านที่ 9)

"ทำการทดลองหากเนื้อหานั้นต้องจำลองชุดสาธิต" (ครูท่านที่ 10)

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

สรุปว่า วิธีการสนับสนุนให้นักเรียนได้ใช้กระบวนการคิด โดยการออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้เป็นกลุ่ม เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนได้ช่วยกันคิดหาวิธีการแก้ปัญหาร่วมกัน พร้อมทั้งเปิดโอกาสมีการสืบค้นข้อมูลเพื่อมาอภิปรายเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน และครูจะต้องคอยให้คำแนะนำในการปฏิบัติต่าง ๆ

3.2 ท่านจะมีแนวทางใดที่จะสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนรู้ไปสู่กระบวนการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนได้ จงอธิบาย

"ให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติเพื่อสรุปสิ่งที่เรียนรู้ในคาบนั้น ๆ เช่น การเขียน Mind Mapping เชื่อมโยงความรู้ความเข้าใจของตนกับความรู้ใหม่ที่ได้เรียนไป" (ครูท่านที่ 1)

"ตั้งคำถามหรือยกตัวอย่างกรณีศึกษา โดยให้นักเรียนได้นำความรู้ที่ได้ไปคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินค่า" (ครูท่านที่ 2)

"ฝึกให้นักเรียนสรุปบทเรียนที่ได้เรียนรู้มาด้วยตนเอง จากนั้นยกตัวอย่างสถานการณ์ใกล้ตัวเพื่อให้นักเรียนลองวิเคราะห์วิธีแก้ปัญหาโดยอาศัยความรู้ที่ได้เรียนมา" (ครูท่านที่ 3)

"กระตุ้นให้นักเรียนได้คิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง" (ครูท่านที่ 4)

"กระตุ้นให้นักเรียนเข้าสู่เรื่องที่จะเรียน เช่น เกม เพลง นิทาน ลีลาท่าทางต่าง ๆ เชื่อมโยงจากง่ายไปหายากและใช้คำถามกระตุ้นนักเรียนให้เกิดการคิดวิเคราะห์" (ครูท่านที่ 5)

"กระตุ้นให้นักเรียนได้คิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง" (ครูท่านที่ 6)

"ให้คำถามที่มีความลึกซึ้งมากขึ้น เพื่อให้นักเรียนได้คิดแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพ" (ครูท่านที่ 7)

"กระตุ้นให้นักเรียนได้คิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง" (ครูท่านที่ 8)

"ให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติตามคำสั่ง" (ครูท่านที่ 9)

"ฝึกการอภิปรายและสรุปด้วย Mind Mapping" (ครูท่านที่ 10)

สรุปว่า วิธีการเชื่อมโยงความรู้ไปสู่กระบวนการคิด โดยการให้นักเรียนสรุปบทเรียนด้วย Mind Mapping หรืออาจจะตั้งคำถามหรือยกกรณีตัวอย่างให้นักเรียนได้นำความรู้ที่ได้ไปวิเคราะห์และสังเคราะห์แล้วเกิดการนำไปใช้จริง เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกคิดแก้ปัญหาด้วยตนเองผ่านการลงมือปฏิบัติจริง

ขั้นที่ 4 ขั้นสำรวจ

4.1 ท่านมีวิธีการส่งเสริมให้นักเรียนได้ใช้กระบวนการคิดที่เชื่อมโยง และมีความเกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้รอบตัวอย่างไรบ้าง

SPU
SRIPATUM UNIVERSITY

"สร้างสื่อที่ตรงกับความสนใจของนักเรียน เช่น แอนิเมชันมัทนะพาธา เพื่อโพสต์ในช่องทางที่เข้าถึงได้ง่ายสำหรับนักเรียน เช่น Facebook, YouTube เป็นต้น" (ครูท่านที่ 1)

"ให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติร่วมกัน โดยคิดหาแนวทางหรือกระบวนการร่วมกัน" (ครูท่านที่ 2)

"ประยุกต์การเรียนการสอนกับท้องถิ่น หรือสิ่งแวดล้อมรอบตัวนักเรียน จากนั้น ให้นักเรียนศึกษาประโยชน์จากการเรียนในห้องว่าจะปรับใช้ในชีวิตประจำวันอย่างไร" (ครูท่านที่ 3)

"ให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้กันเองภายในชั้นเรียนร่วมกับเพื่อน ๆ พร้อมยกตัวอย่างกับสิ่งที่เกี่ยวกับชีวิตประจำวัน" (ครูท่านที่ 4)

"การใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมกระบวนการคิดของนักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติ" (ครูท่านที่ 5)

"ให้นักเรียนคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภายในห้องเรียนกับเพื่อน ๆ พร้อมยกตัวอย่างที่เกี่ยวกับชีวิตประจำวันของตนเอง" (ครูท่านที่ 6)

"เชื่อมโยงเนื้อหากับชีวิตจริงของนักเรียน" (ครูท่านที่ 7)

"ให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้วยการลงมือทำจริง อาจจะมีการแลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อน ๆ ครู หรือผู้รู้" (ครูท่านที่ 8)

"เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน" (ครูท่านที่ 9)

“เน้นการจัดการเรียนการสอนที่เชื่อมโยงกับสิ่งแวดล้อมรอบตัว หรืออาจเรียนนอกสถานที่”(ครูท่านที่ 10)

สรุปว่า วิธีการส่งเสริมให้นักเรียนได้ใช้กระบวนการคิดที่เชื่อมโยง และมีความเกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้รอบตัว โดยให้นักเรียนได้เรียนรู้จากสื่อที่ครูสร้างขึ้นหรือแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ เช่น YouTube เป็นต้น ที่สอดคล้องกับเนื้อหาที่เรียน เพื่อให้นักเรียนได้นำความรู้ที่ได้มาอภิปรายกับเพื่อนในห้องเรียน

4.2 ท่านมีแนวทางในการส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้ความสัมพันธ์จากสิ่งแวดล้อมรอบตัวเพื่อพัฒนาไปสู่การมองแบบองค์รวมอย่างไรบ้าง พร้อมยกตัวอย่าง

“ฝึกให้นักเรียนตั้งคำถาม และสร้าง Mind Mapping สรุปองค์ความรู้” (ครูท่านที่ 1)

“ฝึกให้นักเรียนได้ค้นหาคำตอบจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ” (ครูท่านที่ 2)

“จัดการเรียนการสอนเป็นขั้นตอนให้นักเรียนศึกษาสิ่งแวดล้อมรอบตัวทีละด้าน ไม่ว่าจะเป็นความสำคัญ ประโยชน์ โทษ จากนั้นสรุปร่วมกันให้เป็นองค์ความรู้รายบุคคล”(ครูท่านที่ 3)

“ฝึกให้นักเรียนแลกเปลี่ยนวิธีการคิดเพื่อเป็นการเปิดโอกาสการเรียนรู้” (ครูท่านที่ 4)

“ให้นักเรียนทำกิจกรรมกลุ่ม โดยใช้สิ่งแวดล้อมรอบตัวเพื่อสร้างความเข้าใจ” (ครูท่านที่ 5)

“ให้นักเรียนแลกเปลี่ยนวิธีการคิดเพื่อเปิดโอกาสให้การเรียนรู้มากขึ้น” (ครูท่านที่ 6)

“ให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนวิธีการคิดกับเพื่อนในห้องเรียน” (ครูท่านที่ 8)

“หาตัวอย่างที่เกิดขึ้นจริงเพื่อสร้างความท้าทายให้กับนักเรียน” (ครูท่านที่ 9)

“เน้นการจดบันทึก อภิปรายกลุ่ม และสรุปรวมกัน” (ครูท่านที่ 10)

สรุปว่า แนวทางในการส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้ความสัมพันธ์จากสิ่งแวดล้อมรอบตัวเพื่อพัฒนาไปสู่การมองแบบองค์รวม โดยการให้นักเรียนได้ฝึกสรุปองค์ความรู้ผ่าน Mind Mapping การทำงานเป็นทีม การจดบันทึก การอภิปราย เพื่อให้นักเรียนนำความรู้ที่ได้จากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ มาสรุปเป็นองค์ความรู้ของตนเอง จะได้เกิดการนำไปใช้อย่างเหมาะสม

ขั้นที่ 5 ขั้นสืบค้น

5.1 ท่านมีวิธีการพัฒนากระบวนการคิดผ่านกิจกรรม ที่เน้นการศึกษา ค้นคว้า ทดลอง สืบเสาะหาความรู้อย่างไรบ้าง จงยกตัวอย่างประกอบ

“ให้นักเรียนเลือกอ่านงานเขียนซีไรต์ที่ชอบหรือสนใจ และนำเสนอสาเหตุที่ชอบรวมถึงสิ่งที่ได้จากการอ่านงานเขียนนั้น ๆ” (ครูท่านที่ 1)

“ให้นักเรียนตั้งประเด็นที่จะศึกษา ฝึกให้นักเรียนได้สืบค้นข้อมูลด้วยตนเอง และวางแผนการดำเนินงานเป็นขั้นตอน โดยครูจะต้องเป็นผู้อำนวยความสะดวกตลอดการทำกิจกรรม” (ครูท่านที่ 2)

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

“เน้นการตั้งคำถาม ตั้งสมมติฐาน ให้เป็นไปตามกระบวนการ PDCA ที่สำคัญตั้งให้นักเรียนแก้ปัญหาด้วยตนเอง โดยครูเป็นเพียงผู้แนะนำเพื่อให้เกิดกระบวนการคิดซ้ำ ๆ” (ครูท่านที่ 3)

“เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ด้วยกระบวนการทำงานเป็นกลุ่มที่สามารถปรึกษาหารือกันได้ตลอด” (ครูท่านที่ 4)

“ให้นักเรียนมีความคิดที่เป็นอิสระในการถามคำถาม ครูคอยสนับสนุนและเป็นแรงผลักดันหรือเสริมแรงทางบวกให้นักเรียนมีพัฒนาการด้านการคิดได้ดีขึ้น” (ครูท่านที่ 5)

“เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลองผิดลองถูกด้วยตนเอง” (ครูท่านที่ 6)

“ให้นักเรียนทำกิจกรรมการสร้างข้อความคาดการณ์” (ครูท่านที่ 7)

“ให้นักเรียนทำงานเป็นกลุ่มสามารถปรึกษาพูดคุยกันได้ตลอดเวลา” (ครูท่านที่ 8)

“ให้ดำเนินกิจกรรมตามลำดับด้วยตนเอง” (ครูท่านที่ 9)

“ฝึกให้นักเรียนตั้งสมมติฐานและออกแบบการทดลองด้วยตนเอง” (ครูท่านที่ 10)

สรุปว่า วิธีการพัฒนากระบวนการคิดผ่านกิจกรรมที่เน้นการศึกษา ค้นคว้า ทดลอง สืบเสาะหาความรู้ โดยการฝึกให้นักเรียนได้เลือกหัวข้อที่ตนเองสนใจ แล้วนำไปสืบค้นข้อมูลด้วยตนเอง มีการวางแผนการดำเนินการอย่างเป็นระบบ พร้อมทั้งมีครูเป็นผู้ให้คำปรึกษาหรือคอยแนะนำเพื่อให้การกระทำและการคิดซ้ำ ๆ

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

5.2 ท่านใช้วิธีการใดบ้างที่จะสามารถส่งเสริมทักษะกระบวนการกลุ่ม การศึกษานอกสถานที่เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ จงอธิบายพร้อมยกตัวอย่าง

“ให้นักเรียนทำงานเป็นกลุ่ม เพื่อฝึกทักษะการทำงานร่วมกับผู้เรียน” (ครูท่านที่ 1)

“ฝึกให้นักเรียนได้ระดมความคิดร่วมกัน โดยครูจะต้องเตรียมสถานการณ์หรือกรณีศึกษาให้เป็นแนวทางส่งเสริมการหาข้อมูลที่หลากหลายผ่านการสัมภาษณ์” (ครูท่านที่ 2)

“การจัดผู้เรียนให้ทำงานเป็นทีม มีกลุ่มของตนเอง มีหน้าที่ชัดเจน เพื่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน” (ครูท่านที่ 3)

“เปิดโอกาสให้นักเรียนในกลุ่มทุกคนได้ลงมือปฏิบัติตามหน้าที่ และให้สลับกันแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้ภายในกลุ่ม” (ครูท่านที่ 4)

“ให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงเพื่อให้เกิดการเรียนรู้พร้อมทั้งมีการแสดงผลงาน” (ครูท่านที่ 5)

“ให้นักเรียนทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม โดยการแบ่งหน้าที่ในการทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ” (ครูท่านที่ 6)

“ให้นักเรียนทำงานเป็นกลุ่ม เพิ่มการแข่งขัน” (ครูท่านที่ 7)

“กระตุ้นผ่านการแข่งขัน” (ครูท่านที่ 9)

“จัดกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมสิ่งที่เรียนมา เช่น ไปทัศนศึกษาโดยมีเกมฐาน” (ครูท่านที่ 10)

สรุปว่า วิธีการที่จะสามารถส่งเสริมทักษะกระบวนการกลุ่ม การศึกษานอกสถานที่เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ โดยการฝึกให้นักเรียนได้ช่วยกันระดมความคิดเห็นต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน หรืออาจจะมีการเสริมแรงโดยการจัดการแข่งขันและการแสดงผลงานเพื่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน

5.3 ท่านใช้วิธีการใดที่ส่งเสริมการแก้ปัญหาโดยให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรม และเสนอผลงานจากกิจกรรมของนักเรียน จงอธิบายพร้อมยกตัวอย่าง

“ให้คำแนะนำและให้โอกาสนักเรียนสามารถแก้ไขจุดที่คิดว่าพอพัฒนาได้” (ครูท่านที่ 1)

“ให้นักเรียนสะท้อนการดำเนินงานหรือหลังการทำกิจกรรมว่าได้รับความรู้ความเข้าใจอย่างไรบ้าง” (ครูท่านที่ 2)

“การจัดนิทรรศการแสดงผลงาน อาจจะเป็นโครงงานหรือชิ้นงานที่ผ่านการลงมือปฏิบัติจนเป็นที่ยอมรับ และนำเสนอกับบุคคลทั่วไป” (ครูท่านที่ 3)

“ให้คำแนะนำแก่นักเรียนหรือให้เรียนรู้ที่จะตัดสินใจด้วยตนเอง” (ครูท่านที่ 4)

“ครูคอยให้คำแนะนำแก่นักเรียนและคอยเพิ่มเติมเนื้อหาในบางส่วน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้มากที่สุด” (ครูท่านที่ 5)

“ฝึกให้นักเรียนได้คิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง โดยผ่านการแนะนำจากครู” (ครูท่านที่ 6)

“ถามคำถามกระตุ้นให้นักเรียนได้คิดวิเคราะห์ เช่น มีวิธีอื่นอีกหรือไม่ ถ้าคิดแบบอื่นผลลัพธ์จะต่างกันอย่างไร” (ครูท่านที่ 7)

“ใช้คำถามกระตุ้นให้คิด” (ครูท่านที่ 9)

“ให้นักเรียนถามคำถามกับกลุ่มที่กำลังนำเสนอ” (ครูท่านที่ 10)

สรุปว่า วิธีการส่งเสริมการแก้ปัญหาโดยให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรม และเสนอผลงานจากกิจกรรมของนักเรียนการออกแบบกิจกรรม โดยการให้นักเรียนได้สร้างชิ้นงาน แล้วมีการสะท้อนผลการดำเนินกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ เพื่อประเมินความรู้ความเข้าใจของนักเรียน อีกทั้งอาจจะมีการประกวดผลงานในสถานที่ที่ใหญ่ขึ้น

ขั้นที่ 6 ขั้นสั่งสมปัญญา และลงข้อสรุป

6.1 ท่านจะมีวิธีการส่งเสริมให้นักเรียนฝึกปฏิบัติกิจกรรมให้เกิดความชำนาญ โดยใช้กระบวนการคิด กระบวนการปฏิบัติอย่างไรบ้าง จงอธิบาย

“สร้างสรรค์สื่อหรือกิจกรรมที่ตรงกับความสนใจของนักเรียน เช่น Kahoot เป็นต้น” (ครูท่านที่ 1)

“ให้นักเรียนฝึกทำแบบฝึกหัดบ่อย ๆ และสะท้อนความคิดคำตอบร่วมกัน และช่วยกันหาคำตอบพร้อมทั้งที่มาของคำตอบ” (ครูท่านที่ 2)

“ให้นักเรียนได้ปฏิบัติซ้ำ ๆ อาจทำให้เพื่อนดูหรือสาธิตแก่รุ่นน้อง” (ครูท่านที่ 3)

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

"ให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมนั้น ๆ ซ้ำ ๆ และมีการเปลี่ยนรูปแบบที่หลากหลายเพื่อให้นักเรียนได้คิดและเกิดความท้าทาย" (ครูท่านที่ 4)

"ให้นักเรียนลงมือทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ ถ้านักเรียนไม่เข้าใจหรือทำข้อสอบไปแล้ว ครูเฉลยและชี้แนะข้อผิดพลาดเพื่อแก้ไขทำให้ดีต่อไป" (ครูท่านที่ 5)

"ให้นักเรียนได้เรียนรู้รูปแบบที่หลากหลาย เพื่อสร้างความท้าทายให้เกิดในห้องเรียน" (ครูท่านที่ 6)

"ให้นักเรียนทำโจทย์ที่หลากหลาย และทำบ่อย ๆ สม่ำเสมอ" (ครูท่านที่ 7)

"สร้างรูปแบบการเรียนที่หลากหลาย เพื่อไม่ให้เกิดความน่าเบื่อ" (ครูท่านที่ 8)

"สร้างโจทย์การปฏิบัติที่หลากหลาย" (ครูท่านที่ 9)

"จัดการเรียนการสอนที่เน้นการทดลอง ยึดหลักการเรียนรู้แบบ Learning by Doing" (ครูท่านที่ 10)

สรุปว่า วิธีการส่งเสริมให้นักเรียนฝึกปฏิบัติกิจกรรมให้เกิดความชำนาญ โดยใช้กระบวนการคิด กระบวนการปฏิบัติ โดยการให้นักเรียนฝึกทำกิจกรรมนั้นบ่อย ๆ ผ่านสื่อประเภทเทคโนโลยีที่นักเรียนมีความสนใจ และมีการเปลี่ยนรูปแบบการเรียนให้หลากหลายและทันสมัยเพื่อให้นักเรียนได้คิดและเกิดความท้าทายมากยิ่งขึ้น

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

6.2 ท่านใช้แนวทางใดเพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงผลงาน และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในเนื้อหาที่เรียน และการเชื่อมโยงกับหลักพุทธธรรมอย่างไรบ้าง จงอธิบายพร้อมยกตัวอย่าง

"ควรจัดกิจกรรม Discussion และ Brain Storming" (ครูท่านที่ 1)

"เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงผลงานอย่างสร้างสรรค์ มีกรณีตัวอย่างหรือกรณีศึกษาให้วิเคราะห์" (ครูท่านที่ 2)

"ใช้หลักธรรมทางพระพุทธศาสนามาประยุกต์ในการทำงาน เช่น อิทธิบาท 4 และพรหมวิหาร 4 เพื่อให้นักเรียนได้ตั้งใจทำงาน และแลกเปลี่ยนกับผู้อื่นได้อย่างมีเมตตา" (ครูท่านที่ 3)

"ให้นักเรียนออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน เพื่อให้นักเรียนในห้องช่วยกันเสริมข้อมูลต่าง ๆ จะเป็นการแลกเปลี่ยนความรู้ต่อกัน" (ครูท่านที่ 4)

"ให้นักเรียนทำกิจกรรมกลุ่มโดยการทำ Mind Mapping แบ่งหัวข้อเนื้อหาต่าง ๆ พร้อมทั้งออกมานำเสนอแลกเปลี่ยนกับกลุ่มอื่น ๆ โดยให้เชื่อมโยงกับหลักพุทธธรรมกับชีวิตจริง" (ครูท่านที่ 5)

"ให้นักเรียนนำเสนอผลงานพร้อมทั้งแลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อน ๆ ในห้องเรียน" (ครูท่านที่ 6)

"ให้นักเรียนมีเสนอผลงาน ผ่านการอัดคลิปวิดีโอ" (ครูท่านที่ 7)

"นำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน และช่วยกันอภิปรายรายละเอียดต่าง ๆ" (ครูท่านที่ 8)

"ให้นักเรียนเสนอผลงานผ่านการอัดคลิปวิดีโอ" (ครูท่านที่ 9)

"จัดนิทรรศการแสดงผลงานเพื่อให้นักเรียนได้เสนอแนวคิดในการทำงาน" (ครูท่านที่ 10)

สรุปว่า แนวทางที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงผลงาน และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในเนื้อหาที่เรียนและการเชื่อมโยงกับหลักพุทธธรรม โดยการให้นักเรียนได้ฝึกนำหลักธรรมทางพระพุทธศาสนามาประยุกต์ใช้ในการเรียนและการทำงานของตนเองอย่างสม่ำเสมอ หรือมีการนำผลงานผ่านการบันทึกวิดีโอ แล้วให้เพื่อนในชั้นเรียนช่วยกันประเมินผลงาน

6.3 โปรดเสนอแนะการเลือกใช้กิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดปฏิสัมพันธ์แลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ที่เกิดประโยชน์ต่อตนเองและเพื่อนนักเรียน พร้อมยกตัวอย่าง

"มีการ Discussion ในห้องเรียน โดยมีครูเป็น Host" (ครูท่านที่ 1)

"Group Cooperation เป็นกิจกรรมกลุ่มที่มุ่งเน้นการแลกเปลี่ยนร่วมกัน" (ครูท่านที่ 3)

"ใช้กิจกรรม Active Learning เพื่อให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงด้วยตนเอง" (ครูท่านที่ 4)

"ใช้รูปแบบการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติและเรียนรู้ผ่านการเล่นเกม" (ครูท่านที่ 5)

"ให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติ เพื่อสร้างประสบการณ์โดยตรงให้กับนักเรียน" (ครูท่านที่ 6)

"นักเรียนหาข้อสอบเก่ามาอธิบายเพื่อน ๆ แล้วช่วยกันวิเคราะห์" (ครูท่านที่ 7)

"ใช้กิจกรรมเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ" (ครูท่านที่ 8)

"ให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานตามที่ถนัด" (ครูท่านที่ 9)

"เกมเป็นกิจกรรมที่เน้นการรวมกลุ่มทำกิจกรรมที่สอดแทรกความรู้" (ครูท่านที่ 10)

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

สรุปว่า การเลือกใช้กิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดปฏิสัมพันธ์แลกเปลี่ยนความรู้ และประสบการณ์ที่เกิดประโยชน์ต่อตนเองและเพื่อนนักเรียน โดยการนำรูปแบบการเรียนรู้เชิงรุกมาสร้างความหลากหลายในห้องเรียน เช่น การอภิปรายกลุ่ม หรือการเล่นเกมเป็นกลุ่ม เพื่อสร้างประสบการณ์โดยตรงให้กับนักเรียน

ขั้นที่ 7 ขั้นประเมินผลและประยุกต์ใช้

7.1 ท่านใช้วิธีการใดในการประเมินผลงานของนักเรียนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ จงอธิบายพร้อมยกตัวอย่าง

"การประเมิน ควรใช้รูปแบบรูบริค สกอร์ แบบวัดความเข้าใจ และแบบวัดพฤติกรรม" (ครูท่านที่ 1)

"การประเมินผลงานที่หลากหลาย สะท้อนผลการดำเนินงานเพื่อให้นักเรียนได้ไปปรับปรุงแก้ไขให้ดียิ่งขึ้น" (ครูท่านที่ 2)

"การสังเกตพฤติกรรมพร้อมออกแบบแบบวัดพฤติกรรมให้ตรงกับจุดประสงค์ที่ต้องการให้นักเรียนได้เรียนรู้" (ครูท่านที่ 3)

“ประเมินการมีส่วนร่วมภายในกลุ่ม” (ครูท่านที่ 4)

“ให้นักเรียนเสนอผลงานผ่านโครงงาน เพื่อให้นักเรียนนำจุดเด่นจุดด้อยไปปรับปรุงและพัฒนาให้ดีต่อไป” (ครูท่านที่ 5)

“ประเมินโดยการมีส่วนร่วมภายในกลุ่มและประเมินตามสภาพจริง” (ครูท่านที่ 6)

“ประเมินโดยการสอบเก็บคะแนน” (ครูท่านที่ 7)

“ประเมินผ่านการมีส่วนร่วมในกลุ่ม และการนำเสนอผลงาน” (ครูท่านที่ 8)

“ประเมินโดยใช้แบบทดสอบ และผลงานการสร้างคลิปวิดีโอ” (ครูท่านที่ 9)

“ให้นักเรียนประดิษฐ์สิ่งของที่อำนวยความสะดวกตนเองจากของเหลือใช้ เช่น ที่ตักขยะจากกล่องลัง” (ครูท่านที่ 10)

สรุปว่า วิธีการที่สามารถประเมินผลงานของนักเรียนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ โดยการแบ่งนักเรียนช่วยกันสร้างชิ้นงานจากวัสดุที่หาได้ง่าย พร้อมทั้งมีการสร้างแบบประเมินรูบริคเพื่อใช้สะท้อนความสามารถของนักเรียน และมีการเสนอแนะแนวทางเพิ่มเติมให้นักเรียนได้นำต่อยอดหรือพัฒนางานให้ดียิ่งขึ้น

SPU

7.2 ท่านจะเสนอแนะแนวทางการส่งเสริมให้นักเรียนนำความรู้และประสบการณ์ไปประยุกต์ใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตอย่างไร พร้อมยกตัวอย่าง

“ให้นักเรียนยกตัวอย่างประสบการณ์ของตนเอง และรูปแบบการประยุกต์ใช้ความรู้ในการแก้ไขปัญหา จากนั้นให้ยกตัวอย่างประสบการณ์หรือวางแผนการแก้ไขปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต”(ครูท่านที่ 1)

SRIPATUM
UNIVERSITY

“สร้างความตระหนักรู้ถึงความสำคัญให้แก่นักเรียน ยกตัวอย่างสถานการณ์จำลองเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนได้ใช้ความรู้ที่เรียนมา” (ครูท่านที่ 3)

“ให้นักเรียนฝึกแก้ปัญหาจากประสบการณ์ที่ได้รับในอดีต เพื่อนำมาปรับใช้ในปัจจุบัน” (ครูท่านที่ 4)

“ให้นักเรียนนำหลักธรรมไปเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน” (ครูท่านที่ 5)

“ฝึกแก้ปัญหาจากประสบการณ์ที่ผ่านมาในอดีต เพื่อนำมาปรับใช้ในชีวิตประจำวัน” (ครูท่านที่ 6)

“ใช้โจทย์ที่เป็นสถานการณ์จริงที่พบเจอบ่อยในชีวิตประจำวัน” (ครูท่านที่ 7)

“ฝึกแก้ปัญหาด้วยประสบการณ์ของตนเอง เพื่อเชื่อมโยงกับชีวิตจริง” (ครูท่านที่ 8)

“ให้นักเรียนแชร์ประสบการณ์ของตนเองและพูดคุยแลกเปลี่ยนกับเพื่อน ๆ ในชั้นเรียน” (ครูท่านที่ 9)

“การสังเกตพฤติกรรมและแบบวัดทักษะการเรียนรู้” (ครูท่านที่ 10)

สรุปว่า แนวทางการส่งเสริมให้นักเรียนนำความรู้และประสบการณ์ไปประยุกต์ใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิต โดยการให้นักเรียนนำปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันของตนเองมาฝึกคิดวิเคราะห์ และหาทางแก้ปัญหา และครูสร้างแนวทางให้นักเรียนได้ตระหนักรู้ถึงปัญหาเหล่านั้น

จากการศึกษาความคิดเห็นของครูโรงเรียนวัดบวรนิเวศ จำนวน 10 ท่าน เป็นรายบุคคล ผู้วิจัยได้วิเคราะห์เนื้อหาถึงประเด็นสำคัญที่สามารถนำไปปรับใช้เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมสำหรับนักเรียน จึงนำเสนอผลการสังเคราะห์ข้อมูล ดังตารางที่ 4.1 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.1 แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมสำหรับนักเรียน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม 7 ขั้น	แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม	ผลที่เกิดขึ้น
ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างศรัทธาและเสนอข้อสงสัย	-การจัดการเรียนการสอนในรูปแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) โดยให้นักเรียนศึกษารายละเอียดวิธีการเล่นบอร์ดเกมมาก่อนล่วงหน้า -ให้มีการตั้งคำถาม โดยให้แต่ละกลุ่มช่วยกันคิดวิเคราะห์ถึงเนื้อหาที่จะเรียน -นำเทคโนโลยีหรือสื่อต่าง ๆ ที่เหมาะสมกับความสนใจของผู้เรียนมาใช้ในการเรียนการสอน เช่น แอนิเมชัน เกม เป็นต้น	-ผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม พร้อมทั้งวิธีการประเมินผล -นักเรียนศึกษาเรื่องทิศ 6 ผ่านการดูคลิปวิดีโอแอนิเมชัน จำนวน 3 คลิป ผ่านห้องเรียนออนไลน์ใน Google classroom จากที่ผู้สอนส่งให้ดูล่วงหน้า -นักเรียนศึกษาคู่มือการใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ ผ่านห้องเรียนออนไลน์ใน Google classroom จากที่ผู้สอนส่งให้ดูล่วงหน้า -นำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้เพลงประกอบเรื่องทิศ 6 เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ ออนไลน์ผ่านโปรแกรม Google Meet -ผู้สอนตั้งคำถามเพื่อให้นักเรียนตระหนักและศรัทธาต่อการเรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องทิศ 6

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

ตารางที่ 4.1 แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมสำหรับนักเรียน (ต่อ)

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม 7 ขั้น	แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม	ผลที่เกิดขึ้น
ขั้นที่ 2 ขั้นสังเกต	-สร้างกติการ่วมกัน เช่น ถ้าไม่มีคำถามจะไม่ได้พักเบรก และมีการเพิ่มคะแนนหลังการถามหรือตอบคำถาม -สำรวจความสนใจของนักเรียนแล้วพิจารณาสื่อที่ให้ความรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง	-นักเรียนทบทวนตนเองเกี่ยวกับการปฏิบัติตนต่อบุคคลต่าง ๆ ในทิศ 6 แล้วแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อน -ผู้สอนตรวจสอบความรู้และประสบการณ์นักเรียน แนะนำกิจกรรมต่อไปเพื่อเตรียมความพร้อมในการเล่นบอร์ดเกม
ขั้นที่ 3 ขั้นสัมผัส	-นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น แบ่งกลุ่มให้นักเรียนไปสืบค้นข้อมูลเพื่อเตรียมการอภิปรายให้หัวข้อที่เรียน	-นำบอร์ดเกมมาแสดงให้นักเรียนดูพร้อมกัน อธิบายขั้นตอนวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม 5 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 เลือกเกม ชี้แจงและแนะนำรายละเอียดของเกมที่ใช้ในการเรียนรู้เรื่องทิศ 6 ดังนี้ 1. ประเภทเกม คือ เกมเศรษฐี 2. ใช้เวลาในการเล่น 1 ชั่วโมง 3. ผู้เล่นมีอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป 4. ผู้เล่นตั้งแต่ 6 คนขึ้นไป ขั้นที่ 2 บอกชื่อเกม ชี้แจงกติกาสาธิตขั้นตอนการเล่นตามคู่มือการใช้เกม ดังนี้ 1. ชื่อเกม คือ เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ 2. เป้าหมายของการเล่นเกม คือ ฝึกประยุกต์ใช้หลักหลักธรรมเรื่องทิศ 6 ในการแก้ปัญหาในสถานการณ์อื่น ๆ 3. เงื่อนไขการชนะ คือ จับคู่การ์ดขุมทรัพย์ได้อย่างน้อย 12 คู่ภายใน

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

ตารางที่ 4.1 แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมสำหรับนักเรียน (ต่อ)

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม 7 ขั้น	แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม	ผลที่เกิดขึ้น
		เวลาที่กำหนด จึงจะเป็นผู้ชนะ ถ้าหมดเวลาไม่มีผู้ชนะ ผู้ที่จับคู่การ์ดขุมทรัพย์ได้มากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ 4. แนะนำอุปกรณ์การเล่น สื่อการสอนเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ 5. สาธิตวิธีการใช้การ์ด สื่อการสอนเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ 6. อธิบายกติกาและสาธิตวิธีการเล่น ขั้นที่ 3 เล่นเกม 1. นักเรียนเริ่มเล่นบอร์ดเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ จนจบเกม 2. ผู้สอนทำหน้าที่ควบคุมการเล่นเกม และติดตามพฤติกรรมการเล่นเกมอย่างใกล้ชิด ขั้นที่ 4 อภิปรายหลังการเล่น 1. ผู้สอนและนักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับทิศ 6 ขั้นที่ 5 ประเมินผล -ผู้สอนตั้งคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาต่าง ๆ เกี่ยวกับทิศ 6 -นักเรียนทำแบบทดสอบ เรื่องทิศ 6 จำนวน 10 ข้อ ผ่าน Google form
ขั้นที่ 4 ขั้นสำรวจ	-นักเรียนสร้างสื่อที่ตนเองถนัด แล้วนำเสนอในช่องทางต่าง ๆ เช่น Facebook, YouTube เป็นต้น	-แบ่งนักเรียนเป็น 6 กลุ่ม ๆ ละ 5-6 คน แล้วเลือกหัวข้อธรรมะโดยวิธีการจับสลาก -นักเรียนช่วยกันสำรวจหลักธรรมของกลุ่มที่ได้รับว่าอยู่ในทิศอะไร

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

ตารางที่ 4.1 แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมสำหรับนักเรียน (ต่อ)

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม 7 ขั้น	แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม	ผลที่เกิดขึ้น
ขั้นที่ 5 ขั้นสืบค้น	-นักเรียนตั้งประเด็นที่จะศึกษา แล้วช่วยกันสืบค้นเนื้อหา เพื่อนำมาแชร์ให้ความรู้กับเพื่อน ๆ ให้ห้องเรียน -นักเรียนทำงานเป็นทีม มีการแบ่งหน้าที่อย่างชัดเจนเพื่อทำงานอย่างเป็นระบบ เช่น ให้นักเรียนไปสัมภาษณ์ข้อมูลจากบุคคลที่มีประสบการณ์ด้านนั้น -นักเรียนสะท้อนการดำเนินงานหลังจากได้ลงมือทำกิจกรรม โดยผู้สอนจะได้ให้คำแนะนำต่าง ๆ กับนักเรียนได้	-ช่วยกันสืบค้นรายละเอียดหลักธรรมะของตนเอง ยกตัวอย่างเช่น หัวข้อธรรมเรื่องพรหมวิหาร 4 อยู่ประจำทิศเบื้องหน้า มีรายละเอียดดังนี้ 1. เมตตา คือ ความปรารถนาให้ผู้อื่นได้รับสุข 2. กรุณา คือ ความปรารถนาให้ผู้อื่นพ้นทุกข์ 3. มุทิตา คือ ความยินดีเมื่อผู้อื่นได้ดี 4. อุเบกขา คือ การรู้จักวางเฉย
ขั้นที่ 6 ขั้นสั่งสมปัญญา และลงข้อสรุป	-นักเรียนสร้างสื่อการเรียนรู้ แล้วนำเสนอในห้องเรียน -นักเรียนได้แสดงผลงานอย่างสร้างสรรค์ มีกรณีตัวอย่างให้นักเรียนได้ร่วมกันอภิปราย	-นักเรียนแต่ละกลุ่มนำหลักธรรมที่สืบค้นได้มานำเสนอผ่าน Padlet เพื่อใช้ในการออกแบบบอร์ดเกมที่ตนเองสนใจ และเพื่อนช่วยอภิปรายแก้ไขความถูกต้อง
ขั้นที่ 7 ขั้นประเมินผลและประยุกต์ใช้	-ประเมินตามสภาพจริง โดยใช้รูบริค สกอร์ แบบวัดความเข้าใจและแบบสังเกตพฤติกรรม	-แนะนำเทคนิคการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ พร้อมวิธีการประเมินชิ้นงานแก่นักเรียน และให้นักเรียนทดลองออกแบบบอร์ดเกมธรรมะ โดยให้นักเรียนเลือกเกมที่สนใจมาใช้ในการออกแบบ -แนะนำนักเรียนให้นำชิ้นงานการออกแบบบอร์ดเกมธรรมะมานำเสนอในครั้งต่อไป

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

จากตารางที่ 4.1 พบว่า ผลที่เกิดขึ้นหลังจากศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม ผู้วิจัยได้นำประเด็นสำคัญที่เหมาะสมสำหรับนักเรียนโดยการวิเคราะห์เนื้อหาจากความคิดเห็นของครูโรงเรียนวัดบวรนิเวศ จำนวน 10 ท่าน มาใช้ในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม ดังนั้น การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมจะดำเนินการตามกระบวนการจัดการเรียนรู้ 7 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างศรัทธาและเสนอข้อสงสัย ขั้นที่ 2 ขั้นสังเกต ขั้นที่ 3 ขั้นสัมผัส ขั้นที่ 4 ขั้นสำรวจ ขั้นที่ 5 ขั้นสืบค้น ขั้นที่ 6 ขั้นสั่งสมปัญญา และลงข้อสรุป ขั้นที่ 7 ขั้นประเมินผลและประยุกต์ใช้ และในแต่ละขั้นจะนำแนวทางที่วิเคราะห์เนื้อหาได้มาสร้างเป็นกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6 ในระยะที่ 2 เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างเป็นองค์รวมผ่านการลงมือปฏิบัติจริง และสามารถนำความรู้ที่ได้ไปบูรณาการในชีวิตประจำวันของตนเองให้เกิดประโยชน์อย่างสูงสุด

ระยะที่ 2 ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

2.1 การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม

ผลจากการวิเคราะห์เนื้อหาถึงความคิดเห็นของครูโรงเรียนวัดบวรนิเวศ จำนวน 10 ท่าน ในระยะที่ 1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม โดยศึกษาค้นคว้าเอกสาร ตำรา แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และใช้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ครูโรงเรียนวัดบวรนิเวศจากระยะที่ 1 ได้แนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6 ที่เหมาะสมกับนักเรียนมาพัฒนากระบวนการจัดการเรียนการสอนตามขั้นตอนการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธ 7 ขั้น จึงนำเสนอผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม ดังปรากฏในตารางที่ 4.2 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.2 ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม

วัตถุประสงค์	ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธ 7 ขั้น	สื่อที่ใช้	การวัด/ประเมินผล
1. อธิบายหลักการปฏิบัติตนที่ดีตามหลักทิศ 6 ได้	**ปฐมนิเทศก่อนเรียน** 1. ผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม พร้อมทั้งวิธีการประเมินผล	-Google Classroom -วิดีโอที่ 1 ทิศเบื้องหน้า -วิดีโอที่ 2 ทิศเบื้องขวาและทิศเบื้องหลัง -วิดีโอที่ 3 ทิศเบื้องซ้าย	

ตารางที่ 4.2 ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ด (ต่อ)

วัตถุประสงค์	ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธ 7 ขั้น	สื่อที่ใช้	การวัด/ประเมินผล
	2. นักเรียนศึกษาเรื่องทิศ 6 ผ่านการดูคลิปวิดีโอแอนิเมชัน จำนวน 3 คลิป ผ่านห้องเรียนออนไลน์ใน Google classroom จากที่ผู้สอนส่งให้ดูล่วงหน้า 3. นักเรียนศึกษาคู่มือการใช้สื่อการเรียนรู้เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ ผ่านห้องเรียนออนไลน์ใน Google classroom จากที่ผู้สอนส่งให้ดูล่วงหน้า	ทิศเบื้องล่าง และทิศเบื้องบน -คู่มือการใช้เกมสื่อการเรียนรู้ขุมทรัพย์ 6 ทิศ	
	ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างศรัทธาและเสนอปัญหาข้อสงสัย 1. นำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้เพลงประกอบเรื่องทิศ 6 เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ ออนไลน์ผ่านโปรแกรม Google Meet 2. ผู้สอนตั้งคำถามเพื่อให้นักเรียนตระหนักและศรัทธาต่อการเรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องทิศ 6 **ขั้นที่ 2 ขั้นสังเกต** 1. นักเรียนทบทวนตนเองเกี่ยวกับการปฏิบัติตนต่อบุคคลต่าง ๆ ในทิศ 6 แล้วแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อน 2. ผู้สอนตรวจสอบความรู้และประสบการณ์นักเรียน แนะนำกิจกรรมต่อไปเพื่อเตรียมความพร้อมในการเล่นบอร์ดเกม	-Google Meet -เพลงเรื่องทิศ 6	-สังเกตพฤติกรรมรายบุคคล

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

ตารางที่ 4.2 ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ด (ต่อ)

วัตถุประสงค์	ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธ 7 ขั้น	สื่อที่ใช้	การวัด/ประเมินผล
2. ปฏิบัติตนต่อบุคคลที่อยู่ในทิศ 6 ได้อย่างเหมาะสม	**ขั้นที่ 3 ขั้นสัมผัส** 1. นำบอร์ดเกมมาแสดงให้นักเรียนดู พร้อมกัน อธิบายขั้นตอนวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม 5 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 เลือกเกม ผู้สอนแนะนำรายละเอียดที่ใช้ในการเล่นเกมดังนี้ 1. ประเภทเกม คือ การ์ดเกม 2. ใช้เวลาในการเล่น 1 ชั่วโมง 3. ผู้เล่นมีอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป 4. ผู้เล่นตั้งแต่ 6 คนขึ้นไป ขั้นที่ 2 บอกชื่อเกม ชี้แจงกติกา สาธิตขั้นตอนการเล่นตามคู่มือการเล่นเกม ดังนี้ 1. ชื่อเกม คือ เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ 2. เป้าหมาย คือ ฝึกประยุกต์ใช้หลักหลักธรรมเรื่องทิศ 6 ในการแก้ไขปัญหาในสถานการณ์จำลองต่าง ๆ 3. เงื่อนไขการชนะ คือ จับคู่การ์ดขุมทรัพย์ได้อย่างน้อย 12 คู่ภายในเวลาที่กำหนด จึงจะเป็นผู้ชนะ ถ้าหมดเวลาไม่มีผู้ชนะ ผู้ที่จับคู่การ์ดขุมทรัพย์ได้มากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ 4. แนะนำอุปกรณ์การเล่น สื่อการสอนเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ 5. สาธิตวิธีการใช้การ์ด สื่อการสอนเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ 6. อธิบายกติกาและสาธิตวิธีการเล่น	-Google Meet -Google form -คู่มือสื่อการสอนเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ -แบบทดสอบเรื่องทิศ 6 จำนวน 10 ข้อ -แบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกม	-คะแนนจากแบบทดสอบ -สังเกตพฤติกรรมการเล่นเกม

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

ตารางที่ 4.2 ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ด (ต่อ)

วัตถุประสงค์	ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธ 7 ขั้น	สื่อที่ใช้	การวัด/ประเมินผล
	ขั้นที่ 3 เล่นเกม 1. นักเรียนเริ่มเล่นบอร์ดเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ จนจบเกม 2. ผู้สอนทำหน้าที่ควบคุมดูแลการเล่นเกม และติดตามพฤติกรรมการเล่นเกมอย่างใกล้ชิด ขั้นที่ 4 อภิปรายหลังการเล่นเกม 1. ผู้สอนและนักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับทิศ 6 ขั้นที่ 5 ประเมินผล 1. ผู้สอนตั้งคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาสาระต่าง ๆ เกี่ยวกับทิศ 6 2. นักเรียนทำแบบทดสอบ เรื่องทิศ 6 จำนวน 10 ข้อ ผ่าน Google form		
3. ประยุกต์หัวข้อหลักธรรมที่ปรากฏในทิศ 6 มาออกแบบบอร์ดเกมธรรมะได้	**ขั้นที่ 4 ขั้นสำรวจ** 1. แบ่งนักเรียนเป็น 6 กลุ่ม ๆ ละ 5-6 คน แล้วเลือกหัวข้อธรรมะโดยวิธีการจับสลาก ผ่านโปรแกรม Wheel of Name 2. นักเรียนช่วยกันสำรวจหลักธรรมของกลุ่มที่ได้รับว่าอยู่ในทิศอะไร **ขั้นที่ 5 ขั้นสืบค้น** 1. ช่วยกันสืบค้นรายละเอียดหลักธรรมะ ยกตัวอย่าง เช่น หลักธรรมเรื่องพรหมวิหาร 4 อยู่ประจำทิศเบื้องหน้ามีดังนี้ 1) เมตตา หมายถึง ความปรารถนาให้ผู้อื่นได้รับสุข	-Google Classroom -Wheel of Name -Padlet -หัวข้อหลักธรรม 6 ข้อ ได้แก่ (1) ทิศเบื้องหน้า ได้แก่ พรหมวิหาร 4 (2) ทิศเบื้องขวา ได้แก่ สังคหวัตถุ 4 (3) ทิศเบื้องหลัง ได้แก่ ฆราวาสธรรม 4 (4) ทิศเบื้องซ้าย ได้แก่ มิตรแท้ 4	-ประเมินชิ้นงานการสร้างแบบบอร์ดเกมธรรมะ -สังเกตพฤติกรรมรายกลุ่ม

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

ตารางที่ 4.2 ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ด (ต่อ)

วัตถุประสงค์	ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธ 7 ขั้น	สื่อที่ใช้	การวัด/ประเมินผล
	2) กรุณา หมายถึง ความปรารถนาให้ผู้อื่นพ้นทุกข์ 3) มุทิตา หมายถึง ความยินดีเมื่อผู้อื่นได้ดี 4) อุเบกขา หมายถึง การรู้จักวางเฉย **ขั้นที่ 6 ขั้นสั่งสมปัญญาและลงข้อสรุป** 1. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำหลักธรรมที่สืบค้นได้มานำเสนอผ่าน Padlet เพื่อใช้ในการออกแบบบอร์ดเกมที่ตนเองสนใจ และเพื่อนช่วยอภิปรายแก้ไขความถูกต้อง 2. ผู้สอนอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับหลักธรรมต่าง ๆ ในแต่ละทิศ **ขั้นที่ 7 ขั้นประเมินผลและประยุกต์ใช้** 1. แนะนำเทคนิคการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ พร้อมวิธีการประเมินชิ้นงานแก่นักเรียน และให้นักเรียนทดลองออกแบบบอร์ดเกมธรรมะ โดยให้นักเรียนเลือกเกมที่สนใจมาใช้ในการออกแบบ 2. แนะนำนักเรียนให้นำชิ้นงานการออกแบบบอร์ดเกมธรรมะมานำเสนอในครั้งต่อไป	(5) ทิศเบื้องบน ได้แก่ อริยสัจ 4 (6) ทิศเบื้องล่าง ได้แก่ อิทธิบาท 4 -ใบกิจกรรม เรื่องการสร้างบอร์ดเกมธรรมะ	

จากตารางที่ 4.2 ผู้วิจัยได้ดำเนินการนำผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1

ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 37 คน จำนวน 4 ครั้ง โดยขั้นตอนของการจัดการเรียนการสอนจะอยู่ในรูปแบบออนไลน์ผ่านโปรแกรม Google Meet และ Zoom Meeting และมีการปรับเปลี่ยนวิธีการหรือเทคนิคต่าง ๆ ให้มีความเหมาะสมกับบริบทของนักเรียน เวลา และสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่มีข้อจำกัดต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนได้รับผลลัพธ์อย่างสูงสุด มีรายละเอียดดังนี้

ครั้งที่ 1 ปฐมนิเทศก่อนเรียน เมื่อวันที่ 22 มิถุนายน 2564

1. ผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม พร้อมทั้งวิธีการประเมินผล ผ่านโปรแกรม Google Meet

2. นักเรียนดูคลิปวิดีโอเรื่องทิศ 6 จำนวน 3 คลิป ผ่าน Group Line สัมมนาพระพุทธศาสนา ม. 4 จากที่ผู้สอนส่งให้ดูล่วงหน้า

3. นักเรียนศึกษาคู่มือการใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ ผ่าน Group Line สัมมนาพระพุทธศาสนา ม. 4 จากที่ผู้สอนส่งให้ดูล่วงหน้า

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

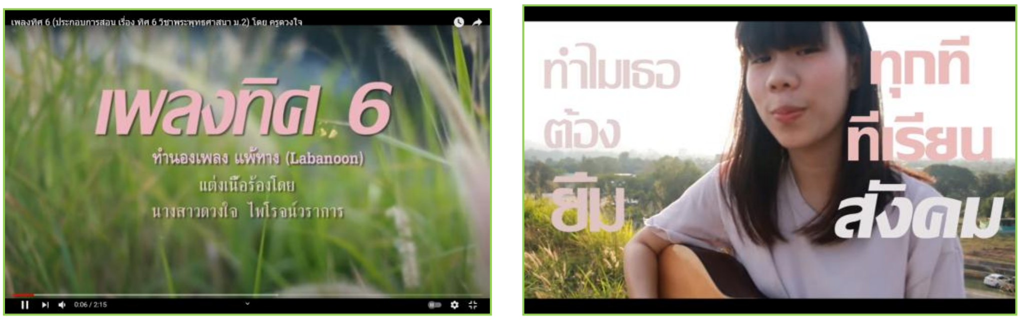
ภาพที่ 4.1 บรรยากาศการปฐมนิเทศก่อนเรียนผ่านโปรแกรม Google Meet และ Group Line

ครั้งที่ 2 ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธ เมื่อวันที่ 28 มิถุนายน 2564

ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างศรัทธาและเสนอปัญหาข้อสงสัย

1. นำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้เพลงประกอบเรื่องทิศ 6 เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ ผ่านโปรแกรม Zoom Meeting

2. ผู้สอนตั้งคำถามเพื่อให้นักเรียนตระหนักและศรัทธาต่อการเรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องทิศ 6



ภาพที่ 4.2 การใช้เพลงนำเข้าสู่บทเรียนเรื่องทิศ 6
ที่มา : https://www.youtube.com/watch?v=RNzhJMc3U28

ขั้นที่ 2 ขั้นสังเกต

1. นักเรียนทบทวนตนเองเกี่ยวกับการปฏิบัติตนต่อบุคคลต่าง ๆ ในทิศ 6 แล้วแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อน

2. ผู้สอนตรวจสอบความรู้และประสบการณ์นักเรียน แนะนำกิจกรรมต่อไปเพื่อเตรียมความพร้อมในการเล่นบอร์ดเกม

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

ขั้นที่ 3 ขั้นสัมผัส

1. นำบอร์ดเกมมาแสดงให้นักเรียนดูพร้อมกัน อธิบายขั้นตอนวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นเลือกเกม ผู้สอนแนะนำรายละเอียดเกมที่ใช้ในการเรียนรู้เรื่องทิศ 6 ดังนี้

1. ประเภทเกม คือ บอร์ดเกม
2. ใช้เวลาในการเล่น 1 ชั่วโมง
3. ผู้เล่นมีอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป
4. ผู้เล่นตั้งแต่ 6 คนขึ้นไป

ภาพที่ 4.3 แนะนำคู่มือการใช้สื่อการเรียนรู้เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ

ขั้นที่ 2 ขั้นชี้แจงกฎกติกาการเล่นเกม ผู้สอนบอกชื่อเกม ชี้แจงกติกา สาธิตขั้นตอนการเล่นตามคู่มือการเล่นเกม ดังนี้

1. ชื่อเกม คือ เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ

2. เป้าหมายของการเล่นเกม คือฝึกประยุกต์ใช้หลักหลักธรรมเรื่องทิศ 6 ในการแก้ไขปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ

3. เงื่อนไขการชนะ คือจับคู่การ์ดขุมทรัพย์ได้อย่างน้อย 12 คู่ภายในเวลาที่กำหนด จึงจะเป็นผู้ชนะ ถ้าหมดเวลาไม่มีผู้ชนะ ผู้ที่จับคู่การ์ดขุมทรัพย์ได้มากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

4. แนะนำอุปกรณ์การเล่น สื่อการสอนเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ

5. สาธิตวิธีการใช้การ์ด สื่อการสอนเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ

6. อธิบายกติกาและสาธิตวิธีการเล่น

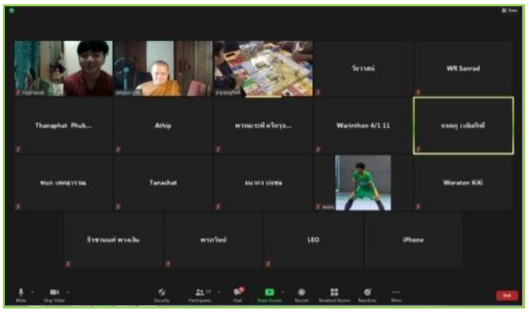
SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

ภาพที่ 4.4 ชี้แจงกติกาและสาธิตขั้นตอนการเล่นเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ

ขั้นที่ 3 ขั้นเล่นเกม

1. นักเรียนเริ่มเล่นบอร์ดเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ จนจบเกม

2. ผู้สอนทำหน้าที่ควบคุมดูแลการเล่นเกม และติดตามพฤติกรรมการเล่นเกมอย่างใกล้ชิด



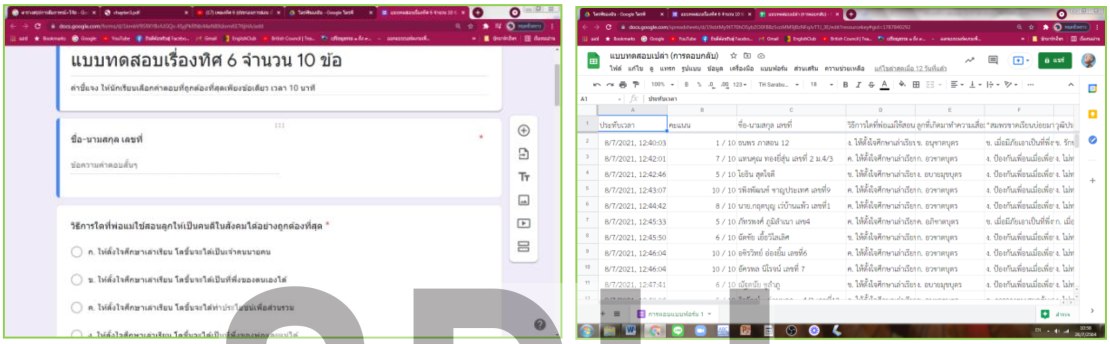
ภาพที่ 4.5 เบื้องหน้าเบื้องหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ

ขั้นที่ 4 ขั้นอภิปรายหลังการเล่นเกม

1. ผู้สอนและนักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับทิศ 6

ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินผล

1. ผู้สอนตั้งคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาสาระต่าง ๆ เกี่ยวกับทิศ 6
2. นักเรียนทำแบบทดสอบเรื่องทิศ 6 จำนวน 10 ข้อ ผ่าน Google form



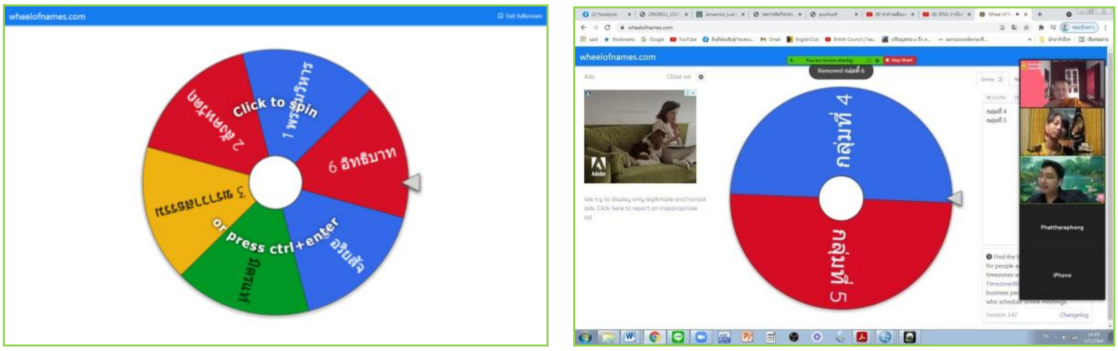
ภาพที่ 4.6 แบบทดสอบเรื่องทิศ 6 จำนวน 10 ข้อ และผลคะแนนของนักเรียน

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

ครั้งที่ 3 ชี้แจงเทคนิคการสร้างบอร์ดเกมและวิธีการประเมิน เมื่อวันที่ 7 กรกฎาคม 2564

ขั้นที่ 4 ขั้นสำรวจ

1. แบ่งนักเรียนเป็น 6 กลุ่ม ๆ ละ 6-7 คน แล้วเลือกหัวข้อธรรมะโดยวิธีการจับสลาก ผ่านโปรแกรม Wheel of Name
2. นักเรียนช่วยกันสำรวจตรวจสอบหลักธรรมของกลุ่มที่ได้รับว่าอยู่ในทิศอะไร



ภาพที่ 4.7 นักเรียนจับสลากหัวข้อธรรมะ ผ่านโปรแกรม Wheel of Name

โดยนักเรียนแต่ละกลุ่มจับสลากหัวข้อธรรมะได้ดังนี้

กลุ่มที่ 1 จับสลากได้หัวข้อหลักธรรมเรื่อง ฆราวาสธรรม 4

กลุ่มที่ 2 จับสลากได้หัวข้อหลักธรรมเรื่อง อิทธิบาท 4

กลุ่มที่ 3 จับสลากได้หัวข้อหลักธรรมเรื่อง มิตรแท้ 4

กลุ่มที่ 4 จับสลากได้หัวข้อหลักธรรมเรื่อง อริยสัจ 4

กลุ่มที่ 5 จับสลากได้หัวข้อหลักธรรมเรื่อง พรหมวิหาร 4

กลุ่มที่ 6 จับสลากได้หัวข้อหลักธรรมเรื่อง สังคหวัตถุ 4

ขั้นที่ 5 ขั้นสืบค้น

1. ช่วยกันสืบค้นรายละเอียดหลักธรรมะของตนเอง ยกตัวอย่างเช่น หัวข้อหลักธรรมเรื่อง พรหมวิหาร 4 อยู่ประจำทิศเบื้องหน้า มีรายละเอียด ดังนี้

1) เมตตา หมายถึง ความปรารถนาให้ผู้อื่นได้รับสุข

2) กรุณา หมายถึง ความปรารถนาให้ผู้อื่นพ้นทุกข์

3) มุทิตา หมายถึง ความยินดีเมื่อผู้อื่นได้ดี

4) อุเบกขา หมายถึง การรู้จักวางเฉย

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

ขั้นที่ 6 ขั้นสั่งสมปัญญาและลงข้อสรุป

1. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำหลักธรรมที่สืบค้นได้มานำเสนอผ่าน Padlet เพื่อใช้ในการออกแบบบอร์ดเกมที่ตนเองสนใจ และเพื่อนช่วยอภิปรายแก้ไขความถูกต้อง

2. ผู้สอนอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับหลักธรรมต่าง ๆ ในแต่ละทิศ พร้อมให้นักเรียนนำข้อมูลที่ได้ไปใช้ในการออกแบบบอร์ดเกมของตนเอง

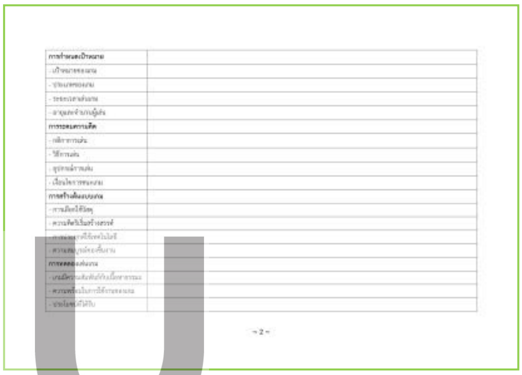
ภาพที่ 4.8 นักเรียนช่วยกันสืบค้นหัวข้อธรรมที่จับสลากได้

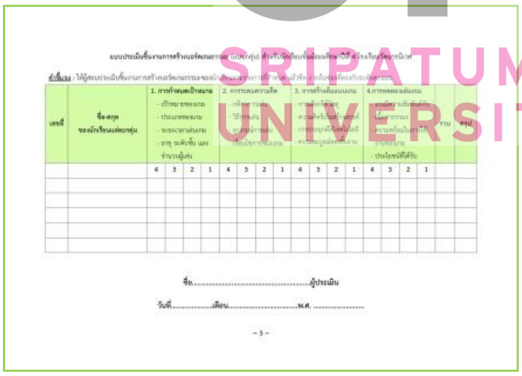
ครั้งที่ 4 ประเมินชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะ วันที่ 14 กรกฎาคม 2564

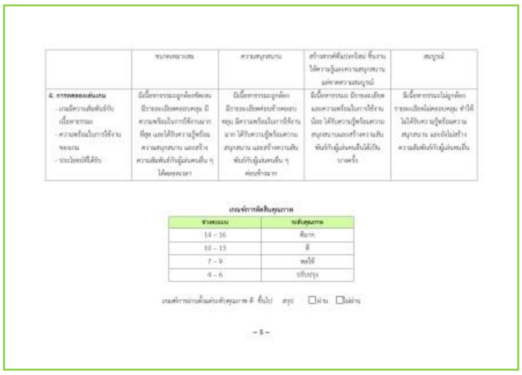
ขั้นที่ 7 ขั้นประเมินผลและประยุกต์ใช้

1. แนะนำเทคนิคการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ พร้อมวิธีการประเมินชิ้นงานแก่นักเรียน และให้นักเรียนทดลองออกแบบบอร์ดเกมธรรมะผ่านตัวอย่างที่ครูได้ทำแล้ว จากนั้นให้นักเรียนเลือกเกมที่สนใจมาใช้ในการออกแบบ

2. แนะนำนักเรียนให้นำชิ้นงานการออกแบบบอร์ดเกมธรรมะมานำเสนอในครั้งที่ 4 เพื่อประเมินผลการนำเสนอชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะ







SPU SRIPATUM UNIVERSITY

ภาพที่ 4.9 ใบงานกิจกรรมการสร้างบอร์ดเกมธรรมะและเกณฑ์การประเมิน

2. ผลการวิเคราะห์คะแนนจากแบบทดสอบ เรื่องทิศ 6 ผ่าน Google Form

ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดการเรียนการสอนตามแผนจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมกับกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 37 คน ทั้งนี้ โรงเรียนวัดบวรนิเวศได้จัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ผ่านโปรแกรม Google Meet ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ปรับเปลี่ยนวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลให้อยู่ในรูปแบบออนไลน์ เบื้องต้นได้ทดสอบการใช้ Google Meet ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า Google Meet มีปัญหาด้านความไม่คมชัดของภาพ จึงได้ปรับใช้โปรแกรม Zoom Meeting ในการเล่นเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ และให้นักเรียนได้ทำแบบทดสอบเรื่องทิศ 6 จำนวน 10 ข้อ ผ่านโปรแกรม Google Form ซึ่งมีเกณฑ์การประเมินผ่านตั้งแต่ 5 คะแนนขึ้นไป จึงนำเสนอคะแนน ดังตารางที่ 4.3 ต่อไปนี้

ตารางที่ 4.3 ผลคะแนนการทำแบบทดสอบ เรื่องทิศ 6 จำนวน 10 ข้อ

SPU
SRIPATUM UNIVERSITY

นักเรียนคนที่	คะแนนหลังเรียน (เต็ม 10 คะแนน)
1	8
2	6
3	7
4	7
5	8
6	7
7	3
8	5
9	6
10	5
11	7
12	6
13	7
14	9

ตารางที่ 4.3 ผลคะแนนการทำแบบทดสอบ เรื่องทิศ 6 (ต่อ)

นักเรียนคนที่	คะแนนหลังเรียน (เต็ม 10 คะแนน)
15	8
16	7
17	4
18	5
19	10
20	10
21	10
22	6
23	10
24	5
25	6
26	1
27	5
28	7
29	6
30	7
31	7
32	10
33	6
34	7
35	7
36	9
37	5

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

จากตารางที่ 4.3 พบว่า กลุ่มเป้าหมาย จำนวน 37 คน นักเรียนสามารถทำแบบทดสอบผ่านเกณฑ์การประเมิน คือ 5 คะแนนขึ้นไป จำนวน 34 คน และไม่ผ่านเกณฑ์การประเมิน คือ ต่ำกว่า 5 คะแนน จำนวน 3 คน นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้นำคะแนนของนักเรียนทั้งหมดไปวิเคราะห์โดยการทดสอบค่า t แบบ One Sample t-test ผ่านโปรแกรมวิเคราะห์ข้อมูลสำเร็จรูป เพื่อหาประสิทธิภาพของผลการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6 โดยภาพรวม จึงนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังตารางที่ 4.4 ต่อไปนี้

ตารางที่ 4.4 ผลการวิเคราะห์คะแนนการทำแบบทดสอบเรื่องทิศ 6

ผลการเรียนรู้ (Test)	N	$\bar{x}$	S.D.	t	Sig.
ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม ที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6 (Post Test)	37	6.73	2.00	2.20*	.03

*P < .05

SPU
SRIPATUM UNIVERSITY

จากตารางที่ 4.4 พบว่า ผลการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม ที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6 ของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 37 คน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.73 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.00 ซึ่งวิเคราะห์โดยการทดสอบค่า t แบบ One Sample t-test มีค่าเท่ากับ 2.20 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ระยะที่ 3 ผลการประเมินผลการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม

ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม ผ่านโปรแกรม Zoom Meeting โดยนำสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ มากระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เรื่องทิศ 6 มากยิ่งขึ้น พร้อมทั้งเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนได้เกิดการพัฒนานวัตกรรมโดยนำหลักธรรมที่ปรากฏในทิศ 6 มาสร้างบอร์ดเกมธรรมะ โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดอบรมวิธีการสร้างบอร์ดเกมตามแนวคิดการออกแบบเกมเพื่อการศึกษาของเดชรัตน์ สุขกำเนิด (2563) ให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ จำนวน 37 คน เพื่อให้นักเรียนได้คิดอย่างเป็นระบบและมีแนวทางในการสร้างบอร์ดเกมของตนเอง ซึ่งมีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่มละ 6-7 คน

2. จับสลากหัวข้อธรรมะ 6 หัวข้อ ผ่านโปรแกรม Wheel of Name

3. นักเรียนช่วยกันนำหลักธรรมะที่จับสลากได้มาใช้ในการสร้างบอร์ดเกมธรรมะ โดยนำรายละเอียดของธรรมะมาใส่ไว้ที่ Padlet ที่ผู้สอนเตรียมให้

4. นักเรียนเลือกเกมที่ตนเองสนใจมาใช้ในการออกสร้างบอร์ดเกมธรรมะ

5. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มดำเนินการสร้างบอร์ดเกมธรรมะตามขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 กำหนดเป้าหมายการเล่น ขั้นที่ 2 ระดมความคิด ขั้นที่ 3 สร้างต้นแบบ และ ขั้นที่ 4 ทดลองเล่น จึงนำเสนอตัวอย่างการนำเสนอบอร์ดเกมธรรมะของนักเรียนกลุ่มที่ 4 ดังนี้

1. หัวข้อธรรมะ คือ อริยสัจ 4

2. ชื่อเกม คือ แมวน้อยคุณธรรม (อริยสัจ 4)

3. ขั้นที่ 1 กำหนดเป้าหมายของเกม

- เป้าหมาย : ได้เรียนรู้หลักธรรมเรื่องอริยสัจ 4 และมรรคมีองค์ 8
- ประเภทเกม : การ์ดเกม
- ระยะเวลา : 20 นาที
- จำนวนผู้เล่น : 2-3 คน

4. ขั้นที่ 2 ระดมความคิด

- กติกาการเล่น (Advanced) ดังนี้

1. ผู้เล่นจะสามารถใช้การ์ดบนมือได้ เทิร์นครั้งละ 1 ใบ

2. การ์ดที่เป็นประเภทมรรคมีองค์ 8 เมื่อถูกใช้งานจะถูกส่งเข้าใต้ตัวละครของผู้เล่น

3. การที่มีคำว่า (เงื่อนไขการพลิกการ์ด) จะสามารถพลิกในเทิร์นของตัวละครไม่ได้

4. การ์ดบนมือ เมื่อเริ่มจะได้ 6 ใบ คนที่เริ่มก่อนจะใช้ความสามารถของตัวละครไม่ได้

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

ภาพที่ 4.10 แนะนำกติกาการเล่น

- วิธีการเล่น ดังนี้

1. ช่องทุกข์ (เงื่อนไขการพลิกการ์ดนี้) นำการ์ดบนมือเรา 1 ใบ ไปไว้ใต้กองการ์ด แล้วทำการพลิกการ์ดนี้

2. ช่องสมุทัย (เงื่อนไขการพลิกการ์ดนี้) ทิ้งการ์ดที่มีชื่อทุกข์บนมือ 1 ใบ แล้วทำการพลิกการ์ดนี้

3. ช่องนิโรธ (เงื่อนไขการพลิกการ์ดนี้) ทิ้งการ์ดที่มีชื่อสมุทัยบนมือ แล้วพลิกการ์ดนี้

4. ช่องมรรค (เงื่อนไขการพลิกการ์ดนี้) ทิ้งการ์ดที่มีคำว่านิโรธบนมือและเอามรรคมีองค์ 8 ที่ชื่อแตกต่างกับ 8 ใบ จากใต้การ์ดตัวละคร จากนั้นออกจากเกมแล้วพลิกการ์ดนี้

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

ภาพที่ 4.11 แนะนำวิธีการเล่น

- อุปกรณ์การเล่น ดังนี้

1. กระดานบอร์ดเกม

ภาพที่ 4.12 ตัวอย่างกระดานบอร์ดเกมใช้สำหรับวางการ์ดต่าง ๆ

2. การ์ดประเภทพิเศษ

ภาพที่ 4.13 ตัวอย่างการ์ดประเภทพิเศษ

วิธีการใช้การ์ด

- ใช้เมื่อจั่วการ์ดเจอการ์ด Holl ผู้เล่นที่จั่วจะต้องทิ้ง Recovery แล้ว ก่อนเริ่มเกมให้นำการ์ดนี้ออกจากก่อนจั่วการ์ด

3. การ์ดเกม

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

ภาพที่ 4.14 ตัวอย่างการ์ดเกม

วิธีการใช้การ์ด

- การ์ด Tom ใช้เมื่อเริ่มเทิร์นของเรา นำการ์ด 1 ใบ ใต้ตัวละครผู้เล่นใครได้นำขึ้นมือเจ้าของหรือทิ้งการ์ดบนมือ 1 ใบ

- การ์ด Jerry ใช้เมื่อเริ่มเทิร์นของเรา เปิดการ์ด 4 ใบ บนสุดของกองการ์ด นำ 1 ใบขึ้นมือหรือนำเข้าใกล้ตัวละครที่เหลือเรียงไว้บนกองการ์ด

- การ์ด Butch Cat ใช้เมื่อเริ่มเทิร์นเรา สุ่มการ์ดบนมือ 1 ใบ ของผู้เล่น 1 คน

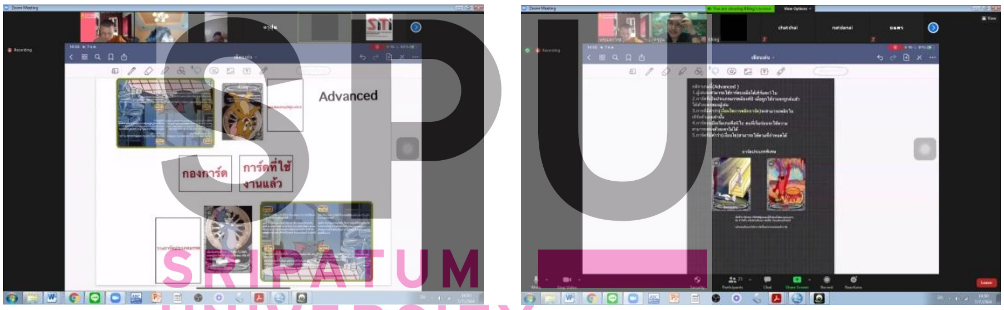
- การ์ด Spike Dog ใช้เมื่อเริ่มเทิร์นของเรา เลือกผู้เล่น 1 คน ทำการ์ดเปายิงฉุบ ถ้าเราชนะ ผู้เล่นคนนั้นทิ้งการ์ดบนมือ 2 ใบ แต่ถ้าแพ้ ผู้เล่นคนนั้นแสดงการ์ดบนมือทั้งหมด

- การ์ด Spike Little Duck ใช้เมื่อเริ่มเทิร์นของเรา นำการ์ด 1 ใบ จากกองการ์ดขึ้นมือและทำการสลักกองการ์ด

- เงื่อนไขการชนะ คือ ปลดร็อกแมวให้บรรลุธรรมได้

5. ขั้นที่ 3 สร้างต้นแบบ

- ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการค้นหารูปภาพต่าง ๆ
- นำตัวละครจากการ์ตูนมาสร้างเป็นการ์ดต่าง ๆ
- เลือกใช้วัสดุที่หาได้ง่าย เช่น กระดาษ A4 ทั่วไป



SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

ภาพที่ 4.15 นักเรียนนำเสนอต้นแบบบอร์ดเกม

6. ขั้นที่ 4 ทดลองเล่น

- ผู้เล่นจะได้รับความรู้หลักธรรมเรื่องอริยสัจ 4 และมรรคมีองค์ 8

ภาพที่ 4.16 นักเรียนทดลองเล่นเกมผ่านโปรแกรม Zoom Meeting

6. ผู้วิจัยดำเนินการประเมินชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะของนักเรียนแต่ละกลุ่มที่นำเสนอผ่านระบบโปรแกรม Zoom Meeting โดยได้ประเมินตามสภาพจริง ซึ่งมีเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริค (Scoring Rubric) จึงนำเสนอผลคะแนนการประเมิน ดังตารางที่ 4.5 ต่อไปนี้

ตารางที่ 4.5 ผลการประเมินชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะ

กลุ่ม	ประเด็นการประเมินชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะ				รวม 16 คะแนน
	กำหนดเป้าหมาย	ระดมความคิด	สร้างต้นแบบ	ทดลองเล่น	
กลุ่มที่ 1	3	3	2	2	10
กลุ่มที่ 2	4	3	4	3	14
กลุ่มที่ 3	3	4	4	4	15
กลุ่มที่ 4	4	4	4	3	15
กลุ่มที่ 5	4	3	3	2	11
กลุ่มที่ 6	2	3	3	3	11

7. ผู้วิจัยได้นำผลรวมคะแนนจากการประเมินชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะของนักเรียนแต่ละกลุ่มไปเทียบกับเกณฑ์การประเมิน ซึ่งแต่ละกลุ่มจะต้องมีคะแนนอยู่ในเกณฑ์การตัดสินคุณภาพตั้งแต่ระดับดีขึ้นไป จึงจะผ่านเกณฑ์ โดยมีเกณฑ์ตัดสินคุณภาพ ดังตารางที่ 4.6 ต่อไปนี้

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

ตารางที่ 4.6 เกณฑ์เทียบคะแนนการตัดสินคุณภาพของชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
14 – 16	ดีมาก
10 – 13	ดี
7 – 9	พอใช้
4 – 6	ปรับปรุง

จากตารางที่ 4.6 พบว่า เมื่อนำผลรวมคะแนนของแต่ละกลุ่มมาเทียบกับเกณฑ์การตัดสินคุณภาพแล้ว กลุ่มที่ 2 ได้ 14 คะแนน กลุ่มที่ 3 ได้ 15 คะแนน กลุ่มที่ 4 ได้ 15 คะแนน ซึ่งผ่านเกณฑ์การประเมินอยู่ในระดับคุณภาพดีมาก ส่วนกลุ่มที่ 1 ได้ 10 คะแนน กลุ่มที่ 5 ได้ 11 คะแนน กลุ่มที่ 6 ได้ 11 คะแนน ซึ่งผ่านเกณฑ์การประเมินอยู่ในระดับคุณภาพดี สรุปโดยภาพรวมของนักเรียนทั้ง 6 กลุ่ม สามารถสร้างบอร์ดเกมธรรมะได้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ โดยดีคะแนนผ่านเกณฑ์การประเมินอยู่ในระดับดีขึ้นไป

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ มีวัตถุประสงค์ จำนวน 3 ข้อ คือ 1) เพื่อศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม 2) เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6 3) เพื่อประเมินผลการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ครูโรงเรียนวัดบวรนิเวศ จำนวน 10 ท่าน

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 37 คน โดยผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection) (ข้อมูลพื้นฐานรายบุคคลของนักเรียนโรงเรียนวัดบวรนิเวศ, 2564)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แบบสัมภาษณ์ครูเกี่ยวกับแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม 2) แผนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม 3) สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ 4) แบบทดสอบเรื่องทิศ 6 และ 5) แบบประเมินชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะ

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ โดยแบ่งขั้นตอนการดำเนินการเป็น 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมสำหรับนักเรียน โดยการสัมภาษณ์ครูโรงเรียนวัดบวรนิเวศ จำนวน 10 ท่าน และนำข้อมูลที่ได้มาศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อใช้เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมในระยะที่ 2

ระยะที่ 2 พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6 ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม 2) สื่อการเรียนรู้เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ 3) แบบทดสอบเรื่องทิศ 6 เพื่อนำเครื่องมือเหล่านั้นไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

ระยะที่ 3 ประเมินผลการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม โดยดำเนินการจัดกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม 7 ขั้นตอน จากนั้นให้นักเรียนฝึกสร้างบอร์ดเกมธรรมะพร้อมทั้งนำเสนอชิ้นงาน โดยนักเรียนจะต้องผ่านเกณฑ์การประเมินตั้งแต่ระดับดีขึ้นไป

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

สรุปผลการวิจัย

จากการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ มีผลสรุปตามวัตถุประสงค์การวิจัย โดยแบ่งเป็น 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ผลการศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม

ระยะที่ 2 ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6

ระยะที่ 3 ผลการประเมินผลการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม

โดยมีรายละเอียดการสรุปผลการวิจัยในแต่ละระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ผลการศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

จากการศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมในระยะที่ 1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างประเด็นคำถามเกี่ยวกับแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมสำหรับนักเรียน 7 ขั้นตอน รวมจำนวนทั้งหมด 18 ข้อ ดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างศรัทธาและเสนอข้อสงสัย จำนวน 4 ข้อ ขั้นที่ 2 ขั้นสังเกต จำนวน 2 ข้อ ขั้นที่ 3 ขั้นสัมผัส จำนวน 2 ข้อ ขั้นที่ 4 ขั้นสำรวจ จำนวน 2 ข้อ ขั้นที่ 5 ขั้นสืบค้น จำนวน 3 ข้อ ขั้นที่ 6 ขั้นสั่งสมปัญญาและลงข้อสรุป จำนวน 3 ข้อ และขั้นที่ 7 ขั้นประเมินผลและประยุกต์ใช้ จำนวน 2 ข้อ

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คือ ครูโรงเรียนวัดบวรนิเวศ จำนวน 10 ท่าน ได้เสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดสำหรับนักเรียนตามที่ได้สัมภาษณ์ตั้งแต่วันที่ 10 พฤษภาคม พ.ศ. 2564 ถึงวันที่ 12 พฤษภาคม พ.ศ. 2564 และผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์เนื้อหาถึงประเด็นสำคัญเพื่อใช้เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมไว้ดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างศรัทธาและเสนอข้อสงสัย ประกอบด้วย 1) การจัดการเรียนการสอนในรูปแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) โดยให้นักเรียนศึกษารายละเอียดวิธีการเล่นบอร์ดเกมมาก่อนล่วงหน้า 2) ให้มีการตั้งคำถาม โดยให้แต่ละกลุ่มช่วยกันคิดวิเคราะห์ถึงเนื้อหาที่จะเรียน 3) นำเทคโนโลยีหรือสื่อที่เหมาะสมกับความสนใจของนักเรียนมาใช้ในการเรียนการสอน เช่น แอนิเมชัน (Animation) เป็นต้น ขั้นที่ 2 ขั้นสังเกต ประกอบด้วย 1) สร้างกติการ่วมกัน เช่น ถ้าไม่มีคำถามจะไม่ได้พักเบรก และมีการเพิ่มคะแนนหลังการถามหรือตอบคำถาม 2) สำรวจความสนใจของนักเรียน แล้วพิจารณาสื่อที่ให้ความรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ขั้นที่ 3 ขั้นสัมผัส ประกอบด้วย 1) นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น แบ่งกลุ่มให้นักเรียนไปสืบค้นข้อมูลเพื่อเตรียมการอภิปรายให้หัวข้อที่เรียน ขั้นที่ 4 ขั้นสำรวจ ประกอบด้วย 1) นักเรียนสร้างสื่อที่ตนเองถนัดแล้วนำเสนอในช่องทางต่าง ๆ เช่น

Facebook และ YouTube เป็นต้น ขั้นที่ 5 ขั้นสืบค้น ประกอบด้วย 1) นักเรียนตั้งประเด็นที่จะศึกษาแล้วช่วยกันสืบค้นเนื้อหาเพื่อนำความรู้ที่ได้มาแชร์กับเพื่อน ๆ ในห้องเรียน 2) นักเรียนทำงานเป็นทีม มีการแบ่งหน้าที่อย่างชัดเจนเพื่อทำงานอย่างเป็นระบบ เช่น ให้นักเรียนไปสัมภาษณ์ข้อมูลจากบุคคลที่มีประสบการณ์ด้านนั้น ๆ 3) นักเรียนสะท้อนผลการดำเนินงานหลังจากได้ลงมือทำกิจกรรม โดยผู้สอนจะต้องให้คำแนะนำต่าง ๆ กับนักเรียน ขั้นที่ 6 ขั้นสั่งสมปัญญาและลงข้อสรุป ประกอบด้วย 1) นักเรียนสร้างสื่อการเรียนรู้ แล้วนำเสนอในห้องเรียน 2) นักเรียนได้แสดงผลงานอย่างสร้างสรรค์ มีกรณีตัวอย่างให้นักเรียนได้ร่วมกันอภิปราย และขั้นที่ 7 ขั้นประเมินผลและประยุกต์ใช้ ประกอบด้วย 1) ประเมินตามสภาพจริง โดยใช้รูบริค สกอร์ แบบวัดความเข้าใจ และแบบสังเกตพฤติกรรม

ระยะที่ 2 ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

จากการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6 โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการนำแผนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 37 คน พบว่า สื่อการเรียนรู้เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศที่พัฒนาขึ้นเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครูโดยตรง แต่เนื่องจากมีการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ทำให้โรงเรียนวัดบวรนิเวศต้องปรับวิธีการเรียนการสอนเป็นแบบออนไลน์ทั้งเทอม ดังนั้น การเล่นเกมของนักเรียนจะอยู่ในรูปแบบออนไลน์ซึ่งจะมีครูโรงเรียนวัดบวรนิเวศ จำนวน 3 ท่าน มาคอยช่วยเหลือ ส่วนนักเรียนจะมีหน้าที่ควบคุมการเล่นเกมผ่านโปรแกรม Zoom Meeting วิธีการนี้ทำให้พบเจออุปสรรคและปัญหาหลายอย่าง อาทิ จะต้องใช้เวลามากกว่าที่กำหนดไว้ ดังนั้น การจัดการเรียนการสอนจริงจึงมีการสลับปรับเปลี่ยนขั้นตอนในแต่ละขั้นให้เหมาะสมกับนักเรียน เวลา และเครื่องมือที่ใช้ อย่างไรก็ตาม นักเรียนก็ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีจึงทำให้กิจกรรมสามารถดำเนินไปจนจบได้ ถือว่าอยู่ในเกณฑ์ที่รับได้ และหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมได้สะท้อนผลการเรียนรู้โดยการให้นักเรียนทำแบบทดสอบเรื่องทิศ 6 ผ่านโปรแกรม Google form นักเรียนสามารถทำแบบทดสอบผ่านเกณฑ์การประเมิน คือ 5 คะแนนขึ้นไป จำนวน 34 คน และไม่ผ่านเกณฑ์การประเมิน จำนวน 3 คน นอกจากนี้ ผู้วิจัยก็ได้นำคะแนนของนักเรียนทั้งหมดไปวิเคราะห์โดยการทดสอบค่า t แบบ One Sample t-test โดยโปรแกรมวิเคราะห์ข้อมูลสำเร็จรูป เพื่อหาประสิทธิภาพของผลการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6 โดยภาพรวม พบว่า ผลการเรียนรู้ของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 37 คน อยู่ในเกณฑ์ที่ดีอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ระยะที่ 3 ผลการประเมินผลการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม

จากการที่ได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมผ่านระบบโปรแกรม Zoom Meeting ผู้วิจัยได้แบ่งนักเรียนเป็น 6 กลุ่ม ให้ฝึกนำธรรมะในเรื่องทิศ 6 มาสร้างเป็นบอร์ดเกมธรรมะตามขั้นตอนการออกแบบบอร์ดเกม 4 ขั้น ได้แก่ ขั้นที่ 1 กำหนดเป้าหมายการเล่น ขั้นที่ 2 ระดมความคิด ขั้นที่ 3 สร้างต้นแบบ และ ขั้นที่ 4 ทดลองเล่น พบว่า นักเรียนสามารถสร้างบอร์ดเกมธรรมะตามขั้นตอนการออกแบบบอร์ดเกมได้จริง โดยทั้ง 6 กลุ่มสามารถทำคะแนนผ่านเกณฑ์การประเมินอยู่ในระดับคุณภาพดีขึ้นไป ทั้งนี้ นักเรียนแต่ละกลุ่มก็ได้สร้างบอร์ดเกมธรรมะในหัวข้อธรรมะของตนเอง ซึ่งประกอบด้วยเกมบันไดงู ฆราวาสธรรม 4 (กลุ่มที่ 1) เกม REVOLUTION อิทธิบาท 4 (กลุ่มที่ 2) เกมตึกไม้ มิตรแท้ 4 (กลุ่มที่ 3) เกมแมวน้อยคุณธรรม อริยสัจ 4 (กลุ่มที่ 4) เกมมหัศจรรย์ พรหมวิหาร 4 (กลุ่มที่ 5) และเกมบันไดงู สังคหวัตถุ 4 (กลุ่มที่ 6)

อภิปรายผลการวิจัย

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

จากการศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์ตัวแปร ตลอดจนเอกสาร การสัมภาษณ์ครูโรงเรียนวัดบวรนิเวศ และการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม ผู้วิจัยจึงนำเสนอการอภิปรายผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ มี 3 ประเด็น ดังนี้

1. อภิปรายผลการวิจัยเกี่ยวกับแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม

2. อภิปรายผลการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6

3. อภิปรายผลการวิจัยเกี่ยวกับการประเมินผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม

โดยมีรายละเอียดการอภิปรายผลการวิจัยในแต่ละประเด็น ดังต่อไปนี้

1. อภิปรายผลการวิจัยเกี่ยวกับแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม

จากผลการศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมสำหรับนักเรียน พบว่า ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธ 7 ขั้นตอน ประกอบด้วย ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างศรัทธาและเสนอข้อสงสัย ขั้นที่ 2 ขั้นสังเกต ขั้นที่ 3 ขั้นสัมผัส ขั้นที่ 4 ขั้นสำรวจ ขั้นที่ 5 ขั้นสืบค้น ขั้นที่ 6 ขั้นสั่งสมปัญญาและลงข้อสรุป และขั้นที่ 7 ขั้นประเมินผลและประยุกต์ใช้

เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เกี่ยวกับการจัดสภาพแวดล้อมและบรรยากาศที่เป็นกัลยาณมิตร เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมุ่งศึกษาแก้ปัญหาหรือแสวงหาความรู้อย่างเหมาะสมอย่างเป็นองค์รวม เพื่อพัฒนานักเรียนอย่างรอบด้านด้วยวิถีวัฒนธรรมแสวงหาปัญญาผ่านระบบไตรสิกขา เมื่อผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธ 7 ขั้น พบว่า บางขั้นตอนสามารถจัดรวมให้อยู่ในขั้นเดียวกันได้ เช่น ขั้นที่ 5 และขั้นที่ 6 เป็นขั้นที่นักเรียนจะต้องสืบเสาะหาความรู้ด้วยตนเองและนำความรู้ที่ได้มาสรุปผลเพื่อสังเคราะห์เป็นองค์ความรู้ที่เหมาะสมกับตนเอง และการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธเป็นกระบวนการที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้แสดงความรู้ความสามารถที่แท้จริงของตนเองออกมาด้วยการลงมือปฏิบัติผ่านการทำผลงานหรือโครงงาน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของอาภรณ์ ใจเที่ยง (2553) ที่กล่าวว่าการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการเป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงหัวข้อ หรือเนื้อหาสาขาวิชาต่าง ๆ ที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันมาผสมผสานเข้าด้วยกัน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้แบบองค์รวม และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ แนวคิดของบุญเลี้ยง ทุมทอง (2559) ที่กล่าวว่าการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการเป็นกระบวนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยนำศาสตร์สาขาวิชาต่าง ๆ ที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันมาผสมผสานให้เกิดความสมบูรณ์ มีความหมาย มีความหลากหลาย สอดคล้อง เหมาะสมกับสภาพความเป็นจริงของชีวิต ทำให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์รอบด้าน เพื่อการพัฒนาสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์สามารถนำไปใช้เพื่อการดำรงชีวิตให้เป็นสุขได้ทั้งในสังคมปัจจุบันและอนาคต และแนวคิดของทิศนา แขมมณี (2562) ที่กล่าวว่าการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการเป็นการนำเนื้อหาสาระที่มีความเกี่ยวข้องกันมาสัมพันธ์ให้เป็นเรื่องเดียวกัน และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในลักษณะที่เป็นองค์รวม และสามารถนำความรู้ความเข้าใจไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของสมชาย บุญสุ่น (2562) ที่ศึกษาการจัดการศึกษาตามแนวพุทธจิตวิทยาในโรงเรียนวิถีพุทธ พบว่า 1) กระบวนการการจัดการศึกษาของโรงเรียนวิถีพุทธพระราชทาน มี 4 ขั้นคือ ขั้นที่ 1 ด้านกายภาพ มีพระพุทธรูป บรรยากาศร่มรื่น สะอาด สงบ ปลอดอบายมุข ด้านกิจกรรมพื้นฐานของวิถีชีวิตประกอบด้วยรักษาศีล 5 ยิ้มง่าย ไหว้สวย กราบงาม ขั้นที่ 2 ด้านการเรียนการสอน มีการบูรณาการหลักพระพุทธศาสนาสู่การจัดการเรียนการสอน ขั้นที่ 3 ด้านบรรยากาศและปฏิสัมพันธ์มีการเรียนการสอนอย่างกัลยาณมิตร และขั้นที่ 4 ด้านการบริหาร คือ การมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง และชุมชนอย่างต่อเนื่องและเป็นระบบ 2) หลักจิตวิทยาและหลักพุทธธรรมที่ใช้จัดการศึกษาในโรงเรียนวิถีพุทธพระราชทาน คือ หลักที่ใช้ในการพัฒนาตนเอง คือ (1) ด้านจิตใจ (2) ด้านร่างกาย (3) ด้านอารมณ์ (4) ด้านสติปัญญา (5) ด้านสังคม (6) ด้านความรู้ และ (7) การพัฒนาตนเองสู่ความต้องการของตลาดแรงงาน และ 3) รูปแบบการจัดการศึกษาตามแนวพุทธจิตวิทยาในโรงเรียนวิถีพุทธ คือ การจัดการเรียนการสอนโดยยึดหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาภายใต้

การมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง ชุมชนอย่างเป็นกัลยาณมิตรโดยมีไตรสิกขาเป็นกระบวนการผ่านบ้าน วัด โรงเรียน และนำมาบูรณาการเพื่อนำไปสู่การที่เด็กเป็นคนดี เป็นคนเก่งและมีความสุข และงานวิจัยของภูเวียง วงศ์แสงเดือน และคณะ (2561) ที่ศึกษาการจัดการเรียนการสอนแนววิถีพุทธสำหรับโรงเรียนมัธยมศึกษานครหลวงเวียงจันทร์ สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว พบว่า การศึกษาการจัดการเรียนการสอนโรงเรียนวิถีพุทธสำหรับมัธยมศึกษานครหลวงเวียงจันทร์ โดยภาพรวมมีลักษณะ ดังนี้ ด้านการจัดหลักสูตรเหมาะสมกับการเรียนรู้ในชั้นเรียนต่าง ๆ โดยสอดแทรกการฝึกปฏิบัติในชีวิตจริง ในเนื้อหาการเรียนรู้เน้นให้ผู้เรียนปฏิบัติได้จริง ด้านการฝึกอบรมให้ครูผู้สอน เป็นกัลยาณมิตร มีเมตตา อ่อนโยน ผู้สอนมีความรู้ดีและสอนเก่ง ผู้สอนมีการเลือกใช้วิธีการสอนหลากหลายรูปแบบที่ดีต่อนักเรียน ด้านกระบวนการจัดการเรียนการสอนเน้นที่ผู้เรียนเป็นสำคัญ ในกระบวนการแก้ปัญหาเป็นฐานสร้างองค์ความรู้ ในการสร้างสรรค์ใช้โครงงานรวมกลุ่มเน้นการปฏิบัติแบบบูรณาการสู่พหุปัญญาจากแหล่งเรียนรู้ ด้านกิจกรรมส่งเสริมความสนใจของเด็ก ช่วยให้เด็กเกิดความเข้าใจบทเรียน ช่วยส่งเสริมทักษะ ปลูกฝังความรับผิดชอบ และส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์การเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างเหมาะสมทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญาด้านสิ่งแวดล้อมให้เหมาะสมกับสถานที่เรียน แหล่งเรียนรู้ในโรงเรียนในห้องเรียน

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

2. อภิปรายผลการวิจัยการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนเรื่องทิศ 6

จากผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6 พบว่า สื่อการเรียนรู้เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นเป็นเกมแนวประเภทบอร์ดเกมที่ได้ประยุกต์มาจากเกมเศรษฐี นับว่าเป็นเกมกระดานแรก ๆ ที่ทุกคนรู้จักดีสามารถเล่นร่วมกันได้หลายคน และมีการดัดแปลงให้เหมาะสมกับนักเรียนเพื่อกระตุ้นให้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนของครู พร้อมทั้งเป็นการสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้เกิดความน่าเรียนมากยิ่งขึ้น เมื่อผู้วิจัยได้ดำเนินการนำสื่อนั้นไปใช้ในการเรียนการสอนจริง พบว่า สื่อที่เป็นบอร์ดเกมจะไม่เหมาะกับการเล่นในรูปแบบออนไลน์ เนื่องจากนักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมน้อย และที่เหมาะสมควรให้นักเรียนได้เล่นจริงด้วยตนเอง จึงจะทำให้เห็นผลจากการใช้สื่อนี้อย่างเด่นชัด ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ นรรัชต์ ฝันเชียร (2563) ที่กล่าวว่าระยะหลังเกมกระดานนั้นเป็นสิ่งที่ได้รับความนิยมจากเด็กและเยาวชนมากขึ้น และมีการเล่นกันอย่างแพร่หลาย ซึ่งอาจเป็นสิ่งที่ยืนยันได้ว่าเด็กและเยาวชนในยุคนี้อาจไม่ได้จมอยู่ในโลกออนไลน์เพียงอย่างเดียวอย่างที่เราเข้าใจ พวกเขาสามารถออกจากหน้าจอแล้วพร้อมไปเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ได้ตามแต่พวกเขาต้องการ ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้สร้างบอร์ดเกมนี้ขึ้นมาโดยมีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนสามารถประยุกต์หลักธรรมเรื่องทิศ 6 มาใช้แก้ไขปัญหาในชีวิตประจำวันได้ง่ายยิ่งขึ้น อีกทั้ง เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนาอย่างสนุกสนาน และสามารถจดจำ

หลักธรรมผ่านการเล่นเกมได้อย่างแม่นยำ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของทิศนา แขมมณี (2554) ที่กล่าวว่าการเล่นบอร์ดเกมมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดทักษะการคิดและมีความสนุกสนานไปด้วยตามแนวคิดที่ว่าเกมเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมให้เกิดทักษะการคิด พร้อมทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนาน และท้าทาย จากการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงผู้เรียนและยังช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนอีกด้วย

นอกจากนี้ สื่อการเรียนรู้เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ จะมีความแตกต่างจากเกมเศรษฐีทั่วไป ซึ่งผู้วิจัยได้เล็งเห็นคุณค่าหลักของธรรมะกับทั้งบอร์ดเกมเป็นสิ่งที่เยาวชนกำลังให้ความสนใจอยู่ในปัจจุบัน ดังนั้น สื่อการเรียนรู้นี้จึงผสมผสานทั้งความรู้ทั้งความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียนรู้หลักธรรมทางพระพุทธศาสนาผ่านการลงมือปฏิบัติ พร้อมทั้งได้นำสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันมาให้นักเรียนได้ฝึกคิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง เมื่อได้สะท้อนผลหลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการทำแบบทดสอบเรื่องทิศ 6 จำนวน 10 ข้อ ในโปรแกรม Google Form พบว่านักเรียนกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 37 คน มีผลการเรียนรู้ผ่านเกณฑ์การประเมิน จำนวน 34 คน และไม่ผ่านเกณฑ์การประเมิน จำนวน 3 คน และเมื่อนำคะแนนทั้งหมดวิเคราะห์โดยการทดสอบค่า t แบบ One Sample t-test โดยโปรแกรมวิเคราะห์ข้อมูลสำเร็จรูปทำให้ทราบถึงประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมอยู่ในเกณฑ์ที่ดีอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของปรินทร์ ทองเผือก (2561) ที่ศึกษาผลการจัดการเรียนการสอนเศรษฐศาสตร์โดยใช้เกมจำลองสถานการณ์ที่มีต่อการรู้เรื่องการเงินของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า 1) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนเศรษฐศาสตร์โดยใช้เกมจำลองสถานการณ์มีค่าเฉลี่ยของคะแนนการรู้เรื่องการเงินหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีค่าเฉลี่ยของคะแนนการรู้เรื่องการเงินในทุกองค์ประกอบ ได้แก่ (1) ความรู้และความสามารถทางการเงิน (2) เจตคติทางการเงิน และ (3) แนวโน้มของพฤติกรรมทางการเงิน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนเศรษฐศาสตร์โดยใช้เกมจำลองสถานการณ์มีผลการเปลี่ยนแปลงของการรู้เรื่องการเงินเรียงลำดับจากมากไปน้อยได้แก่ (1) ความรู้และความสามารถทางการเงิน (2) แนวโน้มของพฤติกรรมทางการเงิน และ (3) เจตคติทางการเงิน งานวิจัยของวชรวรรธน์ ปิยะรัตนมงคล (2563) ที่ศึกษาการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมในการฝึกอบรมที่ส่งผลต่อความคิดเชิงระบบและการเรียนรู้ของหัวหน้างาน พบว่า 1) การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมในการฝึกอบรมส่งผลให้เกิดการพัฒนาความคิดเชิงระบบของหัวหน้างาน โดยหลังการฝึกอบรมทันที หัวหน้างานมีการพัฒนาความคิดเชิงระบบสูงกว่าก่อนการฝึกอบรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อมีการติดตามผล 21 วันหลังการฝึกอบรม หัวหน้างานมีการพัฒนาความคิดเชิงระบบสูงกว่าก่อนเข้ารับการฝึกอบรม และหลังการฝึกอบรมทันทีอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และ 2) การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมในการฝึกอบรมส่งผลให้หัวหน้างานเกิดการเรียนรู้ และ

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

ปรับเปลี่ยนกรอบความคิดที่ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเชิงพฤติกรรมใน 3 มิติ ประกอบด้วย การเปลี่ยนแปลงด้านความคิด การเปลี่ยนแปลงด้านจิตใจ และการแปลงด้านการกระทำ ซึ่งสะท้อนในบทบาทหน้าที่หลักของหัวหน้างาน และงานวิจัยของ Luchi, Cardozo, and Marcondes (2019) ที่ศึกษาการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นโดยการใช้บอร์ดเกมเกี่ยวกับสรีรวิทยาของระบบกล้ามเนื้อจากการเปรียบเทียบกับการเรียนรู้แบบมีไกด์ พบว่า เมื่อเปรียบเทียบการประเมินผลโดยใช้ t-test ของนักเรียนสำหรับกลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีคู่โดยพิจารณาจากระดับนัยสำคัญ 0.05 คะแนนที่ได้รับสำหรับกลุ่มควบคุม (5.78 0.38) ต่ำกว่าคะแนนของกลุ่มอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (7.50 0.47; P 0.05) ผลที่ได้รับบ่งชี้ว่าการใช้บอร์ดเกมเพื่อการศึกษาเกี่ยวกับสรีรวิทยาของการหดตัวของกล้ามเนื้อทำให้การเรียนรู้ดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

3. อภิปรายผลการวิจัยเกี่ยวกับการประเมินผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

จากผลการประเมินผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมผ่านชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะ พบว่า นักเรียนสามารถนำหลักธรรมในเรื่องทิศ 6 มาสร้างเป็นบอร์ดเกมธรรมะตามขั้นตอนการออกแบบบอร์ดเกมได้จริง โดยสามารถทำคะแนนผ่านเกณฑ์การประเมินอยู่ในระดับคุณภาพดีขึ้นไป ซึ่งนักเรียนแต่ละกลุ่มได้นำเสนอชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะของตนเองประกอบด้วยเกมบันไดงูฆราวาสธรรม 4 (กลุ่มที่ 1) เกม REVOLUTION อิทธิบาท 4 (กลุ่มที่ 2) เกมตึกไม้ มิตรแท้ 4 (กลุ่มที่ 3) เกมแมวน้อยคุณธรรม อริยสัจ 4 (กลุ่มที่ 4) เกมมหัศจรรย์พรหมวิหาร 4 (กลุ่มที่ 5) และเกมบันไดงู สังคหวัตถุ 4 (กลุ่มที่ 6) ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ประเมินชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะเหล่านั้นตามสภาพจริง ผ่านเกณฑ์การประเมินที่ได้สร้างขึ้น โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้นักเรียนได้แสดงความรู้ความสามารถที่แท้จริงออกมา ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของกระทรวงศึกษาธิการ (2557) ที่กล่าวว่าการประเมินผลตามสภาพจริง (Authentic Assessment) เป็นการประเมินด้วยวิธีการที่หลากหลายเพื่อให้ได้ผลการประเมินที่สะท้อนความสามารถที่แท้จริงของผู้เรียน จึงควรใช้การประเมินการปฏิบัติร่วมกับการประเมินด้วยวิธีการอื่น ภาระงาน (Tasks) ควรสะท้อนสภาพความเป็นจริงหรือใกล้เคียงกับชีวิตจริงมากกว่าเป็นการปฏิบัติกิจกรรมทั่ว ๆ ไป ดังนั้นการประเมินตามสภาพจริงจะต้องออกแบบการจัดการเรียนรู้และการประเมินผลไปด้วยกัน และกำหนดเกณฑ์การประเมินแบบรูบริค (Rubrics) ให้สอดคล้องหรือใกล้เคียงกับชีวิตจริง

นอกจากนี้ การประเมินตามสภาพจริงเป็นอีกวิธีการหนึ่งที่จะส่งเสริมให้นักเรียนได้พัฒนาตนเองทุกด้าน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของยุพิน อินทะยะ (2561) ที่ศึกษาการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและการประเมินผลตามสภาพจริง โดยใช้แฟ้มสะสมงานในรายวิชาภาษาไทยสำหรับครูประถมศึกษา 2 พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็น

สำคัญและการประเมินผลตามสภาพจริงโดยใช้แฟ้มสะสมผลงานในรายวิชาภาษาไทยสำหรับครูประถมศึกษา 2 ในภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก (83.07) และสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ (ร้อยละ 70) ร้อยละ 13.07 ระดับคุณภาพของแฟ้มสะสมผลงานของนักศึกษาที่ประเมินโดยตนเองเพื่อนและครูในภาพรวมมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X}$= 4.51) และนักศึกษามีความคิดเห็นต่อการเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและการประเมินผลตามสภาพจริงโดยใช้แฟ้มสะสมผลงานเป็นไปในเชิงบวก งานวิจัยของขนิษฐา พันธุ์ยิ้ม (2561) ที่ศึกษาการศึกษาสภาพปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหาในการประเมินการเรียนรู้ตามสภาพจริงของครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ระดับมัธยมศึกษา พบว่า ครูที่ทำการประเมินการเรียนรู้ตามสภาพจริงส่วนใหญ่มอบหมายให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดคณิตศาสตร์ที่ท้าทายความสามารถเพื่อให้นักเรียนฝึกทักษะเพิ่มเติม และใช้การทดสอบ และการตรวจการบ้านที่ได้มอบหมาย โดยครูคณิตศาสตร์มากกว่า 179 คนมีการประเมินการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง และครูคณิตศาสตร์มากกว่า 235 คน เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินการเรียนรู้ และใช้เกณฑ์การประเมินผลงานหรือการปฏิบัติงานของนักเรียนแบบรูบริค งานวิจัยของฤตินันท์ สมุทร์ทัย และคณะ (2562) ที่ศึกษาการประเมินตามสภาพจริงของผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิอุดมศึกษา ระดับปริญญาตรี สาขาศึกษาศาสตร์ พบว่า ผลการใช้กรอบการประเมินผลตามสภาพจริงฯ พบว่า ทุกกระบวนวิชาสามารถประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษาได้ครอบคลุมมาตรฐานผลการ เรียนรู้ที่กำหนดไว้ในรายละเอียดของกระบวนวิชาทุกด้าน โดยนักศึกษาส่วนใหญ่มีผลการเรียนรู้ในภาพรวมอยู่ในระดับดีมากถึงดีเยี่ยม งานวิจัยของ Natalia, Asib, and Kristina (2018) ที่ศึกษาการประยุกต์ใช้การประเมินตามสภาพจริงสำหรับทักษะการเขียนของนักเรียน พบว่า ครูได้รับการประเมินทักษะการเขียนอย่างแท้จริง ครูใช้เทคนิคและเครื่องมือหลายอย่างในการประเมินตามเป็นจริงสำหรับทักษะการเขียนของนักเรียน ดังนี้ (ก) การประเมินทัศนคติ (การสังเกตและการบันทึก) (ข) การประเมินความรู้ (การทดสอบข้อเขียนและการมอบหมายงาน) (ค) การประเมินทักษะ (การประเมินโครงการและผลิตภัณฑ์) แต่ในการประยุกต์ใช้ครูยังคงพบปัญหาต่างๆ เป็นการจำกัดเวลาในการเรียนรู้และความซับซ้อนของขั้นตอนการประเมิน อย่างไรก็ตาม ครูพยายามหลายครั้งเพื่อเอาชนะปัญหา และงานวิจัยของ Adnan (2019) ที่ศึกษาความสามารถของครูในการประเมินตามสภาพจริงและเชิงบูรณาการในการเรียนรู้ภาษาชาวอินโดนีเซีย พบว่า ครูบางคนเข้าใจคำจำกัดความและประเภทการประเมินตามสภาพจริงและแบบบูรณาการ ครูบางคนใช้การประเมินตามสภาพจริงและแบบบูรณาการในการเรียนรู้ พวกครูไม่ใช้รูบริคในการประเมิน ซึ่งก็พบว่าครูไม่มีความสามารถเพียงพอในการดำเนินการประเมินตามสภาพจริงและแบบบูรณาการ ครูจะต้องได้รับการปรับปรุงความสามารถในการประยุกต์ใช้การประเมินตามสภาพจริงและแบบบูรณาการในการเรียนรู้ภาษาของชาวอินโดนีเซีย

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะอันเนื่องมาจากการค้นพบระหว่างการวิจัยและการศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ข้อเสนอสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม 7 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นสร้างศรัทธาและเสนอปัญหาข้อสงสัย 2) ขั้นสังเกต 3) ขั้นสัมผัส 4) ขั้นสำรวจ 5) ขั้นสืบค้น 6) ขั้นสั่งสมปัญญาและลงข้อสรุป และ 7) ขั้นประเมินผลและประยุกต์ใช้ เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง และต้องใช้เวลาในการจัดการเรียนการสอนในแต่ละขั้นให้เหมาะสม ดังนั้น ครูควรศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมในแต่ละขั้นให้เข้าใจอย่างละเอียด จะได้บริหารจัดการเวลาให้เหมาะสมกับการจัดกิจกรรม และควรให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการวางแผนการสอนเพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของนักเรียน

1.2 ครูควรนำสื่อการเรียนรู้เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นไปปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 และ 6 โดยเน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนให้ร่วมออกแบบบอร์ดเกมตามความสนใจที่ใช้เนื้อหาธรรมะที่ความหลากหลาย

1.3 ครูควรนำรูปแบบประเมินผลการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยการประเมินชิ้นงานแบบรูบริค (Scoring Rubric) ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นไปปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยเน้นการประเมินชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมของนักเรียนเป็นรายบุคคล เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนทุกคนได้แสดงความสามารถที่แท้จริงของตนเองออกมา

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม จุดสำคัญอยู่ที่การส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ต่อไปควรทำการวิจัยเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการออกแบบบอร์ดเกมตามความสนใจโดยใช้เนื้อหาธรรมะที่หลากหลาย เพื่อเพิ่มความท้าทายให้กับนักเรียน

2.2 ควรทำการวิจัยเพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้โดยการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้บอร์ดเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ ในกลุ่มสารเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมสำหรับนักเรียน

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

บรรณานุกรม

กรรณิกา คำดี. 2560. **“หลักทิศ 6 เพื่อการบริหารจัดการวัดไชยศรีตามแนวทางของพระครูบุญชยากร.”** JOURNAL OF LANGUAGE, RELIGION AND CULTURE, 6(2), 102-118.

กิตติยา วงษ์ขันธ์. 2561. **“เอกสารประกอบการสอนเรื่องการออกแบบการวิจัย รูปแบบการวิจัยเชิงปริมาณ การกำหนดตัวอย่าง และการวิเคราะห์ข้อมูล.”** ภาควิชาเคมี คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี.

กิตติชัย สุธาสิโนบล. 2555. **“การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการตามแนวพุทธเพื่อสะท้อนแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ในบริบทแห่งสังคมไทยยุคปัจจุบัน.”** สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

กุลธิดา เส้งส่ง และคณะ. 2558. **“เกมเศรษฐี : สื่อการเรียนการสอนแนวใหม่เพื่อการศึกษาภูมิศาสตร์ทวีปยุโรป.”** การประชุมวิชาการนิสิตนักศึกษาภูมิศาสตร์และภูมิสารสนเทศศาสตร์แห่งประเทศไทย, 8, 1-10.

ขนิษฐา พันธุ์ยิ้ม. (2561). **“การศึกษาสภาพปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหาในการประเมินการเรียนรู้ตามสภาพจริงของครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น.”** วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา, 13(4), 443-457.

จุฑามาศ เพิ่มพูนเจริญยศ. 2561. **การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกผ่านห้องเรียนอัจฉริยะสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลไทรโยค.** ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีปทุม, ทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ.

ชญาชล สิริอัครบัญชา. 2559. **“การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบบูรณาการแบบเธรด (Threaded) เพื่อพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศของนักศึกษาพยาบาลศาสตร์มหาวิทยาลัยเอกชน”.** ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.

ชนิกานต์ ลำสูงเนิน. 2562. **“เกมเศรษฐีวัฒนธรรมไทย 4 ภาค.”** สืบค้นเมื่อ 15 เมษายน 2564 จาก Inskru: https://inskru.com/idea/-LrylfeKgdSsYfVWmDGB

ชนาธิป พรกุล. 2561. **“กระบวนการสร้างความรู้ของครู กรณีการสอนบูรณาการ.”** กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ณัฐณิชา ศิริรัตน์ตระกูล. 2563. **“ผลการจัดการเรียนการสอนคีย์บอร์ดโดยใช้เกม Music Land ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนราชินี.”** วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา, 15(2), 1-11.

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

ทิศนา แขมมณี. 2550. **“ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.”** กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทิศนา แขมมณี. 2551. **“ศาสตร์การสอน.”** กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ทิศนา แขมมณี. 2554. **“ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.”** กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ด่านสุทธาการพิมพ์.

ทิศนา แขมณี. 2562. **“ศาสตร์การสอน.”** (พิมพ์ครั้งที่ 23). กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทีปกร วุฒิพิทยามงคล. 2563. **“อนาคตของบอร์ดเกม.”** สืบค้นเมื่อวันที่ 15 เมษายน 2564 จาก THE MOMENTUM: https://themomentum.co/the-future-of-board-game/

ธมนพัชร์ นิธิกิจโภคินกุล และคณะ. 2562. **“การศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานต่อความเข้าใจทางวิทยาศาสตร์.”**
ศึกษาศาสตร์สาร มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 3(3), 1-13.

ธีรภาพ แซ่เชี่ย. 2560. **“การใช้บอร์ดเกมประเภทวางแผนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ในโรงเรียนขนาดใหญ่ สังกัดสำนักงานเขตการศึกษาขั้นพื้นฐาน จังหวัดปทุมธานี.”** ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการเรียนรู้และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

นรรัชต์ ฝันเชียร. 2563. **“เกมกระดานเสริมสร้างทักษะและความสัมพันธ์ในครอบครัว.”**
สืบค้นเมื่อวันที่ 15 เมษายน 2564 จาก BLOOK BLOG:
https://www.trueplookpanya.com/blog/content/81863/-blog-teaartedu-teaart-

เนาวนิตย์ สงคราม. 2557. **“การศึกษานอกสถานที่และการศึกษานอกสถานที่เสมือนเพื่อการเรียนรู้เชิงรุก.”** กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บุญทัน ดอกไธสง และคณะ. 2560. **“การบูรณาการพุทธธรรมเพื่อนำไปใช้ในการบริหารงานภาครัฐอย่างลุ่มลึกในการศึกษาระดับสูงของมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัยเพื่อเตรียมความพร้อมสู่ประชาคมอาเซียน.”** วารสาร มจร สังคมศาสตร์ปริทรรศน์, 6(2), 69-84.

บุญเลี้ยง ทุมทอง. 2559. **“ทฤษฎีและการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้.”** (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ : ทริปเพิ้ล เอ็ดดูเคชั่น จำกัด.

บุญชัช เมฆแก้ว. 2563. **การพัฒนาชุดช่วยวิเคราะห์ข้อมูลแบบเรียลไทม์หาค่าความเชื่อมั่นแบบทดสอบ (KR-20).** รายงานวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน, วิทยาลัยชุมชนพังงา สถาบันวิทยาลัยชุมชน, กระทรวงการอุดมศึกษาวิทยาศาสตร์วิจัยและนวัตกรรม, พังงา.

SPU
SRIPATUM UNIVERSITY

บุญชม ศรีสะอาด. 2553. **“การวัดและประเมินผลการศึกษา.”** กรุงเทพ ฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ปรินทร์ ทองเผือก. 2561. **“ผลการจัดการเรียนการสอนเศรษฐศาสตร์โดยใช้เกมจำลองสถานการณ์ที่มีต่อการรู้เรื่องการเงินของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย.”** ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ปัญญา สังข์ภิรมย์ และคณะ. 2550. **“สุดยอดวิธีสอนการงานอาชีพและเทคโนโลยีนำไปสู่การจัดการเรียนรู้ของครูยุคใหม่.”** กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.

ผกามาศ พีธรากร. 2558. **“การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบบูรณาการโดยใช้กระบวนการจัดการความรู้เพื่อพัฒนาชุมชนของนักศึกษาพยาบาล วิทยาลัยพยาบาลสังกัดสถาบันพระบรมราชชนก.”** ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

พระธรรมปิฎก (ป.อ.ปยุตฺโต). 2545. **“พจนานุกรมพุทธศาสตร์ ฉบับประมวลธรรม.”** พิมพ์ครั้งที่ 11. กรุงเทพฯ: มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตฺโต). 2559. **“พจนานุกรมพุทธศาสตร์ ฉบับประมวลธรรม.”** 5,000 เล่ม. พิมพ์ครั้งที่ 34. มูลนิธิการศึกษาเพื่อสันติภาพ พระธรรมปิฎก (ป. อ. ปยุตฺโต).

พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตฺโต). 2556. **“พุทธวิธีในการสอน.”** พิมพ์ครั้งที่ 18. บริษัทพิมพ์สวยจำกัด.

พระมหาวิชาญ สุวิชาโน และคณะ. 2562. **“โรงเรียนวิถีพุทธ.”** 500 เล่ม. พิมพ์ครั้งที่ 1. คู่มือดำเนินงานโรงเรียนวิถีพุทธ. โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

พระมหาประเสริฐ สุเมโธ (เพชรศรี) นิรุต ถึงนาค และชมพูนุท เมฆเมืองทอง. 2562. **“การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวพุทธวิธีเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ด้านคุณธรรมจริยธรรม.”** Dhammathas Academic Journal, 19(2), 1-17.

พระครูโกศลพัฒนาภรณ์ (รัชพล ปภสฺสโร). 2560. **“การบูรณาการหลักพุทธธรรมในการบริหารวิชาการสู่ความเป็นเลิศของโรงเรียนประถมศึกษาจังหวัดสมุทรปราการ.”** ปริญญาพุทธศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพุทธบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

พระมหาทรงชัย วิชยเภรี (ศิริ). 2559. **“ศึกษาวิเคราะห์เรื่องการบำรุงมารดาบิดาของภิกษุในพระพุทธศาสนาเถรวาท.”** ปริญญาพุทธศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพระพุทธศาสนา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

พระครูโฆสิตธรรมากร (อภิชาโต). 2558. **“ศึกษาเปรียบเทียบวิธีการบำรุงบิดามารดาในพระพุทธศาสนาเถรวาทกับศาสนาขงจื๊อ.”** ปริญญาพุทธศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศาสนาเปรียบเทียบบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

พระขวัญมนัส กมฺมสุโภ (แก้วกูล). 2561. **“บทบาทของบุตรธิดาที่ดีตามคติพระพุทธศาสนาในชุมชนบ้านดงไชย อำเภอเมือง จังหวัดลาปาง.”** ปริญญาพุทธศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพระพุทธศาสนา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

พระครูสมุห์สุพัฒน์ อนาลโย (พลรักษา). 2561. **“การส่งเสริมบทบาทหน้าที่ของบุคคลในครอบครัวไทยตามหลักทิศ 6 ในพระพุทธศาสนา.”** วารสารวิชาการ สถาบันพัฒนาพระวิทยากร, 1(2): 119-127.

พระครูโสภิตปญญานุยุต ญาณธมฺโม (ขันขจร). 2557. **“ศึกษาวิเคราะห์อารักขสัมปทาตามหลักพุทธปรัชญาเถรวาท.”** วิทยานิพนธ ศน.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย.

พิมพันธ์ เดชะคุปต์ และคณะ. 2556. **“ทักษะ 5 C เพื่อการพัฒนาหน่วยการเรียนรู้และการจัดการเรียนการสอนอิงมาตรฐาน.”** (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ภูเวียง วงศ์แสงเดือน และคณะ. 2561. **“การจัดการเรียนการสอนแนววิถีพุทธ สำหรับโรงเรียนมัธยมศึกษานครหลวงเวียงจันทร์ สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว.”** วารสารครุศาสตร์ปริทรรศน์ฯ, 5(1): 202-218.

มูร๊ะ รอเกตุ. 2562. **“การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 2.”** วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2(6): 158-170.

ยุพิน อินทะยะ. (2561). การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและการประเมินผลตามสภาพจริงโดยใช้แฟ้มสะสมผลงานในรายวิชาภาษาไทยสำหรับครูประถมศึกษา 2. วารสารบัณฑิตวิจัย, 9(1), 25-38.

ยุวธิดา คำปวน. 2560. **“การบูรณาการ : เส้นทางแห่งการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21.”** วารสารบริหารการศึกษาและศึกษานิเทศก์, 8(1), 25-38.

ราชบัณฑิตยสถาน. 2556. **“พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554 เฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เนื่องในโอกาสพระราชพิธีมหามงคลเฉลิมพระชนมพรรษา 7 รอบ 5 ธันวาคม 2554.”** กรุงเทพฯ : ราชบัณฑิตยสถาน

ราชบัณฑิตยสถาน. 2557. **“พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554.”** (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : นามีบุ๊คส์.

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

รัชนี ศรีทับทิม. 2562. **“การบริหารจัดการโรงเรียนวิถีพุทธของโรงเรียนวัดเฉลิมพระเกียรติ (พิบูลบำรุง)”.** ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

รัชชัย ขยันทำ. 2561. **“พุทธศาสตร์: พันธสัญญาที่บุคคลพึงกระทำต่อกันในทิศ 6.”** วารสารปรัชญาปริทรรศน์, 23(1), 59-70.

วชรวรรธน์ ปิยะรัตนมงคล. 2563. **“การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมในการฝึกอบรมที่ส่งผลต่อความคิดเชิงระบบและการเรียนรู้ของหัวหน้างาน.** “สาขาวิชาการศึกษาตลอดชีวิตและการพัฒนามนุษย์แบบ 2.1 ศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.

วรรณพร ศิลาขาว. 2539. **“การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบการสอน.”** ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

วิจารณ์ พานิช. 2555. **“วิถีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21.”** 3,000 เล่ม. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: ฝ่ายโรงพิมพ์ บริษัทตถาตาพับลิเคชั่น จำกัด.

วิภาดา พินลา. 2559. “**กระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวพุทธศาสตร์สำหรับครูสังคมศึกษาเพื่อปลูกฝังจริยธรรมในผู้เรียนยุคศตวรรษที่ 21.”** Veridian E-Journal, Silpakorn University, 9(1), 1430-1442.

วิชัย วงษ์ใหญ่ และคณะ. 2562. **“การบูรณาการเชิงสร้างสรรค์.”** กรุงเทพฯ : ศูนย์ผู้นำนวัตกรรมหลักสูตรและการเรียนรู้.

วีระชัย สีทาน้อย. 2561. **“ผลการจัดกิจผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่องเงิน โดยการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้.”** วารสารศึกษาศาสตร์ มสธ., 11(1), 104-115.

วัฒนพล ชุมเพชร. 2563. **“การพัฒนาระบบเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในห้องเรียน.”** วารสารเทคโนโลยีภาคใต้, 13(2), 104-115.

สฤณี อาชวานันทกุล. 2559. **“Board game universe จักรวาลกระดานเดียว.”** กรุงเทพฯ: แซลมอน.

สุคนธ์ สินธพานนท์. 2553. **“นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน.”** พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119 เทคนิคพริ้นติ้ง.

สุรพงษ์ คงสัตย์ และคณะ. 2551. **“บทความวิชาการ.”** การหาค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม (IOC). เข้าถึงเมื่อวันที่ 21 เมษายน 2564 จาก https://www.mcu.ac.th/article/detail/14329.

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

สุทธิกร แก้วทอง และคณะ. 2560. **“การบูรณาการการเรียนการสอนรายวิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษาร่วมกับรายวิชาหลักการส่งเสริมสุขภาพด้วยวิธีการเรียนการสอนแบบโครงงานเป็นฐาน.”** วารสารศาสตร์การศึกษาและการพัฒนามนุษย์, 1(2), 38-48.

สมชาย บุญสุ่น. 2562. **“การจัดการศึกษาตามแนวพุทธจิตวิทยาในโรงเรียนวิถีพุทธ.”** วารสารมหาจุฬาวิชาการ 6 (พิเศษ), 251-265.

สมชาย บุญสุ่น. 2562. **“การจัดการศึกษาตามแนวพุทธจิตวิทยาในโรงเรียนวิถีพุทธ.”** วารสารมหาจุฬาวิชาการ, 6(พิเศษ), 251-252.

สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงศึกษาธิการ. 2559. **“แผนพัฒนาการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการฉบับที่ 12 (พ.ศ.2560 - 2564).”** กรุงเทพฯ: สำนักนโยบายและยุทธศาสตร์ สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงศึกษาธิการ. 77 หน้า.

สำนักบริหารการมัธยมศึกษาตอนปลาย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2562**). แนวทางการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียนมาตรฐานสากลฉบับปรับปรุง.** กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์เกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. 2557. **“แนวปฏิบัติการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551”** (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพ:โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. 2557. **“แนวปฏิบัติการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551”** (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

ศิริปราณ จรรย์สืบศรี และ นัฐจิรา บุศย์ดี. 2560. **“การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้การแสดงแทน ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4”.** วารสารศิลปากรศึกษาศาสตร์วิจัย. 12(2), 409-425.

ศิริเพ็ญ ทองดี. 2561. **“การประเมินความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะการประเมินตามสภาพจริงสำหรับครูโรงเรียนมัธยมศึกษา.”** คณะศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาวิจัยวัดผลและสถิติทางการศึกษา, มหาวิทยาลัยบูรพา.

เหงียน ถิ หญือ อี๊. 2556. **“การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินท์ สาธารณรัฐ**

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

สังคมนิยมเวียดนาม." สารนิพนธ์ ศศม. (การสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

อรอุมา จารเครือ และคณะ. 2562. "**การศึกษาทักษะการพูดภาษาอังกฤษตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทุ่งใหญ่รัตนศึกษา**". การประชุมวิชาการเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษาแห่งชาติ, 20, 1751-1759.

อาภรณ์ ใจเที่ยง. 2553. **"หลักการสอน."** (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ : โอ.เอส. พริ้นติ้ง เฮ้าส์.

อุไร จักษ์ตรีมงคล. 2557. **"การกำหนดค่าให้คะแนน."** วารสารการวัดผลการศึกษา, 31(89), 17-26.

ฤตินันท์ สมุทร์ทัย และคณะ. 2562. **"การประเมินตามสภาพจริงของผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิอุดมศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาศึกษาศาสตร์."** วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 47(4), 407-428.

Angelo and T. A. 1991. **"Classroom research: Early lesson from success. San Francisco: Jossy-Bass.Office of the Education Council. 2001."** Reform of Higher Education According to the National Education Act, 1999. Bangkok: V.T.C. communication limited partnership.

Algamdil H.A.K.. 2018. **"Teaching Research Skills to Undergraduate Students Using an Active Learning."** International Journal of Teaching and Learning in Higher Education, 30(2), 184-194.

Amini, R. 2017. **"THE DEVELOPMENT OF INTEGRATED LEARNING BASED STUDENTS' BOOK TO IMPROVE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS' COMPETENCE."** Unnes Science Education Journal, 6(2), 1586-1592.

Adnan. 2019. **"Teacher Competence in Authentic and Integrative Assessment in Indonesian Language Learning."** International Journal of Instruction, 12(1), 701-716.

Bilgin, A. 2017. **"Academic workload implications of assessing student learning in work-integrated learning."** Asia-Pacific Journal of Cooperative Education, Special Issue, 18(2), 167-183.

Dobson, J. 1998. **"Try One of My Games, Forum."** 8(3), 9-17.

Fauziah, A., Purnomo, A., Fathonah, N., & Khusaini. 2018. **"THE USE OF MONOPOLY-LIKE GAME (MLG) TO PROMOTE QUALIFIED SCORES FOR**

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

THREE STUDENT COMPETENCIES." Journal Pendidikan IPA Indonesia, 7(3), 280-285.

Grabinger, R.S. 1996. "**Rich Environments for Active Learning. In David Jonassen. Handbook of Research for Educational Communications and Technology.**" Washington, D.C. : AECT. Singapore of Education.

Gillett-swan, J. 2018. "**A framework for managing the impacts of work-integrated learning on student quality of life.**" International Journal of Work-Integrated Learning, 19(2), 129-140.

Haliem, M., Bonjour, T., Alsalem, A., Thomas, S., Li, H., Aggarwal, V., et al. 2021. "**Learning Monopoly Gameplay: A Hybrid Model-Free Deep Reinforcement Learning Imitation Learning Approach.**" arXiv:2103.00683v1, 1-12.

Kampen, E. V., Admiraal, W., & Berry, A. 2018. "**Content and language integrated learning in the Netherlands: teachers' self-reported pedagogical practices.**" INTERNATIONAL JOURNAL OF BILINGUAL EDUCATION AND BILINGUALISM, 21(2), 222-236.

Lu-Fang Lin. 2017. "**Impacts of the Problem-based Learning Pedagogy on English Learners' Reading Comprehension, Strategy Use, and Active Learning Attitudes.**" Journal of Education and Training Studies, 5(6), 109-125.

Luchi, K. G., Cardozo, L. T., & Marcondes, F. K. 2019. "**Increased learning by using board game on muscular system physiology compared with guided study.**" Generalizable Education Research, 43, 149-154.

Natalia, D. E., Asib, A., & Kristina, D. 2018. "**The Application of Authentic Assessment for Students Writing Skill.**" Journal of Education and Human Development, 7(2), 49-53.

Purwatiani, S., and trenggalek, S. 2020. "**DEVELOPING GRAMMAR BOARD GAME AS MEDIA IN LEARNING ENGLISH GRAMMAR.**" JOURNAL OF ENGLISH LANGUAGE TEACHING LEARNING AND LITERATURE, 3(1), 38-47.

Reese, William L. 1999. "**Dictionary of philosophy and religion: Eastern and Western thought.**" New York: Lindenhurst.

Rahay, G. S., & Arga, H. P. 2019. "**Influence of VBA-based Monopoly Game in Microsoft Excel as Teaching Material on Primary School Students' Cross-**

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

Culture Competence in Social Studies Learning.” In Elementary School Forum (Mimbar Sekolah Dasar), 6(2), 147-159.

Silverman D. 2013. **“How to learn board game design and development.”** สืบค้นเมื่อวันที่ 7 มีนาคม 2564 จาก https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/how-to-learn-board-game-design-and-development--gamedev-11607.

Sari, A. M., & Gunawan, I. 2018. **“DEVELOPING PHYSICS MONOPOLY GAME LEARNING MEDIA FOR LIGHT AND OPTICAL DEVICES.”** Journal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi, 7(1), 71-79.

Usmeldi, U., & Amini, R. 2019. **“The effect of integrated learning model to the student’s competency on the natural science.”** International Conference on Mathematics and Science Education, 1157(10), 1-6.

Vu, M. C. 2018. **“Skilful means – a Buddhist approach to social responsibility.”** Social Responsibility Journal, 14(2), 321-335.

SPU
SRIPATUM UNIVERSITY

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

ราชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องการวิจัย

1. ผศ.ดร.สิรินธร สินจินดาวงศ์	ผู้ช่วยคณบดี ฝ่ายวิชาการ คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม
2. ผศ.ดร.กันยารัตน์ ศรีวิสทิยกุล	คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
3. อาจารย์อนุช วงศ์ชุ่มเย็น	ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนวัดบวรนิเวศ

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

ภาคผนวก ข

ตัวอย่างหนังสือเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ
และหนังสือขอทดลองใช้เครื่องมือวิจัย

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

SPU
SRIPATUM UNIVERSITY

BANGKHEN
2410/2
PHAHOLYOTHIN RD.,
JATUJAK, BANGKOK
10900
TEL. 0 2579 1111
FAX. 0 2561 1721
www.spu.ac.th

CHONBURI CAMPUS
79 BANGNA-TRAD RD.,
KLONGTAMRU, MUANG,
CHONBURI 20000
TEL. 0 3874 3690-9
FAX. 0 3874 3700
www.east.spu.ac.th

KHON KAEN
182/12 MOO 4,
SRICHAN RD.,
NAIMUANG DISTRICT,
AMPHUR MUANG,
KHON KAEN 40000
TEL. 0 4322 4111
FAX. 0 4322 4119
www.khonkaen.spu.ac.th

ที่ มศป.0108/344/002/1

11 พฤษภาคม 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยประกอบการทำสารนิพนธ์

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินธร สินจินดาวงศ์

ด้วย พระมหาวรุธ สันราษฎร์ รหัสนักศึกษา 63501177 นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน คณะสหวิทยาการเทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม ได้รับอนุมัติให้ทำสารนิพนธ์ เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ กรุงเทพมหานคร (THE DEVELOPMENT OF AN INTEGRATED LEARNING OF BUDDHISM THROUGH BOARD GAMES FOR MATHAYOMSUKSA 4 STUDENTS AT WATBOWONNIWET SCHOOL) ภายใต้การควบคุมดูแลของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วราภรณ์ ไทยมา อาจารย์ที่ปรึกษา

ในการนี้ หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม ใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณาตรวจเครื่องมือในการวิจัยดังกล่าว ทั้งนี้ เพื่อให้วิจัยมีความถูกต้อง และสมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย จึงขออนุญาตมอบหมายให้ พระมหาวรุธ สันราษฎร์ โทรศัพท์ 08-4526-0725 ติดต่อนัดหมายและให้ข้อมูลเพิ่มเติมอีกครั้ง

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิรัช เลิศไพฑูรย์พันธ์)
รองอธิการบดี และคณบดี
คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม

คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม
โทรศัพท์ 02-5791111 ต่อ 3070

ที่ มศป.0108/344/001/1

11 พฤษภาคม 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยประกอบการทำสารนิพนธ์

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กันยารัตน์ ศรีวิสทิยกุล
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ด้วย พระมหาวรุธ สันราษฎร์ รหัสนักศึกษา 63501177 นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน คณะสหวิทยาการเทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม ได้รับอนุมัติให้ทำสารนิพนธ์ เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ กรุงเทพมหานคร (THE DEVELOPMENT OF AN INTEGRATED LEARNING OF BUDDHISM THROUGH BOARD GAMES FOR MATHAYOMSUKSA 4 STUDENTS AT WATBOWONNIWET SCHOOL) ภายใต้การควบคุมดูแลของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วราภรณ์ ไทยมา อาจารย์ที่ปรึกษา

ในการนี้ หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน คณะสหวิทยาการเทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม ใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณาตรวจเครื่องมือในการวิจัยดังกล่าว ทั้งนี้ เพื่อให้วิจัยมีความถูกต้อง และสมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย จึงขออนุญาตมอบหมายให้ พระมหาวรุธ สันราษฎร์ โทรศัพท์ 08-4526-0725 ติดต่อนัดหมายและให้ข้อมูลเพิ่มเติมอีกครั้ง

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิรัช เลิศไพฑูรย์พันธ์)
รองอธิการบดี และคณบดี
คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม

คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม
โทรศัพท์ 02-5791111 ต่อ 3070

ที่ มศป.0108/344/003

11 พฤษภาคม 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยประกอบการทำสารนิพนธ์

เรียน อาจารย์อนุช วงศ์ชุ่มเย็น
ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนวัดบวรนิเวศ

ด้วย พระมหาวรุธ สันราษฎร์ รหัสนักศึกษา 63501177 นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม ได้รับอนุมัติให้ทำสารนิพนธ์ เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ กรุงเทพมหานคร (THE DEVELOPMENT OF AN INTEGRATED LEARNING OF BUDDHISM THROUGH BOARD GAMES FOR MATHAYOMSUKSA 4 STUDENTS AT WATBOWONNIWET SCHOOL) ภายใต้การควบคุมดูแลของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วราภรณ์ ไทยมา อาจารย์ที่ปรึกษา

ในการนี้ หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม ใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณาตรวจเครื่องมือในการวิจัยดังกล่าว ทั้งนี้ เพื่อให้วิจัยมีความถูกต้อง และสมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย จึงขออนุญาตมอบหมายให้ พระมหาวรุธ สันราษฎร์ โทรศัพท์ 08-4526-0725 ติดต่อนัดหมายและให้ข้อมูลเพิ่มเติมอีกครั้ง

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิรัช เลิศไพฑูรย์พันธ์)
รองอธิการบดี และคณบดี
คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม

คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม
โทรศัพท์ 02-5791111 ต่อ 3070

ที่ มศป.0108/344/022

29 พฤษภาคม 2564

เรื่อง ขอทดลองใช้เครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดบวรนิเวศ

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือการวิจัย

ด้วย พระมหาวรุธ สันราษฎร์ รหัสนักศึกษา 63501177 นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน คณะสหวิทยาการเทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม ได้รับอนุมัติให้ทำสารนิพนธ์ เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ กรุงเทพมหานคร (THE DEVELOPMENT OF AN INTEGRATED LEARNING OF BUDDHISM THROUGH BOARD GAMES FOR MATHAYOMSUKSA 4 STUDENTS AT WATBOWONNIWET SCHOOL) ภายใต้การควบคุมดูแลของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วราภรณ์ ไทยมา อาจารย์ที่ปรึกษา

ในการนี้ นักศึกษามีความจำเป็นต้องทดลองใช้เครื่องมือ คือ แบบสัมภาษณ์กับครูโรงเรียนวัดบวรนิเวศและแผนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ทั้งนี้ เพื่อให้วิจัยมีความถูกต้องและสมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย จึงขออนุญาตมอบหมายให้ พระมหาวรุธ สันราษฎร์ โทรศัพท์ 08-4526-0725 ติดต่อนัดหมายและให้ข้อมูลเพิ่มเติมอีกครั้ง

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดอนุญาตให้นักศึกษาได้ทดลองใช้เครื่องมือดังกล่าว เพื่อประโยชน์ทางวิชาการต่อไป และขอขอบคุณมาในโอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิรัช เลิศไพฑูรย์พันธ์)
รองอธิการบดี และคณบดี
คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม

คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม
โทรศัพท์ 02-5791111 ต่อ 3070

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

ภาคผนวก ค

ตัวอย่างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

SPU
SRIPATUM UNIVERSITY

แบบประเมินเพื่อการวิจัย (IOC)
ประกอบการศึกษาสารนิพนธ์
เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม
สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ
THE DEVELOPMENT OF AN INTEGRATED LEARNING OF BUDDHISM THROUGH
BOARD GAMES FOR MATHAYOMSUKSA 4 STUDENTS
AT WATBOWONNIWET SCHOOL

คำชี้แจง

การวิจัยครั้งนี้ เป็นส่วนหนึ่งของสารนิพนธ์ตามหลักสูตรหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน คณะสหวิทยาการเทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ โดยมีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม 2. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6 3. เพื่อประเมินผลการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม ในการสอบถามผู้เชี่ยวชาญครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบหาค่าความเที่ยงตรง (Validity) โดยการวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้อง (Index of item objective congruence: IOC) ของแบบสัมภาษณ์ครูเกี่ยวกับแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมสำหรับนักเรียน

ขอความกรุณาท่านผู้เชี่ยวชาญพิจารณาองค์ประกอบของแบบสัมภาษณ์ครูเกี่ยวกับแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมสำหรับนักเรียน ว่ามีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยเรื่องนี้หรือไม่ ด้วยการให้คะแนนในแต่ละข้อคำถามในระบบ IOC โดยการทำเครื่องหมาย √ ลงในช่องว่าง

เกณฑ์การให้คะแนนในระบบ IOC

1) ให้ +1 คะแนน เมื่อแน่ใจว่าเนื้อหาในองค์ประกอบการจัดการเรียนรู้นั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการศึกษา

2) ให้ 0 คะแนน เมื่อไม่แน่ใจเนื้อหาในองค์ประกอบการจัดการเรียนรู้นั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการศึกษา

3) ให้ -1 คะแนน เมื่อแน่ใจว่าเนื้อหาในองค์ประกอบการจัดการเรียนรู้นั้นไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการศึกษา

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

แบบประเมินแบบดัชนีความสอดคล้อง (Index of item objective congruence: IOC) ของแบบสัมภาษณ์ครูเกี่ยวกับแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม

คำถาม	ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างศรัทธาและเสนอข้อสงสัย				
1.1 ท่านมีวิธีการเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียนก่อนเริ่มการเรียนรู้อย่างไรบ้าง โปรดอธิบายพร้อมยกตัวอย่าง				
1.2 ท่านออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้อย่างไร เพื่อผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์และทดลองลงมือปฏิบัติได้ด้วยตนเอง โปรดอธิบายและยกตัวอย่างประกอบ				
1.3 ท่านคิดว่า คุณลักษณะใดบ้างของครูที่มีความสำคัญส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมั่นใจ และท่านดำเนินการอย่างไรบ้าง โปรดอธิบาย				
ขั้นที่ 2 ขั้นสังเกต				
2.1 ท่านมีวิธีการใดที่สนับสนุนให้นักเรียนมีส่วนร่วมถามในสิ่งที่สงสัยและอภิปรายสิ่งที่ได้การเรียนรู้อย่างไรบ้าง โปรดยกตัวอย่าง				
2.2 ท่านจัดเตรียมกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ ที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างไรบ้าง โปรดอธิบายพร้อมยกตัวอย่าง				
ขั้นที่ 3 ขั้นสัมผัส				
3.1 ท่านมีวิธีการสนับสนุนให้นักเรียน ใช้ประสาทสัมผัสในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมกระบวนการคิดอย่างไรบ้าง โปรดอธิบายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ				
ขั้นที่ 3 ขั้นสัมผัส				
3.2 โปรดอธิบายแนวทางในการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของสิ่งที่เรียนรู้ไปสู่กระบวนการคิดของนักเรียนได้อย่างไรบ้าง				
ขั้นที่ 4 ขั้นสำรวจ				
4.1 ท่านมีวิธีการส่งเสริมให้นักเรียนได้ใช้กระบวนการคิดที่เชื่อมโยง และมีความเกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้รอบตัวอย่างไรบ้าง				
4.2 ท่านมีแนวทางในการส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้ความสัมพันธ์จากสิ่งแวดล้อมรอบตัวเพื่อพัฒนาไปสู่การมองแบบองค์รวมอย่างไรบ้าง พร้อมยกตัวอย่าง				

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

คำถาม	ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
ขั้นที่ 5 ขั้นสืบค้น				
5.1 ท่านมีวิธีการพัฒนากระบวนการคิดผ่านกิจกรรม ที่เน้นการศึกษา ค้นคว้า ทดลอง สืบเสาะหาความรู้อย่างไรบ้าง โปรดยกตัวอย่างประกอบ				
5.2 ท่านใช้วิธีการใดบ้าง ที่ส่งเสริมทักษะกระบวนการกลุ่ม การศึกษานอกสถานที่ เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ โปรดอธิบายเพิ่มเติมและยกตัวอย่าง				
5.3 ท่านใช้วิธีการใดที่ส่งเสริมการแก้ปัญหาโดยให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมและเสนอผลงานจากกิจกรรมของนักเรียน โปรดอธิบายพร้อมยกตัวอย่าง				
ขั้นที่ 6 ขั้นสั่งสมปัญญา และลงข้อสรุป				
6.1 ท่านมีวิธีการส่งเสริมให้นักเรียนฝึกปฏิบัติกิจกรรมให้เกิดความชำนาญ โดยใช้กระบวนการคิด กระบวนการปฏิบัติอย่างไรบ้าง โปรดอธิบาย				
6.2 ท่านใช้แนวทางใดเพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงผลงานและเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในเนื้อหาที่เรียน และการเชื่อมโยงกับหลักพุทธธรรมอย่างไรบ้าง โปรดอธิบายพร้อมยกตัวอย่าง				
6.3 โปรดเสนอแนะ การเลือกใช้กิจกรรม ที่ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดปฏิสัมพันธ์แลกเปลี่ยนความรู้ และประสบการณ์ที่เกิดประโยชน์ต่อตนเองและเพื่อนนักเรียน พร้อมยกตัวอย่าง				
ขั้นที่ 7 ขั้นประเมินผล และประยุกต์ใช้				
7.1 ท่านใช้วิธีการใดในการประเมินผลงานของนักเรียนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ โปรดอธิบายพร้อมยกตัวอย่าง				
7.2 โปรดเสนอแนะแนวทางการส่งเสริมให้นักเรียนนำความรู้และประสบการณ์ไปประยุกต์ใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ และชีวิตได้ พร้อมยกตัวอย่าง				

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

แบบประเมินเพื่อการวิจัย (IOC)
ประกอบการศึกษาสารนิพนธ์
เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ
THE DEVELOPMENT OF AN INTEGRATED LEARNING OF BUDDHISM THROUGH
BOARD GAMES FOR MATHAYOMSUKSA 4 STUDENTS
AT WATBOWONNIWET SCHOOL

คำชี้แจง

การวิจัยครั้งนี้ เป็นส่วนหนึ่งของสารนิพนธ์ตามหลักสูตรหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา นวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน คณะสหวิทยาการเทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ โดยมีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม 2. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6 3. เพื่อประเมินผลการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม ในการสอบถามผู้เชี่ยวชาญครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบหาค่าความเที่ยงตรง (Validity) โดยการวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้อง (Index of item objective congruence: IOC) ของแผนจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม 7 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างศรัทธาและแสนอปัญหาข้อสงสัย ขั้นที่ 2 ขั้นสังเกต ขั้นที่ 3 ขั้นสัมผัส ขั้นที่ 4 ขั้นสำรวจ ขั้นที่ 5 ขั้นสืบค้น ขั้นที่ 6 ขั้นสั่มสมปัญญาและลงข้อสรุป ขั้นที่ 7 ขั้นประเมินผลและประยุกต์ใช้

ขอความกรุณาท่านผู้เชี่ยวชาญพิจารณาองค์ประกอบการจัดการเรียนรู้ของแผนจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธ ว่ามีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยเรื่องนี้หรือไม่ ด้วยการให้คะแนนในแต่ละข้อคำถามในระบบ IOC โดยการทำเครื่องหมาย √ ลงในช่องว่าง
เกณฑ์การให้คะแนนในระบบ IOC

1) ให้ +1 คะแนน เมื่อแน่ใจว่าเนื้อหาในองค์ประกอบการจัดการเรียนรู้นั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการศึกษา

2) ให้ 0 คะแนน เมื่อไม่แน่ใจเนื้อหาในองค์ประกอบการจัดการเรียนรู้นั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการศึกษา

3) ให้ -1 คะแนน เมื่อแน่ใจว่าเนื้อหาในองค์ประกอบการจัดการเรียนรู้นั้นไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการศึกษา

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

แบบประเมินดัชนีความสอดคล้อง (Index of item objective congruence: IOC)
ของแผนจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม

รายการพิจารณา	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
1. วัตถุประสงค์การเรียนรู้				
1. อธิบายหลักการปฏิบัติตนที่ดีตามหลักทิศ 6 ได้				
2. ปฏิบัติตนต่อบุคคลที่อยู่ในทิศ 6 ได้อย่างเหมาะสม				
3. ประยุกต์หลักธรรมที่ปรากฏในทิศ 6 มาออกแบบบอร์ดเกมธรรมะได้				
2. สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์				
ทิศ 6 เป็นการจำแนกความสัมพันธ์ของมนุษย์ที่มีต่อมนุษย์ด้วยกันเอง คือหน้าที่ที่มนุษย์ในสังคมควรกระทำเพื่อการดำเนินชีวิตได้อย่างมีสุข สัมพันธภาพของทุกคนล้วนแล้วแต่เกี่ยวข้องเชื่อมโยงกัน จนไม่สามารถละทิ้งซึ่งหน้าที่ใดหน้าที่หนึ่งที่เราควรปฏิบัติต่อผู้อื่นได้ มนุษย์สามารถสร้างสัมพันธภาพที่ดีทางด้านร่างกายและจิตใจให้ตอบสนองและส่งเสริมการที่เกิดมาโดยการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกัน พึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันเสมอ เพราะเราอ่อนแอเกินกว่าจะใช้ชีวิตอยู่เพียงลำพังในโลกใบน้อยใบนี้				
3. เนื้อหาเรื่องทิศ 6 สอดคล้องกับวัตถุประสงค์				
ทิศเบื้องหน้า หน้าที่ของบิดามารดา มีดังนี้ 1) ห้ามปรามจากความชั่ว 2) ให้ตั้งอยู่ในความดี 3) ให้ศึกษาศิลปวิทยา 4) หาคู่ครองที่สมควรให้ 5) มอบมรดกให้ในโอกาสอันสมควร ทิศเบื้องหน้า หน้าที่ของบุตรธิดา มีดังนี้ 1) ท่านเลี้ยงเรามาแล้วเลี้ยงท่านตอบ 2) ช่วยทำกิจของท่าน 3) ดำรงวงศ์สกุล 4) ประพฤติตนควรแก่การรับมรดก 5) เมื่อท่านล่วงลับไปแล้วทำบุญอุทิศให้				
ทิศเบื้องขวา หน้าที่ของครูอาจารย์ มีดังนี้ 1) ฝึกฝนแนะนำให้เป็นคนดี 2) สอนให้เข้าใจแจ่มแจ้ง 3) สอนศิลปวิทยาให้สิ้นเชิง 4) ยกย่องให้ปรากฏในหมู่เพื่อน 5) สร้างเครื่องคุ้มกันภัยในสารทิศ				

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

รายการพิจารณา	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
ทิศเบื้องขวา หน้าที่ของศิษย์ มีดังนี้ 1) ลุกต้อนรับแสดงความเคารพ 2) เข้าไปหา 3) ใส่ใจเรียน 4) ปรนนิบัติ 5) เรียนศิลปวิทยาโดยเคารพ				
ทิศเบื้องหลัง หน้าที่ของสามี มีดังนี้ 1) ยกย่องให้เกียรติสมกับฐานะ 2) ไม่ดูหมิ่น 3) ไม่นอกใจ 4) มอบความเป็นใหญ่ในงานบ้านให้ 5) หาเครื่องประดับมาให้เป็นของขวัญ ทิศเบื้องหลัง หน้าที่ของภรรยา มีดังนี้ 1) จัดงานบ้านให้เรียบร้อย 2) สงเคราะห์ญาติมิตรทั้งสองฝ่ายด้วยดี 3) ไม่นอกใจ 4) รักษาทรัพย์สมบัติที่หามาได้				
5) ขยันไม่เกียจคร้านในงานทั้งปวง				
ทิศเบื้องซ้าย หน้าที่ของมิตรสหาย มีดังนี้ 1) เผื่อแผ่แบ่งปัน 2) พูดจามีน้ำใจ 3) ช่วยเหลือเกื้อกูลกัน 4) มีตนเสมอ ร่วมสุขร่วมทุกข์กัน 5) ซื่อสัตย์จริงใจต่อกัน ทิศเบื้องซ้าย หน้าที่ของมิตรสหาย มีดังนี้ 1) เมื่อเพื่อนประมาท ช่วยรักษาป้องกัน 2) เมื่อเพื่อนประมาท ช่วยรักษาทรัพย์ได้ 3) ในคราวมีภัย เป็นที่พึ่งได้ 4) ไม่ละทิ้งในยามทุกข์ยาก 5) นับถือตลอดถึงวงศ์ญาติของมิตร				
ทิศเบื้องบน หน้าที่ของพระสงฆ์ มีดังนี้ 1) จัดงานให้เหมาะกับความสามารถ 2) ให้ค่าจ้างรางวัลสมควรแก่งาน 3) จัดสวัสดิการดี 4) ได้ของพิเศษมา ก็แบ่งปันให้ 5) ให้มีวันหยุดตามโอกาสอันควร ทิศเบื้องบน หน้าที่ของชาวพุทธ มีดังนี้ 1) เริ่มทำการงานก่อนนาย 2) เลิกงานทีหลังนาย 3) ถือเอาแต่ของที่นายให้ 4) ทำการงานให้เรียบร้อยและดียิ่งขึ้น 5) นำเกียรติคุณของนายไปเผยแพร่				
ทิศเบื้องล่าง หน้าที่ของเจ้านาย มีดังนี้ 1) จะทำสิ่งใด ก็ทำด้วยเมตตา 2) จะพูดสิ่งใด ก็พูดด้วยเมตตา 3) จะคิดสิ่งใด ก็คิดด้วยเมตตา 4) ต้อนรับด้วยความเต็มใจ 5) อุปถัมภ์ด้วยปัจจัย 4				

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

รายการพิจารณา	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
ทิศเบื้องล่าง หน้าที่ของลูกน้อง มีดังนี้ 1) ห้ามปรามจากความชั่ว 2) ให้ตั้งอยู่ในความดี 3) อนุเคราะห์ด้วยความปรารถนาดี 4) ให้ได้ฟังสิ่งที่ยังไม่เคยฟัง 5) ทำสิ่งที่เคยฟังแล้วให้แจ่มแจ้ง				
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธ 7 ขั้น				
ขั้นก่อนเรียน				
1. นักเรียนดูคลิปวิดีโอเรื่องทิศ 6 3 คลิป ผ่านห้องเรียนออนไลน์ใน Google classroom จากที่ครูส่งให้ดูล่วงหน้า				
2. นักเรียนศึกษาคู่มือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ ผ่านห้องเรียนออนไลน์ใน Google classroom จากที่ครูส่งให้ดูล่วงหน้า				
ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างศรัทธาและเสนอปัญหาข้อสงสัย				
1. นำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้เพลงประกอบเรื่องทิศ 6 เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ ผ่าน Google Meet / Group Line				
2. ครูตั้งคำถามเพื่อให้ตระหนักและศรัทธาต่อการเรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องทิศ 6				
ขั้นที่ 2 ขั้นสังเกต				
1. นักเรียนทบทวนตนเองเกี่ยวกับการปฏิบัติตนต่อบุคคลต่าง ๆ ในทิศ 6 แล้วแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อน				
2. ตรวจสอบความรู้และประสบการณ์นักเรียน แนะนำกิจกรรมต่อไปเพื่อเตรียมความพร้อมในการเล่นบอร์ดเกม				
ขั้นที่ 3 ขั้นสัมผัส				
1. นำบอร์ดเกมมาแสดงให้นักเรียนดูพร้อมกัน อธิบายขั้นตอนวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม 5 ขั้น				
ขั้นที่ 1 ขั้นเลือกเกม ผู้สอนแนะนำรายละเอียดเกมที่ใช้ในการเรียนรู้เรื่องทิศ 6 ดังนี้ 1. ประเภทบอร์ดเกมคือเกมเศรษฐี (Monopoly) 2. ใช้เวลาในการเล่นประมาณ 1 ชั่วโมง 3. ผู้เล่นต้องมีอายุประมาณ 15 ปีขึ้นไป 4. ผู้เล่นตั้งแต่ 6 คนขึ้นไป				

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

รายการพิจารณา	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
ขั้นที่ 2 ขั้นชี้แจงกฎกติกาการเล่นเกม ผู้สอนบอกชื่อเกม ชี้แจงกติกา สาธิตขั้นตอนการเล่นตามคู่มือการเล่มเกม ดังนี้ 1. ชื่อเกม คือเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ 2. เป้าหมายของการเล่นเกม คือฝึกประยุกต์ใช้หลักหลักธรรมเรื่องทิศ 6 ในการแก้ไขปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ 3. เงื่อนไขการชนะ คือจับคู่การ์ดขุมทรัพย์ได้อย่างน้อย 12 คู่ภายในเวลาที่กำหนด จึงจะเป็นผู้ชนะ ถ้าหมดเวลาไม่มีผู้ชนะ ผู้ที่จับคู่การ์ดขุมทรัพย์ได้มากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ 4. แนะนำอุปกรณ์การเล่น 5. สาธิตวิธีการใช้การ์ด				
6. อธิบายกติกาและสาธิตวิธีการเล่น				
ขั้นที่ 3 ขั้นเล่นเกม				
1. นักเรียนเริ่มเล่นบอร์ดเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ จนจบเกม				
2. ผู้สอนทำหน้าที่ควบคุมดูแลการเล่นเกม และติดตามพฤติกรรมการเล่นเกมอย่างใกล้ชิด				
ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินผล				
1. ผู้สอนตั้งคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาสาระต่าง ๆ เกี่ยวกับทิศ 6				
2. นักเรียนทำแบบทดสอบ เรื่องทิศ 6 จำนวน 10 ข้อ ผ่าน Google form				
ขั้นที่ 4 ขั้นอภิปรายหลังการเล่นเกม				
1. ผู้สอนและนักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับทิศ 6				
ขั้นที่ 4 ขั้นสำรวจ				
1. แบ่งนักเรียนเป็น 6 กลุ่มๆ ละ 5 คน แล้วเลือกหัวข้อธรรมะโดยวิธีการจับสลาก				
2. ช่วยกันสำรวจตรวจสอบหลักธรรมของกลุ่มที่ได้รับว่าอยู่ในทิศอะไร				
ขั้นที่ 5 ขั้นสืบค้น				
1. ช่วยกันสืบค้นรายละเอียดหลักธรรมะของตนเอง ยกตัวอย่างเช่น หัวข้อธรรมเรื่องพรหมวิหาร 4 อยู่ประจำทิศเบื้องหน้า มีรายละเอียดดังนี้ (1) เมตตา หมายถึง ความปรารถนาให้ผู้อื่นได้รับสุข (2) กรุณา หมายถึง ความปรารถนาให้ผู้อื่นพ้นทุกข์ (3) มุทิตา หมายถึง ความยินดีเมื่อผู้อื่นได้ดี (4) อุเบกขา หมายถึง การรู้จักวางเฉย				

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

รายการพิจารณา	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
ขั้นที่ 6 ขั้นสั่งสมปัญญาและลงข้อสรุป				
1. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำหลักธรรมที่สืบค้นได้มานำเสนอผ่าน Padlet เพื่อใช้ในการออกแบบบอร์ดเกมที่ตนเองสนใจ และเพื่อนช่วยอภิปรายแก้ไขความถูกต้อง				
2. ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับหลักธรรมต่าง ๆ ในแต่ละทิศ				
ขั้นที่ 7 ขั้นประเมินผลและประยุกต์ใช้				
1. แนะนำเทคนิคการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ พร้อมวิธีการประเมินชิ้นงานแก่นักเรียน และให้นักเรียนทดลองออกแบบบอร์ดเกมธรรมะตามที่ครูกำหนดไว้ให้				
2. แนะนำนักเรียนให้นำชิ้นงานการออกแบบบอร์ดเกมธรรมะมานำเสนอในครั้งต่อไป				
5. เครื่องมือการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์				
1. แบบทดสอบหลังจากเล่นบอร์ดเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ จำนวน 10 ข้อ				
2. แบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นบอร์ดเกม				
3. แบบสังเกตพฤติกรรมด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์				
4. แบบประเมินชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะ				

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

แบบประเมินเพื่อการวิจัย (IOC)
ประกอบการศึกษาสารนิพนธ์
เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ
THE DEVELOPMENT OF AN INTEGRATED LEARNING OF BUDDHISM THROUGH
BOARD GAMES FOR MATHAYOMSUKSA 4 STUDENTS
AT WATBOWONNIWET SCHOOL

คำชี้แจง

การวิจัยครั้งนี้ เป็นส่วนหนึ่งของสารนิพนธ์ตามหลักสูตรหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา นวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน คณะสหวิทยาการเทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ โดยมีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม 2. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6 3. เพื่อประเมินผลการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม ในการสอบถามผู้เชี่ยวชาญครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบหาค่าความเที่ยงตรง (Validity) โดยการวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้อง (Index of item objective congruence: IOC) ของสื่อการเรียนรู้เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

ขอความกรุณาท่านผู้เชี่ยวชาญพิจารณาองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ ว่ามีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยเรื่องนี้หรือไม่ ด้วยการให้คะแนนในแต่ละข้อคำถามในระบบ IOC โดยการทำเครื่องหมาย √ ลงในช่องว่าง

เกณฑ์การให้คะแนนในระบบ IOC

1) ให้ 1 คะแนน เมื่อแน่ใจว่าเนื้อหาในองค์ประกอบการจัดการเรียนรู้นั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการศึกษา

2) ให้ 0 คะแนน เมื่อไม่แน่ใจเนื้อหาในองค์ประกอบการจัดการเรียนรู้นั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการศึกษา

3) ให้ -1 คะแนน เมื่อแน่ใจว่าเนื้อหาในองค์ประกอบการจัดการเรียนรู้นั้นไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการศึกษา

แบบประเมินดัชนีความสอดคล้อง (Index of item objective congruence: IOC)
ของสื่อการเรียนรู้เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ

รายการพิจารณา	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
1. วัตถุประสงค์การเรียนรู้				
1. อธิบายหลักการปฏิบัติตนที่ดีตามหลักทิศ 6 ได้				
2. ปฏิบัติตนต่อบุคคลที่อยู่ในทิศ 6 ได้อย่างเหมาะสม				
2. การกำหนดเป้าหมายของเกม มีรายละเอียดดังนี้				
1. ชื่อเกม คือ เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ 2. เป้าหมาย คือ ประยุกต์ใช้หลักหลักธรรมะเรื่องทิศ 6 ในการแก้ไขปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ 3. ประเภทเกม คือ บอร์ดเกม 4. ใช้เวลาในการเล่นประมาณ 1 ชั่วโมง 5. ผู้เล่นต้องมีอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป 6. ผู้เล่นตั้งแต่ 6 คนขึ้นไป				
3. การระดมความคิด มีรายละเอียดดังนี้				
1. อุปกรณ์การเล่นเกม ดังนี้ 1. กระดานเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ จำนวน 1 ชุด 2. การ์ดรูปภาพขุมทรัพย์ 6 ทิศ จำนวน 61 ใบ 3. การ์ดธรรมะขุมทรัพย์ 6 ทิศ จำนวน 61 ใบ 4. การ์ดสะสมบุญ จำนวน 12 ใบ 5. การ์ดสถานการณ์ จำนวน 30 ใบ 6. การ์ดแก้ไขสถานการณ์ จำนวน 24 ใบ 7. ลูกเต๋า จำนวน 2 ลูก 8. หมากสำหรับใช้เดิน จำนวน 6 อัน 9. นาฬิกาจับเวลา จำนวน 1 อัน 10. กระดิ่ง จำนวน 1 อัน				
2. กติกาการเล่นเกม ดังนี้ 1. แบ่งผู้เล่นออก 4 ทีม 1) ทีมสีเขียว 2) ทีมสีฟ้า 3) ทีมสีแดง 4) ทีมสีชมพู 2. แจกการ์ดแก้ไขสถานการณ์ ให้ทีมละ 6 ใบ 3. สับการ์ดธรรมะขุมทรัพย์ 6 ทิศ แล้วแจกให้ผู้เล่นจนการ์ดหมด 4. สับการ์ดรูปภาพขุมทรัพย์ 6 ทิศ แล้ววางคว่ำไว้ตรงกลางกระดานเพื่อให้แต่ละทีมจับ 5. โยนลูกเต๋า โดยผู้เล่นที่ได้แต้มน้อยที่สุดจะได้เริ่มเล่นเกมก่อน				

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

รายการพิจารณา	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
3. วิธีการเล่นเกม ดังนี้ 1. ผู้เล่นทอยลูกเต๋า 2 ลูกพร้อมกัน แล้วนำคะแนนมาบวกรวมกันสำหรับใช้ในการเดินแต่ละตา 2. ถ้าเดินไปตกช่องใด ทีมที่มีการ์ดธรรมะขุมทรัพย์ตรงกับ				
3. การระดมความคิด มีรายละเอียดดังนี้ (ต่อ)				
ช่องนั้น จะได้รับสิทธิ์หยิบการ์ดรูปภาพขุมทรัพย์ 6 ทิศ พร้อมกัน 3 ใบ 3. หลังจากผู้เล่นหยิบการ์ดแล้ว โดยผู้เล่นจะต้องช่วยกันจับคู่การ์ดธรรมะที่สื่อความหมายตรงกัน โดยใช้เวลาประมาณ 40 วินาที				
4. เมื่อจับคู่การ์ดเสร็จให้รีบกดกระดิ่งสัญญาณ ถ้าไม่มีคู่จะต้องคืนการ์ดไว้ที่เดิม แล้วให้ทีมอื่นเล่นต่อ 5. ถ้าเดินไปตกช่องสถานการณ์ จะได้หยิบการ์ดสถานการณ์ 1 ใบ ให้เลือกใช้การ์ดแก้ไขสถานการณ์ตามที่การ์ดกำหนดให้ จะได้รับสิทธิพิเศษขอรับบริจาคการ์ดรูปภาพขุมทรัพย์จากทีมอื่น 6. ถ้าเดินไปตกช่องสะสมบุญ จะได้หยิบสะสมบุญ เพื่อรับสิทธิพิเศษต่าง ๆ เช่น เมื่อหยิบได้การ์ดที่ชื่อว่าบุญบารมีและ				
โลกสวรรค์จะได้รับสิทธิ์ไม่ต้องตกนรก และการ์ดที่ชื่อว่าเสี่ยงดวงจะได้แสดงบทบาทสมมติตามที่การ์ดกำหนด 7. ถ้าเดินไปตกช่องรับบุญ จะได้รับสิทธิพิเศษหยิบการ์ดรูปภาพขุมทรัพย์ 5 ใบ 8. ถ้าเดินไปตกช่องนรกจะต้องพักเกมการเล่น 1 ครั้ง				
9. ถ้าเดินไปตกช่องทัวร์ขุมทรัพย์ จะได้รับสิทธิทัวร์ขุมทรัพย์ทีมของตนเอง และหยิบการ์ดได้ 2 ใบ 10. ถ้าเดินไปตกช่องปฏิบัติธรรม จะได้ทอยลูกเต๋าเพิ่ม 2 ครั้ง				
4. เงื่อนไขการชนะ คือ จับคู่การ์ดขุมทรัพย์ได้อย่างน้อย 12 คู่ภายในเวลาที่กำหนด จึงจะเป็นผู้ชนะ ถ้าหมดเวลาไม่มีผู้ชนะ ผู้ที่จับคู่การ์ดขุมทรัพย์ได้มากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ				
5. สาธิตวิธีการใช้การ์ด สื่อการเรียนรู้เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ ดังนี้				
1. การ์ดรูปภาพขุมทรัพย์ และการ์ดธรรมะขุมทรัพย์ ใช้สำหรับให้ผู้เล่นทุกทีมจับคู่กัน 2. การ์ดสะสมบุญใช้สำหรับช่วยให้ไม่ตกนรก และใช้สำหรับให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมต่าง ๆ				

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

รายการพิจารณา	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
3. การ์ดสถานการณ์และการ์ดแก้ไขสถานการณ์ ใช้สำหรับจับคู่กัน ทีมใดที่จับได้จะได้รับสิทธิพิเศษขอบริจาคการ์ดจากทีมอื่นได้				
4. การสร้างต้นแบบของเกม มีรายละเอียดดังนี้				
1. การเลือกใช้วัสดุที่หาง่าย 1. กระดาษแข็ง ขนาด A4 2. กรรไกร 3. คัตเตอร์ 4. รูปภาพจากอินเทอร์เน็ต				
2. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ 1. กระบวนการเล่นเกมที่แปลกใหม่ 2. ประยุกต์เกมเศรษฐีมาเป็นเกมธรรมะ				
3. การประยุกต์ใช้เทคโนโลยี 1. เล่นเกมออนไลน์ผ่าน Zoom Meeting				
4. ความสมบูรณ์ของชิ้นงาน 1. อุปกรณ์การเล่นมีความพร้อม 2. วิธีการเล่นมีความลงตัว				
5. การทดลองเล่นเกม มีรายละเอียดดังนี้				
1. เกมมีความสัมพันธ์กับเนื้อหาธรรมะ 1. มีรายละเอียดครบถ้วน 2. มีความถูกต้อง				
2. ความพร้อมในการใช้งานของเกม 1. นำไปใช้ในการสอนได้ 2. นำไปประยุกต์กับวิชาอื่น ๆ ได้				
3. ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกม 1. เข้าใจเรื่องทิศ 6 2. มีความสนุกสนานในขณะเรียน 3. ฝึกการวางแผน 4. ทำงานเป็นทีม 5. ฝึกแก้ปัญหา 6. ซึมซับคำศัพท์ทางพระพุทธศาสนา				

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

แบบประเมินเพื่อการวิจัย (IOC)
ประกอบการศึกษาสารนิพนธ์
เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ
THE DEVELOPMENT OF AN INTEGRATED LEARNING OF BUDDHISM THROUGH
BOARD GAMES FOR MATHAYOMSUKSA 4 STUDENTS
AT WATBOWONNIWET SCHOOL

คำชี้แจง

การวิจัยครั้งนี้ เป็นส่วนหนึ่งของสารนิพนธ์ตามหลักสูตรหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา นวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน คณะสหวิทยาการเทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ โดยมีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม 2. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6 3. เพื่อประเมินผลการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม ในการสอบถามผู้เชี่ยวชาญครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบหาค่าความเที่ยงตรง (Validity) โดยการวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้อง (Index of item objective congruence: IOC) ของแบบทดสอบ เรื่องทิศ 6 จำนวน 17 ข้อ

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

ขอความกรุณาท่านผู้เชี่ยวชาญพิจารณาองค์ประกอบของแบบทดสอบเรื่องทิศ 6 จำนวน 17 ข้อ ว่ามีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยเรื่องนี้หรือไม่ ด้วยการให้คะแนนในแต่ละข้อคำถามในระบบ IOC โดยการทำเครื่องหมาย √ ลงในช่องว่าง

เกณฑ์การให้คะแนนในระบบ IOC

1) ให้ +1 คะแนน เมื่อแน่ใจว่าเนื้อหาในองค์ประกอบการจัดการเรียนรู้นั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการศึกษา

2) ให้ 0 คะแนน เมื่อไม่แน่ใจเนื้อหาในองค์ประกอบการจัดการเรียนรู้นั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการศึกษา

3) ให้ -1 คะแนน เมื่อแน่ใจว่าเนื้อหาในองค์ประกอบการจัดการเรียนรู้นั้นไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการศึกษา

แบบประเมินดัชนีความสอดคล้อง (Index of item objective congruence: IOC)
ของแบบทดสอบ เรื่องทิศ 6 จำนวน 17 ข้อ

วัตถุประสงค์	แบบทดสอบ	เฉลย	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			+1	0	-1	
1. อธิบายหลักการปฏิบัติตนที่ดีตามหลักทิศ 6 ได้	1. วิธีการใดที่พ่อแม่ใช้สอนลูกให้เป็นคนดี ก. ให้ตั้งใจศึกษาเล่าเรียน โตขึ้นจะได้เป็นเจ้าคนนายคน ข. ให้ตั้งใจศึกษาเล่าเรียน โตขึ้นจะได้เป็นที่พึ่งของตนเองได้ ค. ให้ตั้งใจศึกษาเล่าเรียน โตขึ้นจะได้เป็นที่พึ่งของพ่อและแม่ได้ ง. ให้ตั้งใจศึกษาเล่าเรียน โตขึ้นจะได้ทำประโยชน์เพื่อส่วนรวม	ง				
	2. หากนักเรียนติดมือถือหรือติดเกม ครูควรจะใช้วิธีการสอนอย่างไร ก. กำหนดเวลาและการใช้ให้ถูกต้อง ข. อธิบายว่าไม่ควรหมกหมุนมากเกินไป ค. นำมาใช้เป็นสื่อในการเรียนการสอน ง. ให้นักเรียนบอกข้อดีข้อเสียของเทคโนโลยี	ค				
	3. ลูกที่เกิดมาทำความเสื่อมเสียและความหายนะแก่วงศ์สกุล เรียกว่าอะไร ก. อวชาตบุตร ข. อนุชาตบุตร ค. อภิชาตบุตร ง. อบายมุขบุตร	ก				
1. อธิบายหลักการปฏิบัติตนที่ดีตามหลักทิศ 6 ได้	4. "ต่อหน้าสรรเสริญ ลับหลังนินทา" เป็นลักษณะมิตรประเภทใด ก. มิตรดีแต่พูด ข. มิตรปอกลอก ค. มิตรหัวประจบ ง. มิตรชวนไปในทางเสื่อม	ค				

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

วัตถุประสงค์	แบบทดสอบ	เฉลย	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			+1	0	-1	
	5. “สมพรขาดเรียนบ่อยมากเพราะเบื่อการเรียน สมภพจึงเตือนสมพรเพราะเกรงว่าเธอจะไม่มีสิทธิสอบ” การกระทำของสมภพสอดคล้องกับลักษณะของมิตรข้อใด ก. ไม่ทอดทิ้งเพื่อนยามทุกข์ยาก ข. เมื่อมีภัยเอาเป็นที่พึ่งพำนักได้ ค. การวางตนเสมอต้นเสมอปลาย ง. ป้องกันเพื่อนเมื่อเพื่อนอยู่ในความประมาท	ง				
	6. วุฒิประสบภาวะวิกฤตทางเศรษฐกิจจนทำให้ครอบครัวยากจนลง แต่วิวัฒน์ก็ยังไปมาหาสู่และคอยช่วยเหลือวุฒิเสมอ การกระทำของวิวัฒน์ตรงกับข้อใด ก. เมื่อมีภัยเอาเป็นที่พึ่งได้ ข. รักษาทรัพย์สินของเพื่อน ค. ป้องกันเพื่อนเมื่อประมาท ง. ไม่ทอดทิ้งเพื่อนในยามทุกข์ยาก	ง				
1. อธิบายหลักการปฏิบัติตนที่ดีตามหลักทิศ 6 ได้	7. ผู้นำที่ดีควรปฏิบัติลูกน้องอย่างไรจึงจะเหมาะสม ก. ฝึกให้ลูกน้องรับผิดชอบงาน ข. ให้ค่าแรงตามความสามารถ ค. ไม่เอาผลงานคนเดียว ง. เลือกคนให้เหมาะกับงาน	ง				
	8. เมื่อภรรยาจับได้ว่าสามีนอกใจ จะมีวิธีการแก้ปัญหาอย่างไร ก. คุยกันด้วยเหตุผล ข. ให้ญาติผู้ใหญ่ช่วยคุย ค. ปรึกษาพระอาจารย์ ง. ปรึกษาหมอจิตวิทยา	ก				

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

วัตถุประสงค์	แบบทดสอบ	เฉลย	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			+1	0	-1	
	9. ทำไมศีลข้อที่ 3 จึงเป็นเครื่องประกันทำให้สามีภรรยาอยู่ร่วมกันเป็นครอบครัวได้ดีที่สุด ก. ไม่ระแวงสงสัยกัน ข. รักและซื่อสัตย์ต่อกัน ค. ไม่แตกแยกทางความคิด ง. เคารพและให้เกียรติกันและกัน	ง				
2. ปฏิบัติตนต่อบุคคลที่อยู่ในทิศ 6 ได้อย่างเหมาะสม	10. ลักษณะลูกจ้างที่ดีควรปฏิบัติตนอย่างไรจึงจะเจริญก้าวหน้าในหน้าที่การงาน ก. ยกย่องนายกับคนอื่น ๆ ข. หยิบเอาของที่นายให้ ค. เริ่มงานก่อนและเลิกงานทีหลังนาย ง. พัฒนาความสามารถของตนตลอดเวลา	ง				
2. ปฏิบัติตนต่อบุคคลที่อยู่ในทิศ 6 ได้อย่างเหมาะสม	11. ข้อใดต่อไปนี้คือลักษณะของลูกที่ดี ก. โอ๋ตั้งใจเรียนหนังสือเพื่อให้พ่อแม่ดีใจ ข. จรทำงานเพื่อเลี้ยงแม่ที่ตาบอด ค. นกมักชอบพูดยกย่องพ่อแม่อยู่เสมอ ง. เก๋ชอบพาพ่อแม่ไปเที่ยวเมื่อถึงวันหยุด	ข				
	12. ข้อใดต่อไปนี้ เป็นการปฏิบัติที่**เหมาะสมที่สุด**ที่นักเรียนจะสามารถตอบแทนพระคุณพ่อแม่ได้ ก. สมชายพาแม่ไปทำบุญที่วัด ข. สุชาติพาแม่ไปซื้อของราคาแพง ค. สุเทพตั้งใจเรียนหนังสือช่วยพ่อแม่ทำงานบ้าน ง. อุไรวรรณหางานทำในวันเสาร์อาทิตย์เพื่อแบ่งเบาภาระพ่อแม่	ค				
	13. ข้อใดเป็น “ครูที่ดีของลูกศิษย์” ก. ครูใจ สอนเด็กเพราะอยากให้เป็นคนดี ข. ครูแป๋ สอนเด็กเพราะเด็กคืออนาคตของชาติ ค. ครูเอ๋ สอนเด็กเพราะอยากให้พึ่งพาตนเองได้ ง. ครูแจง สอนเด็กเพราะอยากให้ประสบความสำเร็จ	ก				

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

วัตถุประสงค์	แบบทดสอบ	เฉลย	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			+1	0	-1	
2. ปฏิบัติตนต่อบุคคลที่อยู่ในทิศ 6 ได้อย่างเหมาะสม	14. สาเหตุที่ทำให้สามีภรรยาบางคู่แต่งงานกันไม่นานก็เลิกรากันไป ก. ความคิดเห็นไม่ตรงกัน ข. เห็นตนเองดีกว่าคู่ครอง ค. เห็นคนอื่นดีกว่าคู่ของตนเอง ง. ไม่ให้เกียรติคู่ครองของตนเอง	ง				
	15. เมื่อมีบุคคลกล่าวจาบจ้วงให้ร้ายพระพุทธ เป็นต้น พุทธศาสนิกชนจึงร่วมมือกันแก้ไขปัญหา เป็นการปฏิบัติตนตามปณิธานในข้อใด ก. ปกป้องพระพุทธศาสนา ข. ปฏิบัติตามหลักธรรม ค. ปฏิบัติตามขั้นตอนของพหูสูต ง. เผยแผ่และสืบทอดพระพุทธศาสนา	ก				
	16. เมื่อกำลังสนทนากับพระสงฆ์ นักเรียนควรปฏิบัติอย่างไร ก. สนทนาตามสบาย ข. พูดด้วยความอ่อนน้อม ค. ไม่ควรพูดคำหยาบคาย ง. ควรจะประณมมือทุกครั้ง	ง				
	17. เมื่อพบพระสงฆ์ระหว่างทางตามท้องถนน นักเรียนควรปฏิบัติตนอย่างไรจึงเหมาะสม ก. ยืนอย่างสำรวม ข. ยืนประณมมือไหว้ ค. คุกเข่ากราบกับพื้น ง. คุกเข่าพร้อมประณมมือไหว้	ข				

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

แบบประเมินชิ้นงานเพื่อการวิจัย (IOC)

ประกอบการศึกษาสารนิพนธ์

เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม

สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ

THE DEVELOPMENT OF AN INTEGRATED LEARNING OF BUDDHISM THROUGH BOARD GAMES FOR MATHAYOMSUKSA 4 STUDENTS AT WATBOWONNIWET SCHOOL

คำชี้แจง

การวิจัยครั้งนี้ เป็นส่วนหนึ่งของสารนิพนธ์ตามหลักสูตรหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา นวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน คณะสหวิทยาการเทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ โดยมีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม 2. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6 3. เพื่อประเมินผลการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม ในการสอบถามผู้เชี่ยวชาญครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบหาค่าความเที่ยงตรง (Validity) โดยการวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้อง (Index of item objective congruence: IOC) ของแบบประเมินชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะ (แบบกลุ่ม)

ขอความกรุณาท่านผู้เชี่ยวชาญพิจารณาองค์ประกอบการประเมินชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะ (แบบกลุ่ม) ว่ามีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยเรื่องนี้หรือไม่ ด้วยการให้คะแนนในแต่ละข้อคำถามในระบบ IOC โดยการทำเครื่องหมาย √ ลงในช่องว่าง

เกณฑ์การให้คะแนนในระบบ IOC

1) ให้ +1 คะแนน เมื่อแน่ใจว่าเนื้อหาในองค์ประกอบการจัดการเรียนรู้นั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการศึกษา

2) ให้ 0 คะแนน เมื่อไม่แน่ใจเนื้อหาในองค์ประกอบการจัดการเรียนรู้นั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการศึกษา

3) ให้ -1 คะแนน เมื่อแน่ใจว่าเนื้อหาในองค์ประกอบการจัดการเรียนรู้นั้นไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการศึกษา

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

แบบประเมินดัชนีความสอดคล้อง (Index of item objective congruence: IOC)
ของแบบประเมินชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะ (แบบกลุ่ม)

วัตถุประสงค์	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
1. ประยุกต์หลักธรรมที่ปรากฏในเรื่องทิศ 6 มาออกแบบบอร์ดเกมธรรมะได้	1. **การกำหนดเป้าหมาย**				
	1.1 เป้าหมายของเกม				
	1.2 ประเภทของเกม				
	1.3 ระยะเวลาเล่นเกม				
	1.4 อายุและจำนวนผู้เล่น				
	2. **การระดมความคิด**				
	2.1 กติกาการเล่น				
	2.2 วิธีการเล่น				
	2.3 อุปกรณ์การเล่น				
	2.4 เงื่อนการชนะเกม				
	3. **การสร้างต้นแบบเกม**				
	3.1 การเลือกใช้วัสดุ				
	3.2 ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์				
	3.3 การประยุกต์ใช้เทคโนโลยี				
	3.4 ความสมบูรณ์ของชิ้นงาน				
	4. **การทดลองเล่นเกม**				
	4.1 เกมมีความสัมพันธ์กับเนื้อหาธรรมะ				
	4.2 การใช้งานของเกม				
	4.3 ประโยชน์ที่ได้รับ				

SPU
SRIPATUM UNIVERSITY

ภาคผนวก ง

ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

1

แผนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม

รหัสวิชา ส 31101 **รายวิชา** สังคมศึกษา 1 **ภาคเรียนที่** 1/2564
เรื่อง ทิศ 6 **เวลา** 2 ชั่วโมง **ผู้สอน** พระมหาวรุธ สันราษฎร์
กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม **ระดับ** ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 **โรงเรียน** วัดบวรนิเวศ

1. มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ส 1.2 เข้าใจ ตระหนักและปฏิบัติตนเป็นศาสนิกที่ดี และธำรงรักษาพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ

ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ส 1.2 ม.4 ปฏิบัติตนเป็นศาสนิกที่ดีต่อสาวก สมาชิกในครอบครัวและคนรอบข้าง

2. สาระสำคัญ / ความคิดรวบยอด

ทิศ 6 เป็นการจำแนกความสัมพันธ์ของมนุษย์ที่มีต่อมนุษย์ด้วยกันเอง คือหน้าที่ที่มนุษย์ในสังคมควรกระทำเพื่อการดำเนินชีวิตได้อย่างมีสุข สัมพันธภาพของทุกคนล้วนแล้วแต่เกี่ยวข้องเชื่อมโยงกัน จนไม่สามารถละทิ้งซึ่งหน้าที่ใดหน้าที่หนึ่งที่เราควรปฏิบัติต่อผู้อื่นได้ มนุษย์สามารถสร้างสัมพันธภาพที่ดีทางด้านร่างกายและจิตใจให้ตอบสนองและส่งเสริมการที่เกิดมาโดยการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกัน พึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันเสมอ เพราะเราอ่อนแอเกินกว่าจะใช้ชีวิตอยู่เพียงลำพังในโลกใบน้อยใบนี้

3. สาระการเรียนรู้

ทิศ 6 เป็นหน้าที่ของทุกคน เป็นหน้าที่ของมนุษย์

ทิศเบื้องหน้า

หน้าที่ของบิดามารดา มีดังนี้	**หน้าที่ของบุตรธิดา มีดังนี้**
1) ห้ามปรามจากความชั่ว	1) ท่านเลี้ยงเรามาแล้วเลี้ยงท่านตอบ
2) ให้ตั้งอยู่ในความดี	2) ช่วยทำกิจของท่าน
3) ให้ศึกษาศิลปวิทยา	3) ดำรงวงศ์สกุล
4) หาคู่ครองที่สมควรให้	4) ประพฤติตนควรแก่การรับมรดก
5) มอบมรดกให้ในโอกาสอันสมควร	5) เมื่อท่านล่วงลับไปแล้วทำบุญอุทิศให้

ทิศเบื้องขวา

หน้าที่ของครูอาจารย์ มีดังนี้	**หน้าที่ของศิษย์ มีดังนี้**
1) ฝึกฝนแนะนำให้เป็นคนดี	1) ลุกต้อนรับแสดงความเคารพ
2) สอนให้เข้าใจแจ่มแจ้ง	2) เข้าไปหา
3) สอนศิลปวิทยาให้สิ้นเชิง	3) ใส่ใจเรียน
4) ยกย่องให้ปรากฏในหมู่เพื่อน	4) ปรนนิบัติ
5) สร้างเครื่องคุ้มกันภัยในสารทิศ	5) เรียนศิลปวิทยาโดยเคารพ

ทิศเบื้องหลัง

หน้าที่ของสามี มีดังนี้	**หน้าที่ของภรรยา มีดังนี้**
1) ยกย่องให้เกียรติสมกับฐานะ	1) จัดงานบ้านให้เรียบร้อย
2) ไม่ดูหมิ่น	2) สงเคราะห์ญาติมิตรทั้งสองฝ่ายด้วยดี
3) ไม่นอกใจ	3) ไม่นอกใจ
4) มอบความเป็นใหญ่ในงานบ้านให้	4) รักษาทรัพย์สมบัติที่หามาได้
5) หาเครื่องประดับมาให้เป็นของขวัญ	5) ขยันไม่เกียจคร้านในงานทั้งปวง

2

ทิศเบื้องซ้าย

หน้าที่ของมิตร สหาย มีดังนี้	**หน้าที่ของมิตร สหาย มีดังนี้**
1) เผื่อแผ่แบ่งปัน	1) เมื่อเพื่อนประมาท ช่วยรักษาป้องกัน
2) พูดจามีน้ำใจ	2) เมื่อเพื่อนประมาท ช่วยรักษาทรัพย์ได้
3) ช่วยเหลือเกื้อกูลกัน	3) ในคราวมีภัย เป็นที่พึ่งได้
4) มีตนเสมอ ร่วมสุขร่วมทุกข์กัน	4) ไม่ละทิ้งในยามทุกข์ยาก
5) ซื่อสัตย์จริงใจต่อกัน	5) นับถือตลอดถึงวงศ์ญาติของมิตร

ทิศเบื้องล่าง

หน้าที่ของเจ้านาย มีดังนี้	**หน้าที่ของลูกน้อง มีดังนี้**
1) จัดงานให้เหมาะกับความสามารถ	1) เริ่มทำการงานก่อนนาย
2) ให้ค่าจ้างรางวัลสมควรแก่งาน	2) เลิกงานทีหลังนาย
3) จัดสวัสดิการดี	3) ถือเอาแต่ของที่นายให้
4) ได้ของพิเศษมา ก็แบ่งปันให้	4) ทำการงานให้เรียบร้อยและดียิ่งขึ้น
5) ให้มีวันหยุดตามโอกาสอันควร	5) นำเกียรติคุณของนายไปเผยแพร่

ทิศเบื้องบน

หน้าที่ของนักบวช มีดังนี้	**หน้าที่ของชาวพุทธ มีดังนี้**
1) ห้ามปรามจากความชั่ว	1) จะทำสิ่งใด ก็ทำด้วยเมตตา
2) ให้ตั้งอยู่ในความดี	2) จะพูดสิ่งใด ก็พูดด้วยเมตตา
3) อนุเคราะห์ด้วยความปรารถนาดี	3) จะคิดสิ่งใด ก็คิดด้วยเมตตา
4) ให้ได้ฟังสิ่งที่ยังไม่เคยฟัง	4) ต้อนรับด้วยความเต็มใจ
5) ทำสิ่งที่เคยฟังแล้วให้แจ่มแจ้ง	5) อุปถัมภ์ด้วยปัจจัย 4
6) บอกทางสวรรค์ให้	

4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ทักษะการคิดแก้ปัญหา
2. ทักษะการคิด
3. ทักษะการคิดวิเคราะห์
4. ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน

6. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายหลักการปฏิบัติตนที่ดีตามหลักทิศ 6 ได้
2. นำความรู้เรื่องทิศ 6 ไปปฏิบัติได้ได้อย่างเหมาะสม
3. ประยุกต์หลักธรรมที่ปรากฏในทิศ 6 มาออกแบบบอร์ดเกมธรรมะได้

SPU
SRIPATUM UNIVERSITY

3

7. กระบวนการจัดการเรียนรู้

วัตถุประสงค์	ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธ 7 ขั้นตอน	สื่อที่ใช้	การวัด/ประเมินผล
1. อธิบายหลักการปฏิบัติตนที่ดีตามหลักทิศ 6 ได้	**ปฐมนิเทศก่อนเรียน** 1. ผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม พร้อมทั้งวิธีการประเมินผล 2. นักเรียนดูคลิปวิดีโอเรื่องทิศ 6 จำนวน 3 คลิป ผ่านห้องเรียนออนไลน์ใน Group Line จากที่ผู้สอนส่งให้ดูล่วงหน้า 3. นักเรียนศึกษาคู่มือการใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ ผ่านห้องเรียนออนไลน์ใน Group Line จากที่ผู้สอนส่งให้ดูล่วงหน้า	- โปรแกรม Zoom, Group Line - คลิปวิดีโอที่ 1 ทิศเบื้องหน้า (6:17 น.) - คลิปวิดีโอที่ 2 ทิศเบื้องขวา และทิศเบื้องหลัง (6:52 น.) - คลิปวิดีโอที่ 3 ทิศเบื้องซ้าย ทิศเบื้องล่าง และทิศเบื้องบน (9:54 น.) - คู่มือการใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ	
	ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างศรัทธาและเสนอปัญหาข้อสงสัย 1. นำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้เพลงประกอบเรื่องทิศ 6 เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ ผ่าน โปรแกรม ZOOM / Group Line 2. ผู้สอนตั้งคำถามเพื่อให้นักเรียนตระหนักและศรัทธาต่อการเรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องทิศ 6 **ขั้นที่ 2 ขั้นสังเกต** 1. นักเรียนทบทวนตนเองเกี่ยวกับการปฏิบัติตนต่อบุคคลต่าง ๆ ในทิศ 6 แล้วแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อน 2. ผู้สอนตรวจสอบความรู้และประสบการณ์นักเรียน แนะนำกิจกรรมต่อไปเพื่อเตรียมความพร้อมในการเล่นบอร์ดเกม	- โปรแกรม ZOOM - Group Line - คลิปวิดีโอเพลงเรื่องทิศ 6 (2:15 น.) - ทดสอบก่อนเรียน ผ่าน Kahoot	- สังเกตพฤติกรรมรายบุคคล

4

2. ปฏิบัติตนต่อบุคคลที่อยู่ในทิศ 6 ได้อย่างเหมาะสม	**ขั้นที่ 3 ขั้นสัมผัส** 1. นำบอร์ดเกมมาแสดงให้นักเรียนดูพร้อมกัน อธิบายขั้นตอนวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม 5 ขั้น ดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นเลือกเกม ผู้สอนแนะนำรายละเอียดเกมที่ใช้ในการเรียนรู้เรื่องทิศ 6 ดังนี้ 1. ประเภทบอร์ดเกมคือเกมเศรษฐี (Monopoly) 2. ใช้เวลาในการเล่นประมาณ 1 ชั่วโมง 3. ผู้เล่นต้องมีอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป 4. ผู้เล่นตั้งแต่ 6 คนขึ้นไป ขั้นที่ 2 ขั้นชี้แจงกฎกติกาการเล่นเกม ผู้สอนบอกชื่อเกม ชี้แจงกติกา สาธิตขั้นตอนการเล่นตามคู่มือการเล่นเกม ดังนี้ 1. ชื่อเกม คือเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ 2. เป้าหมายของการเล่นเกม คือฝึกประยุกต์ใช้หลักหลักธรรมเรื่องทิศ 6 ในการแก้ไขปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ 3. เงื่อนไขการชนะ คือจับคู่การ์ดขุมทรัพย์ได้อย่างน้อย 12 คู่ภายในเวลาที่กำหนด จึงจะเป็นผู้ชนะ ถ้าหมดเวลาไม่มีผู้ชนะ ผู้ที่จับคู่การ์ดขุมทรัพย์ได้มากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ 4. แนะนำอุปกรณ์การเล่น สื่อการสอนเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ 5. สาธิตวิธีการใช้การ์ด สื่อการสอนเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ 6. อธิบายกติกาและสาธิตวิธีการเล่น ขั้นที่ 3 ขั้นเล่นเกม	- โปรแกรม ZOOM / Group Line - Google form - คู่มือสื่อการสอนเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ - แบบทดสอบเรื่องทิศ 6 จำนวน 10 ข้อ - แบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกม	- คะแนนจากแบบทดสอบ - สังเกตพฤติกรรมการเล่นเกม

5

	1. นักเรียนเริ่มเล่นบอร์ดเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ จนจบเกม 2. ผู้สอนทำหน้าที่ควบคุมดูแลการเล่นเกม และติดตามพฤติกรรมการเล่นเกมอย่างใกล้ชิด ขั้นที่ 4 ขั้นอภิปรายหลังการเล่นเกม 1. ผู้สอนและนักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับทิศ 6 ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินผล 1. ผู้สอนตั้งคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาสาระต่าง ๆ เกี่ยวกับทิศ 6 2. นักเรียนทำแบบทดสอบ เรื่องทิศ 6 จำนวน 10 ข้อ ผ่าน Google form		
3. ประยุกต์หลักธรรมที่ปรากฏในทิศ 6 มาออกแบบบอร์ดเกมธรรมะได้	**ขั้นที่ 4 ขั้นสำรวจ** 1. แบ่งนักเรียนเป็น 6 กลุ่ม ๆ ละ 5-6 คน แล้วเลือกหัวข้อธรรมะโดยวิธีการจับสลาก ผ่านโปรแกรม Wheel of Name 2. นักเรียนช่วยกันสำรวจตรวจสอบหลักธรรมของกลุ่มที่ได้รับว่าอยู่ในทิศอะไร **ขั้นที่ 5 ขั้นสืบค้น** 1. ช่วยกันสืบค้นรายละเอียดหลักธรรมะของตนเอง ยกตัวอย่างเช่น หัวข้อธรรมเรื่องพรหมวิหาร 4 อยู่ประจำทิศเบื้องหน้า มีรายละเอียดดังนี้ (1) เมตตา หมายถึง ความปรารถนาให้ผู้อื่นได้รับสุข (2) กรุณา หมายถึง ความปรารถนาให้ผู้อื่นพ้นทุกข์ (3) มุทิตา หมายถึง ความยินดีเมื่อผู้อื่นได้ดี	- โปรแกรม ZOOM - Wheel of Name - Padlet - หัวข้อหลักธรรม 6 ข้อ ได้แก่ (1) ทิศเบื้องหน้า ได้แก่ พรหมวิหาร 4 (2) ทิศเบื้องขวา ได้แก่ สังคหวัตถุ 4 (3) ทิศเบื้องหลัง ได้แก่ ฆราวาสธรรม 4 (4) ทิศเบื้องซ้าย ได้แก่ มิตรแท้ 4 (5) ทิศเบื้องบน ได้แก่ อริยสัจ 4 (6) ทิศเบื้องล่าง ได้แก่ อิทธิบาท 4 - ใบกิจกรรม เรื่องการสร้างบอร์ดเกมธรรมะ	- ประเมินชิ้นงานการสร้างแบบบอร์ดเกมธรรมะ - สังเกตพฤติกรรมรายกลุ่ม

6

	(4) อุเบกขา หมายถึง การรู้จักวางเฉย **ขั้นที่ 6 ขั้นสั่งสมปัญญาและลงข้อสรุป** 1. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำหลักธรรมที่สืบค้นได้มานำเสนอผ่าน Padlet เพื่อใช้ในการออกแบบบอร์ดเกมที่ตนเองสนใจ และเพื่อนช่วยอภิปรายแก้ไขความถูกต้อง 2. ผู้สอนอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับหลักธรรมต่าง ๆ ในแต่ละทิศ **ขั้นที่ 7 ขั้นประเมินผลและประยุกต์ใช้** 1. แนะนำเทคนิคการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ พร้อมวิธีการประเมินชิ้นงานแก่นักเรียน และให้นักเรียนทดลองออกแบบบอร์ดเกมธรรมะ โดยให้นักเรียนเลือกเกมที่สนใจมาใช้ในการออกแบบ 2. แนะนำนักเรียนให้นำชิ้นงานการออกแบบบอร์ดเกมธรรมะมานำเสนอในครั้งต่อไป		

8. สื่อการสอน/แหล่งการเรียนรู้เพิ่มเติม

ที่	รายการสื่อ	กิจกรรมที่ใช้	แหล่งที่มา
1	กระดานบอร์ดเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ	นักเรียนเรียนรู้เรื่องทิศ 6 ผ่านกระบวนการเล่นบอร์ดเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ ที่ครูสร้างขึ้นผ่านโปรแกรม Zoom	ครูจัดเตรียม
2	คู่มือการใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ	นักเรียนศึกษาคู่มือการใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ ผ่าน Group Line จากทางบ้าน	ครูจัดเตรียม
3	คลิปวิดีโอเรื่องทิศ 6 จำนวน 3 คลิป	นักเรียนทบทวนเรื่องทิศ 6 ผ่านคลิปวิดีโอ ผ่าน Group Line	ครูจัดเตรียม

4	คลิปวิดีโอเพลงประกอบเรื่องทิศ 6 จำนวน 1 คลิป	นำเข้าสู่บทเรียน โดยโปรแกรม Zoom	ครูจัดเตรียม
5	หัวข้อหลักธรรม 6 ข้อ Padlet	นักเรียนแบ่งกลุ่มช่วยกันสืบค้นหลักธรรมที่จับสลากได้แล้วนำมาเสนอที่กระดาน Padlet พร้อมให้เพื่อนช่วยอภิปรายและตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา	ครูและนักเรียนสร้างขึ้น
6	ใบกิจกรรม เรื่องการสร้างบอร์ดเกมธรรมะ	นักเรียนแบ่งกลุ่มสร้างบอร์ดเกมธรรมะ	ครูจัดเตรียม
7	แบบทดสอบก่อนเรียน เรื่องทิศ 6 จำนวน 10 ข้อ แบบทดสอบหลังเรียน เรื่องทิศ 6 จำนวน 10 ข้อ	นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เรื่องทิศ ผ่าน Kahoot นักเรียนทำแบบทดสอบ เรื่องทิศ 6 ผ่าน Google Form	แบบทดสอบ
8	แบบประเมินชิ้นงานการออกแบบบอร์ดเกม แบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นบอร์ดเกม แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	ประเมินนักเรียนผ่านกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม ผ่านโปรแกรม Zoom	แบบประเมิน

9. การวัดและประเมินผล

กิจกรรมที่ประเมิน	เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน	วิธีการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน
1. เล่นบอร์ดเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ	แบบทดสอบ เรื่องทิศ 6 จำนวน 10 ข้อ	ทำแบบทดสอบ	ระดับคุณภาพ พอใช้ ผ่านเกณฑ์
2. สังเกตพฤติกรรมการเล่นบอร์ดเกม	แบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นบอร์ดเกม	สังเกตพฤติกรรมรายกลุ่ม	ระดับคุณภาพ ดี ผ่านเกณฑ์
3. สังเกตพฤติกรรมด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์	แบบประเมินการสังเกตพฤติกรรมด้านคุณลักษณะฯ	สังเกตพฤติกรรมรายบุคคล	ระดับคุณภาพ ดี ผ่านเกณฑ์
4. ประเมินชิ้นงานการออกแบบบอร์ดเกมธรรมะ	แบบประเมินชิ้นงานการออกแบบบอร์ดเกมธรรมะ	สังเกตพฤติกรรมรายกลุ่ม	ระดับคุณภาพ ดี ผ่านเกณฑ์

9.1 แบบประเมินการเล่นบอร์ดเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้ระดับคะแนน			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
แบบทดสอบ เรื่องทิศ 6 จำนวน 10 ข้อ	ทำแบบทดสอบ เรื่องทิศ 6 ได้คะแนน 9 – 10 คะแนน	ทำแบบทดสอบ เรื่องทิศ 6 ได้คะแนน 7 – 8 คะแนน	ทำแบบทดสอบ เรื่องทิศ 6 ได้คะแนน 5 – 6 คะแนน	ทำแบบทดสอบ เรื่องทิศ 6 ได้คะแนน 0 – 4 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
9 - 10	ดีมาก
7 - 8	ดี
5 - 6	พอใช้
0 - 4	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่านตั้งแต่ระดับคุณภาพ พอใช้ ขึ้นไป สรุป ☐ ผ่าน ☐ ไม่ผ่าน

9.2 แบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นบอร์ดเกม (รายกลุ่ม)

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนระหว่างการเล่นบอร์ดเกม แล้วขีด √ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

เลขที่	ชื่อ-สกุล ของนักเรียนแต่ละกลุ่ม	เล่นเกมตามกฎกติกาและสามารถทำคะแนนตามที่กำหนด				มีความตั้งใจ				มีความสนุกสนาน				มีความสามัคคี				มีความแม่นยำ มีความรู้				รวม 20 คะแนน
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	

เกณฑ์การให้คะแนนเพื่อสังเกตพฤติกรรมการเล่นบอร์ดเกม (รายกลุ่ม)

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	4	3	2	1
เล่นเกมตามกฎกติกาและสามารถทำคะแนนตามที่กำหนด	มีทักษะในการเล่นเกมตามกฎกติกา และให้เกียรติเพื่อนได้ดีมาก และสามารถตอบคำถามถูกต้องได้ทั้งหมด 100%	มีทักษะในการเล่นเกมตามกฎกติกาและให้เกียรติเพื่อนได้ดี และสามารถตอบคำถามถูกต้องได้80%	มีทักษะในการเล่นเกมตามกฎกติกาและไม่ค่อยให้เกียรติเพื่อน และสามารถตอบคำถามถูกต้องได้ถึงครึ่ง 50%	ไม่มีทักษะในการเล่นเกมตามกฎกติกาและไม่ให้เกียรติเพื่อน และไม่สามารถตอบคำถามได้

มีความตั้งใจ	ตั้งใจเล่นเกมทุกขั้นตอนอย่างสนใจดีมาก	ตั้งใจเล่นเกมทุกขั้นตอนดี	ตั้งใจเล่นเกมไม่ครบทุกขั้นตอน	ไม่ตั้งใจเล่นเกม
มีความสนุกสนาน	เล่นเกมสนุกสนานตลอดเวลา มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนตลอดเวลา	เล่นเกมสนุกสนานตลอดเวลา มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนบ่อยครั้ง	เล่นเกมสนุกสนานบางเวลา มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนเป็นบางครั้ง	ไม่สนุกสนานในการเล่นเกม ไม่มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน
มีความสามัคคี	มีความสามัคคีร่วมมือกับเพื่อนได้ตลอดเวลา และสามารถชนะการแข่งขันได้	มีความสามัคคีร่วมมือกับเพื่อนได้ตลอดเวลา ไม่สามารถชนะการแข่งขันได้	มีความสามัคคีร่วมมือกับเพื่อนเป็นบางครั้ง	ไม่สามารถเล่นเกมกับเพื่อนได้ตลอดเวลา เล่นเกมได้เฉพาะบางครั้ง
มีความแม่นยำ มีความรู้	สามารถจับคู่การ์ดธรรมะขุมทรัพย์ 6 ทิศ ได้อย่างถูกต้องตามที่กำหนด 100%	สามารถจับคู่การ์ดธรรมะขุมทรัพย์ 6 ทิศ ได้อย่างถูกต้องตามที่กำหนด 80%	สามารถจับคู่การ์ดธรรมะขุมทรัพย์ 6 ทิศ ได้อย่างถูกต้องตามที่กำหนด 50%	ไม่สามารถจับคู่การ์ดธรรมะขุมทรัพย์ 6 ทิศ ได้อย่างถูกต้องตามที่กำหนด

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
17 - 20	ดีมาก
14 – 16	ดี
10 – 13	พอใช้
7 – 9	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่านตั้งแต่ระดับคุณภาพ ดี ขึ้นไป สรุป ☐ผ่าน ☐ไม่ผ่าน

มีวินัย	ปฏิบัติตนตามกฎระเบียบข้อบังคับที่กำหนดได้ดีมาก และมีความอ่อนน้อมถ่อมตนตลอดเวลา	ปฏิบัติตนตามกฎระเบียบข้อบังคับที่กำหนดได้ดี และมีความอ่อนน้อมถ่อมตนเป็นบางครั้ง	ปฏิบัติตนตามกฎระเบียบข้อบังคับที่กำหนดได้ มีความอ่อนน้อมถ่อมตน	ไม่ปฏิบัติตนตามกฎระเบียบข้อบังคับที่กำหนด และไม่มีความอ่อนน้อมถ่อมตน
ใฝ่เรียนรู้	มีความตั้งใจในการทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายเสร็จสิ้นสมบูรณ์ทันเวลา และมีความกระตือรือร้นพร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่	มีความตั้งใจในการทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายเสร็จสิ้นสมบูรณ์ทันเวลา มี ความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่บางครั้ง	ส่วนน้อยมีความตั้งใจในการทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมาย มีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่น้อย	ไม่มีความตั้งใจในการทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมาย ไม่มีความพร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ ไม่มีความกระตือรือร้น
มุ่งมั่นในการทำงาน	มีความมุ่งมั่นในการสืบค้นความรู้ที่ได้รับมอบหมาย และทำงานเสร็จทันตรงตามเวลาที่กำหนดทุกครั้ง	มีความมุ่งมั่นในการสืบค้นความรู้ที่ได้รับมอบหมาย และทำงานเสร็จทันตรงตามเวลาที่กำหนดบางครั้ง	มีความมุ่งมั่นในการสืบค้นความรู้ที่ได้รับมอบหมาย และทำงานเสร็จทันน้อย	ไม่มีความมุ่งมั่นในการสืบค้นความรู้ที่ได้รับมอบหมาย และทำงานไม่เสร็จทันตรงตามเวลาที่กำหนด

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
17 - 20	ดีมาก
14 – 16	ดี
10 – 13	พอใช้
7 – 9	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่านตั้งแต่ระดับคุณภาพ ดี ขึ้นไป สรุป ☐ผ่าน ☐ไม่ผ่าน

ใบกิจกรรม
เรื่อง การสร้างบอร์ดเกมธรรมะ
รหัสวิชา ส 31101 รายวิชาสังคมศึกษา 1 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ

คำชี้แจง 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่มละ 5-6 คน

สมาชิกในกลุ่ม

1.________________ 4.________________

2.________________ 5.________________

3.________________ 6.________________

2. ให้นักเรียนนำหลักธรรมะที่จับสลากได้มาใช้ในการสร้างบอร์ดเกมธรรมะ โดยนำรายละเอียดของธรรมะมาใส่ไว้ที่ Padlet ที่ผู้สอนเตรียมให้
3. ให้นักเรียนเลือกเกมที่ตนเองสนใจมาใช้ในการออกแบบ
4. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเขียนรายละเอียดการสร้างบอร์ดเกมตามประเด็นที่กำหนดให้ลงในตารางด้านล่างนี้

ประเด็นที่สำคัญ	รายละเอียด
ข้อมูลเบื้องต้น	
- ชื่อหัวข้อธรรมะ	
- ชื่อเกม	
การกำหนดเป้าหมาย	

- เป้าหมายของเกม	
- ประเภทของเกม	
- ระยะเวลาเล่นเกม	
- อายุและจำนวนผู้เล่น	
การระดมความคิด	
- กติกาการเล่น	
- วิธีการเล่น	
- อุปกรณ์การเล่น	
- เงื่อนไขการชนะเกม	
การสร้างต้นแบบเกม	
- การเลือกใช้วัสดุ	
- ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	
- การประยุกต์ใช้เทคโนโลยี	
- ความสมบูรณ์ของชิ้นงาน	
การทดลองเล่นเกม	
- เกมมีความสัมพันธ์กับเนื้อหาธรรมะ	
- ความพร้อมในการใช้งานของเกม	
- ประโยชน์ที่ได้รับ	

9.4 แบบประเมินชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะ (แบบกลุ่ม) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนประเมินชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะของนักเรียนตามรายการที่กำหนด แล้วขีด √ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

กลุ่มที่	ชื่อ-สกุล ของนักเรียนแต่ละกลุ่ม	1. การกำหนดเป้าหมาย - เป้าหมายของเกม - ประเภทของเกม - ระยะเวลาเล่นเกม - อายุ ระดับชั้น และจำนวนของผู้เล่น				2. การระดมความคิด - กติกาการเล่น - วิธีการเล่น - อุปกรณ์การเล่น - เงื่อนไขการชนะเกม				3. การสร้างต้นแบบเกม - การเลือกใช้วัสดุ - ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ - การประยุกต์ใช้เทคโนโลยี - ความสมบูรณ์ของชิ้นงาน				4.การทดลองเล่นเกม - เกมมีความสัมพันธ์กับเนื้อหาธรรมะ - การใช้งานของเกม - ประโยชน์ที่ได้รับ				รวม 16 คะแนน	สรุป
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		

ชื่อ..**ผู้ประเมิน**

วันที่..................**เดือน**...............................**พ.ศ.** ....

SPU
SRIPATUM UNIVERSITY

เกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริคเพื่อประเมินชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะ

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้ระดับคะแนน			
	4	3	2	1
1. การกำหนดเป้าหมาย - ประเภทของเกม - ระยะเวลา - อายุ - จำนวนผู้เล่น - ระดับชั้นของผู้เล่น	มีการกำหนดเป้าหมายชัดเจน เลือกประเภทของเกมตรงกับวัตถุประสงค์ ใช้เวลาได้อย่างเหมาะสม และเลือกเกมได้เหมาะสมกับอายุและจำนวนผู้เล่น 100%	มีกำหนดเป้าหมายค่อนข้างชัดเจน แต่เลือกประเภทของเกมตรงกับวัตถุประสงค์ ใช้เวลาได้ค่อนข้างเหมาะสม และเลือกเกมได้เหมาะสมกับอายุและจำนวนผู้เล่น 80%	มีการกำหนดเป้าหมาย แต่เลือกประเภทของเกมตรงกับวัตถุประสงค์ ใช้เวลามาก และเลือกเกมได้เหมาะสมกับอายุและจำนวนผู้เล่น 50%	มีการกำหนดเป้าหมายไม่ชัดเจน เลือกประเภทของเกมไม่ตรงกับวัตถุประสงค์ ใช้เวลามากเกินไป และเลือกเกมไม่เหมาะสมกับอายุและจำนวนผู้เล่น
2. การระดมความคิด - กติกาการเล่น - วิธีการเล่น - อุปกรณ์การเล่น - เงื่อนการเล่น	มีแนวคิดที่หลากหลาย มีกติกาวิธีการเล่นแปลกใหม่ สร้างความสนุกสนาน อุปกรณ์การเล่นสอดคล้องกับเนื้อหา และมีเงื่อนไขการเล่นที่ชัดเจน	มีแนวคิดที่หลากหลาย มีกติกาวิธีการเล่นค่อนข้างแปลกใหม่ สร้างความสนุกสนาน มีอุปกรณ์การเล่นค่อนข้างสอดคล้องกับเนื้อหา และมีเงื่อนไขการเล่นที่ค่อนข้างชัดเจน	มีแนวคิดที่หลากหลาย มีกติกาวิธีการเล่นแบบทั่วไป อุปกรณ์การเล่นไม่ค่อยสอดคล้องกับเนื้อหา และเงื่อนไขการเล่นยังไม่ชัดเจน	มีแนวคิดเดียว ไม่มีการกำหนดกติกาวิธีการเล่น สื่ออุปกรณ์การเล่น และเงื่อนไขการเล่นไม่ชัดเจน
3. การสร้างต้นแบบเกม - การเลือกใช้วัสดุ - ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	เลือกใช้วัสดุได้ตรงกับเกมมากที่สุด ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีได้เหมาะสมกับเกมทำให้ตัวเกมมีความทันสมัย	เลือกใช้วัสดุได้ตรงกับเกมมาก ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีได้เหมาะสมกับเกมทำให้ตัวเกมมีความทันสมัย	เลือกใช้วัสดุได้ตรงกับเกมน้อย ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีได้เหมาะสมกับเกมทำให้ตัวเกม	เลือกใช้วัสดุได้ไสตรงกับเกม แต่ไม่มีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีได้เหมาะสมกับเกม ไม่แสดงถึง

- การประยุกต์ใช้เทคโนโลยี - ความสมบูรณ์ของชิ้นงาน	มีความท้าทาย และชิ้นงานมีความสมบูรณ์ มีขนาดเหมาะสม	แต่ขาดความสมบูรณ์ในขนาด ให้ความรู้และความสนุกสนาน	มีความน่าสนใจ แต่ยังไม่ได้แสดงออกถึงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ที่แปลกใหม่ ชิ้นงานให้ความรู้และความสนุกสนาน แต่ขาดความสมบูรณ์	ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ที่แปลกใหม่ ชิ้นงานขาดความสมบูรณ์
4. การทดลองเล่นเกม - เกมมีความสัมพันธ์กับเนื้อหาธรรมะ - ความพร้อมในการใช้งาน - ประโยชน์ที่ได้รับ	มีเนื้อหาธรรมะถูกต้องชัดเจน มีรายละเอียดครอบคลุม มีความพร้อมในการใช้งานมากที่สุด และได้รับความรู้พร้อมความสนุกสนานและสร้างความสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้ตลอดเวลา	มีเนื้อหาธรรมะถูกต้อง มีรายละเอียดค่อนข้างครอบคลุม มีความพร้อมในการใช้งานมาก ได้รับความรู้พร้อมความสนุกสนานและสร้างความสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่น ๆ ค่อนข้างมาก	มีเนื้อหาธรรมะ มีรายละเอียดและความพร้อมในการใช้งานน้อย ได้รับความรู้พร้อมความสนุกสนานและสร้างความสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่นได้เป็นบางครั้ง	มีเนื้อหาธรรมะไม่ถูกต้อง รายละเอียดไม่ครอบคลุม ทำให้ไม่ได้รับความรู้พร้อมความสนุกสนาน และยังไม่สร้างความสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่น

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
14 – 16	ดีมาก
10 – 13	ดี
7 – 9	พอใช้
4 – 6	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่านตั้งแต่ระดับคุณภาพ ดี ขึ้นไป สรุป ☐ ผ่าน ☐ ไม่ผ่าน

บันทึกหลังการสอน

....
....
....
....

ลงชื่อ..
(พระมหาวรุธ สันราษฎร์)
ผู้สอน
............../................................/2564

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

ภาคผนวก จ

ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

SPU
SRIPATUM UNIVERSITY

กติกาการเล่น

1.แบ่งผู้เล่นออก 4 ทีม 1) ทีมสีเขียว 2) ทีมสีฟ้า 3) ทีมสีแดง 4) ทีมสีชมพู
2. แจกการ์ด แก้ไขสถานการณ์ ให้ทีมละ 1 ชุด ๆ 6 ใบ
3. สับการ์ดธรรมะขุมทรัพย์ แล้วแจกให้ผู้เล่นจนหมด
4. สับการ์ดรูปภาพขุมทรัพย์ วางคว่ำไว้ตรงกลางกระดาน
5. ให้แต่ละทีมโยนลูกเต๋า โดยทีมที่ได้แต้มน้อยที่สุดจะได้เริ่มเล่นก่อน

เป้าหมาย

ประยุกต์ใช้หลักธรรมเรื่องทิศ 6 เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาในสถานการณ์จำลองที่กำหนดให้

เงื่อนไขการชนะ

1.จับคู่การ์ดขุมทรัพย์ได้อย่างน้อย 12 คู่ ภายในเวลาที่กำหนด จึงจะเป็นผู้ชนะ
2. ถ้าหมดเวลาไม่มีผู้ชนะ ผู้ที่จับคู่การ์ดขุมทรัพย์ 6 ทิศ ได้มากที่สุดจะชนะ

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

วิธีการเล่น

1. ผู้เล่นทอยลูกเต๋า 2 ลูกพร้อมกัน แล้วนำคะแนนมารวมกันเพื่อใช้ในการเดิน
2. ถ้าเดินไปตกช่องใด ทีมที่มีการ์ดธรรมะขุมทรัพย์ตรงกับช่องนั้น จะได้หยิบการ์ดรูปภาพขุมทรัพย์ พร้อมกัน 3 ใบ
3. หลังจากผู้เล่นหยิบการ์ดแล้ว ผู้เล่นจะต้องช่วยกันจับคู่การ์ดธรรมะขุมทรัพย์ กับการ์ดรูปภาพขุมทรัพย์ที่สื่อความหมายตรงกัน ใช้เวลาประมาณ 40 วินาที
4. เมื่อจับคู่การ์ดเสร็จให้รีบกดกระดิ่งสัญญาณ ถ้าไม่มีคู่จะต้องคืนการ์ดไว้ที่เดิม แล้วให้ทีมอื่นเล่นต่อ
5. ถ้าเดินไปตกช่องสถานการณ์ จะได้หยิบการ์ดสถานการณ์ 1 ใบ โดยเลือกใช้การ์ดแก้ไขสถานการณ์ตามที่การ์ดกำหนดให้ จะได้รับสิทธิพิเศษขอรับบริจาคการ์ดรูปภาพขุมทรัพย์จากทีมอื่น
6. ถ้าเดินไปตกช่องสะสมบุญ จะได้หยิบการ์ดสะสมบุญ เพื่อรับสิทธิพิเศษต่าง ๆ เช่น เมื่อหยิบได้การ์ดบุญบารมีและโลกสวรรค์จะได้รับสิทธิ์ไม่ต้องตกนรก และการ์ดเสี่ยงดวงจะได้แสดงบทบาทสมมติตามที่การ์ดกำหนด
7. ถ้าเดินไปตกช่องรับบุญ จะได้หยิบการ์ดรูปภาพขุมทรัพย์ 5 ใบ
8. ถ้าเดินไปตกช่องนรก จะต้องพักเกมการเล่น 1 ครั้ง
9. ถ้าเดินไปตกช่องทัวร์ขุมทรัพย์ จะได้รับสิทธิ์ทัวร์ขุมทรัพย์ทีมของตนเอง และหยิบการ์ดได้ 2 ใบ
10. ถ้าเดินไปตกช่องปฏิบัติธรรม จะได้ทอยลูกเต๋าเพิ่ม 2 ครั้ง

ภาคผนวก ฉ
ค่าความเที่ยงตรงของเครื่องมือการวิจัย (IOC)

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

ตารางผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับ แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมสำหรับนักเรียน

คำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่			รวม	IOC	แปลผล
	1	2	3			
1. ท่านมีวิธีการเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียนก่อนเริ่มการเรียนรู้อย่างไรบ้าง จงอธิบายพร้อมยกตัวอย่าง	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
2. ท่านออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้อย่างไร เพื่อผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์และทดลองลงมือปฏิบัติได้ด้วยตนเอง จงอธิบายและยกตัวอย่าง	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
3. ท่านคิดว่า คุณลักษณะอย่างไรของครูที่มีความสำคัญต่อการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมั่นใจ และท่านมีวิธีดำเนินการอย่างไรบ้าง จงอธิบาย	0	+1	+1	2	0.6	ใช้ได้
4. ท่านมีแนวทางการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้และการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้อย่างไร ให้เหมาะสมกับเนื้อหาสาระที่เรียน จงอธิบาย	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
5. ท่านจะมีวิธีการใดที่สนับสนุนและกระตุ้นการเรียนรู้ให้นักเรียนสามารถมีส่วนร่วมถามในสิ่งที่เรียนรู้ จงอธิบายพร้อมยกตัวอย่าง	+1	+1	0	2	0.6	ใช้ได้
6. ท่านจัดเตรียมกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ ที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างไรบ้าง จงอธิบายพร้อมยกตัวอย่าง	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
7. ท่านมีวิธีการสนับสนุนให้นักเรียน ใช้ประสาทสัมผัสในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมกระบวนการคิดอย่างไรบ้าง จงอธิบายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
8. ท่านจะมีแนวทางใดที่จะสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนรู้ไปสู่กระบวนการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนได้ จงอธิบาย	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
9. ท่านมีวิธีการส่งเสริมให้นักเรียนได้ใช้กระบวนการคิดที่เชื่อมโยง และมีความเกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้รอบตัวอย่างไรบ้าง	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
10. ท่านมีแนวทางในการส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้ความสัมพันธ์จากสิ่งแวดล้อมรอบตัวเพื่อพัฒนาไปสู่การมองแบบองค์รวมอย่างไรบ้าง พร้อมยกตัวอย่าง	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
11. ท่านมีวิธีการพัฒนากระบวนการคิดผ่านกิจกรรม ที่เน้นการศึกษา ค้นคว้า ทดลอง สืบเสาะหาความรู้อย่างไรบ้าง	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

คำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่			รวม	IOC	แปลผล
	1	2	3			
12. ท่านใช้วิธีการใดบ้าง ที่จะสามารถส่งเสริมทักษะกระบวนการกลุ่ม การศึกษานอกสถานที่ เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ จงอธิบายพร้อมยกตัวอย่าง	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
13. ท่านใช้วิธีการใดที่ส่งเสริมการแก้ปัญหาโดยให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมและเสนอผลงานจากกิจกรรมของนักเรียน จงอธิบายพร้อมยกตัวอย่าง	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
14. ท่านจะมีวิธีการส่งเสริมให้นักเรียนฝึกปฏิบัติกิจกรรมให้เกิดความชำนาญ โดยใช้กระบวนการคิด กระบวนการปฏิบัติอย่างไรบ้าง จงอธิบาย	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
15. ท่านใช้แนวทางใดเพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงผลงาน และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในเนื้อหาที่เรียน และการเชื่อมโยงกับหลักพุทธธรรมอย่างไรบ้าง จงอธิบายพร้อมยกตัวอย่าง	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
16. โปรดเสนอแนะการเลือกใช้กิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดปฏิสัมพันธ์แลกเปลี่ยนความรู้ และประสบการณ์ที่เกิดประโยชน์ต่อตนเองและเพื่อนนักเรียน พร้อมยกตัวอย่าง	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
17. ท่านใช้วิธีการใดในการประเมินผลงานของนักเรียนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ จงอธิบายพร้อมยกตัวอย่าง	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
18. ท่านจะเสนอแนะแนวทางการส่งเสริมให้นักเรียนนำความรู้และประสบการณ์ไปประยุกต์ใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตอย่างไร พร้อมยกตัวอย่าง	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

ตารางผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนจัดการเรียนเชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม

รายการพิจารณา	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่			รวม	IOC	แปลผล
	1	2	3			
1. วัตถุประสงค์การเรียนรู้						
1. อธิบายหลักการปฏิบัติตนที่ดีตามหลักทิศ 6 ได้	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
2. นำความรู้เรื่องทิศ 6 ไปปฏิบัติได้อย่างเหมาะสม	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
3. ประยุกต์หลักธรรมที่ปรากฏในทิศ 6 มาออกแบบบอร์ดเกมธรรมะได้	+1	0	+1	2	0.6	ใช้ได้
2. สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์						
ทิศ 6 เป็นการจำแนกความสัมพันธ์ของมนุษย์ที่มีต่อมนุษย์ด้วยกันเอง คือหน้าที่ที่มนุษย์ในสังคมควรกระทำเพื่อการดำเนินชีวิตได้อย่างมีสุข สัมพันธภาพของทุกคนล้วนแล้วแต่เกี่ยวข้องเชื่อมโยงกัน จนไม่สามารถละทิ้งซึ่งหน้าที่ใดหน้าที่หนึ่งที่เราควรปฏิบัติต่อผู้อื่นได้ มนุษย์สามารถสร้างสัมพันธภาพที่ดีทางด้านร่างกายและจิตใจให้ตอบสนองและส่งเสริมการที่เกิดมาโดยการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกัน พึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันเสมอ เพราะเราอ่อนแอเกินกว่าจะใช้ชีวิตอยู่เพียงลำพังในโลกใบน้อยใบนี้	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
3. เนื้อหาเรื่องทิศ 6 สอดคล้องกับวัตถุประสงค์						
ทิศเบื้องหน้า หน้าที่ของบิดามารดา มีดังนี้ 1) ห้ามปรามจากความชั่ว 2) ให้ตั้งอยู่ในความดี 3) ให้ศึกษาศิลปวิทยา 4) หาคู่ครองที่สมควรให้ 5) มอบมรดกให้ในโอกาสอันสมควร ทิศเบื้องหน้า หน้าที่ของบุตรธิดา มีดังนี้ 1) ท่านเลี้ยงเรามาแล้วเลี้ยงท่านตอบ 2) ช่วยทำกิจของท่าน 3) ดำรงวงศ์สกุล 4) ประพฤติตนควรแก่การรับมรดก 5) เมื่อท่านล่วงลับไปแล้วทำบุญอุทิศให้	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
ทิศเบื้องขวา หน้าที่ของครูอาจารย์ มีดังนี้ 1) ฝึกฝนแนะนำให้เป็นคนดี 2) สอนให้เข้าใจแจ่มแจ้ง 3) สอนศิลปวิทยาให้สิ้นเชิง 4) ยกย่องให้ปรากฏในหมู่เพื่อน	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

รายการพิจารณา	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่			รวม	IOC	แปลผล
	1	2	3			
5) สร้างเครื่องคุ้มกันภัยในสารทิศ ทิศเบื้องขวา หน้าที่ของศิษย์ มีดังนี้ 1) ลุกต้อนรับแสดงความเคารพ 2) เข้าไปหา 3) ใส่ใจเรียน 4) ปรนนิบัติ 5) เรียนศิลปวิทยาโดยเคารพ						
ทิศเบื้องหลัง หน้าที่ของสามี มีดังนี้ 1) ยกย่องให้เกียรติสมกับฐานะ 2) ไม่ดูหมิ่น 3) ไม่นอกใจ 4) มอบความเป็นใหญ่ในงานบ้านให้ 5) หาเครื่องประดับมาให้เป็นของขวัญ ทิศเบื้องหลัง หน้าที่ของภรรยา มีดังนี้ 1) จัดงานบ้านให้เรียบร้อย 2) สงเคราะห์ญาติมิตรทั้งสองฝ่ายด้วยดี 3) ไม่นอกใจ 4) รักษาทรัพย์สมบัติที่หามาได้ 5) ขยันไม่เกียจคร้านในงานทั้งปวง	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
ทิศเบื้องซ้าย หน้าที่ของมิตรสหาย มีดังนี้ 1) เผื่อแผ่แบ่งปัน 2) พูดจามีน้ำใจ 3) ช่วยเหลือเกื้อกูลกัน 4) มีตนเสมอ ร่วมสุขร่วมทุกข์กัน 5) ซื่อสัตย์จริงใจต่อกัน ทิศเบื้องซ้าย หน้าที่ของมิตรสหาย มีดังนี้ 1) เมื่อเพื่อนประมาท ช่วยรักษาป้องกัน	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
2) เมื่อเพื่อนประมาท ช่วยรักษาทรัพย์ได้ 3) ในคราวมีภัย เป็นที่พึ่งได้ 4) ไม่ละทิ้งในยามทุกข์ยาก 5) นับถือตลอดถึงวงศ์ญาติของมิตร						
ทิศเบื้องล่าง หน้าที่ของเจ้านาย มีดังนี้ 1) จัดงานให้เหมาะกับความสามารถ 2) ให้ค่าจ้างรางวัลสมควรแก่งาน 3) จัดสวัสดิการดี 4) ได้ของพิเศษมา ก็แบ่งปันให้ 5) ให้มีวันหยุดตามโอกาสอันควร ทิศเบื้องล่าง หน้าที่ของลูกน้อง มีดังนี้ 1) เริ่มทำการงานก่อนนาย	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

รายการพิจารณา	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่			รวม	IOC	แปลผล
	1	2	3			
2) เลิกงานทีหลังนาย 3) ถือเอาแต่ของที่นายให้ 4) ทำการงานให้เรียบร้อยและดียิ่งขึ้น 5) นำเกียรติคุณของนายไปเผยแพร่						
ทิศเบื้องบน หน้าที่ของพระสงฆ์ มีดังนี้ 1) ห้ามปรามจากความชั่ว 2) ให้ตั้งอยู่ในความดี 3) อนุเคราะห์ด้วยความปรารถนาดี 4) ให้ได้ฟังสิ่งที่ยังไม่เคยฟัง 5) ทำสิ่งที่เคยฟังแล้วให้แจ่มแจ้ง 6) บอกทางสวรรค์ให้ ทิศเบื้องบน หน้าที่ของชาวพุทธ มีดังนี้ 1) จะทำสิ่งใด ก็ทำด้วยเมตตา 2) จะพูดสิ่งใด ก็พูดด้วยเมตตา 3) จะคิดสิ่งใด ก็คิดด้วยเมตตา 4) ต้อนรับด้วยความเต็มใจ 5) อุปถัมภ์ด้วยปัจจัย 4	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธ 7 ขั้น						
ขั้นก่อนเรียน						
1. นักเรียนดูคลิปวิดีโอเรื่องทิศ 6 จำนวน 3 คลิป ผ่านใน Group Line จากที่ครูส่งให้ดูล่วงหน้า	+1	+1	0	2	0.6	ใช้ได้
2. นักเรียนศึกษาคู่มือสื่อการสอนเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ ผ่านใน Group Line จากที่ครูส่งให้ดูล่วงหน้า	+1	+1	0	2	0.6	ใช้ได้
ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างศรัทธาและเสนอปัญหาข้อสงสัย						
1. นำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้เพลงประกอบเรื่องทิศ 6 เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ ผ่านโปรแกรม Zoom/Group Line	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
2. ผู้สอนตั้งคำถามเพื่อให้ตระหนักและศรัทธาต่อการเรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องทิศ 6	+1	+1	0	2	0.6	ใช้ได้
ขั้นที่ 2 ขั้นสังเกต						
1. นักเรียนทบทวนตนเองเกี่ยวกับการปฏิบัติตนต่อบุคคลในทิศ 6 แล้วแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อน	+1	+1	0	2	0.6	ใช้ได้
2. ผู้สอนตรวจสอบความรู้และประสบการณ์นักเรียน แนะนำกิจกรรมต่อไปเพื่อเตรียมความพร้อมในการเล่นบอร์ดเกม	+1	+1	0	2	0.6	ใช้ได้
ขั้นที่ 3 ขั้นสัมผัส						
1. นำบอร์ดเกมมาแสดงให้นักเรียนดูพร้อมกัน อธิบายขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม 5 ขั้น	+1	+1	0	2	0.6	ใช้ได้

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

รายการพิจารณา	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่			รวม	IOC	แปลผล
	1	2	3			
ขั้นที่ 1 ขั้นเลือกเกม ผู้สอนแนะนำรายละเอียดเกมที่ใช้ในการเรียนรู้เรื่องทิศ 6 ดังนี้ 1. ประเภทเกม คือ บอร์ดเกม 2. ใช้เวลาในการเล่นประมาณ 1 ชั่วโมง 3. ผู้เล่นต้องมีอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป 4. ผู้เล่นตั้งแต่ 6 คนขึ้นไป	+1	+1	0	2	0.6	ใช้ได้
ขั้นที่ 2 ขั้นชี้แจงกฎกติกาการเล่นเกม ผู้สอนบอกชื่อเกม ชี้แจงกติกา สาธิตขั้นตอนการเล่น ดังนี้ 1. ชื่อเกม คือเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ 2. เป้าหมายของการเล่นเกม คือฝึกประยุกต์ใช้ธรรมะเรื่องทิศ 6 เพื่อแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ 3. เงื่อนไขการชนะ คือจับคู่การ์ดได้อย่างน้อย 12 คู่ภายใน	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
เวลาที่กำหนด จึงจะเป็นผู้ชนะ ถ้าหมดเวลาไม่มีผู้ชนะ ผู้ที่จับคู่การ์ดได้มากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ 4. แนะนำอุปกรณ์ สื่อการเรียนรู้เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ 5. สาธิตวิธีการใช้การ์ด สื่อการเรียนรู้เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ 6. อธิบายกติกาและสาธิตวิธีการเล่น						
ขั้นที่ 3 ขั้นเล่นเกม						
1. นักเรียนเริ่มเล่นบอร์ดเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ จนจบเกม	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
2. ผู้สอนทำหน้าที่ควบคุมดูแลการเล่นเกม และติดตามพฤติกรรมการเล่นเกมอย่างใกล้ชิด	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
ขั้นที่ 4 ขั้นอภิปรายหลังการเล่นเกม						
1. ผู้สอนและนักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับทิศ 6	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินผล						
1. ผู้สอนตั้งคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาสาระต่าง ๆ เกี่ยวกับทิศ 6	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
2. นักเรียนทำแบบทดสอบ เรื่องทิศ 6 จำนวน 10 ข้อ ผ่าน Google form	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
ขั้นที่ 4 ขั้นสำรวจ						
1. แบ่งนักเรียนเป็น 6 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน แล้วเลือกหัวข้อธรรมะโดยวิธีการจับสลาก ผ่านโปรแกรม Wheel of Name	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
2. นักเรียนช่วยกันสำรวจตรวจสอบหลักธรรมของกลุ่มที่ได้รับว่าอยู่ในทิศอะไร	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

รายการพิจารณา	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่			รวม	IOC	แปลผล
	1	2	3			
ขั้นที่ 5 ขั้นสืบค้น						
1. ช่วยกันสืบค้นรายละเอียดหลักธรรมะของตนเอง ยกตัวอย่างเช่น หัวข้อธรรมเรื่องพรหมวิหาร 4 อยู่ประจำทิศเบื้องหน้า มีรายละเอียด ดังนี้ (1) เมตตา หมายถึง ความปรารถนาให้ผู้อื่นได้รับสุข (2) กรุณา หมายถึง ความปรารถนาให้ผู้อื่นพ้นทุกข์	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
(3) มุทิตา หมายถึง ความยินดีเมื่อผู้อื่นได้ดี (4) อุเบกขา หมายถึง การรู้จักวางเฉย	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
ขั้นที่ 6 ขั้นสั่งสมปัญญาและลงข้อสรุป						
1. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำหลักธรรมที่สืบค้นได้มานำเสนอผ่าน Padlet เพื่อใช้ในการออกแบบบอร์ดเกมที่ตนเองสนใจ และเพื่อนช่วยอภิปรายแก้ไขความถูกต้อง	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
2. ผู้สอนอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับหลักธรรมต่าง ๆ ในแต่ละทิศ	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
ขั้นที่ 7 ขั้นประเมินผลและประยุกต์ใช้						
1. แนะนำเทคนิคการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ พร้อมวิธีการประเมินชิ้นงานแก่นักเรียน และให้นักเรียนทดลองออกแบบบอร์ดเกมธรรมะ โดยให้นักเรียนเลือกเกมที่สนใจมาใช้ในการออกแบบ	+1	+1	+1	+3	1.0	ใช้ได้
2. แนะนำนักเรียนให้นำชิ้นงานการออกแบบบอร์ดเกมธรรมะมานำเสนอในครั้งต่อไป	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
5. เครื่องมือการประเมินสอดคล้องกับวัตถุประสงค์						
1. แบบทดสอบเรื่อง 6 ทิศ จำนวน 10 ข้อ	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
2. แบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นบอร์ดเกม	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
3. แบบสังเกตพฤติกรรมด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
4. แบบประเมินชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะ	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

ตารางผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้/สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์มีความเชื่อมโยงกันอย่างเหมาะสม	4.67	0.57	มากที่สุด
2. ความสอดคล้องของสาระสำคัญกับมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้	4.67	0.57	มากที่สุด
3. ความสอดคล้องของสาระสำคัญกับสาระการเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
4. มีการกำหนดเป้าหมายที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนครอบคลุมทั้งด้านความรู้ (K) ทักษะกระบวนการ (P) คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน (C)	4.67	0.57	มากที่สุด
5. กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้ และสาระการเรียนรู้	4.33	0.57	มาก
6. กิจกรรมการเรียนรู้มีความครอบคลุมในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ (K) ทักษะกระบวนการ (P) คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน (C)	5.00	0.00	มากที่สุด
7. กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมสามารถนำผู้เรียนไปสู่การสร้างชิ้นงาน/ภาระงาน	4.33	0.57	มาก
8. สื่อ/นวัตกรรม/แหล่งเรียนรู้ในแต่ละกิจกรรม มีความเหมาะสมกับเวลาและการนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง	4.67	0.57	มากที่สุด
9. มีการประเมินผลตามสภาพจริงและสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/กิจกรรมการเรียนรู้และครอบคลุมทั้งด้านความรู้ (K) ทักษะกระบวนการ (P) คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)	5.00	0.00	มากที่สุด
10. ประเด็นและเกณฑ์การประเมินผลสามารถสะท้อนคุณภาพผู้เรียนตามมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้	4.67	0.57	มากที่สุด
11. การประเมินผลเหมาะสมกับธรรมชาติของวิชา	4.67	0.57	มากที่สุด
รวม	**4.69**	**0.41**	**มากที่สุด**

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

ตารางผลวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ

รายการพิจารณา	ความคิดเห็นของเชี่ยวชาญคนที่			รวม	IOC	แปลผล
	1	2	3			
1. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ มีรายละเอียดดังนี้						
1. อธิบายหลักการปฏิบัติตนที่ดีตามหลักทิศ 6 ได้	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
2. นำความรู้เรื่องทิศ 6 ไปปฏิบัติได้ได้อย่างเหมาะสม	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
2. การกำหนดเป้าหมายของเกม มีรายละเอียดดังนี้						
1. ชื่อเกม คือ เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
2. เป้าหมาย คือ ประยุกต์ใช้หลักหลักธรรมะเรื่องทิศ 6 ในการแก้ไขปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ	+1	+1	0	2	0.6	ใช้ได้
3. ประเภทเกม คือ บอร์ดเกม	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
4. ใช้เวลาในการเล่นประมาณ 1 ชั่วโมง	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
5. ผู้เล่นต้องมีอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
6. ผู้เล่นตั้งแต่ 6 คนขึ้นไป	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
3. การระดมความคิด มีรายละเอียดดังนี้						
1. อุปกรณ์การเล่นเกม ดังนี้ 1. กระดานเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ จำนวน 1 ชุด 2. การ์ดรูปภาพขุมทรัพย์ 6 ทิศ จำนวน 61 ใบ 3. การ์ดธรรมะขุมทรัพย์ 6 ทิศ จำนวน 61 ใบ	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
4. การ์ดสะสมบุญ จำนวน 12 ใบ 5. การ์ดสถานการณ์ จำนวน 30 ใบ 6. การ์ดแก้ไขสถานการณ์ จำนวน 24 ใบ 7. ลูกเต๋า จำนวน 2 ลูก 8. หมากสำหรับใช้เดิน จำนวน 6 อัน 9. นาฬิกาจับเวลา จำนวน 1 อัน 10. กระดิ่ง จำนวน 1 อัน	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
2. กติกาการเล่นเกม ดังนี้ 1. แบ่งผู้เล่นออก 4 ทีม 1) ทีมสีเขียว 2) ทีมสีฟ้า 3) ทีมสีแดง 4) ทีมสีชมพู 2. แจกการ์ดแก้ไขสถานการณ์ ให้ทีมละ 6 ใบ 3. สับการ์ดธรรมะขุมทรัพย์ 6 ทิศ แล้วแจกให้ผู้เล่นทุกทีมจนการ์ดหมด	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

รายการพิจารณา	ความคิดเห็นของเชี่ยวชาญคนที่			รวม	IOC	แปลผล
	1	2	3			
4. สับการ์ดรูปภาพขุมทรัพย์ 6 ทิศ แล้ววางคว่ำไว้ตรงกลางกระดานเพื่อให้แต่ละทีมจับ 5. โยนลูกเต๋า โดยผู้เล่นที่ได้แต้มน้อยที่สุดจะได้เริ่มเล่นเกมก่อน						
3. วิธีการเล่นเกม ดังนี้ 1. ผู้เล่นทอยลูกเต๋า 2 ลูกพร้อมกัน แล้วนำคะแนนมาบวกรวมกัน สำหรับใช้ในการเดินแต่ละตา 2. ถ้าเดินไปตกช่องใด ทีมที่มีการ์ดธรรมะขุมทรัพย์ตรงกับช่องนั้น จะได้รับสิทธิ์หยิบการ์ดรูปภาพขุมทรัพย์ 6 ทิศ พร้อมกัน 3 ใบ 3. หลังจากผู้เล่นหยิบการ์ดแล้ว โดยผู้เล่นจะต้องช่วยกันจับคู่การ์ดธรรมะที่สื่อความหมายตรงกัน โดยใช้เวลาประมาณ 40 วินาที	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
4. เมื่อจับคู่การ์ดเสร็จให้รีบกดกระดิ่งสัญญาณ ถ้าไม่มีคู่จะต้องคืนการ์ดไว้ที่เดิม แล้วให้ทีมอื่นเล่นต่อ 5. ถ้าเดินไปตกช่องสถานการณ์ จะได้หยิบการ์ดสถานการณ์ 1 ใบ ให้เลือกใช้การ์ดแก้ไขสถานการณ์ตามที่การ์ดกำหนดให้ จะได้รับสิทธิพิเศษขอรับบริจาคการ์ดรูปภาพขุมทรัพย์จากทีมอื่น 6. ถ้าเดินไปตกช่องสะสมบุญ จะได้หยิบสะสมบุญ เพื่อรับสิทธิพิเศษต่าง ๆ เช่น เมื่อหยิบได้การ์ดที่ชื่อว่า	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
บุญบารมีและโลกสวรรค์จะได้รับสิทธิ์ไม่ต้องตกนรก และการ์ดที่ชื่อวาเสี่ยงดวงจะได้แสดงบทบาทสมมติตามที่การ์ดกำหนด 7. ถ้าเดินไปตกช่องรับบุญ จะได้รับสิทธิพิเศษหยิบการ์ดรูปภาพขุมทรัพย์ 5 ใบ 8. ถ้าเดินไปตกช่องนรก จะต้องพักเกมการเล่น 1 ครั้ง 9. ถ้าเดินไปตกช่องทัวร์ขุมทรัพย์ จะได้รับสิทธิทัวร์ขุมทรัพย์ทีมของตนเอง และหยิบการ์ดได้ 2 ใบ 10. ถ้าเดินไปตกช่องปฏิบัติธรรม จะได้ทอยลูกเต๋าเพิ่ม 2 ครั้ง	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
4. เงื่อนไขการชนะ คือ จับคู่การ์ดขุมทรัพย์ได้อย่างน้อย 12 คู่ภายในเวลาที่กำหนด จึงจะเป็นผู้ชนะ ถ้าหมดเวลาไม่มีผู้ชนะ ผู้ที่จับคู่การ์ดขุมทรัพย์ได้มากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

รายการพิจารณา	ความคิดเห็นของเชี่ยวชาญคนที่			รวม	IOC	แปลผล
	1	2	3			
5. สาธิตวิธีการใช้การ์ด สื่อการเรียนรู้เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ ดังนี้ 1. การ์ดรูปภาพขุมทรัพย์ 6 ทิศ และ การ์ดธรรมะขุมทรัพย์ 6 ทิศ ใช้สำหรับให้ผู้เล่นทุกทีมจับคู่กัน	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
2. การ์ดสะสมบุญใช้สำหรับช่วยให้ไม่ตกนรก และใช้สำหรับให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมหรือแสดงบทบาทสมมติ 3. การ์ดสถานการณ์และการ์ดแก้ไขสถานการณ์ ใช้สำหรับจับคู่กัน ทีมใดที่จับได้จะได้รับสิทธิพิเศษขอบริจาคการ์ดจากทีมอื่นได้	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
4. การสร้างต้นแบบของเกม มีรายละเอียดดังนี้						
1. การเลือกใช้วัสดุที่หาง่าย 1. กระดาษแข็ง ขนาด A4 2. กรรไกร 3. คัตเตอร์ 4. รูปภาพจากอินเทอร์เน็ต	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
2. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ 1. กระบวนการเล่นเกมที่แปลกใหม่ 2. ประยุกต์เกมเศรษฐีมาเป็นเกมธรรมะ	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
3. การประยุกต์ใช้เทคโนโลยี 1. เล่นเกมออนไลน์ผ่าน Zoom Meeting	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
4. ความสมบูรณ์ของชิ้นงาน 1. อุปกรณ์การเล่นมีความพร้อม 2. วิธีการเล่นมีความลงตัว	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
5. การทดลองเล่นเกม มีรายละเอียดดังนี้						
1. เกมมีความสัมพันธ์กับเนื้อหาธรรมะ 1. มีรายละเอียดครบถ้วน 2. มีความถูกต้อง	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
2. ความพร้อมในการใช้งานของเกม 1. นำไปใช้ในการสอนได้ 2. นำไปประยุกต์กับวิชาอื่น ๆ ได้	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
3. ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกม 1. เข้าใจเรื่องทิศ 6 2. มีความสนุกสนานในขณะเรียน 3. ฝึกการวางแผน 4. ทำงานเป็นทีม 5. ฝึกแก้ปัญหา 6. ซึมซับคำศัพท์ทางพระพุทธศาสนา	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

ตารางผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบทดสอบ เรื่องทิศ 6 จำนวน 17 ข้อ

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่			รวม	IOC	แปลผล
	1	2	3			
1	+1	0	0	1	0.3	ปรับปรุง
2	0	+1	+1	2	0.6	ใช้ได้
3	+1	+1	0	2	0.6	ใช้ได้
4	+1	+1	0	2	0.6	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
7	+1	+1	0	2	0.6	ใช้ได้
8	+1	+1	-1	1	0.3	ปรับปรุง
9	+1	0	0	1	0.3	ปรับปรุง
10	+1	0	0	1	0.3	ปรับปรุง
11	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
12	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
13	+1	0	0	1	0.3	ปรับปรุง
14	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
15	+1	+1	-1	1	0.3	ปรับปรุง
16	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
17	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้

SPU
SRIPATUM
UNIVERSITY

ตารางผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบประเมินชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะ

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่			รวม	IOC	แปลผล
	1	2	3			
1. ความสอดคล้องวัตถุประสงค์						
ประยุกต์หลักธรรมที่ปรากฏในทิศ 6 มาออกแบบบอร์ดเกมธรรมะได้	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
2. ขั้นตอนการประเมินชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะ						
การกำหนดเป้าหมาย						
1.1 เป้าหมายของเกม	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
1.2 ประเภทของเกม	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
1.3 ระยะเวลาเล่นเกม	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
1.4 อายุและจำนวนผู้เล่น	+1	0	+1	2	0.6	ใช้ได้
3. การระดมความคิด						
2.1 กติกาการเล่น	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
2.2 วิธีการเล่น	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
2.3 อุปกรณ์การเล่น	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
2.4 เงื่อนการชนะเกม	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
4. การสร้างต้นแบบเกม						
3.1 การเลือกใช้วัสดุ	+1	+1	0	2	0.6	ใช้ได้
3.2 ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
3.3 การประยุกต์ใช้เทคโนโลยี	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
3.4 ความสมบูรณ์ของชิ้นงาน	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
5. การทดลองเล่นเกม						
4.1 เกมมีความสัมพันธ์กับเนื้อหาธรรมะ	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
4.2 การใช้งานของเกม	+1	+1	0	2	0.6	ใช้ได้
4.3 ประโยชน์ที่ได้รับ	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้

SPU SRIPATUM UNIVERSITY

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล	พระมหาวรุธ สันราษฎร์ (ธมฺมคุตฺโต)
สถานที่เกิด	จังหวัดสกลนคร
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	248 วัดบวรนิเวศวิหาร ถนนพระสุเมรุ เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร 10200
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	ครูสอนพระปริยัติธรรมแผนกธรรมและบาลี สำนักเรียนวัดบวรนิเวศวิหาร และศูนย์การศึกษาพระปริยัติธรรมแผนกบาลี กรุงเทพมหานคร วัดบวรนิเวศวิหาร
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	วัดบวรนิเวศวิหาร

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2557 ศน.บ. จากมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย จังหวัดนครปฐม

ผลงานด้านการวิจัย

- 2564, “การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ”

SPU
SRIPATUM UNIVERSITY