

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

จากการที่กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม เดินหน้าโครงการพลิกโฉมมหาวิทยาลัย มุ่งให้สถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศปฏิรูปการบริหารงานและปรับเปลี่ยนหลักสูตรการสอนให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคม สามารถผลิตบุคคลากรคุณภาพสูง ตอบสนองความต้องการตลาด เพิ่มขีดความสามารถทางการแข่งขันให้ประเทศ พร้อมยกระดับคุณภาพมหาวิทยาลัยไทยให้ทัดเทียมนานาชาติและเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนประเทศสู่ยุค 4.0 ได้อย่างสมบูรณ์ และด้วยภาคการศึกษามีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศเป็นอย่างมาก โดยเป็นปัจจัยพื้นฐานในการส่งเสริมและยกระดับคุณภาพชีวิตประชากรให้มีคุณภาพ การพลิกโฉมมหาวิทยาลัย(Reinventing University) จึงเป็นกุญแจสำคัญที่ทำให้เกิดการปฏิรูประบบอุดมศึกษา ซึ่งอยู่ภายใต้กรอบนโยบายและกฎกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ปี 2564 เพื่อให้มหาวิทยาลัยมีความเป็นเลิศ สามารถผลิตบัณฑิตที่เชื่อมโยงกับความต้องการของประเทศ พร้อมขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางใหม่ มีการพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนการพัฒนาทักษะอาจารย์ เพื่อให้สามารถตอบสนองต่อการเรียนในศตวรรษที่ 21

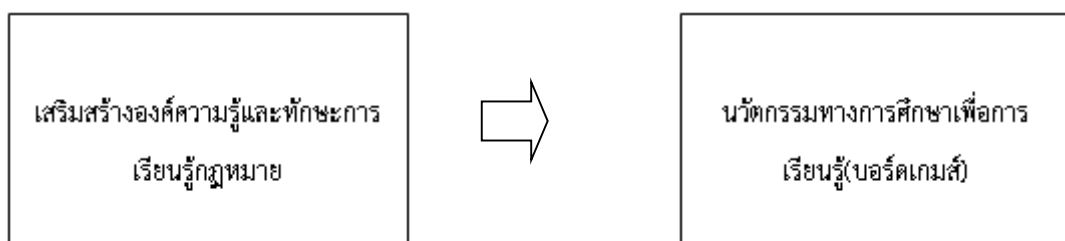
ดังนั้น ผู้วิจัยเห็นว่าการยกระดับระบบพัฒนาทักษะสำหรับนักศึกษาโดยผ่านนวัตกรรมการศึกษามีความสำคัญและสอดคล้องอย่างยิ่ง สามารถตอบสนองต่อการเรียนในศตวรรษที่ 21 และเพื่อให้ นักศึกษาสามารถนำไปใช้ประโยชน์ สุดท้ายเป็นการพัฒนาทักษะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตได้ต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษาในการประยุกต์ใช้ความรู้จากห้องเรียนไปใช้ในการปฏิบัติงานจริง โดยผ่านชุดการเรียนรู้ที่พัฒนาจากรายวิชากฎหมาย(บอร์ดเกมส์)
2. เพื่อพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้กฎหมายของนักศึกษาสาขาวิชานิติศาสตร์ในศตวรรษที่ 21

1.3 วิธีการดำเนินการวิจัย

1) กรอบแนวคิดโครงการวิจัย



การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ขอบเขตกลุ่มเป้าหมาย

นักศึกษาสาขาวิชานิติศาสตร์ จำนวน 30 คน

2. ขอบเขตเนื้อหา

ศึกษาเอกสาร ตำรา เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสร้างนวัตกรรมการศึกษา(บอร์ดเกมส์)เพื่อการเรียนรู้

3. ขอบเขตพื้นที่หรือสถานที่ทำการวิจัย

สาขาวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

4. ขอบเขตเวลา

ใช้ระยะเวลาการวิจัยภายในปีงบประมาณ 2565

การใช้เครื่องมือรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลจะเป็นการจัดโครงการฯ ซึ่งจะมีการลงพื้นที่ที่ประชากรกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน นักศึกษาสาขาวิชานิติศาสตร์ เก็บข้อมูลจากการดำเนินโครงการวิจัย นำข้อมูลที่ได้กลุ่มตัวอย่างมาวิเคราะห์ข้อมูลบรรยายเชิงพรรณนาให้เห็นแนวคิดการพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้กฎหมายของนักศึกษาสาขาวิชานิติศาสตร์ในศตวรรษที่ 21

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจัดโครงการวิจัย ซึ่งจะมีการดำเนินโครงการ โดยมีประชากรกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน นักศึกษาสาขาวิชานิติศาสตร์ เก็บข้อมูลจากการดำเนินโครงการวิจัยประชากรกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน โดยวิทยาการผู้ทรงคุณวุฒิได้นำมาวิเคราะห์บรรยายเชิงพรรณนาให้เห็นความรู้ความเข้าใจในแต่ละครั้ง

1.4 ขอบเขตการวิจัย

1.ขอบเขตกลุ่มเป้าหมาย

-นักศึกษาสาขาวิชานิติศาสตร์ จำนวน 30 คน

2.ขอบเขตเนื้อหา

- ศึกษาเอกสาร ตำรา ผลงานวิจัย ผลงานการค้นคว้าต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

3.ขอบเขตพื้นที่หรือสถานที่ทำการวิจัย

-สาขาวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

4.ขอบเขตเวลา

ใช้ระยะเวลาการวิจัยภายในปีงบประมาณ 2565

1.5นิยามศัพท์เฉพาะ

บอร์ดเกมส์ หมายถึง เกมกระดาน คือเกมที่ต้องใช้ชิ้นส่วนหรือตัวหมากวางไว้บนพื้นที่เล่น เคลื่อนที่หรือหยิบออกจากพื้นที่เล่น พื้นที่เล่นเปรียบได้กับ "กระดาน" ซึ่งจะมีพื้นผิวหรือรูปภาพเฉพาะ สำหรับเกมนั้น ๆ เกมกระดานอาจเป็นเกมที่ใช้ความสามารถในเชิงกลยุทธ์หรือใช้โชคหรือดวงเป็นส่วนประกอบก็ได้

การเรียนรู้ หมายถึง การที่มนุษย์ได้รับรู้ถึงสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัวเขา โดยเริ่มต้นตั้งแต่การมีปฏิสนธิอยู่ในครรภ์มารดาเรื่อยไป จนกระทั่งคลอดมาเป็นทารกแล้วอยู่รอด ซึ่งบุคคลก็ต้องปรับตัวเพื่อให้ตนเองอยู่รอดกับสิ่งแวดล้อมทั้งภายในครรภ์มารดาและเมื่อออกมาอยู่ภายนอกเพื่อให้ชีวิตดำรงอยู่รอดทั้งนี้ก็เพราะการเรียนรู้ทั้งสิ้น

1.6ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ด้านวิชาการ

1.เสริมสร้างองค์ความรู้และทักษะการเรียนรู้ในรายวิชากฎหมายโดยผ่านนวัตกรรมการศึกษา

ด้านสังคมและชุมชน

1.สามารถนำนวัตกรรมทางการศึกษาไปใช้ประโยชน์ในสังคมและชุมชนได้

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยนี้เป็นการศึกษาเรื่อง ซึ่งผู้วิจัยได้ค้นคว้าข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยเพื่อนำมาใช้ในการอธิบายงานวิจัยนี้ โดยค้นคว้าข้อมูลต่างๆที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

- 2.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้และกระบวนการเรียนรู้
- 2.2 ความหมายของบอร์ดเกมส์
- 2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้และกระบวนการเรียนรู้

การเรียนรู้ หมายถึง การเปลี่ยนพฤติกรรม ซึ่งเป็นผลเนื่องมาจากประสบการณ์ที่คนเรามีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม หรือจากการฝึกหัดรวมทั้งการเปลี่ยนปริมาณความรู้ของผู้เรียน งานที่สำคัญของผู้ให้ความรู้คือ ช่วยให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการเรียนรู้แต่ละคนเกิดการเรียนรู้ หรือมีความรู้และทักษะตามที่วัตถุประสงค์ได้วางไว้ ผู้ให้ความรู้มีหน้าที่ในการจัดประสบการณ์ในกระบวนการ เพื่อจะช่วยให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการเปลี่ยนพฤติกรรมในแต่ละกิจกรรม นักจิตวิทยาได้พยายามทำการวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้ของทั้งมนุษย์และสัตว์ และได้ค้นพบหลักการที่ใช้ประยุกต์ เพื่อการเรียนรู้ได้

2.1.1 ความหมายของการเรียนรู้

คำนิยามความหมายของการเรียนรู้ ได้มีนักวิชาการทั้งในประเทศและต่างประเทศหลายท่านให้ได้คำอธิบายความหมายไว้ดังนี้

โบเวอร์ และ ฮิลการ์ด (Bower and Hilgard, 1981 : 11 อ้างถึงใน ฌฐพนธ์อนุสรณ์ทรงกูร, 2555 : 7) อธิบายว่า การเรียนรู้ หมายถึง การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้กระทำ หรือการเปลี่ยนแปลงโอกาสในการเกิดพฤติกรรม ณ สถานการณ์หนึ่งๆอันมีเหตุผลจากการมีประสบการณ์ซ้ำในสถานการณ์นั้นๆของผู้แสดงพฤติกรรม

ซานส์ (Chance, 2003 : 41-44) กล่าวว่า การเรียนรู้ หมายถึง การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอันเนื่องมาจากประสบการณ์ และด้วยเหตุที่การเรียนรู้เป็นการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรม ดังนั้นการเรียนรู้จึงวัดได้จากการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมซึ่งมีหลายวิธี เช่น การวัดจากการลดลงของความผิดพลาด (reduction in error) การวัดจากรูปแบบของพฤติกรรมที่เกิดขึ้น (topography of behavior) การวัดจากความเข้มข้นของพฤติกรรม (intensity of behavior) การวัดจากความเร็วของการเกิดพฤติกรรม (speed) การวัดจากการเปลี่ยนแปลงที่แฝงอยู่ภายใน (latency) และการวัดจากความถี่ของการเกิดพฤติกรรม (frequency) เป็นต้น

นอกจากนี้ เคลลี (Kelly, 2001:1) ให้คำจำกัดความของการเรียนรู้ไว้อย่างง่าย ๆ ว่าเป็นการได้มาซึ่งความรู้และทักษะใหม่ๆ และ แมคเชน และ วอน กลินาว (McShane and Von Glinow, 2000 : 93) สรุปความหมายของการเรียนรู้ไว้ว่าหมายถึงการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือแนวโน้มของพฤติกรรมที่มีลักษณะค่อนข้างถาวร ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวเกิดขึ้นเนื่องจากการที่บุคคลมีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมและการเรียนรู้จะเกิดขึ้นเมื่อผู้ที่เรียนรู้แสดงพฤติกรรมออกมาแตกต่างกัน

ด้าน ควิกและเนลสัน (Quick and Nelson, 2009 : 184) กล่าวว่า การเรียนรู้หมายถึงการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์ โดยการเรียนรู้อาจเริ่มขึ้นจากกระบวนการคิดหรือการรับรู้ในสิ่งใดๆ และพัฒนาเป็นความรู้

ส่วนเจลา ประเสริฐสังข์ (2542, อ้างถึงใน อากาศ มินวงษ์และณัฐติ ทรัพย์อุปถัมภ์, 2558: 6) ได้สรุปการเรียนรู้ของมนุษย์ไว้ว่า การเรียนรู้ของมนุษย์นั้นมีลักษณะเป็นกระบวนการ (Learning Process) เกิดขึ้นเป็นขั้นตอนตามลำดับ คือ

ขั้นที่ 1 การสนใจ ในการเรียนรู้ของผู้เรียน ผู้เรียนต้องได้รับการสนใจเพื่อกระตุ้นให้เกิดความต้องการหรือเกิดแรงจูงใจเป็นอันดับแรก ผู้สอนต้องพยายามกระตุ้น เร่งเร้าให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญ เกิดความสนใจและต้องการที่จะเรียนรู้และทำความเข้าใจกับเรื่องนั้นๆ ในขั้นตอนนี้อาจใช้สื่อหรือสิ่งเร้าต่างๆ เป็นแรงจูงใจด้วยก็ได้

ขั้นที่ 2 การรับรู้สถานการณ์ เป็นขั้นที่ผู้เรียนพยายามทำความเข้าใจกับสิ่งเร้าหรือสถานการณ์ ต้องใช้กระบวนการความคิด จัดระบบความคิดเพื่อจำแนกแยกแยะสิ่งเร้าให้สะดวกต่อการแปลความหมายและการรับรู้ ในขั้นนี้ผู้เรียนที่มีประสบการณ์มาก มีความสามารถทางสมองย่อมคิดและรับรู้สถานการณ์ได้ถูกต้อง แปลความหมายในสิ่งเร้าได้ถูกต้อง กำหนดทิศทางตอบสนองได้เหมาะสมและรวดเร็วกว่าผู้เรียนที่ด้อยประสบการณ์และความสามารถทางสมองต่ำ

ขั้นที่ 3 การตอบสนอง เป็นขั้นที่ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมเพื่อแก้ปัญหาด้วยการทดลองหรือกระทำซ้ำเพื่อตรวจสอบความคิดตามกำหนดในขั้นที่ 2 ว่าถูกต้องหรือสามารถแก้ปัญหาได้หรือไม่ ในขั้นตอนนี้ผู้เรียนอาจแสดงการตอบสนองหลายๆแบบเพื่อเปรียบเทียบ ประเมินพฤติกรรมตอบสนองที่เหมาะสมต่อไป

ขั้นที่ 4 การประเมินผลและปรับปรุงแก้ไข เป็นขั้นที่ผู้เรียนต้องนำผลการตอบสนองจากขั้นที่ 3 มาประเมินเปรียบเทียบว่าการตอบสนองใดที่แก้ปัญหาได้ดีที่สุดหรือต้องปรับปรุง แก้ไขเพิ่มเติมและเมื่อแก้ไขปรับปรุงแล้วก็นำไปทดลองใหม่ จนทำให้ได้วิธีการตอบสนองที่เป็นแนวทางแก้ปัญหาได้ถูกต้องเหมาะสมที่สุด ส่วนวิธีการแก้ที่ไม่สามารถนำไปสู่การแก้ปัญหาได้ หรือแก้ได้ไม่เหมาะสมก็จะควั่นวิธีการตอบสนองนั้นไป

ขั้นที่ 5 การสรุปผลและเรียนรู้ เป็นขั้นตอนสุดท้ายที่ผู้เรียนสรุปวิธีการแก้ปัญหาที่ผ่านการตรวจสอบและแก้ไขปรับปรุงจนถูกต้องเหมาะสมแล้วนำไปใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ ซึ่งแสดงว่าผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่สมบูรณ์แล้วนั่นเอง

นอกจากนี้ ชวนันท์ ชาญศิลป์(2553: ออนไลน์) ได้ให้ความหมายการเรียนรู้ หมายถึง การเปลี่ยนพฤติกรรมของบุคคลอันเนื่องมาจาก การเผชิญสถานการณ์ โดยเฉพาะสถานการณ์ซ้ำๆ โดยที่ไม่ได้เป็นสาเหตุภายนอกหรือเป็นส่วนของการพัฒนาการโดยปกติ จากการให้ความหมายของการเรียนรู้ ของนักวิชาการที่ได้กล่าวมาแล้วนั้น สรุปได้ว่า การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นนั้น คือ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมนั่นเอง อันเกิดจากการที่บุคคลมีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมและการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวนี้มีลักษณะเป็นการถาวร

2.1.2 ลักษณะของการเรียนรู้

จากความหมายของการเรียนรู้ ซึ่งมีนักวิชาการทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศได้ให้คำนิยามไว้แล้วนั้น สรรยา พลศรี (2550: 16-18) ก็ได้อธิบายถึงลักษณะของการเรียนรู้ไว้โดยสังเขป ดังต่อไปนี้

- 1). การเรียนรู้มีลักษณะเป็นกระบวนการ (Process) คือ การเรียนรู้เกิดขึ้นเป็นขั้นตอนหลายขั้นตอนที่ต่อเนื่องกันตามลำดับ ไม่ใช่เกิดขึ้นเพียงขั้นตอนเดียวหรือขั้นตอนใดขั้นตอนหนึ่งเท่านั้น
- 2). การเรียนรู้มีความหมายครอบคลุมถึงการรับรู้ (Perception) การเข้าใจ (Comprehension) และการปรับเปลี่ยน (Transformation) เช่น การปรับเปลี่ยนพฤติกรรม การปรับเปลี่ยนวิธีคิด (Conceptualization) การปรับเปลี่ยนระบบค่านิยม (Values) เป็นต้น
- 3). การเปลี่ยนแปลงในด้านความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skills) เจตคติ (Attitude) และพฤติกรรมต่าง (Behaviors) ของบุคคล
- 4). การเกิดการเรียนรู้เป็นผลมาจากประสบการณ์ (Experiences) และกระบวนการเรียนรู้ของบุคคล (Learning process) กล่าวคือ ประสบการณ์และกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในครั้งก่อนจะเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ในครั้งนั้น ประสบการณ์และกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในครั้งนี้จะเป็พื้นฐานการเรียนรู้ในครั้งต่อไป ไม่ใช่เป็นผลของความเจริญเติบโตของร่างกาย ความเจ็บป่วย ความอ่อนเพลีย ฤทธิ์ของยาและสารเสพติดต่างๆ
- 5). การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่เกิดขึ้น เป็นการเปลี่ยนแปลงในทิศทางที่ดีขึ้นกว่าเดิมหรือถดถอยจากเดิมก็ได้ เป็นการเปลี่ยนแปลงเพียงบางส่วนหรือทั้งหมดก็ได้
- 6). การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่เป็นผลมาจากการเรียนรู้เป็นแบบถาวรหรือค่อนข้างถาวร ไม่ใช่เกิดขึ้นเพียงครั้งคราวแล้วไม่เกิดพฤติกรรมนั้นอีก
- 7). การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่เป็นผลจากการเรียนรู้ต้องใช้เวลา คือ ไม่เกิดขึ้นในทันทีทันใด แต่จะเกิดขึ้นอย่างช้าๆแบบค่อยเป็นค่อยไป
- 8). ประสบการณ์ที่มีผลต่อการเรียนรู้ เป็นทั้งประสบการณ์ตรงและประสบการณ์ทางอ้อม โดยประสบการณ์ทางตรง คือ ประสบการณ์ที่บุคคลได้รับด้วยตนเองหรือการฝึกฝนด้วยตนเอง ส่วนประสบการณ์อ้อมเป็นประสบการณ์ที่บุคคลไม่ได้รับด้วยตนเองแต่รับผ่านจากบุคคลหรือสิ่งต่างๆ เช่น ครู หรือผู้สอน เอกสารตำรา สื่อต่างๆ สื่อสารมวลชน เป็นต้น

9). การเรียนรู้ไม่ใช่วุฒิภาวะ (Maturation) แต่ต้องอาศัยวุฒิภาวะ กล่าวคือ บุคคลจะมีพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาในแต่ละวัยที่เป็นไปตามธรรมชาติ ไม่ใช่การเรียนรู้ เช่น การคืบ การคลาน การยืน การเดิน การวิ่ง เป็นต้น แต่บุคคลที่มีความสามารถในการเรียนรู้จำเป็นต้องอาศัยวุฒิภาวะที่เพียงพอด้วย

10). เกิดขึ้นโดยไม่เลือกสถานที่และเวลา โดยเหตุบังเอิญหรือการจงใจ แต่ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ที่เหมาะสมและความพร้อมในการเรียนรู้ของบุคคลเป็นสำคัญ

11). เกิดขึ้นได้โดยมีผู้สอนหรือไม่ต้องมีผู้สอนก็ได้ คือ เกิดจากการสอนของบุคคลอื่นหรือปรากฏการณ์ธรรมชาติก็ได้

12). บุคคลมีระยะเวลาของการเรียนรู้ในเรื่องเดียวกันไม่เท่ากัน บางคนใช้เวลาน้อยแต่บางคนต้องใช้เวลามาก เนื่องจากความแตกต่างระหว่างบุคคล ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน

13). การเกิดการเรียนรู้ของแต่ละบุคคลจะแตกต่างกันไปตามลักษณะของบุคคล วิธีการเรียนรู้และความพร้อมของแต่ละบุคคล

14). การเรียนรู้จะเกิดขึ้นตลอดชีวิตของบุคคล เพราะมีความรู้อีกมากที่บุคคลยังไม่รู้และมีความจำเป็นที่จะต้องเรียนรู้เพื่อประโยชน์ในการดำรงชีวิต

15). ผลของการเรียนรู้ขึ้นอยู่กับความสามารถในการเรียนรู้ของบุคคล ซึ่งแตกต่างกันออกไป บุคคลแต่ละคนจึงเกิดการเรียนรู้ในเรื่องเดียวกันที่ไม่เท่าเทียมกัน

16). ไม่สามารถสังเกตหรือมองเห็นการเกิดการเรียนรู้ได้โดยตรง แต่จะรู้ได้จากพฤติกรรมที่ผู้เรียนแสดงออก ซึ่งสามารถรู้ได้ด้วยการสังเกตและการใช้เครื่องมือตรวจสอบ เช่น ความสามารถในการทำบางสิ่งบางอย่าง เป็นต้น

17). การเรียนรู้จะประสบผลสำเร็จเมื่อผู้เรียนมีความมุ่งหมาย ความต้องการ ความสนใจในการเรียนและเป็นผู้เรียนด้วยตนเอง

18). การเสริมแรง (Reinforcement) เป็นสิ่งที่กระตุ้นหรือจูงใจที่สำคัญให้บุคคลเกิดความต้องการที่จะเรียนรู้

19). การเรียนรู้ที่แท้จริง จะเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนได้บรรลุวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายหรือได้รับในสิ่งที่ต้องการแล้ว

20). การเรียนรู้ช่วยในการปรับตัวของบุคคล ทำให้บุคคลรู้จักปรับเปลี่ยนพฤติกรรมให้เหมาะสมกับสถานการณ์ต่างๆและการดำรงชีวิตร่วมกับผู้อื่นได้

นอกจากนี้ ทิศนา ขัมมณี (2545: 13-14) ได้กล่าวถึงลักษณะของการเรียนรู้ไว้เช่นกันดังนี้

1). การเรียนรู้เป็นกระบวนการทางสติปัญญา หรือกระบวนการทางสมอง (cognitive process) เป็นกระบวนการจัดกระทำต่อข้อมูลและประสบการณ์มิใช่เพียงการรับข้อมูลหรือประสบการณ์เท่านั้น

2). การเรียนรู้เป็นงานเฉพาะตนหรือประสบการณ์ส่วนตัว (personal experience) ที่ไม่มีผู้ใดเรียนรู้หรือทำแทนกันได้

3). การเรียนรู้เป็นกระบวนการทางสังคม (a social process) เนื่องจากบุคคลอยู่ในสังคมซึ่งเป็นสิ่งแวดล้อมที่มีอิทธิพลต่อตน การปฏิสัมพันธ์ทางสังคมจึงสามารถกระตุ้นการเรียนรู้และขยายขอบเขตทางความรู้ด้วย

4). การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นได้ทั้งจากการคิดและการกระทำรวมทั้งการแก้ปัญหาและการศึกษาวิจัยต่างๆ

5). การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ตื่นตัว สนุก (active and enjoyable) ทำให้ผู้เรียนรู้รู้สึกผูกพัน เกิดความใฝ่รู้ การเรียนรู้เป็นกิจกรรมที่นำมาซึ่งความสนุกสนาน หรือท้าทาย “ใฝ่รู้สู้ภัย”

6). การเรียนรู้อาศัยสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม (nurturing environment) สภาพแวดล้อมที่ดีสามารถเอื้ออำนวยให้บุคคลเกิดการเรียนรู้ที่ดีได้

7). การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นได้ตลอดเวลาทุกสถานที่ (anytime and anyplace) ทั้งในโรงเรียน ครอบครัวและชุมชน

8). การเรียนรู้ คือการเปลี่ยนแปลง (change) กล่าวคือ การเรียนรู้จะส่งผลต่อการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงทั้งทางด้านเจตคติ ความรู้สึก ความคิดและการกระทำ เพื่อดำรงชีวิตอย่างปกติสุขและความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์

9). การเรียนรู้เป็นกระบวนการต่อเนื่องตลอดชีวิต (a lifelong process) บุคคลต้องเรียนรู้อยู่เสมอ เพื่อการพัฒนาชีวิตจิตใจของตนเอง

สรุปได้ว่า การเรียนรู้มีลักษณะหลายประการ การจะเสริมสร้างความรู้ให้กับบุคคลจึงต้องให้ความสำคัญต่อลักษณะของการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น และสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการสร้างเสริมความรู้ให้กับบุคคลด้วย จึงจะทำให้เกิดการเรียนรู้และประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่ต้องการอย่างมีประสิทธิภาพ

2.1.3 ความสำคัญของการเรียนรู้

การเรียนรู้มีความสำคัญต่อบุคคลในการดำรงชีวิต การปรับตัวในครอบครัว ต่อการศึกษา ไปจนถึงการทำงานและองค์กร โดยวัลภา สบายยิ่ง (2559, น. 8-11) ได้เรียบเรียงและสรุปจากการทบทวนวรรณกรรมจากนักวิชาการไว้ ดังนี้

1) การดำรงชีวิตของบุคคล

ริชาร์ด บูทสิน (Richard R. Bootsinb, 1965) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเรียนรู้ไว้ว่า การเรียนรู้เป็นพื้นฐานของการดำรงชีวิต ไม่ว่าจะเป็นความรู้ความเข้าใจของบุคคล ทักษะของบุคคล และทักษะต่างๆของบุคคล มนุษย์มีการเรียนรู้ตั้งแต่เกิดจนตาย ไม่มีใครที่แก่เกินจะเรียนรู้ และการเรียนรู้จะช่วยให้พัฒนาคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้นส่วนทศพร แสงสว่าง (2556) ได้อ้างถึงการศึกษาค้นคว้าในประเทศเยอรมันว่า มนุษย์มีการเรียนรู้จากระบบต่างๆของร่างกายในระดับที่แตกต่างกันตั้งแต่มากที่สุดถึงน้อยที่สุดดังนี้

ร้อยละ 83 เรียนรู้จากการ ดู เห็น

ร้อยละ 11 เรียนรู้จากการ ดม

ร้อยละ 10 เรียนรู้จากการ ฟัง

ร้อยละ 2 เรียนรู้จากการ สัมผัส

ร้อยละ 1 เรียนรู้จากการ ชิม

จากผลการศึกษาดังกล่าวจะเห็นได้ว่า ปัจจัยต่างๆมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ ซึ่งมนุษย์มีการเรียนรู้ด้วย “ตา” มากที่สุด แต่ผลของการรับรู้หรือการเรียนรู้นั้นจะคงทนถาวรหรือไม่ขึ้นอยู่กับวิธีการได้มาซึ่งความรู้ต่างๆ

2) การปรับตัวในครอบครัว

เปี่ยมพงศ์ นุ้ยบ้านด่าน (2543) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเรียนรู้ไว้ว่า การเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้สิ่งมีชีวิตทุกชนิดมีการปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อม เพื่อที่จะสามารถดำรงชีวิตอยู่ในโลกนี้ได้ สอดคล้องกับ ฌ็องฌูร์ อินทุย (2556, น.226) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้ของมนุษย์สามารถเกิดขึ้นได้ทุกวัน ตลอดช่วยชีวิตของมนุษย์

3) การศึกษา การทำงานและองค์กร

การเรียนรู้ทำให้มนุษย์มีกระบวนการรับรู้ และการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม ทั้งด้านการศึกษา การทำงาน และ องค์กร บุคคลที่ได้รับการเรียนรู้จะพัฒนาด้านการศึกษาของตนเองให้ศึกษาไปตามระบบในระดับที่สูงขึ้น มีความรู้ความเข้าใจในการศึกษาต่างๆในชีวิตการทำงาน ซึ่งปริยาพร วงศ์อนุตรโรจน์(2548, น. 29) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเรียนรู้ไว้ว่า การเรียนรู้มีความสำคัญในการดำรงชีวิตในปัจจุบัน ทั้งการปรับตัวให้เข้ากับสภาพสังคม การเรียนรู้ไม่เพียงแต่การจัดกิจกรรมในโรงเรียนหรือสถานศึกษา แต่การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ทั้งสภาพและทุกขณะ ตั้งแต่มนุษย์ลืมตาดูโลก เราก็เริ่มเรียนรู้จากสิ่งต่างๆรอบตัว

นอกจากนี้ สุเมธชา พรหมบุญและคณะ (2541: 39-42 อ้างถึงในธนัตถ์ พรหมด้วง, 2550: 10) ได้อธิบายธรรมชาติของกระบวนการเรียนรู้ว่าสามารถจำแนกได้หลายรูปแบบ เช่นการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ซึ่งสุเมธชา ได้อธิบายถึง 3 วิธีการหลักๆที่ใช้ได้ผลในหลายสถานการณ์ คือ

1) กระบวนการกลุ่ม (Group Process) เป็นกระบวนการเรียนรู้ของกลุ่มผู้เรียนตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปผู้เรียนแต่ละกลุ่มจะต้องมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน มีแรงจูงใจร่วมกันในการทำสิ่งหนึ่งสิ่งใด โดยที่แต่ละคนในกลุ่มมีอิทธิพลต่อกันและกัน

2) การเรียนรู้แบบร่วมแรงร่วมใจ (Cooperative Learning) เน้นการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มเล็กๆ สมาชิกแต่ละคนจะต้องมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และให้ความสำเร็จของกลุ่ม ทั้งโดยการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการแบ่งปันทรัพยากรการเรียนรู้

3) การเรียนรู้แบบการสร้างสรรค์ความรู้ (Constructivist) เป็นวิธีการเรียนรู้ที่ต้องแสวงหาความรู้และสร้างความรู้ความเข้าใจด้วยตนเอง ความแข็งแกร่ง ความเจริญงอกงามในความรู้จะเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนได้มีโอกาสเรียนรู้

สรุปได้ว่า การเรียนรู้มีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตและการพัฒนาของบุคคล สำคัญต่อครอบครัว สำคัญต่อการศึกษา การทำงานและองค์กร อันจะนำไปสู่การปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม และต้องเข้ากับสภาพสังคมให้บุคคลสามารถใช้ชีวิตดำเนินต่อไปอย่างราบรื่น และมีความสุข

2.1.4 แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้

2.1.4.1 ความหมายของกระบวนการเรียนรู้

กระบวนการเรียนรู้ (Learning Process) เกิดจากคำหลัก คือคำว่า กระบวนการและการเรียนรู้

- 1) กระบวนการ หมายถึง ลำดับการของการกระทำ ซึ่งดำเนินต่อเนื่องกันจนสำเร็จลง
- 2) การเรียนรู้ หมายถึง การเปลี่ยนพฤติกรรมหรือศักยภาพของพฤติกรรมที่ค่อนข้างถาวร ซึ่งการเปลี่ยนนี้มีสาเหตุมาจากการได้รับประสบการณ์

เมื่อรวมคำว่ากระบวนการและการเรียนรู้เข้าด้วยกัน กระบวนการเรียนรู้จึงหมายถึง ลำดับขั้นตอนที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้

วรยุทธ กิตติอุดม (2550: 8) ได้สรุปถึงแหล่งที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ของมนุษย์ซึ่งสามารถจำแนกได้เป็น 3 แหล่ง คือ

- 1) การศึกษาแบบธรรมชาติวิสัย เป็นการเรียนรู้แบบสัญชาตญาณ หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่บุคคลได้รับและสะสมความรู้ ทักษะ เจตคติ ความเข้าใจจากประสบการณ์ในชีวิตประจำวันและสิ่งแวดล้อม ได้แก่ ครอบครัว การทำงาน การเล่น การศึกษาแบบนี้ไม่มีการจัดระบบ และไม่มีแบบแผนตายตัว

- 2) การศึกษาในระบบโรงเรียน หมายถึง การศึกษาที่สถาบันการศึกษาที่มีการจัดระบบการศึกษาโดยตรง เช่น โรงเรียน วิทยาลัย มหาวิทยาลัย เป็นการเรียนในระบบการแบ่งอายุนักเรียน กำหนดพื้นฐานความรู้จากการจัดขั้นตอน มีการได้วุฒิบัตรและมีการประเมินผล ผู้ที่ถูกคัดเลือกให้ผ่านจะทำการระบบมาตรฐานเดียวกัน

- 3) การศึกษานอกระบบโรงเรียน หมายถึง การศึกษาที่จัดขึ้นโดยสถาบันและหน่วยงานต่างๆ ในสังคมนอกเหนือไปจากสถาบันการศึกษา เป็นกิจกรรมที่จัดนอกระบบการศึกษา อาจดำเนินการโดยแยกเป็นส่วนประกอบที่สำคัญของกิจกรรมใหญ่ๆ ของสถาบันหรือหน่วยงานที่จัดกิจกรรมนั้นๆ ขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์ที่จะตอบสนองความต้องการและความสนใจทางการศึกษาของผู้เรียน

นอกจากนี้ ประเวศ วะสี (2541: 31) ได้กล่าวไว้เช่นกันว่า กระบวนการเรียนรู้ของ มนุษย์มีวัตถุประสงค์ 3 ประการ คือ เรียนรู้เพื่อตัวเอง (learning oriented) เรียนรู้เพื่อสิ่งนอกตัวที่สัมพันธ์กับตัวเองทั้งใกล้และไกล (goal oriented) และเรียนรู้เพื่อปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนกับสิ่งที่เกี่ยวข้องกันและกันเพื่อการดำรงชีวิต ซึ่งกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น ก็ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของมนุษย์เอง ถ้าเคยมีประสบการณ์ในการเรียนรู้เรื่องนั้นมาก่อน ก็จะทำให้มีความสามารถในการตีความและการปรับตัวให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในชีวิตได้ดีขึ้น

2.1.4.2 กระบวนการเรียนรู้ชุมชน

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2541) ได้กล่าวถึง กระบวนการเรียนรู้ของชุมชนไว้ว่าหมายถึง การเรียนรู้ที่ปรากฏอยู่ในชุมชน เป็นกระบวนการของข้อมูลข่าวสาร ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับวิถีของชาวบ้านและชุมชนที่นำไปใช้ประโยชน์ได้จริง และเป็นการถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ที่วางอยู่บนพื้นฐานทางวัฒนธรรมของชุมชน รูปแบบการเรียนรู้จึงเรียบง่าย ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนอย่างแท้จริง การเรียนรู้ในชุมชนจึงไม่ได้มุ่งเฉพาะตัวความรู้หรือเทคนิค แต่เป็นการเรียนรู้แบบองค์รวม สอดคล้องกับ เดวิด แมททิวส์ (2540) ที่อธิบายว่า กระบวนการเรียนรู้ของชุมชน คือ สิ่งที่เราเรียนรู้จากการแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับคนอื่นเมื่อมีปัญหาเกิดขึ้น กระบวนการเรียนรู้และการแลกเปลี่ยนระหว่างคนในชุมชนและสาธารณะ ทำให้เราอยู่ในสิ่งที่เราไม่รู้ ซึ่งไม่อาจรู้ได้โดยลำพัง กระบวนการเรียนรู้ของชุมชนมิใช่การรับฟังข้อเสนอและข้อมูลเท่านั้น คนในชุมชนจำเป็นต้องเข้าใจในความคิดของผู้อื่นที่มีต่อปัญหาด้วย มีปัญหาบางปัญหาที่เราไม่สามารถรู้ได้โดยลำพังและจะรู้ได้ก็ต่อเมื่อมีการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น

ประเวศ วะสี (2542) ได้เสนอแนวทางเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้ ว่ามีทั้งหมด 10 ขั้นตอนที่สามารถนำไปปรับใช้ได้ ดังนี้

ขั้นที่ 1 การสังเกต ให้สังเกตในสิ่งที่เห็น หรือสิ่งแวดล้อม เช่น ไปดูนก ฝึกลือ หรือแม้แต่ในการทำงาน ถ้าใครสังเกตมากก็จะเกิดปัญญามาก

ขั้นที่ 2 การบันทึก คนไทยเป็นชาติพูด ไม่ชอบบันทึกสิ่งที่ได้พบเห็น แม้แต่ทางการแพทย์ อาการคนไข้จำเป็นต้องบันทึกให้ละเอียด การฝึกบันทึกจะทำให้เราฉลาดขึ้น

ขั้นที่ 3 การนำเสนอ เมื่อเรียนรู้อะไรมา ต้องฝึกการนำเสนอให้เพื่อนหรือครูได้รู้

ขั้นที่ 4 การฟัง รู้จักฟังคนอื่นจะทำให้ฉลาดขึ้น ฟังมากก็ฉลาดมาก โบราณเรียกว่า “พหูสูต”

ขั้นที่ 5 ปุจฉา-วิสัชนา เพื่อให้เกิดความชัดเจนแจ่มแจ้ง ต้องมีการถาม-ตอบ ถ้าฟังครูโดยไม่ถาม-ตอบ ก็ไม่แจ่มแจ้ง

ขั้นที่ 6 การตั้งสมมติฐานและตั้งคำถาม ต้องฝึกให้นักเรียนได้ตั้งคำถาม ซึ่งคำถามมาตรฐาน 4 อย่าง ได้แก่ สิ่งนี้คืออะไร เกิดจากอะไร อะไรมีประโยชน์สำหรับเรื่องอะไร ทำอย่างไรจะสำเร็จ ประโยชน์อันนี้

ขั้นที่ 7 การค้นหาคำตอบ ให้ผู้เรียนได้หาคำตอบ

ขั้นที่ 8 การวิจัย เป็นการสร้างความรู้เป็นวิถีชีวิต

ขั้นที่ 9 การเชื่อมโยงให้เกิดปัญญา เมื่อเรียนรู้อะไรมาต้องเชื่อมโยงสิ่งต่างๆ เข้าด้วยกัน เพื่อให้เห็นความจริงทั้งหมดรวมทั้งเห็นตัวเองด้วย

ขั้นที่ 10 การเขียน นอกจากการถามแล้ว ตอบแล้ว การเขียนจะพัฒนาปัญญาได้ดี เพราะการเขียนคือการใช้พลังสมองในการคิด เรียบเรียงถ้อยคำให้เป็นเรื่องราว เกิดความชัดเจน ซึ่งจะทำให้ผู้อ่านเข้าใจตรงกัน

สำนักงานเลขาธิการ สภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ (2547: 6, 206-207) ได้
สังเคราะห์กลุ่มรูปแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้ โดยจำแนกเป็น 4 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1 รูปแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้ แบบการพัฒนากระบวนการคิดและ
การจัดการ

กลุ่มที่ 2 รูปแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้ แบบใช้ประสบการณ์จริง

กลุ่มที่ 3 รูปแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้ แบบบูรณาการ

กลุ่มที่ 4 รูปแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้ จากแหล่งวิทยาร

นอกจากนี้ยังกล่าวถึงหลักการในการจัดกระบวนการเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้
โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ดังนี้

1. ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้อย่างทั่วถึงและมาก
ที่สุดเท่าที่จะทำได้

2. ยึดกลุ่มเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญ โดยให้ผู้เรียนมีโอกาสปฏิสัมพันธ์กันในกลุ่ม
จะช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมของตนเองและผู้อื่น และการเรียนรู้ที่จะปรับตัวให้อยู่ร่วมกับผู้อื่น
ในสังคมได้ดี

3. ยึดการค้นพบตนเอง การเรียนรู้ที่ผู้สอนพยายามจัดการสอนให้ผู้เรียนได้ค้นหา
คำตอบด้วยตนเอง ผู้เรียนมักจดจำได้ดี และมีความหมายโดยตรงต่อผู้เรียน เกิดความคงทนต่อการเรียนรู้

4. เน้นกระบวนการควบคู่ไปกับผลงาน

5. เน้นการนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน

คมพล สุวรรณคุณ (2544: 31-32อ้างถึงใน อัญธิกา ชังกฤษ, 2554: 22)สรุปความหมายของกระบวนการ
เรียนรู้ของชุมชนจากแผนการศึกษาแห่งชาติพุทธศักราช 2535 ไว้ว่าเป็นการศึกษาลักษณะกระบวนการ
เรียนรู้ ที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองตามความสนใจ ศักยภาพ ความพร้อมและโอกาส โดยการศึกษาจาก
บุคคล ประสบการณ์ สังคม สภาพแวดล้อมหรือแหล่งเรียนรู้อื่นๆ ซึ่งกระบวนการนี้ไม่ได้เกิดขึ้นทุกชุมชน
แต่มีเฉพาะในชุมชนที่มีการรวมตัวของคนในชุมชนเป็นองค์กร เพื่อแก้ไขปัญหาของตนเองและชุมชน
ร่วมกัน ซึ่งอาจเกิดจากการกระตุ้นเรื่องของการรวมตัวกันโดยรัฐ หรือนักพัฒนา ผู้นำ เอกชน ผู้รู้ ชาวบ้าน
ด้วยกันเองก็ได้ โดยเมื่อเกิดปัญหขึ้นในชุมชนคนในชุมชนจะรวมตัวกันคิดวิเคราะห์ปัญหา หาสาเหตุ
หาทางเลือกในการแก้ไข หาทางเรียนรู้เพิ่มเติมจากตัวอย่างของชุมชนอื่น

จากข้อมูลความเห็นของนักวิชาการข้างต้น อาจสรุปได้ว่า กระบวนการเรียนรู้ของชุมชน คือ การที่คนใน
ชุมชนนั้นๆมีการแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร ความคิดเห็น ประสบการณ์ ด้วยวิธีการง่ายๆที่ไม่ซับซ้อนเพื่อ
แก้ปัญหาที่มีในตนเองและของชุมชนร่วมกัน โดยนำทรัพยากรที่มีในท้องถิ่นเพื่อแก้ปัญหของตนเอง อีกทั้ง
ยอมรับในประสบการณ์ของผู้อื่นที่เป็นคนนอกชุมชน เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้และร่วมหาแนวทางอันนำไปสู่
การพัฒนาคุณภาพชีวิตที่ดีของคนในชุมชนให้มากยิ่งขึ้น

2.1.4.3 หลักการพื้นฐานของกระบวนการเรียนรู้ของชุมชน

สมศรี จินะวงษ์ (2544, อ้างถึงใน จุฑาทิพย์ พิทักษ์. 2555: 36.) ได้กล่าวถึงหลักการพื้นฐานของกระบวนการเรียนรู้ของชุมชนไว้ 6 ประการ คือ 1) มนุษย์มีศักยภาพในการเรียนรู้สูงและสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ 2) การปฏิรูปการศึกษาควรกระจายการเรียนรู้ออกจาก “สถานศึกษา” ไปสู่ “ชุมชน” หรือคืนการศึกษาให้ชุมชนเพื่อให้การเรียนรู้ตอบสนองความต้องการของชุมชน ทั้งยังช่วยให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างชุมชนกับสถานศึกษา 3) บุคคลและชุมชนมีความหลากหลาย การนำ “รูปแบบการเรียนรู้” ที่ประสบความสำเร็จในชุมชนหนึ่งไปใช้ในอีกชุมชนหนึ่ง หรือการวางแผนจากส่วนกลาง แล้วนำไปให้คนในชุมชนท้องถิ่นปฏิบัติจึงมักจะประสบความสำเร็จล้มเหลว จึงต้องพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ในแต่ละชุมชนอย่างต่อเนื่องเพื่อให้เหมาะกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป 4) เป้าหมายของการจัดการกระบวนการเรียนรู้ของชุมชนคือเพื่อสร้าง “ปัญญา” ให้ “คน” ในชุมชน สามารถพัฒนาตนเอง ครอบครัวและชุมชนได้อย่างบูรณาการ ส่งเสริมการแลกเปลี่ยน เรียนรู้และการเชื่อมต่อประสบการณ์ระหว่างบุคคลและชุมชนโดยผ่านกระบวนการกลุ่มและเครือข่ายการเรียนรู้ 5) การจัดกระบวนการเรียนรู้ของชุมชนที่มีคุณภาพ เพื่อพัฒนาชุมชนท้องถิ่นอย่างบูรณาการ จำเป็นต้องอาศัย “ความร่วมมือร่วมใจ” หรือ “การฉีกกำลัง” จากทุกส่วนของสังคม การเรียนรู้ในชุมชนจึงมิได้เกี่ยวข้องกับบุคลากรทางการศึกษาเท่านั้น แต่เป็นการเรียนรู้ร่วมกันของทุกฝ่าย และการจัดกระบวนการเรียนรู้ของชุมชน ควรนำไปสู่วัตถุประสงค์หลายๆประการพร้อมกัน ได้ปัญหาและความต้องการของชุมชน 6) การจัดกระบวนการเรียนรู้ของชุมชน ควรนำไปสู่วัตถุประสงค์หลายๆประการพร้อมกัน ได้ปัญหาและความต้องการของชุมชน ได้แนวทาง วิธีการ และแผนงานการแก้ปัญหา ได้เริ่มทดลองทำ ได้โจทย์วิจัย เกิดการสะสมองค์ความรู้ในท้องถิ่น ได้องค์ความรู้ใหม่ และขยายผลผ่านการสรุปบทเรียนร่วมกัน

จากหลักการพื้นฐานของกระบวนการเรียนรู้ของชุมชน อาจสรุปได้ว่า ในแต่ละชุมชนประกอบด้วยบุคคลที่มีศักยภาพที่หลากหลาย ที่สามารถนำมาสร้างกระบวนการเรียนรู้ของชุมชนได้ ซึ่งจำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือร่วมใจ หรือ การฉีกกำลัง จากทุกส่วนของสังคมแบบบูรณาการ ไม่ว่าจะเป็นคนในชุมชนเอง หน่วยงานภายนอก และควรตั้งเป้าหมายด้วยวัตถุประสงค์หลายๆประการพร้อมกัน เมื่อเกิดองค์ความรู้ใหม่ได้แนวทางใหม่ จะสามารถนำไปขยายผลได้ต่อไป

2.2 ความหมายของบอร์ดเกม

ปัจจุบันมีความนิยมในการใช้บอร์ดเกม(Board Game) หรือเกมกระดานกันมากขึ้น โดยแต่ละเกมมีลักษณะเฉพาะเจาะจงของตนเอง และมีอุปกรณ์ที่มีความหลากหลายแตกต่างกัน วัตถุประสงค์ในการใช้บอร์ดเกมอาจใช้เพื่อความบันเทิง ความสัมพันธ์ หรือ ใช้เพื่อการเรียนรู้ โดยการนำบอร์ดเกมไปใช้ในด้านวิชาการศึกษานั้นจำเป็นต้องทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม ซึ่งการใช้คำจำกัดความของบอร์ดเกมอย่างไร จะนำไปสู่นิยามเชิงปฏิบัติการในการทำงานด้านวิชาการอย่างนั้น ๆ ในบทความออนไลน์นี้ เน้นการนิยามความหมายของคำว่า “บอร์ดเกม” ซึ่งอาจเป็นประโยชน์ต่อการสืบค้นสำหรับผู้สนใจในการศึกษาด้านบอร์ดเกมในอนาคต โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ความหมายของบอร์ดเกม

รัชนิวรรณ ตั้งภักดี (2565) ให้ความหมายว่า บอร์ดเกม (board game) หมายถึง เกมประเภทหนึ่งที่ใช้วัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ มาผนวกกับกลไกของเกม มีกฎและกติกาที่มีความซับซ้อนหลากหลายรูปแบบมาให้ผู้เล่นได้วางแผนใช้ความสามารถในเชิงกลยุทธ์ หรืออาจใช้โชคดวงในการเล่นเกมส์ผสมผสานร่วมด้วย มักมีรูปลักษณะที่น่าสนใจมีความสวยงามดึงดูดใจทำให้อยากลองเล่น บอร์ดเกมมักผลิตจากวัสดุสิ่งพิมพ์ทั้งสองมิติและสามมิติที่จับต้องได้จนถึงปัจจุบัน ที่มีการพัฒนาเป็นแบบดิจิทัล สามารถเล่นออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ แอปพลิเคชันและแอปเดสก์เกมใหม่ ๆ ได้อย่างสะดวกสบาย บอร์ดเกมมีความแตกต่างจากเกมทั่วไปในการสร้างกฎที่สามารถจำลองสถานการณ์ได้หลากหลาย

รักษน พุทธรังษี (2560) ให้ความหมายว่า บอร์ดเกม (board game) หมายถึง เกมประเภท เล่นบนโต๊ะทั้งหมด โดยอาจเล่นโดยใช้กระดานหรือไม่ใช้กระดานก็ได้ ต้องเล่นโดยมีปฏิสัมพันธ์แบบเผชิญหน้า มีอุปกรณ์การเล่นที่ออกแบบตามรูปแบบเฉพาะของเกมนั้น

จิตพล ขำประถม (2558) ให้ความหมายว่า บอร์ดเกม (board game) หมายถึง เกมที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อความบันเทิงอย่างหนึ่ง มีหลายประเภท หลายรูปแบบ เป็นเกมที่ใช้การ์ด หรือใช้ชิ้นส่วนหรือตัวหมากรุกวางไว้บนพื้นที่เล่น เครื่องที่บนพื้นที่เล่นหรือหยิบออกจากพื้นที่เล่น มีทั้งแบบที่มีกติกาง่ายๆ จนถึงเกมที่มีกติกาซับซ้อน ต้องใช้แผนการหรือกลยุทธ์เข้าช่วย โดยพื้นที่เล่นเปรียบได้กับกระดาน ซึ่งจะมีรูปภาพหรือรูปแบบเฉพาะเกมนั้น ๆ

เจียรนัย ธนธรรมาคูณ (2564) เกมกระดาน หรือ บอร์ดเกม (Board Game) คือเกมที่ต้องใช้ชิ้นส่วนหรือตัวหมากรุกวางไว้บนพื้นที่เล่น เคลื่อนที่หรือหยิบออกจากพื้นที่เล่น พื้นที่เล่นเปรียบได้กับ "กระดาน" ซึ่งจะมีพื้นผิวหรือรูปภาพเฉพาะสำหรับเกมนั้น ๆ เกมกระดานอาจเป็นเกมที่ใช้ความสามารถในเชิงกลยุทธ์ หรือใช้โชคหรือดวงเป็นส่วนประกอบก็ได้จากหลักฐานทางโบราณคดีพบว่า วัฒนธรรมการเล่นเกมกระดานมีมาแล้วตั้งแต่อย่างน้อยสามพันปีก่อนคริสตกาล โดยมีการเล่นเกมกระดานในอียิปต์โบราณและในอารยธรรมแถบเมโสโปเตเมีย

จิรกรณ ศิริประเสริฐ (2541)) ให้ความหมายว่า เกมกระดาน หมายถึง เกมการศึกษาในรูปแบบหนึ่ง โดยมีลักษณะเป็นการใช้สถานการณ์จำลอง ที่ประกอบด้วย กฎ กติกา วิธีการเล่น และมีจำนวนผู้เล่นทั้งแบบคนเดียวและแบบกลุ่ม อีกทั้งยังเป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนได้มีความสุขกับการเรียน และสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนในการพัฒนาการเรียนรู้

Greg Costikyan (1994) ให้ความหมายว่า บอร์ดเกม (board game) หมายถึง เกมประเภทที่ใช้การเล่นแบบกายภาพ โดยมีทั้งกระดานและอุปกรณ์ ซึ่งถึงแม้ว่าในปัจจุบันการเล่นเกมนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตหรือการเล่นแบบออนไลน์จะได้รับความนิยมมากขึ้นเรื่อยๆ แต่ถึงอย่างนั้นเกมกระดานหรือบอร์ดเกมที่แท้จริงจะต้องสามารถเล่นได้โดยไม่ต้องอาศัยระบบออนไลน์

(Brathwaite (Brathwaite & Schreiber, 2009; Hinebaugh, 2009) ให้ความหมายว่า บอร์ดเกม (board game) หมายถึง บอร์ดเกม (Board Games) จะมีแผ่นกระดานที่ผู้เล่นสามารถเข้าร่วมเล่นกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้ โดย

มักจะมีหมากนับแต้ม (token) หรือ ตัวเดินหมาก (avatar) แทนตัวผู้เล่น บอร์ดเกมประกอบด้วยกฎกติกาที่เฉพาะเจาะจงสำหรับบอร์ดเกมนั้น ๆ เช่น จำนวนผู้เล่นที่สามารถเล่นได้ จำนวนของพื้นที่บนกระดาน หรือความเป็นไปได้ในการเคลื่อนตำแหน่งไปสู่การจบเกม บอร์ดเกมส่วนใหญ่จะใช้ลูกเต๋า หรือการ์ดไฟ ที่จะทำให้ข้อมูลหรือผลลัพธ์ของเกม โดยมากบอร์ดเกมมักใช้ผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ผู้เล่นจะต้องปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่น ๆ เพื่อการเรียนรู้

Hinebaugh (2009) ให้ความหมายว่า บอร์ดเกม (board game) หมายถึง เกมประเภทหนึ่ง ซึ่งบอร์ดเกมสมัยโบราณ (Classic board game) มีมายาวนานมากกว่า 1,000 ปี เช่น ในประเทศจีน อินเดีย ญี่ปุ่น ฯลฯ ซึ่งจุดประสงค์ในการเล่นเพื่อเป็นกิจกรรมยามว่างของคนในสมัยก่อน เช่น หมากกรุก โกะ ฯลฯ ในปัจจุบันได้มีการนำบอร์ดเกมมาใช้ในแวดวงการศึกษามากขึ้น โดยนำบอร์ดเกมเข้ามาบูรณาการกับหลักสูตรของสถานศึกษา เช่น การนำหมากฮอสมาสอนนักเรียนในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา ตอนต้นในประเทศรัสเซียและเนเธอร์แลนด์การนำหมากกรุกมาใช้ในหลักสูตรของโรงเรียนกว่า 40 ประเทศ เช่น ฝรั่งเศส อาร์เจนตินา ญี่ปุ่น ฯลฯ การนำเกมเศรษฐี (Monopoly) และเกม Checkers มาสอนในวิชาคณิตศาสตร์ในโรงเรียนหลายแห่งในสหรัฐอเมริกา หรือการนำ Scrabbles มาสอนคำศัพท์ในวิชาภาษาในโรงเรียนกว่า 1,600 แห่ง ในสหรัฐอเมริกาและแคนาดา ทั้งในคาบเรียนและกิจกรรมชมรม

Wise GREEK (2015) ให้ความหมายว่า บอร์ดเกม (board game) หมายถึง เกมที่มีผู้เล่นตั้งแต่สองคนขึ้นไป มีการกำหนดพื้นที่ในการเล่น โดยมีเบี้ย หิน ลูกเต๋า การ์ด หรือ ชิ้นส่วนอื่นๆ นำมาใช้ในการเล่นเกม โดยเกมกระดานได้ขุดค้นพบทางโบราณคดีใกล้ประเทศจอร์แดน เมื่อประมาณ 7,000 ปี

Hunsaker (2016) ให้ความหมายว่า บอร์ดเกม (board game) หมายถึง ชุดของวัตถุเชิงกายภาพที่มีความสัมพันธ์กับระบบของเกม โดยมีการควบคุมปฏิสัมพันธ์ของผู้เข้าร่วมที่อาจมีร่วมกัน

Silverman (2013) ให้ความหมายว่า บอร์ดเกม (board game) หมายถึง เกมประเภทหนึ่งที่สร้างจากการใช้กระดานวาดลวดลาย รวมถึงใช้ลูกเต๋าเพื่อสร้างเงื่อนไขการเล่นให้สนุกสนาน เพลิดเพลิน จากนั้นก็เปลี่ยนไปและมีความหลากหลายในรูปแบบและการเล่นตามการสร้างสรรค์ของผู้ออกแบบ

สรุปความหมายของบอร์ดเกม

บอร์ดเกม(Board Game) หรือ เกมกระดาน เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมการเล่นของมนุษย์ที่มีมาตั้งแต่สมัยอดีตจนถึงปัจจุบัน บรรดานักออกแบบเกม นักวิชาการและนักวิจัยคนต่างๆ ได้ให้ความหมาย ไว้แตกต่างกัน โดยสรุปกลุ่มความหมาย และวิเคราะห์ได้ดังนี้

1. **ความหมายเชิงวัตถุ** บอร์ดเกมมีความหมายเชื่อมโยงกับอุปกรณ์การเล่น ได้แก่ การอธิบายถึงโต๊ะที่เล่น อุปกรณ์การเล่นต่างๆ ที่หลากหลายรูปแบบ มีทั้งหมากตัวเดิน การ์ด ลูกเต๋าลูกเต๋า และอุปกรณ์ต่าง ๆ มักผลิตจากวัสดุสิ่งพิมพ์ทั้งสองมิติและสามมิติที่สามารถจับต้องได้
2. **ความหมายเชิงความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น** บอร์ดเกมเป็นเกมที่มีปฏิสัมพันธ์แบบเผชิญหน้า(Face to Face) ระหว่างผู้เล่น โดยส่วนใหญ่มักมีมีจำนวนผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ปฏิสัมพันธ์ดังกล่าว

อาจจะมีทั้ง ในด้านการเรียนรู้ และด้านการเล่น เพื่อความบันเทิง และปฏิสัมพันธ์ดังกล่าว อาจจะมีทั้งลักษณะของการใช้ระบบออนไลน์และไม่ได้ใช้ระบบออนไลน์

3. **ความหมายเชิงกติกากล่อง** บอร์ดเกมเป็นเกมที่มีกติกาที่ออกแบบมาเฉพาะในเกมนั้นๆ ซึ่งแต่ละเกมจะมีกติกาแตกต่างกัน โดยกติกาที่มีความสัมพันธ์กันกับอุปกรณ์ ระดับของความยากง่ายมีตั้งแต่ กติกาที่ง่ายจนถึงกติกาที่มีความซับซ้อน โดยต้องใช้แผนหรือกลยุทธ์เข้าช่วย หรือมีการใช้ดวงเข้ามา เป็นกติกาในเกม หรือ อาจมีการผสมผสานกติกาหลายแบบไว้ด้วยกัน
4. **ความหมายเชิงประวัติศาสตร์** บอร์ดเกมเป็นเกมที่ปรากฏอยู่ในร่องรอยทางประวัติศาสตร์ของ สังคมต่างๆ ในทุกยุคสมัย เช่น เกมหมากรุก เกมเศรษฐี และเกมแบคเกมมอน โดยกลายเป็นหลักฐาน ทางประวัติศาสตร์ที่สำคัญ ที่บ่งบอกถึง ลักษณะการเล่นของคน ในประวัติศาสตร์ของทุกชนชาติ

2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วชิรวิทย์ เอี่ยมวิลัย (2563) การพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อส่งเสริม ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่1: ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาบอร์ดเกมตาม แนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ มีความเหมาะสมระดับมาก 2) ผลการใช้บอร์ดเกมตามแนวทางการคิด อย่างมีวิจารณญาณเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล ผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยความเป็นพลเมืองดิจิทัลหลัง เรียนรู้ ด้วยบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยส าคัญทางสถิติที่ ระดับ .05

ทิพรัตน์ สิทธิวงศ์(2564)การศึกษาผลของการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนิสิตระดับ ปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์ : ผลการวิจัย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตที่ ใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ นิสิตมีความพึงพอใจต่อการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.33, S.D. = 0.42$)จากผลสำคัญดังกล่าว จึงมีความสนใจในการศึกษาผลการใช้บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของ นิสิตระดับปริญญาตรี ซึ่งเป็นวิธีการสอนที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมในยุคปัจจุบัน และเป็น การจัดการสอนที่ให้นิสิตเกิดการเรียนพร้อมกับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ในรูปแบบของการเรียนปนเล่น รวมทั้งเป็นการส่งเสริมการคิดและตัดสินใจสามารถนำมาประยุกต์ใช้อย่างเหมาะสม อันจะนำไปสู่การ พัฒนาการเรียนการสอนสำหรับนิสิตในศตวรรษที่ 21

บทที่ 3

วิธีการดำเนินวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยที่ศึกษาเอกสาร ตำรา ผลงานวิจัย ผลงานการค้นคว้าต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ศึกษา รูปแบบของการสร้างเครื่องมือวิจัยรวมทั้งมีการเก็บรวบรวมข้อมูลจะเป็นการจัดโครงการกับประชากรกลุ่ม ตัวอย่างจำนวน 30 คน เพื่อนำข้อมูลที่ได้กลุ่มตัวอย่างมาวิเคราะห์ข้อมูลบรรยายเชิงพรรณนาให้เห็นแนวคิด การพัฒนาเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษาในการประยุกต์ใช้ความรู้จากห้องเรียนไปใช้ในการ ปฏิบัติงานจริง โดยผ่านชุดการเรียนรู้ที่พัฒนาจากรายวิชากฎหมาย(บอ์ดเกมส์)

วิธีดำเนินการวิจัย

1.ศึกษาเอกสาร ตำรา ผลงานวิจัย ผลงานการค้นคว้าต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ศึกษา รูปแบบของการสร้าง เครื่องมือเพื่อการวิจัย

2.การเก็บรวบรวมข้อมูลจะเป็นการจัดโครงการในพื้นที่กับประชากรกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน เพื่อนำข้อมูลที่ได้กลุ่มตัวอย่างมาวิเคราะห์ข้อมูลบรรยายเชิงพรรณนาให้เห็นแนวคิดการพัฒนา 3.การ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจัดโครงการวิจัย ซึ่งจะมีการดำเนินโครงการ โดยมีประชากรกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน นักศึกษาสาขาวิชานิติศาสตร์ เก็บข้อมูลจากการดำเนินโครงการวิจัยประชากรกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน โดยวิทยากรผู้ทรงคุณวุฒิได้นำมาวิเคราะห์บรรยายเชิงพรรณนาให้เห็นความรู้ความเข้าใจในแต่ละครั้ง

3.1 กำหนดประชากร

1.ขอบเขตกลุ่มเป้าหมาย

-นักศึกษสาขาวิชานิติศาสตร์ จำนวน 30 คน

2.ขอบเขตเนื้อหา

- ศึกษาเอกสาร ตำรา ผลงานวิจัย ผลงานการค้นคว้าต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

3.ขอบเขตพื้นที่หรือสถานที่ทำการวิจัย

-สาขาวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

4.ขอบเขตเวลา

ใช้ระยะเวลาการวิจัยภายในปีงบประมาณ 2565

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การดำเนินโครงการฯ ซึ่งจะมีการจัดโครงการภายใต้งานวิจัย โดยมีประชากรกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน นักศึกษาสาขาวิชานิติศาสตร์ เก็บข้อมูลจากการดำเนินโครงการวิจัย นำข้อมูลที่ได้กลุ่มตัวอย่างมาวิเคราะห์ข้อมูลบรรยายเชิงพรรณนาให้เห็นแนวคิดการพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้กฎหมายของนักศึกษาสาขาวิชานิติศาสตร์ในศตวรรษที่ 21

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลจะเป็นการจัดโครงการฯ ซึ่งมีประชากรกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน คือนักศึกษาสาขาวิชานิติศาสตร์ เก็บข้อมูลจากการดำเนินโครงการภายใต้งานวิจัย นำข้อมูลที่ได้กลุ่มตัวอย่างมาวิเคราะห์ข้อมูลบรรยายเชิงพรรณนาให้เห็นแนวคิดการพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้กฎหมายของนักศึกษาสาขาวิชานิติศาสตร์ในศตวรรษที่ 21

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจัดโครงการ โดยวิทยากรผู้ทรงคุณวุฒิได้นำมาวิเคราะห์บรรยายเชิงพรรณนาให้เห็นความรู้ความเข้าใจในแต่ละครั้ง

บทที่ 4

ผลการวิจัย

โครงการวิจัยการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษาโดยผ่านชุดการเรียนรู้(บอร์ดเกมส์)ที่พัฒนาจากรายวิชากฎหมาย มีวัตถุประสงค์ในการวิจัยคือ เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษาในการประยุกต์ใช้ความรู้จากห้องเรียนไปใช้ในการปฏิบัติงานจริง โดยผ่านชุดการเรียนรู้ที่พัฒนาจากรายวิชากฎหมาย(บอร์ดเกมส์)และเพื่อพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้กฎหมายของนักศึกษาสาขาวิชานิติศาสตร์ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลกับนักศึกษาสาขาวิชานิติศาสตร์ที่เรียนรายวิชากฎหมายคุ้มครองผู้บริโภค จำนวน 30 คนโดยมีการดำเนินโครงการภายใต้งานวิจัย คือโครงการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษาโดยผ่านชุดการเรียนรู้(บอร์ดเกมส์)ที่พัฒนาจากรายวิชากฎหมาย

จากการที่กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม เดินหน้าโครงการพลิกโฉมมหาวิทยาลัย มุ่งให้สถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศปฏิรูปการบริหารงานและปรับเปลี่ยนหลักสูตรการสอนให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคม สามารถผลิตบุคลากรคุณภาพสูง ตอบสนองความต้องการตลาด เพิ่มขีดความสามารถทางการแข่งขันให้ประเทศ พร้อมยกระดับคุณภาพมหาวิทยาลัยไทยให้ทัดเทียมนานาชาติและเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนประเทศสู่ยุค 4.0 ได้อย่างสมบูรณ์ และด้วยภาคการศึกษามีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศเป็นอย่างมาก โดยเป็นปัจจัยพื้นฐานในการส่งเสริมและยกระดับคุณภาพชีวิตประชากรให้มีคุณภาพ การพลิกโฉมมหาวิทยาลัย(Reinventing University) จึงเป็นกุญแจสำคัญที่ทำให้เกิดการปฏิรูประบบอุดมศึกษา ซึ่งอยู่ภายใต้กรอบนโยบายและกฎกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ปี 2564 เพื่อให้มหาวิทยาลัยมีความเป็นเลิศ สามารถผลิตบัณฑิตที่เชื่อมโยงกับความต้องการของประเทศ พร้อมขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางใหม่ มีการพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนการพัฒนาทักษะอาจารย์ เพื่อให้สามารถตอบสนองต่อการเรียนในศตวรรษที่ 21

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยเห็นว่าการยกระดับระบบพัฒนาทักษะสำหรับนักศึกษาโดยผ่านนวัตกรรมการศึกษา มีความสำคัญและสอดคล้องอย่างยิ่ง สามารถตอบสนองต่อการเรียนในศตวรรษที่ 21 และเพื่อให้นักศึกษาสามารถนำไปใช้ประโยชน์ สุดท้ายเป็นการพัฒนาทักษะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตได้

โดยมีกิจกรรมส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษาโดยผ่านชุดการเรียนรู้(บอร์ดเกมส์)ที่พัฒนาจากรายวิชากฎหมาย กิจกรรมดังกล่าวมีการดำเนินการ ดังนี้

1. ผู้วิจัยดำเนินการเชิญผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านบอร์ดเกมมาบรรยายแนวคิด หลักการการสร้างบอร์ดเกมส์เพื่อให้นักศึกษาทราบถึงหลักการและแนวคิดเบื้องต้นพื้นฐานในการสร้างบอร์ดเกมส์ ซึ่งการแบ่งประเภทของบอร์ดเกมสามารถแบ่งได้เป็น 6 ประเภท (Silverman, 2013) ดังต่อไปนี้

- เกมแบบครอบครัว หรือบอร์ดเกมแบบดั้งเดิม (Family Games and Classic Board Games) เป็นบอร์ดเกมรุ่นแรกๆ ที่กติกาไม่ซับซ้อน มักจะเริ่มต้นเดินจากจุดเริ่มต้นไปยัง จุดสิ้นสุด โดยมีเรื่องคะแนนและเรื่องโชคเข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งยังไม่เน้นในเรื่องการวางแผน หรือ การ คิดที่ซับซ้อน โดยอาจใช้เป็นกิจกรรมหนึ่งในการสร้างความสัมพันธ์กับครอบครัว หรือเพื่อน หรือใช้เวลาว่างร่วมกัน ตัวอย่างบอร์ดเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมบันไดงู

- เกมแบบยุโรป (Euro-style Games) เป็นเกมกระดานที่ใช้เวลาเล่นไม่เกิน 1 ชั่วโมง กฎกติกาไม่ซับซ้อน เน้นการปฏิสัมพันธ์กัน ไม่สร้างความขัดแย้ง หรือไม่มีการกำจัด ผู้เล่นคน หนึ่งคนได้ออกจากเกม เป็นเกมที่ต้องหาข้อมูลและเลือกวิธีของแต่ละคนในการเล่น เกม หรือแก้ปัญหา มีคะแนนในการเล่นแต่ละรอบ อุปกรณ์มีไม่มาก โดยทั่วไปจะไม่ใช้ลูกเต๋า ตัวอย่างเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมโรงงานไฟฟ้า (Power Grid)

- เกมสร้างชุดไพ่ (Deck-Building Games) เป็นเกมที่เล่นในลักษณะเกมไพ่ (Card game) ที่แต่ละคนจะมีไพ่ในมือของตัวเองจำนวนหนึ่ง และจะมีไพกองกลางทั้งหมด โดยที่ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องออกแบบวางแผนในสร้างไพ่ของตัวเองให้มีคะแนนมากที่สุด ซึ่งไพ่แต่ละใบก็จะมี คำสั่ง หน้าที่ หรือคะแนนแตกต่างกันไป โดยเกมจะยุติลงเมื่อไพกองกลางที่ต้องการหมดลง หรือมี คำสั่งพิเศษที่เกิดขึ้น ตัวอย่างเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกม Dominion

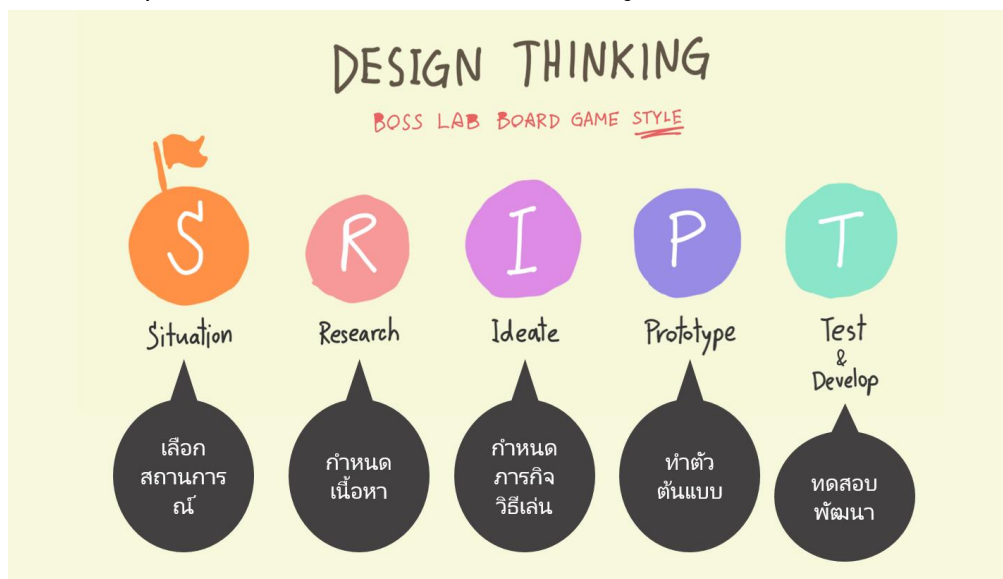
- เกมวางแผนเชิงนามธรรม (Abstract Strategy Games) เกมนี้เป็นบอร์ดเกม ประเภทหนึ่งที่มีักแบ่งเป็นผู้เล่น 2 ฝ่ายโดยต้องใช้ความคิด การวางแผน หรือกลยุทธ์ที่จะเอาชนะอีก ฝ่ายหนึ่ง เป็นเกมที่เล่นโดยไม่ต้องใช้ลูกเต๋า หรือการ์ดใดๆ รวมถึงไม่จำเป็นต้องใช้การสื่อสารกับผู้เล่น ฝ่ายตรงข้าม เกมนี้จะสิ้นสุดลงเมื่อฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งชนะ ตัวอย่างบอร์ดเกมประเภทนี้ ได้แก่ หมากรุก หมากรุก หมากรุก หมากรุก A-math Cross-word เป็นต้น

- เกมวางแผน (Strategy Games) เป็นบอร์ดเกมที่ค่อนข้างได้รับความนิยมใน ปัจจุบันเพราะเป็นเกมที่อาศัยความร่วมมือของผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป บางเกมเล่นได้ถึง 10 คน ซึ่งมี ทั้งแนวเกมที่ต้องร่วมมือกัน หรือเกมที่ต้องแข่งกัน กำจัดกัน มีทั้งแบบที่ใช้ลูกเต๋า หรือไม่ใช้ ส่วนใหญ่ เป็นเกมที่ใช้เวลาเล่นค่อนข้างนาน เพราะต้องให้ผู้เล่นแต่ละคน หรือแต่ละฝ่ายคิดวางแผน หากกลยุทธ์ หรือเจรจาต่อรอง หรือหาแนวทางร่วมกันในเกม ตัวอย่างบอร์ดเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมสงคราม เกม Avalon เกม Settlers of Catan หรือบอร์ดเกมสมัยใหม่ก็มักอยู่ในประเภทนี้

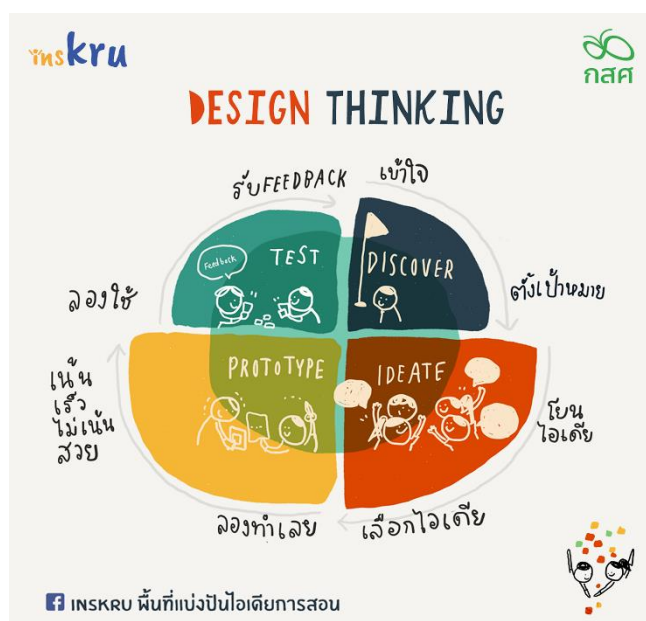
- เกมวางแผนที่ใช้ไพ่ (Card-Based Strategy Games) เป็นบอร์ดเกมแนว วางแผนอีกประเภทหนึ่งที่เน้นการใช้ไพ่ในการวางแผน โดยเป็นการสุ่มหรือโชคที่จะได้ไพ่ และไพ่จะ นำมาซึ่งโอกาสต่างๆ และ

ความสามารถที่เพิ่มขึ้น ที่ช่วยให้เราเข้าใจเป้าหมายของเกมมากขึ้น โดยที่ สามารถจะร่วมมือ หรือกำจัด คู่แข่งผ่านการใช้ไฟได้ ตัวอย่างบอร์ดเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมสร้างอารยธรรม (7 Wonders)

หลักการออกแบบบอร์ดเกม การออกแบบบอร์ดเกม เป็นกระบวนการที่ผู้ออกแบบต้องทำการ สอดแทรกเนื้อหาเข้าไปภายในเกมอย่างแนบเนียน (Silverman, 2013, p. 9) ที่ได้ให้ข้อเสนอแนะในการ พัฒนบอร์ด เกม (board game) ว่าควรตั้งคำถามที่สำคัญเพื่อช่วยให้ผู้ออกแบบไม่หลงลืมหลักสำคัญในการ พัฒนบอร์ดเกม คำถามสำคัญที่ควรถามเพื่อพัฒนบอร์ดเกม (board game) ผู้วิจัยได้นำไปใช้ ในการ ออกแบบบอร์ดเกม มุ่งเน้นการใช้แนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ



รูปภาพที่ 1 แผนผัง Design Thinking



รูปภาพที่ 2 แผนผัง Design Thinking

2.เมื่อนักศึกษาทราบถึงแนวคิดเบื้องต้นพื้นฐานในการสร้างบอร์ดเกมแล้ว จึงมีการแลกเปลี่ยนซักถามความคิดเห็นกับผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อแบ่งกลุ่มสร้างบอร์ดเกม

3.เริ่มต้นการออกแบบสร้างบอร์ดเกม โดยนักศึกษาแบ่งออกเป็น 3กลุ่ม ในการออกแบบสร้างบอร์ดเกม

กลุ่มที่ 1 ได้แนวคิดการสร้างบอร์ดเกมจากเกมแบบครอบครัว หรือบอร์ดเกมแบบดั้งเดิม (Family Games and Classic Board Games) เป็นบอร์ดเกมรุ่นแรกๆ ที่กติกาไม่ซับซ้อน มักจะเริ่มเดินจากจุดเริ่มต้นไปยัง จุดสิ้นสุด โดยมีเรื่องคะแนน และเรื่องโชคเข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งยังไม่เน้นในเรื่องการวางแผน หรือ การคิดที่ซับซ้อน โดยอาจใช้เป็นกิจกรรมหนึ่งในการสร้างความสัมพันธ์กับครอบครัว หรือเพื่อน หรือใช้เวลาว่างร่วมกัน ตัวอย่างบอร์ดเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมบันไดงู โดยสร้างเป็นเกมแบบบันไดงูที่มีชื่อว่า Let's to the shop (ไปห้างกันเลย) โดยใส่เนื้อหาเกี่ยวกับสิทธิผู้บริโภคเข้าไปในเกม

กลุ่มที่ 2 ได้แนวคิดการสร้างบอร์ดเกมจากเกมสร้างชุดไพ่ (Deck-Building Games) เป็นเกมที่เล่นในลักษณะเกมไพ่ (Card game) ที่แต่ละคนจะมีไพ่ในมือของตัวเองจำนวนหนึ่ง และจะมีไพกองกลางทั้งหมด โดยที่ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องออกแบบวางแผนในสร้างไพของตัวเองให้มีคะแนนมากที่สุด ซึ่งไพ่แต่ละใบก็จะมี คำสั่ง หน้าที่ หรือคะแนนแตกต่างกันไป โดยเกมจะยุติลงเมื่อไพกองกลางที่ต้องการหมดลง หรือมีคำสั่งพิเศษที่เกิดขึ้น ตัวอย่างเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกม Dominion โดยสร้างเป็นเกมที่มีไพในการสื่อสาร ชื่อเกม นั่นอะไรนะ เกมนี้เป็นรูปแบบการ์ดเกม เป็นลักษณะคำศัพท์ที่เป็นความรู้เกี่ยวกับพระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองผู้บริโภค เครื่องหมาย และสัญลักษณ์ต่างๆ

กลุ่มที่ 3 ได้แนวคิดการสร้างบอร์ดเกมจากเกมสร้างชุดไพ่ (Deck-Building Games) เป็นเกมที่เล่นในลักษณะเกมไพ่ (Card game) ที่แต่ละคนจะมีไพ่ในมือของตัวเองจำนวนหนึ่ง และจะมีไพกองกลางทั้งหมด โดยที่ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องออกแบบวางแผนในสร้างไพของตัวเองให้มีคะแนนมากที่สุด ซึ่งไพ่แต่ละใบก็จะมี คำสั่ง หน้าที่ หรือคะแนนแตกต่างกันไป โดยเกมจะยุติลงเมื่อไพกองกลางที่ต้องการหมดลง หรือมีคำสั่งพิเศษที่เกิดขึ้น ตัวอย่างเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกม Dominion โดยสร้างเป็นเกมที่มีไพในการสื่อสาร ชื่อไหนใครไม่มีคู่ เกมนี้เป็นรูปแบบการ์ดเกม เป็นการจับคู่ ส่งเสริมทักษะความจำ เป็นลักษณะรูปภาพที่สื่อสารเกี่ยวกับพระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองผู้บริโภค เครื่องหมาย และสัญลักษณ์ต่างๆ

4.เมื่อนักศึกษาแต่ละกลุ่มได้มีการออกแบบบอร์ดเกมแล้ว จึงมีการนำเสนอบอร์ดเกม แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ปรับปรุงแก้ไข และนำไปใช้ต่อไป

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สืบเนื่องจากการดำเนินโครงการภายใต้งานวิจัย คือโครงการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยผ่านชุดการเรียนรู้(บอร์ดเกมส์)ที่พัฒนาจากรายวิชากฎหมาย นักศึกษาได้แนวความรู้และสามารถสร้างบอร์ดเกมส์ได้ดังนี้

กลุ่มที่ 1 ได้แนวคิดการสร้างบอร์ดเกมส์จากเกมแบบครอบครัว หรือบอร์ดเกมส์แบบดั้งเดิม (Family Games and Classic Board Games) เป็นบอร์ดเกมส์รุ่นแรกๆ ที่กติกาไม่ซับซ้อน มักจะเริ่มต้นเนินจากจุดเริ่มต้นไปยัง จุดสิ้นสุด โดยมีเรื่องคะแนน และเรื่องโชคเข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งยังไม่เน้นในเรื่องการวางแผน หรือ การคิดที่ซับซ้อน โดยอาจใช้เป็นกิจกรรมหนึ่งในการสร้างความสัมพันธ์กับครอบครัว หรือเพื่อน หรือใช้เวลาว่างร่วมกัน ตัวอย่างบอร์ดเกมส์ประเภทนี้ ได้แก่ เกมบันไดงู โดยสร้างเป็นเกมแบบบันไดงูที่มีชื่อว่า Let's to the shop (ไปห้างกันเลย) โดยใส่เนื้อหาเกี่ยวกับสิทธิผู้บริโภคเข้าไปในเกม

กลุ่มที่ 2 ได้แนวคิดการสร้างบอร์ดเกมส์จากเกมส์สร้างชุดไพ่ (Deck-Building Games) เป็นเกมส์ที่เล่นในลักษณะเกมไพ่ (Card game) ที่แต่ละคนจะมีไพ่ในมือของตัวเองจำนวนหนึ่ง และจะมีไพกองกลางทั้งหมด โดยที่ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องออกแบบวางแผนในสร้างไพกองของตัวเองให้มีคะแนนมากที่สุด ซึ่งไพ่แต่ละใบก็จะมี คำสั่ง หน้าที่ หรือคะแนนแตกต่างกันไป โดยเกมส์จะยุติลงเมื่อไพกองกลางที่ต้องการหมดลง หรือมีคำสั่งพิเศษที่เกิดขึ้น ตัวอย่างเกมส์ประเภทนี้ ได้แก่ เกม Dominion โดยสร้างเป็นเกมส์ที่มีไพกองในการสื่อสาร ชื่อเกมส์ นั้นอะไรนะ เกมส์นี้เป็นรูปแบบการ์ดเกมส์ เป็นลักษณะคำศัพท์ที่เป็นความรู้เกี่ยวกับพระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองผู้บริโภค เครื่องหมาย และสัญลักษณ์ต่างๆ

กลุ่มที่ 3 ได้แนวคิดการสร้างบอร์ดเกมส์จากเกมส์สร้างชุดไพ่ (Deck-Building Games) เป็นเกมส์ที่เล่นในลักษณะเกมไพ่ (Card game) ที่แต่ละคนจะมีไพ่ในมือของตัวเองจำนวนหนึ่ง และจะมีไพกองกลางทั้งหมด โดยที่ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องออกแบบวางแผนในสร้างไพกองของตัวเองให้มีคะแนนมากที่สุด ซึ่งไพ่แต่ละใบก็จะมี คำสั่ง หน้าที่ หรือคะแนนแตกต่างกันไป โดยเกมส์จะยุติลงเมื่อไพกองกลางที่ต้องการหมดลง หรือมีคำสั่งพิเศษที่เกิดขึ้น ตัวอย่างเกมส์ประเภทนี้ ได้แก่ เกม Dominion โดยสร้างเป็นเกมส์ที่มีไพกองในการสื่อสาร ชื่อไพไหนใครไม่มีคู่ เกมส์นี้เป็นรูปแบบการ์ดเกมส์ เป็นการจับคู่ ส่งเสริมทักษะความจำ เป็นลักษณะรูปภาพที่สื่อสารเกี่ยวกับพระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองผู้บริโภค เครื่องหมาย และสัญลักษณ์ต่างๆ

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

โครงการวิจัยการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษาโดยผ่านชุดการเรียนรู้(บอร์ดเกมส์)ที่พัฒนาจากรายวิชากฎหมาย มีวัตถุประสงค์ในการวิจัยคือ เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษาในการประยุกต์ใช้ความรู้จากห้องเรียนไปใช้ในการปฏิบัติงานจริง โดยผ่านชุดการเรียนรู้ที่พัฒนาจากรายวิชากฎหมาย(บอร์ดเกมส์)และเพื่อพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้กฎหมายของนักศึกษาสาขาวิชานิติศาสตร์ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลกับนักศึกษาสาขาวิชานิติศาสตร์ที่เรียนรายวิชากฎหมาย คุ่มครองผู้บริโภค จำนวน 30 คนโดยมีการดำเนินโครงการภายใต้งานวิจัย คือโครงการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษาโดยผ่านชุดการเรียนรู้(บอร์ดเกมส์)ที่พัฒนาจากรายวิชากฎหมาย

สรุปผลการวิจัย

สืบเนื่องจากการดำเนินโครงการภายใต้งานวิจัย คือโครงการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษาโดยผ่านชุดการเรียนรู้(บอร์ดเกมส์)ที่พัฒนาจากรายวิชากฎหมาย นักศึกษาได้แนวความรู้และสามารถสร้างบอร์ดเกมได้ดังนี้

กลุ่มที่ 1 ได้แนวคิดการสร้างบอร์ดเกมจากเกมแบบครอบครัว หรือบอร์ดเกมแบบดั้งเดิม (Family Games and Classic Board Games) เป็นบอร์ดเกมรุ่นแรกๆ ที่กติกาไม่ซับซ้อน มักจะเริ่มเดินเดินจากจุดเริ่มต้นไปยัง จุดสิ้นสุด โดยมีเรื่องคะแนน และเรื่องโชคเข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งยังไม่เน้นในเรื่องการวางแผน หรือ การคิดที่ซับซ้อน โดยอาจใช้เป็นกิจกรรมหนึ่งในการสร้างความสัมพันธ์กับครอบครัว หรือเพื่อน หรือใช้เวลาว่างร่วมกัน ตัวอย่างบอร์ดเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมบันไดงู โดยสร้างเป็นเกมแบบบันไดงูที่มีชื่อว่า Let's to the shop (ไปห้างกันเลย) โดยใส่เนื้อหาเกี่ยวกับสิทธิผู้บริโภคเข้าไปในเกม

กลุ่มที่ 2 ได้แนวคิดการสร้างบอร์ดเกมจากเกมสร้างชุดไพ่ (Deck-Building Games) เป็นเกมที่เล่นในลักษณะเกมไพ่ (Card game) ที่แต่ละคนจะมีไพ่ในมือของตัวเองจำนวนหนึ่ง และจะมีไพกองกลางทั้งหมด โดยที่ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องออกแบบวางแผนในสร้างไพของตัวเองให้มีคะแนนมากที่สุด ซึ่งไพ่แต่ละใบก็จะมี คำสั่ง หน้าที่ หรือคะแนนแตกต่างกันไป โดยเกมจะยุติลงเมื่อไพกองกลางที่ต้องการหมดลง หรือมีคำสั่งพิเศษที่เกิดขึ้น ตัวอย่างเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกม Dominion โดยสร้างเป็นเกมที่มีไพในการสื่อสาร ชื่อ

เกม นั่นอะไรนะ เกมนี้เป็นรูปแบบการ์ดเกม เป็นลักษณะคำศัพท์ที่เป็นความรู้เกี่ยวกับพระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองผู้บริโภค เครื่องหมาย และสัญลักษณ์ต่างๆ

กลุ่มที่ 3 ได้แนวคิดการสร้างบอร์ดเกมจากเกมสร้างชุดไพ่ (Deck-Building Games) เป็นเกมที่เล่นในลักษณะเกมไพ่ (Card game) ที่แต่ละคนจะมีไพ่ในมือของตัวเองจำนวนหนึ่ง และจะมีไพกองกลางทั้งหมด โดยที่ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องออกแบบวางแผนในสร้างไพ่ของตัวเองให้มีคะแนนมากที่สุด ซึ่งไพ่แต่ละใบก็จะมี คำสั่ง หน้าสี หรือคะแนนแตกต่างกันไป โดยเกมจะยุติลงเมื่อไพกองกลางที่ต้องการหมดลง หรือมีคำสั่งพิเศษที่เกิดขึ้น ตัวอย่างเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกม Dominion โดยสร้างเป็นเกมที่มีไพกองกลางในการสื่อสาร ชื่อไหนใครไม่มีคู่ เกมนี้เป็นรูปแบบการ์ดเกม เป็นการจับคู่ ส่งเสริมทักษะความจำ เป็นลักษณะรูปภาพที่สื่อสารเกี่ยวกับพระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองผู้บริโภค เครื่องหมาย และสัญลักษณ์ต่างๆ

4.เมื่อนักศึกษาแต่ละกลุ่มได้มีการออกแบบบอร์ดเกมแล้ว จึงมีการนำเสนอบอร์ดเกม แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ปรับปรุงแก้ไข และนำไปใช้ต่อไป

อภิปรายผล

โครงการวิจัยการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษาโดยผ่านชุดการเรียนรู้(บอร์ดเกมส์)ที่พัฒนาจากรายวิชากฎหมาย มีวัตถุประสงค์ในการวิจัยคือ เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษาในการประยุกต์ใช้ความรู้จากห้องเรียนไปใช้ในการปฏิบัติงานจริง โดยผ่านชุดการเรียนรู้ที่พัฒนาจากรายวิชากฎหมาย(บอร์ดเกมส์)และเพื่อพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้กฎหมายของนักศึกษาสาขาวิชานิติศาสตร์ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลกับนักศึกษาสาขาวิชานิติศาสตร์ที่เรียนรายวิชากฎหมายคุ้มครองผู้บริโภค จำนวน 30 คนโดยมีการดำเนินโครงการภายใต้งานวิจัย คือโครงการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษาโดยผ่านชุดการเรียนรู้(บอร์ดเกมส์)ที่พัฒนาจากรายวิชากฎหมาย

ผลการวิจัย นักศึกษาได้แนวความรู้และสามารถสร้างบอร์ดเกมได้โดยใช้แนวคิดการสร้างบอร์ดเกมจากเกมแบบครอบครัว หรือบอร์ดเกมแบบดั้งเดิม (Family Games and Classic Board Games) เป็นบอร์ดเกมรุ่นแรกๆ ที่กติกาไม่ซับซ้อน มักจะเริ่มต้นเดินจากจุดเริ่มต้นไปยัง จุดสิ้นสุด โดยมีเรื่องคะแนน และเรื่องโชคเข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งยังไม่เน้นในเรื่องการวางแผน หรือ การ คิดที่ซับซ้อน โดยอาจใช้เป็นกิจกรรมหนึ่งในการสร้างความสัมพันธ์กับครอบครัว หรือเพื่อน หรือใช้ เวลาว่างร่วมกัน ตัวอย่างบอร์ดเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมบันไดงู โดยสร้างเป็นเกมแบบบันไดงูที่มีชื่อว่า Let's to the shop (ไปห้างกันเลย) โดยใส่เนื้อหาเกี่ยวกับสิทธิผู้บริโภคเข้าไปในเกม และแนวคิดการสร้างบอร์ดเกมจากเกมสร้างชุดไพ่ (Deck-Building Games) เป็นเกมที่เล่นในลักษณะเกมไพ่ (Card game) ที่แต่ละคนจะมีไพ่ในมือของตัวเองจำนวนหนึ่ง และจะมีไพกองกลางทั้งหมด โดยที่ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องออกแบบวางแผนในสร้างไพ่ของตัวเองให้มีคะแนนมากที่สุด ซึ่งไพ่แต่ละ

ใบก็จะมี คำสั่ง หน้าที่ หรือคะแนนแตกต่างกันไป โดยเกมจะยุติลงเมื่อไฟกองกลางที่ต้องการหมดลง หรือมีคำสั่งพิเศษที่เกิดขึ้น ตัวอย่างเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกม Dominion โดยสร้างเป็นเกมที่มีไฟในการสื่อสาร ชื่อเกม นั่นอะไรนะ และไหนใครไม่มีคู่ สองเกมนี้เป็นรูปแบบการ์ดเกม เป็นลักษณะคำศัพท์ที่เป็นความรู้เกี่ยวกับพระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองผู้บริโภค เครื่องหมาย และสัญลักษณ์ต่างๆ และเป็นแบบจับคู่การ์ดเกม

จากแนวคิดที่ผู้ทรงคุณวุฒิได้บรรยายและมีการแลกเปลี่ยนความรู้กันส่งผลให้นักศึกษาสามารถสร้างและออกแบบเกมได้ และสามารถนำไปใช้ได้เป็นประโยชน์กับการเรียนการสอนในรายวิชากฎหมายได้เป็นอย่างดี และมีประโยชน์ต่อผู้เล่น ดังนี้

1. รู้จักการรอคอย เพื่อที่จะนำไปสู่โอกาสของตัวเองในที่สุด
2. การเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์ การคำนวณที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้
3. พัฒนาด้านสมองและความคิดสร้างสรรค์
4. การวางแผนล่วงหน้า ทักษะนี้จะช่วยในการวางแผนชีวิตได้อย่างมีระบบ
5. การเรียงลำดับความสำคัญในการทำสิ่งต่างๆ พัฒนาระบบการคิด วิเคราะห์ วางแผนการกระทำต่างๆ ได้ในโลกของความเป็นจริง
6. การตัดสินใจในสถานการณ์ต่างๆ
7. การทำงานเป็นทีม การที่เราต้องทำงานกับผู้ร่วมงานทั้งเก่าและใหม่อยู่เสมอ
8. มีน้ำใจนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ สอนให้เรียนรู้การเอาชนะในเกมไม่ใช่นอกเกม
9. ตัดขาดจากสื่อดิจิทัล การเล่นเกมทำให้ผู้เล่นสามารถมีปฏิสัมพันธ์แบบซึ่งๆ พุดคุย ถกเถียง หัวเราะ นำไปสู่การพัฒนาการเข้าสังคม หรือการสื่อสารระหว่างบุคคลได้เป็นอย่างดี
10. เชื่อมความสัมพันธ์ให้แน่นแฟ้นขึ้นภายในครอบครัวและเพื่อนฝูง การพบปะแลกเปลี่ยนความเห็นกันและกันและ

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการศึกษาวิจัยโดยมีการนำบอร์ดเกม เข้ามาช่วยในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาอื่นๆ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน และเป็นทางเลือกในการเรียนรู้ ด้วยตัวเอง หรือทบทวนเนื้อหาที่เรียนไปแล้ว

2. ควรศึกษาวิธีการบอร์ดเกมไปใช้ร่วมกับในวิธีการสอนแบบอื่นๆ เช่น การสอน สาธิต การสอนแบบใช้เกม หรือการสอนแบบโครงงาน เป็นต้น หากสามารถเพิ่มความรูปแบบการเล่นหรือเทคนิคการเล่นได้มากขึ้น ก็จะยิ่งเพิ่มแรงจูงใจของผู้เรียนมากขึ้นไปด้วย

บรรณานุกรม

- Brathwaite, B., & Schreiber, I. (2009). Challenges for Game Designers: Non-digital Exercises for Video Game Designers.
- Boss Lab Board Game - วิทยาการบอร์ดเกมการศึกษา <https://www.facebook.com/bosslabbg>
- Greg, Costikyan. (2004). I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games. เข้าถึงได้จาก <http://www.digra.org/digital-library/publications/i-have-no-words-i-must-design-toward-a-critical-vocabulary-for-games/> (วันที่เข้าถึง 13 มกราคม 2566)
- Games_as_a_Platform_For_Collaborative_Learning/link/580cda1b08ae2cb3a5e3a394/download (วันที่เข้าถึง 13 มกราคม 2566)
- Hinebaugh, J. P. (2009). A board game education. R&L Education.
- Hunsucker, A., I. (2016). Board games as a platform for collaborative learning. (Research Report). เข้าถึงได้จาก researchgate.net/publication/309385174_Board_
- Inskru –พื้นที่แบ่งปันไอเดียการสอน <https://www.facebook.com/InskruThailand>
- Silverman, D. (2013). How to learn board game design and development. Massachusetts: McGraw - Hill.
- Wise GREEK. (2015). What is a Board Game?. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: sportsnhobbies.org/what-is-a-board-game.htm#did (วันที่เข้าถึง 13 มกราคม 2566)
- กฤตณัย ชุมวุฒิสักดิ์ และ ลัดดา ศิลาณ้อย. (2558). การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และเจตคติต่อความเป็นพลเมืองตามวิถีประชาธิปไตยหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย รายวิชา ส 15101 สังคมศึกษา 5 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้รูปแบบการสอนด้วยเกม (GAME-BASED-LEARNING). วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 283
- จิรกรณ์ ศิริประเสริฐ. (2541). ความแตกต่างทางเพศในเกมและกิจกรรมพลศึกษาสำหรับเด็ก. วารสารวิทยาศาสตร์การออกกำลังกายและกีฬา. 2 (1), 79-85
- เจียรนัย ธนธรรมาคูณ. (2564). การออกแบบเรขศิลป์เพื่อแบรนด์บอร์ดเกมที่สอดแทรกความรู้สำหรับเจนเอเรชันวาย. (ปริญญามหาบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชวนันท์ ชาญศิลป์. เอกสารการสอนวิชาทฤษฎีการเรียนรู้. (ออนไลน์). แหล่งที่มา: <http://blog.buu.ac.th/blog/learning/31>, 2553.
- จิตติพล ขำประถม. (2558). “บอร์ดเกม” ธุรกิจแนวโน้มที่กำลังเติบโต. เข้าถึงได้จาก <https://www.komchadluek.net/news/kom-kid/204681> (วันที่เข้าถึง 13 มกราคม 2566)

- ทศนา แหมมณีและคณะ. กระบวนการเรียนรู้ ความหมาย แนวทางการพัฒนา และปัญหาข้อใจ. กรุงเทพฯ: บริษัทพัฒนาคุณภาพวิชาการ, 2545.
- รักชน พุทธรังษี. (2560). การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง. (ปริญญามหาบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รัชนิวรรณ ตั้งภักดี. (2565). การพัฒนารูปแบบการสร้างบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาในประเทศไทย. วารสารศึกษาศาสตร์ มสธ, 119.
- ลดาวลัย แยมครวญ. (2559). การออกแบบและพัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. นครราชสีมา: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี.
- วชิรวิทย์ เอี่ยมวิสัย. การพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2563
- วราภรณ์ ลิ้มเปรมวัฒนา และกันตณ ธรรมวัฒนา. (2560). พฤติกรรมในการเล่นเกมกระดานและองค์ประกอบของปัจจัยทางด้านผลกระทบจากการเล่นเกมของวัยรุ่น ในเขตกรุงเทพมหานคร. วารสารวิจัยสังคม, 114.
- สุขุมพร ศรีมุงคุณ. [ออนไลน์] เข้าถึงจาก ;<https://www.gotoknow.org/posts/341272>. ทฤษฎีการเรียนรู้. (สืบค้นวันที่ 28 มีนาคม 2562).
- เอกสิทธิ์ ชนินทรภูมิ. (2559). การศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสร้างความรู้ใหม่โดยใช้เกมการศึกษา. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 58.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รูปภาพ



โครงการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษาโดยผ่านชุดการเรียนรู้(บอร์ดเกมส์)ที่พัฒนาจากรายวิชากฎหมาย



โครงการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษาโดยผ่านชุดการเรียนรู้(บอร์ดเกมส์)ที่พัฒนาจาก
รายวิชากฎหมาย

ประวัติผู้วิจัย

1. ชื่อ-นามสกุล นางสาวมนันท์ ปิ่นพิทักษ์
Miss. ManasnunPinpitak
2. หมายเลขบัตรประจำตัวประชาชน 3670200012010
3. ตำแหน่งปัจจุบัน อาจารย์
4. ตำแหน่งทางวิชาการ อาจารย์
5. หน่วยงานและสถานที่อยู่ติดต่อได้สะดวก
สาขาวิชานิติศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ อ.เมือง จ. เพชรบูรณ์ 67000
โทรศัพท์ 056-717137, 082-6592624 E-mail doggy0900@hotmail.com
6. ประวัติการศึกษา
นบ. (นิติศาสตรบัณฑิต)
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
นม. (นิติศาสตรมหาบัณฑิต) สาขากฎหมายธุรกิจ
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช
7. สาขาวิชาการที่มีความชำนาญพิเศษ
นิติศาสตร์ สาขากฎหมายธุรกิจ
8. ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารงานวิจัย
หัวหน้าโครงการวิจัย เรื่อง วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกระบวนการจัดการเรียนการสอนของสาขาวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ ทุนอุดหนุนการวิจัยประเภททั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ประจำปีงบประมาณ 2555
หัวหน้าโครงการวิจัย เรื่อง การปรับตัวในการเรียนในระดับอุดมศึกษาของนักศึกษสาขาวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ หมู่เรียน 5611020231 และ 5611020232 ในรายวิชา

กฎหมายแพ่ง : หลักทั่วไป ทุนอุดหนุนการวิจัยประเภททั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ประจำปีงบประมาณ 2556 (นักวิจัยหน้าใหม่)

หัวหน้าโครงการวิจัย เรื่อง ปัญหาการคุ้มครองสิทธิของผู้บริโภค กรณีศึกษา
ความปลอดภัยของผู้บริโภคในการเลือกซื้อสินค้าทางอินเทอร์เน็ตทุนอุดหนุนการวิจัยประเภทวิจัยทั่วไป
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2558 มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

หัวหน้าโครงการวิจัย เรื่อง การพัฒนารูปแบบการบริหารมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์เพื่อเข้าสู่
ประชาคมอาเซียนทุนอุดหนุนการวิจัยประเภททั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ประจำปีงบประมาณ
2559

หัวหน้าโครงการวิจัย เรื่อง กระบวนการเรียนรู้การเข้าถึงกระบวนการยุติธรรมเพื่อเสริมสร้างชุมชน
ต้นแบบ ประจำปีงบประมาณ 2562

หัวหน้าโครงการวิจัย เรื่อง กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในการสร้างทุนมนุษย์ให้กับผู้สูงอายุ
ในท้องถิ่น. แหล่งทุน งบประมาณแผ่นดิน ปี2563 (สกว.)สถานภาพกำลังดำเนินการ

หัวหน้าโครงการวิจัย เรื่อง กระบวนการเสริมสร้างรูปแบบในการสร้างอาชีพให้กับผู้สูงอายุในชุมชน
พื้นที่ตำบลวังศาล อำเภอวังโป่ง จังหวัดเพชรบูรณ์ งบประมาณรายได้ ประเภทโครงการวิจัยพัฒนา
นวัตกรรมเพื่อพัฒนาเชิงพื้นที่ ประจำปีงบประมาณ 2564