



รายงานการวิจัย

การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษาโดยผ่านชุดการเรียนรู้(บอร์ดเกมส์)ที่พัฒนา
จากรายวิชากฎหมาย

**Developing students' learning skills through learning packages
(board games) developed from the course of law**

มนัสนันท์ ปิ่นพิทักษ์

สาขาวิชานิติศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

ประจำปีงบประมาณ 2565

รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์

**การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษาโดยผ่านชุดการเรียนรู้(บอร์ดเกมส์)ที่พัฒนา
จากรายวิชากฎหมาย**

**Developing students' learning skills through learning packages
(board games) developed from the course of law**

มนัสนันท์ ปิ่นพิทักษ์

สาขาวิชานิติศาสตร์

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

ทุนพัฒนางานวิจัยด้านนิติศาสตร์ ประจำปีงบประมาณ 2565

(ก)

ชื่องานวิจัย	การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษาโดยผ่านชุดการเรียนรู้(บอร์ดเกมส์)ที่พัฒนาจากรายวิชากฎหมาย
ผู้วิจัย	มนัสนันท์ ปิ่นพิทักษ์
ผู้ร่วมวิจัย	-
สาขาวิชา	นิติศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ ปีเสร็จวิจัย 2565	

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ในการวิจัยคือเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษาในการประยุกต์ใช้ความรู้จากห้องเรียนไปใช้ในการปฏิบัติงานจริง โดยผ่านชุดการเรียนรู้ที่พัฒนาจากรายวิชากฎหมาย(บอร์ดเกมส์) และเพื่อพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้กฎหมายของนักศึกษาสาขาวิชานิติศาสตร์ในศตวรรษที่ 21 โดยที่คณะผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร ตำราที่เกี่ยวข้อง อีกทั้งดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยเป็นการจัดโครงการภายใต้งานวิจัยโดยมีกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาจำนวน 30 คน เพื่อนำข้อมูลที่ได้กลุ่มตัวอย่างมาวิเคราะห์ข้อมูลบรรยายเชิงพรรณนาให้เห็นแนวทางการพัฒนาเพื่อพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้กฎหมายของนักศึกษาสาขาวิชานิติศาสตร์ในศตวรรษที่ 21 โดยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์บรรยายเชิงพรรณนาโดยการจัดกิจกรรมกลุ่มโดยมีผู้ทรงคุณวุฒิมาบรรยายให้ความรู้ แนวคิดหลักการการสร้างบอร์ดเกมส์จากรายวิชากฎหมาย จากการที่ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลที่เก็บรวบรวมจากการจัดกิจกรรม มีผลการวิจัยดังนี้ คือนักศึกษาได้แนวความรู้ และสามารถสร้างบอร์ดเกมส์ได้โดยใช้แนวคิดการสร้างบอร์ดเกมส์จากเกมแบบครอบครัว หรือบอร์ดเกมส์แบบดั้งเดิม (Family Games and Classic Board Games) เป็นบอร์ดเกมส์รุ่นแรกๆ ที่กติกาไม่ซับซ้อน มักจะเริ่มต้นเดินจากจุดเริ่มต้นไปยัง จุดสิ้นสุด โดยมีเรื่องคะแนน และเรื่องโชคเข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งยังไม่เน้นในเรื่องการวางแผน หรือ การ คิดที่ซับซ้อน โดยอาจใช้เป็นกิจกรรมหนึ่งในการสร้างความสัมพันธ์กับครอบครัว หรือเพื่อน หรือใช้เวลาว่างร่วมกัน ตัวอย่างบอร์ดเกมส์ประเภทนี้ ได้แก่ เกมบันไดงู โดยสร้างเป็นเกมแบบบันไดงู ที่มีชื่อว่า Let's to the shop (ไปห้างกันเลย) โดยใส่เนื้อหาเกี่ยวกับสิทธิผู้บริโภคเข้าไปในเกม และแนวคิดการสร้างบอร์ดเกมส์จากเกมสร้างชุดไพ่ (Deck-Building Games) เป็นเกมที่เล่นในลักษณะเกมไพ่ (Card game) ที่แต่ละคนจะมีไพ่ในมือของตัวเองจำนวนหนึ่ง และจะมีไพ่กองกลางทั้งหมด โดยที่ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องออกแบบวางแผนในสร้างไพ่ของตัวเองให้มีคะแนนมากที่สุด ซึ่งไพ่แต่ละใบก็จะมี คำสั่ง หน้าที่ หรือ

คะแนนแตกต่างกันไป โดยเกมจะยุติลงเมื่อไฟกองกลางที่ต้องการหมดลง หรือมี คำสั่งพิเศษที่เกิดขึ้น ตัวอย่างเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกม Dominion โดยสร้างเป็นเกมที่มีไฟในการสื่อสาร ชื่อเกม นั้นอะไรนะ และ ไหนใครไม่มีคู่ สองเกมนี้เป็นรูปแบบการ์ดเกม เป็นลักษณะคำศัพท์ที่เป็นความรู้เกี่ยวกับพระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองผู้บริโภค เครื่องหมาย และสัญลักษณ์ต่างๆ และเป็นแบบจับคู่การ์ดเกม

คำสำคัญ :บอร์ดเกมส์, การเรียนรู้

Title	Developing students' learning skills through learning packages (board games) developed from the course of law
Researcher	Marnusnan Pinpitak
Co-Researcher	-
Department	Law Phetchabun Rajaphat University Research Completed Year: 2022

Abstract

The purpose of this research is to develop students' learning skills in applying knowledge from the classroom to real practice. Through a learning package developed from the law course (board games) and to develop the learning potential of law students in the 20th century. 21 The research team has studied the document related texts Data collection was also carried out as a project under research with a sample of 30 students. The purpose of the study was to analyze the descriptive data to reveal the concept of development for developing legal learning potential of law students in the 20th century. 21 The collected data were analyzed by giving a descriptive lecture by organizing group activities with qualified experts giving lectures. concepts and principles of building board games from law courses From the researcher analyzing the data collected from the activities. The research results are as follows: That is, students gain knowledge and can create a board game by using the idea of creating a board game from a family game. Or traditional board games (Family Games and Classic Board Games) are the first board games. where the rules are not complicated Usually start walking from the beginning to the end with a score. and luck involved which does not focus on planning or complex thinking It may be used as an activity to build relationships with family or friends or spend free time together. An example of this type of board game is snake and ladder game, created as a snake and ladder game called Let's to the shop (let's go to the mall) by adding content about consumer rights into the game. and the idea of creating a board game from a game of creating card sets (Deck-Building Games) is a game played in the form of a card game (Card game) where each person has their own number of cards in their hand. and will have all the community cards In which each player must design a plan to create their own cards to get the most points. In which each card will have different commands, duties or points. The game will end when the required community cards are exhausted or there

is a special order that occurs. An example of this type of game is Dominion, built as a game with communication cards. The name of the game is what? and where no one has a partner These two games are card game variations. It is a terminology that is knowledge about the Consumer Protection Act. Organizations related to consumer protection, marks and symbols And it's a matching card game.

Key Words: Game Board, Learning

(ก)

กิตติกรรมประกาศ

รายงานการวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยคำแนะนำต่าง ๆ จากคณาจารย์ในมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ และความร่วมมือช่วยเหลืออย่างดียิ่งจากบุคคลหลายฝ่าย ที่สละเวลาให้คำแนะนำ คำปรึกษารวมถึงข้อเสนอแนะต่าง ๆ อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ ผู้ทรงคุณวุฒิและนักศึกษาทุกท่านที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มเป็นอย่างสูง อีกทั้งได้ให้ความกรุณาแก่ผู้วิจัย จึงขอขอบพระคุณ หลักสูตรสาขาวิชานิติศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ ที่ได้ให้ทุนอุดหนุนการวิจัยครั้งนี้มา ณ ที่นี้ด้วย

มนัสนันท์ ปิ่นพิทักษ์

16 กุมภาพันธ์ 2566

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	1
1.3 กรอบแนวคิดของโครงการวิจัย	2
1.4 ขอบเขตการวิจัย.....	3
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ	3
1.6 ประโยชน์ของการวิจัย.....	3
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	4
2.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้และกระบวนการเรียนรู้	4
2.2 ความหมายบอร์ดเกมส์	13
2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	16

สารบัญ (ต่อ)

บทที่ 3	วิธีการดำเนินการวิจัย.....	17
3.1	กำหนดประชากร.....	17
3.2	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	18
3.3	การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	18
3.4	การวิเคราะห์ข้อมูล	18
บทที่ 4	ผลการวิจัย	19
4.1	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	19
4.2	วิเคราะห์.....	23
บทที่ 5	สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	24
5.1	สรุปและอภิปรายผลการวิจัย	24
5.2	ข้อเสนอแนะ.....	26
บรรณานุกรม.....		27

(น)

สารบัญ (ต่อ)

ภาคผนวก	29
ภาคผนวก ก (รูปภาพการจัดกิจกรรมโครงการ)	30
ประวัติคณะผู้วิจัย	33