

Development of Collaborative Problem Solving Skills through Activity-Based Learning and Board Games for Second Grade Students

Gesorn Saythong^{1*} and Jittraporn Wongkhamchan²

¹ Graduate Student in Curriculum and Instruction, Faculty of Education and Human Development, Roi Et Rajabhat University, Thailand

² Faculty of Education and Human Development, Roi Et Rajabhat University, Thailand

* Corresponding author. E-mail: 67919401001@reru.ac.th

ABSTRACT

This research article aims to develop collaborative problem-solving skills using activity-based learning and board games for second-grade students, achieving a criterion of 70%. This study is action research, with the sample consisting of five second-grade students from Ban Du School in the second semester of the 2025 academic year, where the researcher acted as the teacher and encountered issues regarding cooperative problem-solving skills. The research tools included (1) a learning management plan based on activities combined with board games, (2) an assessment of cooperative problem-solving skills, and (3) an observation form for students' cooperative problem-solving behaviors. Data were analyzed using mean, standard deviation, and percentage statistics. The research findings revealed that (1) students' cooperative problem-solving skills continuously improved in every action cycle, (2) all students achieved the 70% criterion for cooperative problem-solving in the second action cycle, and (3) the activity-based learning management combined with board games effectively developed students' cooperative problem-solving skills according to the established criteria.

Keywords: Collaborative Problem Solving, Activity-Based Learning, Board Games

การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาแบบร่วมมือ โดยใช้การเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

เกษร สายทอง^{1*} และ จิตราภรณ์ วงศ์คำจันทร์²

¹ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด ประเทศไทย

² คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด ประเทศไทย

* Corresponding author. E-mail: 67919401001@eru.ac.th

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาแบบร่วมมือ โดยใช้การเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 การศึกษานี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการกลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านดู่ ภาควิชาที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 5 คน ซึ่งเป็นกลุ่มที่ผู้วิจัยทำหน้าที่เป็นผู้สอนและพบปัญหาเกี่ยวกับความสามารถในการแก้ปัญหาแบบร่วมมือ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย (1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม (2) บอร์ดเกม เรื่องนักสำรวจน้อยผจญภัยโลกกว้าง (3) แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาแบบร่วมมือ (4) แบบสังเกตพฤติกรรมการแก้ปัญหาแบบร่วมมือของนักเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละ ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการแก้ปัญหาแบบร่วมมือของนักเรียนมีพัฒนาการเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในทุกกรอบปฏิบัติการ 2) นักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาแบบร่วมมือผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ทุกคน ในกรอบปฏิบัติการที่ 2 3) การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม สามารถพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาแบบร่วมมือของนักเรียนได้ตามเกณฑ์ที่กำหนด

คำสำคัญ: การแก้ปัญหาแบบร่วมมือ, กิจกรรมเป็นฐาน, บอร์ดเกม

© 2026 JAE: Journal of Applied Education

บทนำ

การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถ เรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนสำคัญที่สุด การจัดกระบวนการเรียนรู้ให้จัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น แก้ไขปัญหาเป็น รักการอ่านและเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง และผสมผสานสาระความรู้ด้านต่าง ๆ อย่างได้สัดส่วนสมดุลกัน เป็นต้น (สำนักงานกระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

ซึ่งผู้วิจัยได้รับหน้าที่สอนในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านดู่ อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดร้อยเอ็ด และได้ศึกษาข้อมูลจาก SAR ของโรงเรียนบ้านดู่ ปีการศึกษา 2567 พบว่า การแก้ปัญหาแบบร่วมมือของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในรายวิชาสังคมศึกษาค่อนข้างต่ำ ส่งผลต่อคะแนนทางการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่โรงเรียนตั้งไว้ร้อยละ 70 โดยมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 58 (โรงเรียนบ้านดู่, 2567) ทั้งนี้ รายวิชาสังคมศึกษาเป็นวิชาที่มีบทบาทสำคัญในการบ่มเพาะทักษะดังกล่าว ผ่านเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิต หน้าที่พลเมือง และการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างสันติสุข อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนรู้แบบบรรยายเพียงอย่างเดียวอาจไม่เพียงพอที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิด “ทักษะการแก้ปัญหาแบบร่วมมือ” (Collaborative Problem Solving) ได้อย่างเป็นรูปธรรม ทำให้ผู้เรียนไม่เข้าใจในปัญหาและขาดทักษะในการแก้ปัญหาเมื่อเจอกับเหตุการณ์จริง จึงควรส่งเสริมการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบของนักเรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดการค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง และการทำงานเป็นกลุ่ม ซึ่งจะเป็นการส่งเสริม

ให้นักเรียนคิดเป็นทำเป็นเมื่อได้ลงมือปฏิบัติจริง ด้วยเหตุนี้ การจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้เผชิญกับสถานการณ์จริงที่ต้องอาศัยการสื่อสาร การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการทำงานเป็นทีมเพื่อบรรลุเป้าหมายร่วมกัน จึงเป็นกลยุทธ์ที่สำคัญในการเปลี่ยนบทบาทของผู้เรียนจาก “ผู้รับความรู้” ให้กลายเป็น “ผู้ร่วมสร้างสรรค์วิธีแก้ปัญหา” ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนไม่เพียงแต่มีความเข้าใจในเนื้อหาทางสังคมศึกษาเท่านั้น แต่ยังได้รับทักษะชีวิตที่สำคัญในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ และการเรียนรู้แบบลงมือทำหรือปฏิบัติ นั้น การเรียนรู้แบบนี้เรียกว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (กนก จันทร์ทอง, 2560) สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้จากการลงมือทำจริงของจอห์น ดิวอี้ (John Dewey อ้างใน ภทรสร นรเหรียญ, 2562) เป็นทฤษฎีการเรียนรู้การสอนที่ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการกระทำในสถานการณ์จริง ซึ่งผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง ฝึกคิด ฝึกลงมือทำ ฝึกทักษะกระบวนการต่าง ๆ รวมทั้งฝึกทักษะการแก้ปัญหาด้วยตนเองและการทำงานเป็นกลุ่ม

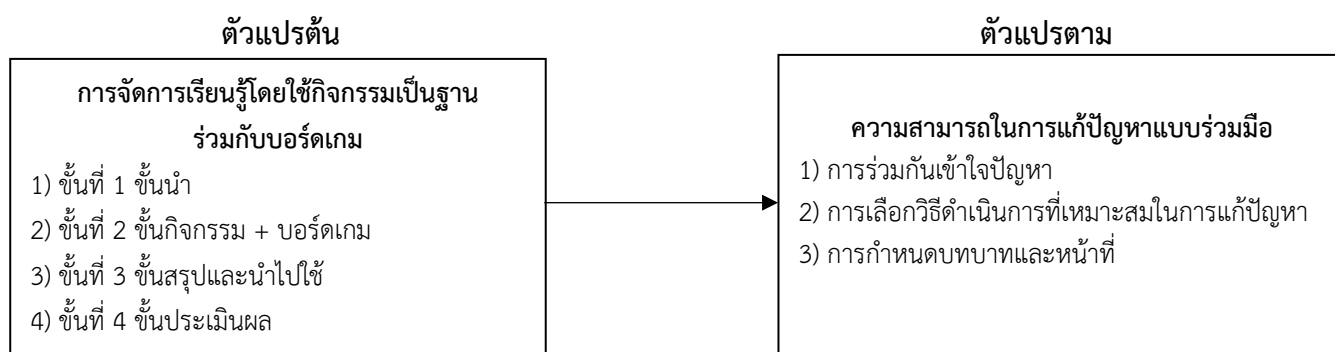
จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาแบบร่วมมือ และได้ศึกษาเอกสารสารตำรางานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานนั้นยังมีจุดอ่อนร่วมอยู่ คือในการทำงานเป็นกลุ่ม บางทีการทำงานกลุ่มแบบทั่วไปมักเกิดปัญหาในด้านการแบ่งหน้าที่ ว่าใครจะทำอะไรหรือตัดสินใจอย่างไร ทำให้เกิดความขัดแย้ง แล้วกิจกรรมในชั้นเรียนปกติมักจบลงเร็วตามเวลาเรียนที่กำหนด หรือเด็กบางคนอาจหมดความสนใจหากกิจกรรมไม่มีความท้าทายเพียงพอ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำเอาบอร์ดเกมเข้ามาช่วย โดยการสร้างเป้าหมายที่สนุกและท้าทาย และในบอร์ดเกมยังมีกฎกติกาที่ชัดเจน เป็นตัวกำหนดบทบาท ทำให้เด็ก ๆ ต้องปฏิบัติตามกติกาเดียวกันในการแก้ปัญหา ซึ่งการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม จึงเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นผ่านการทำกิจกรรมที่หลากหลาย โดยเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ใช้ความคิดสร้างสรรค์ และแก้ปัญหามีเป้าหมาย โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกและผู้แนะนำ เพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาความรู้ ความสามารถ ทักษะ และคุณลักษณะต่าง ๆ ผ่านการเรียนรู้ด้วยตนเอง แล้วสามารถนำมาแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้ สอดคล้องกับ จิรายุ สีลาที (2566) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ในรายวิชาสังคมศึกษา ที่มุ่งให้ผู้เรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหา การจัดการกับปัญหาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานจากปัญหาทางสังคม ปัญหาจริยธรรม ปัญหาเศรษฐกิจ ปัญหาการเมือง ปัญหาสิ่งแวดล้อม และปัญหาภัยพิบัติ การจัดการกับปัญหาต้องอาศัยการแก้ปัญหาจากมุมมองต่าง ๆ เพื่อทำความเข้าใจกับปัญหานั้นอย่างแท้จริง ซึ่งจะนำไปสู่การแก้ไขปัญหได้อย่างตรงประเด็นของปัญหานั้น และการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานจะเกิดประสิทธิภาพมากขึ้น เมื่อนักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ได้ทำงานร่วมกัน ได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน หรือการได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมร่วมกัน เช่น การเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมการศึกษา หรือบอร์ดเกม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาแบบร่วมมือ โดยใช้การเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70

การทบทวนวรรณกรรมและกรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยสนใจการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาแบบร่วมมือโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้กระบวนการดำเนินงานวิจัยเชิงปฏิบัติการตามแนวคิดของ Kemmis & McTaggart (1988) ซึ่งเป็นการวิจัยเพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาแบบร่วมมือโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม มีขั้นตอนของกิจกรรมเป็นฐาน 4 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นนำ 2) ขั้นกิจกรรม 3) ขั้นสรุปและนำไปใช้ 4) ขั้นประเมินผล และสอดแทรกบอร์ดเกมเข้ามาในขั้นกิจกรรม ช่วยให้นักเรียนได้สื่อสารเพื่อแบ่งปันข้อมูลร่วมกัน เกิดการเรียนรู้และทำงานร่วมกัน มีการร่วมกันเข้าใจปัญหา แล้วหาวิธีแก้ปัญหที่เหมาะสม และสามารถแบ่งบทบาทหน้าที่รับผิดชอบร่วมกันได้ ซึ่งนำไปสู่ความสามารถในการแก้ปัญหาแบบร่วมมือ สามารถนำเสนอกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิด

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านดู่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 2 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 5 คน เนื่องจากเป็นกลุ่มที่ผู้วิจัยทำหน้าที่เป็นผู้สอนและพบปัญหาเกี่ยวกับความสามารถในการแก้ปัญหาแบบร่วมมือ โดยเลือกแบบเจาะจง

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม จำนวน 4 แผน จำนวน 8 ชั่วโมง

2.1.1 สร้างแผนจำนวน 4 แผน จำนวน 8 ชั่วโมง มีเนื้อหาครอบคลุมหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง ภูมิศาสตร์รอบตัว ไม่นับชั่วโมงทดสอบแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาแบบร่วมมือ ซึ่งในแผนประกอบด้วยขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน คือ

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ คือการเตรียมความพร้อมผู้เรียนก่อนเริ่มบทเรียน เพื่อเป็นการกระตุ้นผู้เรียนและสร้างความสนใจ รวมถึงการทบทวนความรู้เดิมของผู้เรียนก่อน ขั้นนี้จะสอดแทรกคำถามง่าย ๆ จากบอร์ดเกม ให้เห็นสิ่งที่จะเรียนรู้ และเป็นการกระตุ้นความจำ

ขั้นที่ 2 ขั้นกิจกรรม คือการที่ครูให้ความรู้ใหม่ รวมทั้งจัดสถานการณ์ให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงตามกิจกรรมที่เตรียมไว้ โดยครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการดำเนินกิจกรรม ขั้นนี้จะสอดแทรกบอร์ดเกม เพื่อให้นักเรียนได้สนุกกับการเรียนรู้ และเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนมากขึ้น

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุปและนำไปใช้ คือ ผู้ดำเนินกิจกรรมต้องสรุปผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และร่วมกันสรุปประโยชน์ที่ได้ และนำไปปฏิบัติใช้จริงในชีวิตประจำวัน ขั้นนี้จะสอดแทรกการอธิบายและตอบคำถามการดัดสะสมจากการเล่นเกม ว่าการดัดแต่ละใบมีประโยชน์อย่างไร และยกตัวอย่างว่าความรู้นี้ใช้ในชีวิตจริงอย่างไร

ขั้นที่ 4 ขั้นประเมินผล คือ ผู้ดำเนินกิจกรรมประเมินผลการจัดกิจกรรมตามจุดมุ่งหมายที่ได้ตั้งไว้เพื่อนำผลที่ได้มาปรับปรุงกิจกรรมและกระบวนการสอนในครั้งต่อไป ขั้นนี้จะสอดแทรกมินิเกมทดสอบความจำ เช่น จับคู่สัญลักษณ์-สถานที่บนบอร์ด หรือแข่งตอบคำถามเกี่ยวกับเส้นทาง/ทิศทาง เพื่อตรวจสอบความเข้าใจในเรื่องที่เรียนมาแล้วทำแบบทดสอบหลังการจัดกิจกรรม

2.1.2 นำแผนการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม ที่ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบและประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งคณะผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน

2.1.3 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ มาหาค่าเฉลี่ย ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้เชี่ยวชาญประเมินโดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนตามแบบประเมินของลิเคิร์ต (Likert) เป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scales) ซึ่งกำหนดเกณฑ์การประเมินผล 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2560) ดังนี้

ให้ระดับ 5 คะแนน หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

ให้ระดับ 4 คะแนน หมายถึง เหมาะสมมาก

ให้ระดับ 3 คะแนน หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

ให้ระดับ 2 คะแนน หมายถึง เหมาะสมน้อย

ให้ระดับ 1 คะแนน หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

กำหนดเกณฑ์การตัดสินผลการประเมิน โดยนำคะแนนตามเกณฑ์ประเมินผล นำมาหาคะแนนเฉลี่ย แปลผลได้ดังนี้ 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

2.1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้มาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำไปจัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์และนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

2.2 บอร์ดเกม

2.2.1 สร้างบอร์ดเกม มีเนื้อหาเกี่ยวกับภูมิศาสตร์รอบตัว ชื่อเรื่อง นักสำรวจน้อยผจญภัยโลกกว้าง จำนวน 2 บอร์ดเกม

2.2.2 นำบอร์ดเกมที่ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบและประเมินความเหมาะสมของบอร์ดเกมต่อการจัดการเรียนรู้ ซึ่งคณะผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน

2.2.3 นำบอร์ดเกมที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ มาหาค่าเฉลี่ย ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้เชี่ยวชาญประเมินโดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนตามแบบประเมินของลิเคิร์ต (Likert) เป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scales) ซึ่งกำหนดเกณฑ์การประเมินผล 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2560) โดยกำหนดเกณฑ์การตัดสินผลการประเมิน โดยนำคะแนนตามเกณฑ์ประเมินผล นำมาหาคะแนนเฉลี่ย แปลผลได้ดังนี้ 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

2.3 แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาแบบร่วมมือ

2.3.1 สร้างแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาแบบร่วมมือที่เป็นข้อสอบอัตนัย จำนวน 8 ข้อ ใช้จริงจำนวน 6 ข้อ ตามตาราง 11 โครงสร้างแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาแบบร่วมมือ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง ภูมิศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

2.3.2 นำแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาแบบร่วมมือ ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อพิจารณาความชัดเจนของข้อคำถาม ของแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาแบบร่วมมือ จากนั้นนำไปปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม

2.3.3 นำแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาแบบร่วมมือ ที่ได้ปรับแก้ตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญชุดเดิมจำนวน 5 ท่าน เพื่อประเมินความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหา (บุญชม ศรีสะอาด, 2560) กำหนดเกณฑ์ในการพิจารณาดังนี้

- +1 เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับเนื้อหา
- 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับเนื้อหา
- 1 เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับเนื้อหา

ถ้า IOC มีค่า 0.60 - 1.00 ถือว่าใช้ได้ จากการพิจารณาความสอดคล้องข้อคำถามกับเนื้อหา พบว่าทุกข้อคำถามมีค่า IOC เท่ากับ 1.00 แสดงว่าสามารถนำไปใช้ในการวัดความสามารถในการแก้ปัญหาแบบร่วมมือของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ได้ทุกข้อ โดยมีข้อเสนอแนะคือ ควรปรับคำที่ใช้อธิบายเกณฑ์การให้คะแนนให้มีระดับ 0

2.3.4 นำแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาแบบร่วมมือ ที่คัดเลือกไว้ใช้ไปปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ แล้วนำไปจัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์และนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

2.4 แบบสังเกตพฤติกรรมการแก้ปัญหาแบบร่วมมือของนักเรียน

2.4.1 จัดทำโครงสร้างของแบบสังเกตพฤติกรรมการแก้ปัญหาแบบร่วมมือของนักเรียนโดยมี 3 ประเด็น ดังนี้ 1) การร่วมกันเข้าใจปัญหา 2) การเลือกวิธีดำเนินการแก้ปัญหาที่เหมาะสม 3) การกำหนดบทบาทและหน้าที่

2.4.2 ดำเนินการสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมการแก้ปัญหาแบบร่วมมือของนักเรียนจำนวน 9 ข้อ ใช้จริงจำนวน 9 ข้อ

2.4.3 นำแบบสังเกตพฤติกรรมการแก้ปัญหาแบบร่วมมือของนักเรียนที่สร้างขึ้น เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อพิจารณาความเหมาะสมและความชัดเจนของข้อคำถาม จากนั้นนำไปปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม

2.4.4 นำแบบสังเกตพฤติกรรมการแก้ปัญหาแบบร่วมมือของนักเรียนที่ได้ปรับแก้ตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญชุดเดิมจำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบและประเมินความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างประเด็นสัมภาษณ์กับข้อคำถาม (บุญชม ศรีสะอาด, 2560) โดยมีการให้คะแนน ดังนี้

- +1 เมื่อแน่ใจว่าประเด็นสัมภาษณ์สอดคล้องกับข้อคำถาม
- 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าประเด็นสัมภาษณ์สอดคล้องกับข้อคำถาม
- 1 เมื่อแน่ใจว่าประเด็นสัมภาษณ์ไม่สอดคล้องกับข้อคำถาม

ถ้า IOC มีค่า 0.60 - 1.00 ถือว่าใช้ได้ จากการพิจารณาความสอดคล้องระหว่างประเด็นสัมภาษณ์กับข้อคำถาม พบว่า ทุกข้อคำถามมีค่า IOC เท่ากับ 1.00 แสดงว่าสามารถนำไปใช้ในสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนได้ทุกข้อ โดยมีข้อเสนอแนะคือ ควรปรับภาษาให้เหมาะสมกับวัยของนักเรียน

2.4.5 นำแบบสังเกตพฤติกรรมการแก้ปัญหาแบบร่วมมือของนักเรียนที่คัดเลือกไว้ใช้ไปปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะแล้วนำไปจัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์และนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการวิจัยโดยใช้กระบวนการตามแนวคิดของ Kemmis & McTaggart (1988) ประกอบด้วยกิจกรรมการวิจัย 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นวางแผน (Planning) 2) ขั้นปฏิบัติการ (Action) 3) ขั้นสังเกตผล (Observation) และ 4) ขั้นสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflection) โดยดำเนินการเช่นนี้ไปเรื่อย ๆ จนผลการประเมินบรรลุตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย คือ นักเรียนทุกคนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จึงหยุดดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ดังนี้

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ผู้วิจัยได้นำคะแนนของนักเรียนที่ได้จากการทำใบกิจกรรม และจากการทำแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาแบบร่วมมือแต่ละวงรอบปฏิบัติการมาหาร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้ข้อมูลจากบันทึกผลการจัดการเรียนรู้ และแบบสังเกตพฤติกรรมการแก้ปัญหาแบบร่วมมือของนักเรียนมาวิเคราะห์เพื่อหาแนวทางแก้ไขปัญหามิวนรอบปฏิบัติการต่อไป และสรุปสภาพการณ์ที่เกิดขึ้นในการวิจัยครั้งนี้

ผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัย พบว่า

ตารางที่ 1 แสดงคะแนนเฉลี่ย ร้อยละ และผลการประเมินท้ายวงจรปฏิบัติการของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย 5 คน วงจรปฏิบัติการที่ 1-2

เลข ที่	คะแนนวัดประเมินผล (วงจร)											
	วงจรปฏิบัติการที่ 1						วงจรปฏิบัติการที่ 2					
	ร่วมกันเข้าใจปัญหา (3 คะแนน)	เลือกริธิดำเนินการที่เหมาะสม (3 คะแนน)	กำหนดบทบาทและหน้าที่ (3 คะแนน)	คะแนนที่ได้ (9 คะแนน)	ร้อยละ	สรุป การ ประเมิน	ร่วมกันเข้าใจปัญหา (3 คะแนน)	เลือกริธิดำเนินการที่เหมาะสม (3 คะแนน)	กำหนดบทบาทและหน้าที่ (3 คะแนน)	คะแนนที่ได้ (9 คะแนน)	ร้อยละ	สรุป การ ประเมิน
1	3	3	2	8	88.89	ผ่าน	3	3	3	9	100.00	ผ่าน
2	2	2	1	5	55.56	ไม่ผ่าน	3	3	2	8	88.89	ผ่าน
3	3	2	2	7	77.78	ผ่าน	3	3	2	8	88.89	ผ่าน
4	3	3	2	8	88.89	ผ่าน	3	3	3	9	100.00	ผ่าน
5	2	2	1	5	55.56	ไม่ผ่าน	3	3	2	8	88.89	ผ่าน
$\bar{x}$	2.60	2.40	1.60	6.60	73.33	-	3.00	3.00	2.40	8.40	93.33	-
S.D.	0.55	0.55	0.55	1.52	-		0.00	0.00	0.55	0.55	-	
	จำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ 70 (คน)					3	จำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ 70 (คน)					5
	จำนวนร้อยละของนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ 70 %					60	จำนวนร้อยละของนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ 70 %					100

1. วงรอบปฏิบัติการที่ 1

1.1 ขั้นวางแผน (Plan) ผู้วิจัยได้ศึกษาปัญหาการจัดการเรียนรู้ และออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาแบบร่วมมือ โดยกำหนดกิจกรรมให้นักเรียนทำงานเป็นกลุ่ม ฝึกการสื่อสาร การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการแก้ปัญหาร่วมกันผ่านสถานการณ์ในเกม

1.2 ขั้นปฏิบัติ (Act) ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับกิจกรรมกลุ่ม ให้นักเรียนร่วมกันวางแผน แก้ปัญหา และตัดสินใจภายในกลุ่มตามกติกาของเกม

1.3 ขั้นสังเกตผล (Observe) จากการสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม พบว่า นักเรียนบางคนยังไม่เข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนเอง ขาดการแบ่งหน้าที่ที่ชัดเจน และยังมีการทำงานที่กระจุกตัวอยู่กับสมาชิกบางคน ส่งผลให้การร่วมมือในการแก้ปัญหายังไม่ต่อเนื่อง

1.4 ขั้นสะท้อนผล (Reflect) ผู้วิจัยวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้น พบว่า นักเรียนยังขาดความเข้าใจเกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ในการทำงานร่วมกัน ทำให้การสื่อสารและการแก้ปัญหายังไม่มีประสิทธิภาพเท่าที่ควร

ผลปรากฏว่า ในวงจรปฏิบัติการที่ 1 มีนักเรียนผ่านเกณฑ์ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 60 ซึ่งยังไม่เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ โดยเพิ่มกระบวนการกำหนดบทบาทหน้าที่ของสมาชิกในกลุ่มให้ชัดเจนมากขึ้น เช่น ผู้วางแผน ผู้บันทึก ผู้ตรวจสอบ และผู้นำเสนอ รวมทั้งปรับกติกาของบอร์ดเกมให้เอื้อต่อการมีส่วนร่วมของสมาชิกทุกคน เพื่อเตรียมดำเนินการในวงจรปฏิบัติการที่ 2

2. วงรอบปฏิบัติการที่ 2

2.1 ขั้นวางแผน (Plan) ผู้วิจัยนำผลสะท้อนจากวงจรที่ 1 มาปรับปรุงกิจกรรม โดยเน้นการกำหนดบทบาทหน้าที่ในกลุ่มอย่างชัดเจน และออกแบบกิจกรรมบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของสมาชิกทุกคน

2.2 ขั้นปฏิบัติ (Act) ผู้วิจัยดำเนินกิจกรรมตามแผนที่ปรับปรุงใหม่ ให้นักเรียนปฏิบัติงานตามบทบาทที่ได้รับ และร่วมกันแก้ปัญหาผ่านสถานการณ์ในบอร์ดเกม

2.3 ขั้นสังเกตผล (Observe) พบว่า นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่มมากขึ้น สามารถสื่อสาร แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และช่วยกันแก้ปัญหาได้ดีขึ้น สมาชิกแต่ละคนเข้าใจหน้าที่ของตนเอง และร่วมมือกันทำกิจกรรมอย่างเป็นระบบ ผลการประเมินพบว่า นักเรียนผ่านเกณฑ์ทุกคน คิดเป็นร้อยละ 100 ซึ่งเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

2.4 ขั้นสะท้อนผล (Reflect) ผลการดำเนินงานในรอบที่ 2 แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม ที่มีการกำหนดบทบาทหน้าที่อย่างชัดเจน สามารถช่วยพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาแบบร่วมมือของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ นักเรียนมีพฤติกรรมการทำงานร่วมกันดีขึ้น กล้าแสดงความคิดเห็น และสามารถแก้ปัญหาร่วมกันได้อย่างเหมาะสม ส่งผลให้จำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 60 เป็นร้อยละ 100

อภิปรายผล

ผลจากการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาแบบร่วมมือ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 พบว่า หลังจากการดำเนินการทั้ง 2 วงรอบปฏิบัติการ นักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาแบบร่วมมือเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง จนนักเรียนทุกคนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 100 ในวงรอบปฏิบัติการสุดท้าย แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมมีประสิทธิภาพ ในการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาแบบร่วมมือ ช่วยให้นักเรียนได้สื่อสารเพื่อแบ่งปันข้อมูลร่วมกัน ทำความเข้าใจปัญหา แล้วหาวิธีแก้ปัญหาที่เหมาะสม สามารถแบ่งบทบาทและหน้าที่รับผิดชอบร่วมกันได้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ โดยการลงมือกระทำ และการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับขั้นตอนของกิจกรรมเป็นฐาน ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติร่วมกัน และเรียนรู้ถึงปัญหา การวางแผนแก้ปัญหา และตรวจสอบผลลัพธ์ด้วยตนเองร่วมกัน ขณะเดียวกันยังสัมพันธ์กับทฤษฎีปัญญานิยมของบรูเนอร์(Bruner's Cognitivism) ที่มุ่งเน้นกระบวนการทางความคิดภายใน เช่น การจดจำ การทำความเข้าใจ และการเชื่อมโยงแนวคิดที่ได้รับการเสริมแรงผ่านการเล่นบอร์ดเกม ที่ช่วยให้นักเรียนเห็นภาพการแก้ปัญหาร่วมกันจากสถานการณ์ที่ได้พบเจอ และสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของไวโกตสกี (Vygotsky's Social Constructivism) ที่มองว่า การเรียนรู้เกิดจากความร่วมมือระหว่างบุคคลภายในกลุ่ม นอกจากนี้ การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานยังมีลักษณะเป็นวงจรตาม และทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของโคลบ์ (Kolb) ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เผชิญสถานการณ์จริง สะท้อนคิดถึงปัญหา และปรับปรุงวิธีการแก้ปัญหาผ่านกิจกรรมการเล่นบอร์ดเกม อันเป็นกลไกที่ช่วยให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับ อรณิชา พานทอง (2567) ศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม พบว่า เป็นการใช้กิจกรรมที่หลากหลายในการกระตุ้นความรู้ และความคิด เพื่อที่จะฝึกหรือพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ ให้บรรลุวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่กำหนด โดยมุ่งเน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง และเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยมีครูคอยให้คำแนะนำที่ถูกต้อง และผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ ขวัญชนก ชมกลาง (2562) ที่ชี้ว่าการใช้บอร์ดเกมร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยเพิ่มแรงจูงใจและพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาแบบร่วมมือได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาแบบร่วมมือนั้นไม่เพียงแต่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมเท่านั้น หากแต่ยังมีการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับหลักการการเรียนรู้ร่วมกัน ซึ่งนักเรียนจะทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อค้นหาวิธีการแก้ปัญหาและบูรณาการความรู้ที่ต้องการ ให้นักเรียนได้รับการแก้ปัญหาเข้าด้วยกัน ปัญหาที่ใช้มีลักษณะเกี่ยวกับชีวิตประจำวันและมีความสัมพันธ์เกี่ยวกับนักเรียน ปัญหาเป็นฐานจะมุ่งเน้นพัฒนานักเรียนในด้านทักษะการเรียนรู้และพัฒนานักเรียนสู่การเป็นผู้ที่สามารถเรียนรู้โดยการชี้นำตนเองได้ รวมทั้งให้ผู้เรียนได้วางแผนและทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม เป็นวิธีการเรียนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองโดยอาศัยกระบวนการกลุ่มมีการปรึกษาหารือช่วยเหลือซึ่งกันและกันทำให้เกิดการปลูกฝังทักษะการทำงานเป็นกลุ่มการยอมรับฟังความคิดเห็นและเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย (ศศิวิมล ภูศรีโสม และกัญญารัตน์ โคจร, 2563)

องค์ความรู้ใหม่

การเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม เปรียบเสมือนการสร้างพื้นที่จำลองสถานการณ์ที่ออกแบบมาอย่างมีเป้าหมาย เพื่อเปลี่ยนบทบาทของผู้เรียนจากการเป็นเพียงผู้รับความรู้ให้กลายเป็นผู้ร่วมสร้างสรรค์และแก้ปัญหาด้วยตนเองผ่านกิจกรรม โดยบอร์ดเกมทำหน้าที่เป็นเครื่องมือเชิงยุทธศาสตร์ที่ช่วยกำหนดกติกาและโครงสร้างการทำงานกลุ่มให้ชัดเจน ซึ่งส่งผลให้นักเรียนเกิดความสามารถเชิงบูรณาการ ได้แก่ ความสามารถในการวิเคราะห์สถานการณ์และตัดสินใจในการทำความเข้าใจปัญหา ความสามารถในการทำงานร่วมกันอย่างมีเป้าหมายในการเลือกวิธีดำเนินการที่เหมาะสมเพื่อหาทางออก และความสามารถในการกำกับบทบาทหน้าที่ตนเอง คือการเล่นเกมที่ระบุบทบาทชัดเจนทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้การรับผิดชอบหน้าที่ตนเอง ควบคู่ไปกับการตระหนักถึงความสำเร็จร่วมกันของกลุ่มอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาแบบร่วมมือที่ยั่งยืนและสามารถวัดผลความสำเร็จได้อย่างเป็นรูปธรรม ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 องค์ความรู้ใหม่

สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาแบบร่วมมือโดยใช้การเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านดู่ ปีการศึกษา 2568 จำนวน 5 คน พบว่านักเรียนมีพัฒนาการตามลำดับขั้นตอน ดังนี้คือ การดำเนินงานในวงรอบปฏิบัติการที่ 1 นักเรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 60 โดยพบข้อจำกัดสำคัญคือความสับสนในการแบ่งหน้าที่และการจัดการบทบาทภายในกลุ่ม ผู้วิจัยจึงได้นำข้อค้นพบดังกล่าวมาปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ใน วงรอบปฏิบัติการที่ 2 ด้วยการนำบอร์ดเกมเข้ามาเป็นเครื่องมือหลักในการกำหนดกติกาและโครงสร้างหน้าที่ของสมาชิกให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น ผลจากการปรับปรุงดังกล่าวส่งผลให้นักเรียนทุกคนมีความเข้าใจในบทบาทหน้าที่ของตนเองและสามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น เห็นได้จากผลสัมฤทธิ์ในวงรอบสุดท้ายที่นักเรียนทุกคนผ่านเกณฑ์การประเมินคิดเป็นร้อยละ 100 ซึ่งเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่ตั้งไว้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1.1 การปรับใช้สื่อเพื่อกำหนดบทบาท จากผลการวิจัยที่พบว่า ความสับสนในวงรอบแรกเกิดจากการที่นักเรียนไม่เข้าใจหน้าที่ของตนเอง ครูผู้สอนควรให้ความสำคัญกับการใช้ “สื่อกลาง” เช่น บอร์ดเกม หรือบัตรบทบาทหน้าที่ที่ชัดเจน เพื่อเป็นโครงสร้างให้นักเรียนชั้นประถมต้นสามารถปฏิบัติตามกติกาและทำงานร่วมกันได้อย่างเป็นระบบ

1.2 การจัดการเรียนรู้แบบเน้นวงรอบการพัฒนา จากผลการวิจัยยืนยันว่า การแก้ไขปัญหาในชั้นเรียนไม่จำเป็นต้องสมบูรณ์แบบตั้งแต่วินาทีแรก ครูควรเปิดโอกาสให้ตนเองได้ สะท้อนคิด (Reflect) และปรับปรุง (Improve) แผนการสอนในแต่ละวงรอบปฏิบัติการ เพื่อให้การสอนสอดคล้องกับพฤติกรรมและความต้องการที่แท้จริงของผู้เรียน

1.3 การสร้างความเข้าใจในทักษะการร่วมมือ เช่น การสอนเรื่องการแก้ปัญหาแบบร่วมมือสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ไม่ควรเน้นที่เนื้อหาเพียงอย่างเดียว แต่ควรเปลี่ยนเป็นการออกแบบสถานการณ์ที่บีบให้เด็กต้องสื่อสารกัน การใช้บอร์ดเกมช่วยให้การเรียนรู้เรื่องทิศทางและสังคมศึกษาถูกถ่ายทอดผ่านการเล่น ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืนและมีทัศนคติที่ดีต่อวิชาเรียน

2. ข้อเสนอแนะด้านการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการขยายผลสู่ทักษะอื่น เช่น การนำนวัตกรรมบอร์ดเกมไปปรับใช้ในเนื้อหาอื่นของรายวิชาสังคมศึกษาหรือวิชาอื่นที่ต้องการฝึกการทำงานเป็นทีม เช่น วิชาวิทยาศาสตร์ เพื่อดูว่าทักษะการแก้ปัญหาแบบร่วมมือจะถูกถ่ายโอนไปใช้ในบริบทที่ต่างออกไปได้หรือไม่

2.2 การเพิ่มจำนวนกลุ่มตัวอย่างและระยะเวลา เช่น ควรมีการขยายระยะเวลาการวิจัยให้ครอบคลุมหน่วยการเรียนรู้ที่ยาวขึ้น หรือทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่หลากหลายขึ้น เพื่อยืนยันว่ากระบวนการจัดการเรียนรู้ร่วมกับบอร์ดเกมนี้ สามารถสร้างผลลัพธ์เชิงบวกในวงกว้างได้

2.3 การพัฒนาเครื่องมือประเมินในเชิงลึก เช่น ควรมีการสร้าง “แบบประเมินพฤติกรรมรายบุคคล” เพิ่มเติมจากการวัดคะแนนกลุ่ม เพื่อให้ทราบว่านักเรียนแต่ละคนมีการพัฒนาทักษะเฉพาะตัวอย่างไรบ้างในระหว่างการเล่นเกม

เอกสารอ้างอิง

- กนก จันททอง. (2560). การสอนสังคมศึกษาในศตวรรษที่ 21. *วารสารวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์*, 28(2), 227-241
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ขวัญชนก ขมกลาง. (2562). *การวิจัยเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมกระดาน (Board Game) ที่ส่งเสริมสมรรถนะการแก้ปัญหาแบบร่วมมือ เรื่อง พื้นที่ผิวของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2. (การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร).*
- จิรายุ สีลาที. (2566). *การพัฒนาการแก้ปัญหาแบบร่วมมือและทักษะการตัดสินใจด้วยการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง สมบัติทางกายภาพของวัสดุ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลวัดอู่ตะเภา จังหวัดชลบุรี. (ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช).*
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น*. (พิมพ์ครั้งที่ 10 ฉบับปรับปรุงใหม่). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ภัทรสร นรเหรียญ. (2562). *การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน ร่วมกับสื่อประสมเพื่อพัฒนาความสามารถในการฟังการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. (ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร).*
- โรงเรียนบ้านดู่. (2567). *หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านดู่ ปีการศึกษา 2567*. ร้อยเอ็ด: ฝ่ายวิชาการ โรงเรียนบ้านดู่.
- ศศิวิมล ภูศรีโสม และ กัญญารัตน์ โคจร. (2563). *การพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับหลักการเรียนร่วมกันเพื่อส่งเสริมสมรรถนะการแก้ปัญหาแบบร่วมมือของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏ, 7(9), 265-282.*
- อรณิชา พานทอง. (2567). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิค Math Talk Moves ที่มีต่อทักษะการสื่อสารทางคณิตศาสตร์เรื่องความน่าจะเป็น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. (การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร).*
- Kemmis, S. & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planer*. (3rd ed.). Victoria: Deakin University.