

การศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด
เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีความสุขและความสามารถในการคิด
แก้ปัญหาของนักเรียน ระดับประถมศึกษา

A study on the necessary requirements for the development of
an instructional model based on the concept of games-based
learning to promote problem-solving abilities and happiness in
learning among elementary school students

จิราพร อุทัยวัฒน์¹

Jiraporn Uthaiwat¹

พรพิมล รอดเคราะห์²

Pornpimon Rodkroh²

Received: January 28,2025 Revised: May 30,2025 Accepted: May 30,2025

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาวิเคราะห์สภาพข้อมูลพื้นฐาน หลักการ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมเป็นฐาน 2) เพื่อ ศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัญหา และความต้องการจำเป็นในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีความสุขและความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของนักเรียนระดับ ประถมศึกษา เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ กลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้บริหาร ครูผู้สอน ผู้ปกครอง และนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาโรงเรียนสาธิตจำนวน 4 โรงเรียน ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญในการจัด การเรียนรู้ในระดับประถมศึกษา เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบวิเคราะห์เอกสาร แบบสัมภาษณ์แบบ มีโครงสร้าง แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ร้อยละและ การวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัย พบว่า แนวคิดที่ใช้ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ คือ แนวคิด Gerlach and Ely, 1971-2014: 32; Kemp, 1985: 1-10; Arends, 2011: 7; Joyce, Weil, & Calhoun, 2015: 25-34, ทิศนา ขัมมณี, 2559: 222 และการวิจัยและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ รูปแบบการจัด การเรียนรู้ ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ ลักษณะการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมเป็นฐาน 5 ขั้นตอน องค์ประกอบการเรียนรู้ที่มีความสุข 5 องค์ประกอบ ขั้นตอนการคิดแก้ปัญหา 5 ขั้นตอน จากการศึกษาค้นคว้าความคิดเห็นของนักเรียนพบว่า การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมเป็นวิธีการที่นักเรียน ต้องการให้นำมาจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีความสุขและความสามารถในการคิดแก้ปัญหา มากที่สุด ต้องเป็นกิจกรรมที่เป็นเรื่องราวใกล้ตัวที่ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ของตนเอง ดังดู

¹ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

² คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

¹ Faculty of Education Bansomdejchaopraya Rajabhat University

² Faculty of Education Silpakorn University.

¹ Corresponding author Email: Jiraporn.Ut@o365.bsru.ac.th

ความสนใจ เป็นเรื่องที่มีความหมายและสร้างความสนใจ ทำทนายผู้เรียนเพื่อเป็นแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความต้องการที่จะเรียนรู้และสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีความสุขได้ด้วยตนเอง

คำสำคัญ: รูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมเป็นฐาน, องค์ประกอบการเรียนรู้ที่มีความสุข, ขั้นตอนในการคิดแก้ปัญหา

Abstract

The purpose of this research is to 1) study and analyze basic information, principles, concepts, theories and research related to the development of an instructional model based on the concept of games-based learning 2) To study opinions about the problem and needs to the development of an instructional model to promote problem-solving abilities and happiness in learning among elementary school students. This is a qualitative research. The target groups are administrators, teachers, parents, and primary school students of 4 demonstration schools. A qualified person with expertise in learning management for primary school students. The research instruments were document analysis form, structured interview form, and questionnaire on students' opinions. Data were analyzed using mean, percentage, and content analysis.

The research results found that the concept used in developing the learning management model was the concept Gerlach and Ely, 1971-2014: 32; Kemp, 1985: 1-10; Arends, 2011: 7; Joyce, Weil, & Calhoun, 2015: 25-34, Thitsanakhammanee, 2016: 222 and research and development of learning management models. Learning management models consist of 6 components. Learning management characteristics based on the concept of games as a base, 5 steps, happy learning 5 components, 5 steps to demonstrate problem-solving skills From the study of students' opinions, it was found that game-based learning was the method that students wanted to use to promote happy learning and problem-solving ability the most. It must be an activity that is about a familiar story that learners can relate to their own experiences and attract their attention. It is a meaningful and interesting topic that challenges learners to motivate them to want to learn and to be able to learn happily by themselves.

Keywords: instructional model based on the concept of games-based learning, promoting enjoyable learning components, problem-solving skills

บทนำ

ในโลกยุคศตวรรษที่ 21 ที่เต็มไปด้วยความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว พลิกผัน รุนแรง และคาดไม่ถึงทั้งด้านเทคโนโลยี เศรษฐกิจ สังคม หรือสิ่งแวดล้อม การดำรงชีวิตของมนุษย์ในปัจจุบันจึงเผชิญกับความท้าทายมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง ปรากฏการณ์ดังกล่าวส่งผลกระทบโดยตรงต่อรูปแบบของการจัดการศึกษา ทำให้ระบบการศึกษาจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนแนวทางการเรียนการสอนให้เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลง

ที่เกิดขึ้น เพื่อพัฒนาเยาวชนให้มีศักยภาพรอบด้าน พร้อมรับมือกับสถานการณ์ไม่คาดฝัน และสามารถดำรงชีวิตในสังคมยุคใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (UNICEF and Save the Children, 2013: 15) นอกจากนี้ สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ที่ผ่านมามีได้ก่อให้เกิดภาวะการเรียนรู้ถดถอย (Learning Loss) อย่างกว้างขวาง โดยเฉพาะในกลุ่มนักเรียนระดับประถมศึกษา ซึ่งเป็นช่วงวัยแห่งการพัฒนาและวางรากฐานทักษะสำคัญในชีวิต ภาวะ Learning Loss ส่งผลให้นักเรียนมีความล่าช้าในการเรียนรู้ ขาดโอกาสในการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง ขาดปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และที่สำคัญคือ ขาดการฝึกฝนทักษะการคิดแก้ปัญหา ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในการใช้ชีวิตและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (วิจารณ์พานิช, 2556: 3) การขาดโอกาสในการฝึกฝนทักษะการคิดแก้ปัญหาในช่วงวัยประถมศึกษา อาจนำไปสู่ผลกระทบในระยะยาว ทั้งในด้านพัฒนาการทางสติปัญญาความสามารถในการปรับตัว และการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ ซึ่งเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ตลอดชีวิต ดังนั้น จึงเป็นความจำเป็นเร่งด่วนที่ภาคการศึกษาควรให้ความสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมในยุคปัจจุบัน โดยเฉพาะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างความสุขในการเรียนรู้ ซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งในกระบวนการทางการศึกษา โดยเฉพาะในระดับประถมศึกษา เพราะเป็นช่วงวัยสำคัญของการวางรากฐานทัศนคติและพฤติกรรมการเรียนรู้ในระยะยาว สอดคล้องกับนโยบายการศึกษา “เรียนดี มีความสุข” ซึ่งมุ่งเน้นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาทางวิชาการและความเป็นอยู่ที่ดีของนักเรียน (กระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2566: 59) แต่จากผลสำรวจของกรมสุขภาพจิตในปี 2565 ซึ่งระบุว่า เด็กและเยาวชนอายุต่ำกว่า 18 ปี จำนวนกว่า 360,000 คน มีความเสี่ยงต่อภาวะซึมเศร้าร้อยละ 10.86 ข้อมูลนี้สะท้อนถึงความสำคัญของการดูแลสุขภาพจิตในกลุ่มเยาวชนอย่างมาก จากสถิติข้างต้นพบว่า นักเรียนที่มีพฤติกรรมเสี่ยงในการเป็นโรคเครียดและโรคซึมเศร้าจะเริ่มตั้งแต่ในช่วงอายุ 10 ปีขึ้นไป ดังนั้นสำหรับผู้เรียนในช่วงวัยนี้ โรงเรียนมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งที่จะต้องตระหนักถึงสาเหตุของปัญหาเพื่อแก้ไขและส่งเสริมให้ผู้เรียนลดพฤติกรรมเสี่ยง (กรมสุขภาพจิต, 2566: 25) ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชนอย่างรอบด้าน ทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม เพื่อให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและเติบโตเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพในอนาคต โดยเฉพาะในช่วงวัยประถมศึกษา ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่เด็กเริ่มพัฒนาความสามารถทางสมอง จิตใจ และการปรับตัวทางสังคมจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ควรส่งเสริมในการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันเป็นอย่างยิ่ง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2566: 24) จากข้อความข้างต้นแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนการสอนควรที่จะรวมเอาโลกแห่งความสุข สนุกสนานและโลกแห่งการเรียนรู้เข้ามาไว้ด้วยกัน ด้วยการนำแนวคิดเกมการเล่นมาใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเปลี่ยนทัศนคติที่ว่าการเรียนน่าเบื่อหน่าย เป็นภาระงานที่ยากลำบากกลายเป็นเรื่องสนุกที่สร้างความสุขให้กับผู้เรียน สิ่งนี้จึงนับเป็นก้าวแรกของการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอน Bostan, B (2020) ดังนั้น จึงได้มีการออกแบบสื่อการเรียนรู้ใหม่โดยประยุกต์เอาเกมมาใช้ในการเรียนรู้ ซึ่งมีการจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้เล่นไปพร้อม ๆ กับเรียนรู้ ใช้แนวคิดเกมเป็นฐาน (Game Based Learning) วรรัตน์ อินทสระ (2563) นับได้ว่าเป็นกลยุทธ์ที่จะช่วยปลูกฝังให้นักเรียนรู้จักแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง กระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา รวมถึงลดช่องว่างระหว่างนักเรียนและครู อันก่อให้เกิดทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต

จากข้อมูลดังกล่าวมาทั้งหมดจะเห็นได้ว่า การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยความสุข และการพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาเป็นเป้าหมายสำคัญของการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบัน โดยเฉพาะการจัดการเรียนรู้ในระดับประถมศึกษา ที่เป็นช่วงวัยที่การเล่นถือเป็นการเรียนรู้

ที่ทำให้เกิดความสุข สนุกสนานและการคิดแก้ปัญหาเป็นคุณลักษณะสำคัญตามพัฒนาการที่ควรส่งเสริมและพัฒนาให้เกิดขึ้น เนื่องจากจำเป็นต่อการดำเนินชีวิตในสภาพสังคมปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา การเรียนรู้อย่างมีความสุขที่ทำให้ผู้เรียนเติบโตเป็นคนที่มีความรู้ มีความสุขในการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ เรียนรู้ที่จะดำรงชีวิตอย่างมีความสุข คิดถึงประโยชน์ของสังคมและประเทศชาติมากกว่าประโยชน์ส่วนตน มีความสามารถในการคิดแก้ปัญหาและมีความคิดสร้างสรรค์อันนำไปสู่การเชื่อมโยงและพัฒนาสิ่งต่าง ๆ รอบตัวได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสบความสำเร็จในด้านต่าง ๆ ตลอดจนนำความรู้ความสามารถมาใช้ในการพัฒนาประเทศชาติสืบต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษา วิเคราะห์สภาพข้อมูลพื้นฐาน หลักการ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขและความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของนักเรียนระดับประถมศึกษา
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัญหา และความต้องการจำเป็นในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขและความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของนักเรียนระดับประถมศึกษา

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ความคิดเห็นและความต้องการจำเป็นของ ผู้บริหาร ครูผู้สอน ผู้ปกครอง และนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาของโรงเรียนสาธิต และผู้ทรงคุณวุฒิ / แนวคิดการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้/แนวคิดการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมเป็นฐาน/แนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข และแนวคิดเกี่ยวกับความสามารถในการคิดแก้ปัญหา

ตัวแปรตาม ข้อมูลความต้องการจำเป็นในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขและความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของนักเรียนระดับประถมศึกษา

วิธีดำเนินการวิจัย

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย

ผู้บริหาร จำนวน 4 คน ครูผู้สอน จำนวน 24 คน ผู้ปกครอง จำนวน 12 คน และนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนสาธิตจำนวน 24 คน และ ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนในระดับประถมศึกษา จำนวน 5 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ตามคุณสมบัติ ประกอบด้วย ผู้บริหาร เป็นผู้ที่มีประสบการณ์การบริหารโรงเรียน อย่างน้อย 2 ปีขึ้นไป ครูผู้สอน เป็นผู้ที่มีประสบการณ์การสอนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานอย่างน้อย 3 ปีขึ้นไป ผู้ปกครอง เป็นผู้ปกครองที่มีบุตร-หลานเรียนในระดับประถมศึกษาตอนปลาย และ ผู้ทรงคุณวุฒิ เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน ด้านการประถมศึกษา ด้านจิตวิทยา ด้านเทคโนโลยี และนวัตกรรมทางการศึกษา และด้านการวัดและประเมินผล ซึ่งเป็นผู้มีประสบการณ์ด้านการจัดการเรียนรู้แก่นักศึกษาในระดับอุดมศึกษาและเป็นอาจารย์ผู้มีวุฒิการศึกษาระดับปริญญาโท หรือมีตำแหน่งทางวิชาการตั้งแต่ผู้ช่วยศาสตราจารย์ขึ้นไป

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบวิเคราะห์เอกสารข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขและความสามารถในการคิดแก้ปัญหา ของนักเรียนระดับประถมศึกษา เป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จำนวน 1 ฉบับ
2. แบบสัมภาษณ์ผู้บริหาร และผู้ปกครองในสังกัดโรงเรียนสาธิต จำนวน 1 ฉบับ เป็นแบบมีโครงสร้าง โดยการสัมภาษณ์รายบุคคล
3. แบบสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ และครูผู้สอนระดับประถมศึกษาในสังกัดโรงเรียนสาธิต จำนวน 1 ฉบับ เป็นแบบมีโครงสร้าง โดยการสัมภาษณ์รายบุคคล
4. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา มีลักษณะเป็นแบบสอบถามปลายปิด โดยมีตัวเลือกให้ตอบ จำนวน 1 ฉบับ

การเก็บและรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูล ดังนี้

ขั้นที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน หลักการ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง โดยการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน เกี่ยวกับเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ แนวคิดในการออกแบบระบบการสอน การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมเป็นฐาน (Game Based Learning) แนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข และความสามารถในการคิดแก้ปัญหา

ขั้นที่ 2 การศึกษาความต้องการจำเป็น สภาพปัญหาจากบุคคล ประกอบด้วย

2.1 สัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้บริหาร จำนวน 4 คน ครู จำนวน 24 คน ผู้ปกครอง จำนวน 12 คน นักเรียน จำนวน 24 คน สังกัดโรงเรียนสาธิต และผู้ทรงคุณวุฒิ ที่ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เกี่ยวกับความต้องการจำเป็น และแนวคิดในการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุข และความสามารถในการคิดแก้ปัญหาโดยใช้แบบสัมภาษณ์ที่มีโครงสร้าง (Structured Interview) และใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบเป็นทางการ (Formal Interview) ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการสัมภาษณ์ด้วยตนเองในรูปแบบออนไลน์โดยใช้ Zoom meeting เป็นรายบุคคลและวิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา

2.2 สอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุข และความสามารถในการคิดแก้ปัญหาโดยใช้แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขและความสามารถในการคิดแก้ปัญหา ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการจัดทำแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่ใช้แบบสอบถามความคิดเห็นที่ผ่านการตรวจจากผู้เชี่ยวชาญแล้วและวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis)

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสาร ใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดขอบข่ายเนื้อหาขององค์ประกอบรูปแบบ และตัวบ่งชี้การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขและความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของนักเรียนระดับประถมศึกษา (ฉบับร่าง) ก่อนนำไปสัมภาษณ์ การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ด้วยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์รวบรวมให้ครบถ้วนตามวัตถุประสงค์การวิจัย นำข้อมูลที่ได้จำแนกแยกแยะและจัดเป็นหมวดหมู่และนำข้อมูลแต่ละหมวดมาเชื่อมโยงกันอย่างเป็นเหตุ

เป็นผล โดยการตีความ (Interpretation) เนื้อหาจากเรื่องราวที่ปรากฏและเชื่อมโยงความเกี่ยวข้องของข้อมูลนั้น ๆ การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากสอบถามความคิดเห็นด้วยการวิเคราะห์ข้อมูล โดยการแจกแจงความถี่ และค่าร้อยละ

ผลการวิจัย

ผลการวิจัย เรื่อง การศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุข และความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของนักเรียนระดับประถมศึกษา ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิจัย ออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน หลักการ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาเอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ของผู้วิจัยพบว่า

1. การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้สังเคราะห์แนวทางในการออกแบบระบบการเรียนการสอนหรือพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขและความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยทำการศึกษาและสังเคราะห์แนวคิดของ Joyce, Weil & Calhoun, 2015: 25 - 34, Arends, R.J., 2011: 7, Gerlach and Ely, 1930-2014: 32, Kemp, 1985: 1 - 10 และทิตนา แคมมณี, 2559: 222 เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบระบบการเรียนการสอนหรือพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วยขั้นตอนตามลำดับ คือ 1) ศึกษาทฤษฎี หลักการและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน 2) กำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์ 3) กำหนดแนวทางและกลวิธีการจัดการเรียนรู้ 4) กำหนดสื่อ เครื่องมือและทรัพยากร 5) การทดลองนำไปใช้และการปรับปรุง และ 6) การประเมินผล และได้สังเคราะห์องค์ประกอบของการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขและความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของนักเรียนระดับประถมศึกษา ประกอบด้วยองค์ประกอบ ดังนี้ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) กระบวนการจัดการเรียนรู้ 4) สื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ 5) การวัดและประเมินผล และ 6) เงื่อนไขการนำรูปแบบไปใช้

2. การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน จากแนวคิดของกังกัญจน์ บุรณสินวัฒนกุล (2562: 35) , ทิตนา แคมมณี (2559: 365) , Richard D. Duke (1974: 145) Alessi and Trollip (2001: 167) , Aki Jarvinen (2011: 58) , Tan, Ling และ Ting (2011: 243) และสังเคราะห์องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน ประกอบด้วยองค์ประกอบ ดังนี้ 1) เป้าหมาย 2) กฎ กติกาต่าง ๆ ในเกม 3) บทบาทต่าง ๆ ของผู้เล่นในเกม 4) การแข่งขัน 5) ความท้าทาย 6) การมีส่วนร่วมในการเรียน 7) ความสนุกสนานเพลิดเพลิน 8) ผลป้อนกลับ 9) ผลลัพธ์ ซึ่งมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและสังเคราะห์แนวคิดของ สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ, 2552: 93; ทิตนา แคมมณี, 2559: 33 ซึ่งสรุปขั้นตอน ได้ดังนี้ 1) กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ในแต่ละครั้งให้ชัดเจน 2) เลือกเกมให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของเนื้อหาสาระของการสอน 3) กำหนดกติกาของเกมที่ต้องชี้แจงให้ผู้เรียนทราบให้ชัดเจน

4) ดำเนินกิจกรรมเกม โดยกำหนดเวลาในการทำกิจกรรม 5) อภิปรายผลที่ผู้เรียน และผู้สอนจะร่วมกัน ประเมินผลที่ได้จากการเรียนรู้

3. การเรียนรู้อย่างมีความสุข (Happiness in learning) ในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษา ข้อมูลแนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบของการเรียนรู้อย่างมีความสุข จากแนวคิดของ UNESCO (2015: 12) , Layard. (2015: 72) , มาร์ต พัฒนา (2559: 37-38) , กิ่งกาญจน์ บุณสินวัฒนกุล (2562: 58-59) , ลัดดา หวังราชิต (2557: 23) และสังเคราะห์ได้องค์ประกอบของการเรียนรู้อย่างมีความสุข 5 ด้าน ประกอบด้วย 1) การยอมรับในตนเอง 2) ความสัมพันธ์ที่ดีกับบุคคลอื่น ๆ 3) ความสามารถในการปรับตัว กับสิ่งแวดล้อม ๆ 4) ได้เรียนในสิ่งที่ชอบและสนใจ 5) สิ่งที่เราเรียนรู้สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน และ ศึกษาข้อมูลแนวคิดเกี่ยวกับลักษณะของผู้เรียนที่เรียนรู้อย่างมีความสุขได้ 9 ลักษณะ ดังนี้ 1) มีสุขภาพกาย ที่ดี 2) อารมณ์ร่าเริง ยิ้มแย้มอยู่เสมอ 3) พร้อมให้ความร่วมมือในการทำสิ่งต่าง ๆ 4) ยอมรับความคิดเห็น ผู้อื่น 5) สามารถวางแผนทำสิ่งต่าง ๆ และบรรลุวัตถุประสงค์ที่วางไว้ 6) มีความมั่นใจในตนเอง 7) มีความสัมพันธ์ ที่ดีกับสิ่งแวดล้อม สังคม และบุคคลรอบข้าง 8) ช่วยเหลือผู้อื่น 9) ชอบเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ (Helliwell, Layard; & Jeffrey Sachs (2010: 148) , UNESCO. (2015: 6-10) , ลัดดา หวังราชิต (2557: 29) , มาร์ต พัฒนา (2559: 47-50) , ประเวศ วะสี (2559: 64) , กิ่งกาญจน์ บุณสินวัฒนกุล (2562: 59-60) , สิริกุล กิตติ มงคลชัย (2562: 46))

4 ความสามารถในการคิดแก้ปัญหา ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความสามารถในการคิด แก้ปัญหาเกี่ยวกับองค์ประกอบของความสามารถในการคิดแก้ปัญหา จากแนวคิดของ Weir (1974: 35) , รัตติกาล สิทธิยศ (2560: 47) , วรณภา เหล่าไพศาล (2562: 15) สรุปองค์ประกอบของความสามารถ ในการคิดแก้ปัญหาได้ 6 ลักษณะ ดังนี้ 1) ความรู้และประสบการณ์ที่มี 2) ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับวิธี แก้ปัญหา 3) สถิติปัญญา (Intelligence) 4) แรงจูงใจ (Motivation) ในการที่จะทำให้เกิดแนวทางใน การคิดแก้ปัญหา 5) ความสนใจของแต่ละบุคคลที่มีต่อปัญหานั้น 6) การได้รับคำแนะนำจากครูในการวางแผนการคิดแก้ปัญหา และสังเคราะห์ขั้นตอน การคิดแก้ปัญหา จากแนวคิดของ Bloom (1956: 122) , สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2560: 43) , Guilford (1971: 12) , Weir (1974: 16-18) , สุวิทย์ มูลคำ (2551: 45-50) , ทิศนา ขัมมณี (2559: 149) สรุปได้ขั้นตอนการคิดแก้ปัญหา ตามขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นระบุปัญหา คือ ความสามารถในการบอกปัญหาภายในขอบเขตที่กำหนด 2) ขั้นวิเคราะห์สาเหตุของปัญหา คือ ความสามารถในการค้นหาสาเหตุที่แท้จริง หรือสาเหตุที่เป็นไปได้ ของปัญหาจากสถานการณ์ที่กำหนด 3) ขั้นการเลือกใช้ทฤษฎี หลักการ ความคิด และวิธีการที่เหมาะสม กับปัญหา คือ ความสามารถในการเลือกวิธีการแก้ไขปัญหามาให้ตรงสาเหตุของปัญหาและเหมาะสม 4) ขั้นการสรุปผลของวิธีการคิดแก้ปัญหา คือ ความสามารถในการระบุวิธีและผลที่ได้รับจากการแก้ปัญหา ในแต่ละวิธีได้ 5) ขั้นตรวจสอบผลลัพธ์ คือ ความสามารถในการอภิปรายผลที่เกิดขึ้นหลังจากใช้วิธีการ แก้ปัญหาว่าผลที่เกิดขึ้นจะเป็นอย่างไร

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความต้องการจำเป็น สภาพปัญหาจากบุคคล

จากการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ผู้บริหาร ผู้ปกครองระดับชั้นประถมศึกษาครูผู้สอน ระดับชั้นประถมศึกษา และผู้ทรงคุณวุฒิ ผลการดำเนินการวิจัยเป็นดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้บริหาร ผู้ปกครองระดับชั้นประถมศึกษา ครูผู้สอนระดับชั้นประถมศึกษา และผู้ทรงคุณวุฒิที่สัมภาษณ์ เมื่อจำแนกตำแหน่งหน้าที่ พบว่า ผู้ตอบ แบบสัมภาษณ์ส่วนใหญ่เป็นครูผู้สอนระดับประถมศึกษา จำนวน 24 คน (ร้อยละ 53.33) รองลงมา คือ

ผู้ปกครอง จำนวน 12 คน (ร้อยละ 26.67) รองลงมา คือ ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน (ร้อยละ 11.11) และผู้บริหาร จำนวน 4 คน (ร้อยละ 8.89) เมื่อจำแนกตามวุฒิการศึกษาสูงสุด พบว่า ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ส่วนใหญ่มีวุฒิการศึกษาสูงสุด คือ ปริญญาโท จำนวน 21 คน (ร้อยละ 37.78) รองลงมาคือ ปริญญาตรี จำนวน 17 คน (ร้อยละ 46.67) และปริญญาเอก จำนวน 7 คน (ร้อยละ 15.56) เมื่อจำแนกตามสาขาที่จบการศึกษา พบว่า ส่วนใหญ่จบสาขาการประถมศึกษา จำนวน 20 คน (ร้อยละ 44.44) สาขาที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา จำนวน 26 คน (ร้อยละ 57.78) และสาขาอื่น ๆ จำนวน 2 คน (ร้อยละ 4.44) เมื่อจำแนกตามประสบการณ์การทำงาน พบว่า ส่วนใหญ่มีประสบการณ์การทำงาน 5 – 10 ปี จำนวน 23 คน (ร้อยละ 51.11)

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เพื่อศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับ การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขและความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของนักเรียนระดับประถมศึกษาของ ผู้บริหาร ผู้ปกครองระดับชั้นประถมศึกษา ครูผู้สอนระดับชั้นประถมศึกษา และผู้ทรงคุณวุฒิ พบว่าจากประเด็นคำถามในแต่ละข้อคำถาม สามารถสรุปตามประเด็นได้ ดังนี้ 1) ท่านคิดว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมช่วยส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุข และความสามารถในการคิดแก้ปัญหาสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา หรือไม่ กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่มีความคิดเห็นตรงกันว่าจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมเป็นฐานสามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขได้ และส่งผลต่อความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของนักเรียน เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมนั้นเป็นการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active learning ที่ช่วยกระตุ้นความสนใจ และความกระตือรือร้นของนักเรียนให้เกิดความอยากรู้อยากลองมือปฏิบัติกิจกรรม และยังช่วยพัฒนาทักษะในเด็กได้หลากหลาย ความรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและฝึกทักษะกระบวนการคิดและการแก้ปัญหาได้อย่างเป็นระบบและเหมาะสมกับผู้เรียนในระดับประถมศึกษา 2) ท่านมีแนวทางการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมเป็นฐานอย่างไรให้ประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด ซึ่งจากการสรุปความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมายที่มีประสบการณ์ในการจัดการเรียนรู้ในระดับประถมศึกษา พบว่า การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมเป็นฐานให้ประสบความสำเร็จนั้น ผู้สอนจะต้องกำหนดกฎ กติกา ในการทำกิจกรรมชัดเจน และอธิบายให้นักเรียนเข้าใจแน่ชัดก่อนปฏิบัติกิจกรรม ขณะทำกิจกรรมผู้สอนจะต้องเป็นผู้สอนที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการทำกิจกรรมให้ผู้เรียน โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมด้วยตนเอง และสามารถสอบถามได้เมื่อเกิดข้อสงสัยในการทำกิจกรรม หลังการทำกิจกรรมผู้เรียนจะต้องได้อภิปรายความรู้ในการทำกิจกรรมร่วมกัน ได้แลกเปลี่ยนวิธีการทำกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนสามารถบรรลุเป้าหมายในเกมได้ ที่สำคัญผู้สอนต้องประเมินการทำกิจกรรมของผู้เรียนหลังทำกิจกรรมว่าได้เรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ของเกมที่ได้เล่นในแต่ละครั้งแล้วหรือไม่ 3) ท่านคิดว่าการจัดการเรียนรู้ในการส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุข และความสามารถในการคิดแก้ปัญหาสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ควรมีลักษณะ หรือรูปแบบวิธีการจัดการเรียนรู้อย่างไร จากการสังเคราะห์ความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมาย พบว่า การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุข และความสามารถในการคิดแก้ปัญหาสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาควรให้นักเรียนได้ลงมือทำกิจกรรมการเรียนรู้และหาคำตอบด้วยตนเอง กิจกรรมการเรียนรู้ต้องเป็นสิ่งที่เขากำลังสนใจ หรือเป็นสิ่งที่ทันสมัย ทันโลกทันเหตุการณ์ เป็นการเรียนรู้ที่ผ่านการเล่นอย่างสนุกสนาน เป็นการทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ๆ ได้แข่งขัน ทำทาย และร่วมมือช่วยเหลือกันเพื่อแก้ปัญหาสถานการณ์ที่ท้าทาย 4) ท่านคิดว่าพฤติกรรมลักษณะใดบ้างที่นักเรียนจะแสดงออกเมื่อเกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข ข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายได้ให้ข้อมูลลักษณะพฤติกรรมที่แสดงออกเมื่อเกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข คือ อารมณ์ดี ร่าเริงแจ่มใส สนใจ และกระตือรือร้น

มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเต็มความสามารถ สามารถบอกเล่าและจดจำเรื่องราวเกี่ยวกับการทำกิจกรรม และบอกเล่าพูดถึงให้ผู้อื่นฟังด้วยใบหน้าที่ยิ้มแย้ม 5) ท่านคิดว่าความสามารถในการคิดแก้ปัญหาที่มีความสำคัญต่อนักเรียนระดับประถมศึกษาอย่างไร ลักษณะและขั้นตอนแก้ปัญหาใดบ้างที่นักเรียนควรได้รับการพัฒนาเพื่อนำไปใช้ในการแก้ปัญหา จากผลการสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมาย สรุปได้ว่า ความสามารถในการคิดแก้ปัญหาที่มีความสำคัญต่อนักเรียนระดับประถมศึกษา เนื่องจาก ปัจจุบันนี้เด็กโตเร็ว มีความคิด เร็วจากสื่อเทคโนโลยีที่ทันสมัย แต่ในกระบวนการคิดแก้ปัญหานั้นจะต้องมีพัฒนาการเป็นขั้นตอนตามวัย และจะต้องมีการจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่เหมาะสมให้กับนักเรียน ขั้นตอนแก้ปัญหา ควรเป็นการทำความเข้าใจปัญหาเป็นขั้นตอนที่สำคัญในการแก้ปัญหา หากผู้เรียนไม่เข้าใจหรือเข้าใจแบบไม่ถูกต้องหรือไม่เหมาะสมอาจจะส่งผลต่อการแก้ปัญหาและผลที่จะตามมาได้ ดังนั้น นักเรียนควรได้รับการพัฒนาการคิดคิดแก้ปัญหาและฝึกการคิดแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบตามลำดับขั้นตอนอย่างสม่ำเสมอ 6) ท่านคิดว่า การเรียนรู้อย่างมีความสุข และความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของนักเรียนระดับประถมศึกษา ควรมีการวัดและประเมินผลอย่างไร การวัดและประเมินผลการเรียนรู้อย่างมีความสุข และความสามารถในการคิดแก้ปัญหา ควรจะยืดหยุ่นตามพัฒนาการและวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้และสอดคล้องกับหลักสูตร มีการใช้เครื่องมือในการวัดและประเมินผลที่หลากหลาย รวบรวมข้อมูลในการวัดความก้าวหน้าในการเรียนรู้ให้ครอบคลุมทุกด้านและมีการให้ความคิดเห็นย้อนกลับที่เป็นประโยชน์กับผู้เรียนในการพัฒนาตนเองต่อไป

3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการตอบแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับความต้องการจำเป็นสำหรับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ พบว่า ด้านความต้องการเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ เกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบที่ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุข กิจกรรมที่ผู้เรียนต้องการให้นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมากที่สุด คือ การใช้เกม จำนวน 24 คน (ร้อยละ 100.00) และกิจกรรมที่ผู้เรียนต้องการให้นำใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้น้อยที่สุด คือ การบรรยาย จำนวน 7 คน (ร้อยละ 29.17) เกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบที่ส่งเสริมความสามารถในการคิดแก้ปัญหา กิจกรรมที่ผู้เรียนต้องการให้นำใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมากที่สุด คือ การใช้เกม จำนวน 24 คน (ร้อยละ 100.00) และกิจกรรมที่นักเรียนต้องการให้นำใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้น้อยที่สุด คือ การบรรยาย จำนวน 4 คน (ร้อยละ 16.67) เกี่ยวกับขั้นตอนการแก้ปัญหาที่ควรได้รับการพัฒนาเพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ขั้นตอนการแก้ปัญหาที่ผู้เรียนคิดว่าควรได้รับการพัฒนาเพื่อนำไปใช้ในชีวิตรประจำวันมากที่สุด คือ ขั้นระบุปัญหา จำนวน 22 คน (ร้อยละ 91.67) และ ขั้นตอนการแก้ปัญหาที่ผู้เรียนคิดว่าควรได้รับการพัฒนาเพื่อนำไปใช้ในชีวิตรประจำวันน้อยที่สุด คือ ขั้นตรวจสอบผลลัพธ์ จำนวน 10 คน (ร้อยละ 41.67) ด้านความต้องการเกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องการให้ผู้สอนใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้มากที่สุด คือ สื่อ-อุปกรณ์ของจริง จำนวน 24 คน (ร้อยละ 100.00) และสื่อการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องการให้ผู้สอนใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้น้อยที่สุด คือ หนังสือ ตำรา เอกสารประกอบการเรียน จำนวน 17 คน (ร้อยละ 70.83) ด้านความต้องการเกี่ยวกับการวัดผลประเมินผลการเรียนรู้ เกี่ยวกับพฤติกรรมที่แสดงถึงการเรียนรู้มีความสุขที่ผู้เรียนคิดว่าเป็นพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการเรียนรู้มีความสุขมากที่สุด คือ สนุกสนานเมื่อได้ทำกิจกรรมในขณะที่เรียน จำนวน 24 คน (ร้อยละ 100.00) และพฤติกรรมที่แสดงถึงการเรียนรู้มีความสุขที่ผู้เรียนคิดว่าเป็นพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการเรียนรู้มีความสุขน้อยที่สุด คือ เตรียมพร้อมก่อนถึงเวลาเรียน จำนวน 10 คน (ร้อยละ 41.67) เกี่ยวกับวิธีการประเมินที่ผู้เรียนต้องการมากที่สุด คือ การประเมินจากผลงาน/ชิ้นงาน จำนวน 24 คน

(ร้อยละ 100.00) และวิธีการประเมินที่ผู้เรียนต้องการน้อยที่สุด คือการประเมินจากแบบทดสอบ จำนวน 14 คน (ร้อยละ 58.33) เกี่ยวกับผู้ประเมินที่ผู้เรียนต้องการให้เป็นผู้ประเมินผลมากที่สุด คือ ครูผู้สอน จำนวน 24 คน (ร้อยละ 100.00) และผู้ประเมินที่ผู้เรียนให้เป็นผู้ประเมินผลน้อยที่สุด คือ เพื่อนร่วมชั้นเรียน จำนวน 16 คน (ร้อยละ 66.67) ด้านรายวิชา ลักษณะการสอน กิจกรรมและสื่อการสอน จากการสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียน พบว่ารายวิชาที่ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนส่วนใหญ่เป็นวิชาที่เปิดโอกาสให้ได้ลงมือปฏิบัติจริง เช่น วิชาศิลปะ ดนตรี พลศึกษา และวิทยาศาสตร์ โดยวิชาดังกล่าวทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนานและได้แสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง เกี่ยวกับลักษณะการสอนของครูที่ทำให้ผู้เรียนมีความสุขในการเรียน เช่น ครูมีอารมณ์ขันและสร้างบรรยากาศที่เป็นกันเองในห้องเรียน ครูใช้สื่อการสอนที่น่าสนใจและหลากหลาย เช่น วิดีโอ เกม หรือกิจกรรมกลุ่ม และ ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ เกี่ยวกับกิจกรรมและสื่อการสอนที่ช่วยสร้างความสุขในการเรียน เช่น การใช้เกม ทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องสนุกสนานและท้าทาย การทำกิจกรรมกลุ่ม ช่วยให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกับเพื่อนๆ และเรียนรู้ซึ่งกันและกัน การใช้สื่อเทคโนโลยี เช่น วิดีโอ แอนิเมชัน หรือ แอปพลิเคชันต่าง ๆ ช่วยให้การเรียนรู้มีความน่าสนใจและทันสมัย

สรุปผลและอภิปรายผล

จากการศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุข และความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของนักเรียนระดับประถมศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้องและจากแหล่งข้อมูลบุคคล พบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แนวทางจัดการเรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอนตามหลักการ แนวคิด ทฤษฎี ผ่านวิธีการสอนและเทคนิคแบบต่าง ๆ ได้รับการพิสูจน์และทดสอบแล้วว่ามีประสิทธิภาพ สามารถใช้เป็นแบบแผนได้ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนรู้ที่ตั้งไว้ ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) กระบวนการจัดการเรียนรู้ 4) สื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ 5) การวัดและประเมินผล และ 6) เงื่อนไขการนำรูปแบบไปใช้ เพื่อพัฒนารูปแบบในการนำไปใช้ให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด โดยใช้แนวคิดในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ (Gerlach and Ely, 1971-2014: 32; Kemp, 1985: 1-10; Arends, 2011: 7; Joyce, Weil, & Calhoun, 2015: 25-34, ทิศนา ขัมมณี, 2559: 222 และการวิจัยและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้) ซึ่งสอดคล้องกับ ผลการสังเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขและความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของนักเรียนระดับประถมศึกษา ด้วยการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของ ผู้บริหาร จำนวน 4 คน ครูผู้สอนระดับชั้นประถมศึกษา จำนวน 24 คน ผู้ปกครองนักเรียน จำนวน 12 คน ผู้ทรงคุณวุฒิ 5 คน และสอบถามผู้เรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย จำนวน 24 คน ซึ่งได้แนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้ 1) จัดการเรียนการสอนโดยนำปัญหาที่ผู้เรียนพบเจอในชีวิตประจำวันผ่านกิจกรรมที่ใช้เกมที่ได้มีการแข่งขัน ท้าทาย เพื่อให้นักเรียนได้คิดแก้ปัญหาาร่วมกัน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้มีความสุข และฝึกการคิดแก้ปัญหา 2) จัดการเรียนการสอนโดยนำกรณีศึกษาที่หลากหลาย เช่น รูปภาพ วิดีโอ สถานการณ์ที่สร้าง ขึ้น แล้วให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมผ่านเกม ด้วยการทายภาพปริศนา การดูวิดีโอ การฟังเพลง และ การแสดงบทบาทสมมติ และฝึกคิดแก้ปัญหาตามขั้นตอน 5 ขั้นตอน 3) นำลักษณะการจัดการเรียนรู้ และขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้มีความสุข และความสามารถในการคิดแก้ปัญหาทั้ง 5 ขั้นตอน ที่ได้จากการสัมภาษณ์มาใช้ในขั้นการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ของรูปแบบ 4) จัดกิจกรรมแบบโดยผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ อาจจะเป็นกิจกรรมกลุ่ม กิจกรรมนอกห้องเรียน เรียนรู้จาก

ของจริงตามแนวคิดเกมเป็นฐาน 5) กิจกรรมการเรียนรู้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสะท้อนคิดสิ่งที่ได้เรียนรู้และอภิปรายร่วมกันจากแนวทางการแก้ปัญหาและการนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาที่สร้างขึ้น สรุปองค์ความรู้ด้วยตนเอง 6) จัดกิจกรรมโดยใช้สื่อที่เป็นของจริงหรือเสมือนจริง โดยให้ผู้เรียนได้หยิบจับ สัมผัส เพื่อทดลองให้เห็นผลด้วยตนเอง เช่น บอร์ดเกม บัตรภาพ บัตรคำ ฯลฯ 7) จัดกิจกรรมโดยใช้วิธีการวัดและประเมินผลที่หลากหลาย เช่น การประเมินการทำงานกลุ่ม การประเมินพฤติกรรม การประเมินใบงาน แบบทดสอบ และใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบ Scoring Rubric 8) ระหว่างการเรียนการสอน ครูผู้สอนต้องคอยเป็นผู้อำนวยความสะดวก เป็นผู้ให้คำแนะนำ จัดเตรียมอุปกรณ์ต่าง ๆ ให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติมากขึ้น พร้อมทั้งมีการวัดและประเมินผลที่หลากหลาย 9) ครูผู้สอนนำกรณีศึกษาเกี่ยวกับสถานการณ์ปัญหา ข่าวเหตุการณ์ ภาพประกอบ สื่อเทคโนโลยีมาใช้ นำเข้าสู่กิจกรรมเกมการเรียนรู้ 10) การจัดการเรียนรู้ควรเป็นการเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการคิดขั้นสูง โดยเฉพาะการคิดแก้ปัญหา 11) ผู้สอนใช้วิธีการที่หลากหลายเพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ใช้สื่อการเรียนรู้ ที่สอดคล้องกับความเป็นจริงและความสนใจของผู้เรียน และตรวจสอบความรู้พื้นฐานของผู้เรียนด้วย การถามคำถาม และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นร่วมกัน 12) ใช้การวัดและประเมินผลที่หลากหลายและสอดคล้องกับตรงจุดประสงค์ เช่น การประเมิน การทำงานกลุ่ม การประเมินพฤติกรรม การประเมินใบงาน แบบทดสอบ และใช้เกณฑ์การให้คะแนน แบบ Scoring Rubric 13) ผู้เรียนต้องปรับเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้สู่การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้เพื่อสร้างความรู้ร่วมกัน 14) ผู้เรียนต้องฝึกการคิดแก้ปัญหาจากสถานการณ์หรือเหตุการณ์ที่เป็นสถานการณ์ในเกมการเรียนรู้ ที่ถูกจำลองขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักการสืบค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมและเชื่อมโยงความรู้พื้นฐานเพื่อนำมาใช้ในการเล่นเกมแก้ปัญหาด้วยกัน มีส่วนร่วมในการตอบคำถาม แสดง ความคิดเห็น และอภิปรายร่วมกัน 15) ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มร่วมกันเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและร่วมกันหาแนวทางในการแก้ปัญหาด้วยกัน 16) ผู้เรียนร่วมตอบคำถามสะท้อนคิดสิ่งที่ได้จากการเรียนรู้และสรุปองค์ความรู้ที่ได้รับจากการเรียนรู้ สอดคล้องกับงานวิจัยของวันทนา งามเนียม และคณะ (Nganiem, et.al., 2021) ประกอบด้วย 5 ทักษะ ซึ่งในแต่ละทักษะมีพฤติกรรมที่แสดงให้เห็นถึงระดับความสามารถ และในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ควรให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ มีส่วนร่วม การกำหนดสถานการณ์หรือการตั้งโจทย์ปัญหาเพื่อเป็นการส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของผู้เรียน และการได้ลงมือฝึกและปฏิบัติสามารถพัฒนา ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นบูรณาการของผู้เรียนได้ สื่อการสอนควรเป็นสื่อที่หลากหลาย ทันสมัย ใช้งานง่ายและเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน สื่อควรมีการเชื่อมโยงองค์ความรู้ทั้งออนไลน์และการพบกันในห้องเรียน มีการประเมินผู้เรียนหลายด้านทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติควบคู่กันไป มีการวัดประเมินผลตามสภาพจริงและวัดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ มีการวัดและประเมินผลจากชิ้นงานและควรมีการระบุเกณฑ์ในการให้คะแนนที่ชัดเจน การจัดการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ในรูปแบบออนไลน์ ควรเข้าใจง่าย ผู้เรียนได้มีส่วนร่วม มีกิจกรรมให้ลงมือปฏิบัติ ผู้เรียนได้ศึกษาและเรียนรู้ด้วยตนเอง มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางความคิด มีใบกิจกรรมหรือแบบฝึกหัดให้ผู้เรียนได้ทำ เพื่อให้เกิดความเข้าใจ และไม่ควรใช้เวลาในการเรียนนานจนเกินไป และควรจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ และสารเคมีให้เพียงพอและเหมาะสม เพราะเป็นสิ่งสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนที่จำเป็น ผู้สอนต้องเตรียมความพร้อมด้านสื่อการสอน ขั้นตอนและแนวทางในการจัดการเรียนการสอนและการให้คำปรึกษา แนะนำกับผู้เรียน และบทบาทของผู้เรียนคือ การแสวงหาความรู้ด้วยตนเองตามขั้นตอนอย่างเป็นระบบ และความมีวินัยในตนเอง การกำกับตนเองและความเข้าใจที่ชัดเจนของการจัดการเรียนการสอน ซึ่งจากที่กล่าวมาข้างต้นข้อมูลที่ได้จาก การศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องและความต้องการจำเป็นในการพัฒนารูปแบบ

การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมเป็นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขและความสามารถในการคิดแก้ปัญหาจะเป็นข้อมูลในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นรูปแบบที่สามารถนำไปใช้ได้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข และยังพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของผู้เรียนได้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะการนำผลการวิจัยไปใช้

จากการศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนารูปแบบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมเป็นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขและความสามารถในการคิดแก้ปัญหา นักเรียนระดับประถมศึกษา จากเอกสารและบุคคลที่เกี่ยวข้องของผู้วิจัย สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุข และพัฒนาความสามารถ ในการคิดแก้ปัญหาของผู้เรียนได้

ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการนำผลการศึกษาค้นคว้าความต้องการจำเป็นไปใช้ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ในระดับประถมศึกษาและนำไปใช้เพื่อพัฒนาผู้เรียนอย่างเป็นรูปธรรม

เอกสารอ้างอิง

- กรมสุขภาพจิต. (2566). รายงานการสำรวจระดับจิตวิทยาสุขภาพจิตของคนไทยระดับชาติ ปี พ.ศ. 2566 (หน้า 25). นนทบุรี: สำนักวิชาการสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต.
- กระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2563). แนวทางการนิเทศ เพื่อพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ตามนโยบายลดเวลา เรียนเพิ่มเวลา. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา.
- กึ่งกาญจน์ บุณสินวัฒนกุล. (2563). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและมีความสุขในการเรียนรู้ สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี (รายงานวิจัย). กรุงเทพฯ: คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ทิตนา แคมมณี. (2559). ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 19). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์. (2564). การเรียนเชิงรุกแบบรวมพลังกับ PLC เพื่อการพัฒนา. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พัฒนา มารุต. (2559). การวิจัยและพัฒนาวัตกรรมการจัดการเรียนรู้. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย, 12(1), 1–16. เข้าถึงได้จาก <https://so05.tcithaijo.org/index.php/suedureasearchjournal/article/view/240286>.
- รัตติกาล สิทธิยศ. (2560). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานสำหรับการศึกษาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. วารสารศึกษาศาสตร์, 48(1), 45–60.
- ลัดดา หวังภิชิต. (2557). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เสริมสร้างความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาโรงเรียนสาธิตสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. (วิทยานิพนธ์การศึกษาคณะศึกษาศาสตร์). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2566). *สรุปผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (ONET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2565*. เข้าถึงได้จาก <https://www.niets.or.th/th/content/view/25618>.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2560). *คู่มือครูหลักสูตรปรับปรุง 2560*. กรุงเทพฯ: สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.
- สิริกุล กิตติมงคลชัย. (2562). *การพัฒนามาตรวัดความสุขในการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร*. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวิทย์ มูลคำ. (2551). *กลยุทธ์การสอนคิดวิพากษ์* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2552). *19 วิธีจัดการเรียนรู้: เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ* (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: การพิมพ์.
- สำนักส่งเสริมสุขภาพ กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข. (2564). *การส่งเสริมสุขภาพสำหรับสมาชิกชมรมสร้างสุขภาพ*. กรุงเทพฯ: (ม.ป.ท.)
- วรรณภา เหล่าไพศาล. (2562). การพัฒนารูปแบบการจัดการศึกษาตามแนวทางพัฒนาธรรมศึกษาสำหรับนิสิตนักศึกษากลุ่มชาติพันธุ์ในสถาบันอุดมศึกษาภาคเหนือ. *วารสารศึกษาศาสตร์*, 44(2), 57-73.
- วรรตต์ อินทสระ. (2563). *Game Based Learning - The Latest Trend Education 2019 เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.
- วันทนา งามเนียม และพรสิริ เอี่ยมแก้ว. (2564). ผลการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ที่มีต่อทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. *วารสารบัณฑิตวิจัย*, 12(1), 55-67.
- วิจารณ์ พานิช. (2556). *การเรียนรู้เกิดขึ้นได้อย่างไร*. กรุงเทพฯ: เอส.อาร์.พรินติ้ง.
- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning: Methods and development* (3rd ed.). Allyn & Bacon.
- Arends, R. J. (2011). *Learning to Teach* (5th ed.). Boston: McGraw-Hill.
- Bloom, B. S. (Ed.). (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals*. Handbook I: Cognitive domain. Longmans, Green.
- Bostan, B. (2020, 22 April). *Player motivations: A psychological perspective*. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/220686151>.
- Dick, W. & Carey, L. (2021). *The systematic design of instruction*. Upper Saddle, River, New Jersey: Pearson Press.
- Duke, R. D. (1974). *Gaming: The future's language*. New York: Halsted Press.
- Gerlach, V. S., & Ely, D. P. (1971). *Teaching and Media: a Systematic Approach*. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall.
- Guilford, J.P. (1971). *The Nature of Human Intelligence*. New York. McGraw Hill.
- Helliwell, J. F., Layard, R., & Sachs, J. (2010). *The world happiness report 2010*. Sustainable Development Solutions Network.

- Jarvinen, A. (2011). *Building customer relationship through game mechanics in social games*. In V. Carvalho & M. Cruz-Cunha. (Eds.), *Business, technological and social dimensions of computer games: Multidisciplinary developments* (pp. 348–365). Information Science Reference.
- Joyce, B. R., Weil, M., & Calhoun, E. (2015). *Models of teaching* (9th ed.). Boston, MA: Pearson.
- Kemp, J. E. (1985). *The Instructional Design Process*. New York: Harper & Row.
- Layard, R. (2015). *Learning with Happiness*. London: Cambridge University Press.
- Tan, C. P., Ling, T. C., & Ting, S. H. (2011). *Attitudes and motivation of Malaysian secondary students towards learning English as a second language: A case study*. 3L: *The Southeast Asian Journal of English Language Studies*, 17(1), 40–54.
- UNESCO. (2015). *Education for All 2015: Global Monitoring Report* (Report No. 10).
- United Nations Children’s Fund (UNICEF), & Save the Children. (2013). *A better way to protect all children: The theory and practice of child protection systems*. UNICEF.
- Weir, J. J. (1974). Problem Solving Is Everybody’s Problem. *Science Teacher*, 4: 16-18.