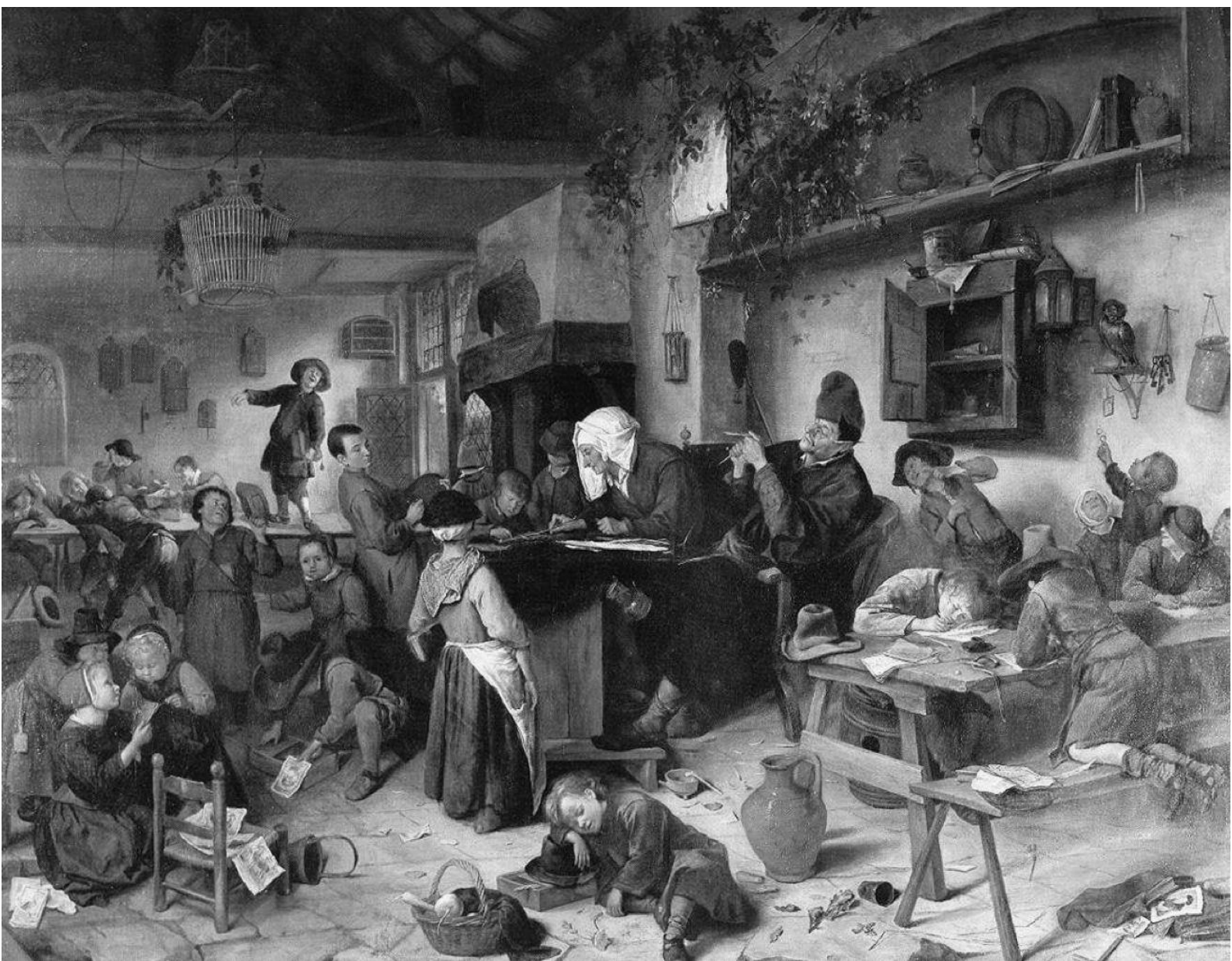


บทความวิชาการ



บอร์ดเกมวางแผนกับการปลูกฝังเศรษฐกิจพอเพียง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา

พรสุดา ชัยธานี¹, วริษา ศรีบุญ² และ วรณธิดา ยลวิลาส³

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นแนวทางการสร้างบอร์ดเกมวางแผนที่ช่วยปลูกฝังแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยเกมดังกล่าวเน้นการบริหารจัดการทรัพยากรที่จำกัดอย่างมีประสิทธิภาพตามหลักการเศรษฐกิจพอเพียง คือ ความพอประมาณ ความมีเหตุผล และการสร้างภูมิคุ้มกัน ผู้เล่นจะได้ฝึกทักษะการคิดเชิงกลยุทธ์ การวางแผนล่วงหน้า และการทำงานร่วมกับผู้อื่นในการแก้ปัญหาเชิงซับซ้อน นอกจากนี้ บอร์ดเกมยังส่งเสริมทักษะคณิตศาสตร์และการตัดสินใจที่เชื่อมโยงกับสถานการณ์ชีวิตจริง เช่น การจัดการทรัพยากรในวิกฤตและโอกาสที่เกิดขึ้นแบบสุ่ม

คำสำคัญ: บอร์ดเกม, เศรษฐกิจพอเพียง, การวางแผน, การจัดการทรัพยากร, ทักษะคณิตศาสตร์, การคิดเชิงกลยุทธ์, สถานการณ์ชีวิตจริง

¹นักศึกษา คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา วิชาเอกคณิตศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

²นักศึกษา คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา วิชาเอกคณิตศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

³ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำ คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา วิชาเอกคณิตศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

Strategy Board Games for Fostering the Concept of a Self-Sufficient Economy in Elementary Students.

Pornsuda Chathanee⁴, Warisa Sriboon⁵ and Wannatida Yonwilad⁶

Abstract

This article aims to provide guidelines for creating a strategic board game that instills the concept of Sufficiency Economy for 6th-grade students. The game emphasizes managing limited resources efficiently based on the principles of Sufficiency Economy, which include moderation, reasonableness, and resilience. Players will practice strategic thinking, advance planning, and collaboration in solving complex problems. Additionally, the board game promotes mathematical skills and decision-making connected to real-life situations, such as managing resources in crises and opportunities that arise randomly.

Keywords: board game, Sufficiency Economy, strategy, Resource Management, Mathematical Skills, Strategic Thinking, Real-life Situations

⁴ Student from Department of Mathematics, Faculty of Education and Educational Innovation, Kalasin University

⁵ Student from Department of Mathematics, Faculty of Education and Educational Innovation, Kalasin University

⁶ Assistant Professor, Department of Mathematics, Faculty of Education and Educational Innovation, Kalasin University

บทนำ

บอร์ดเกมมีความสำคัญและประโยชน์ต่อผู้เรียนในด้านต่าง ๆ เช่น เปิดพื้นที่และประสบการณ์การเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้น สามารถเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ในชีวิตจริง ใช้วัสดุที่น่าสนใจให้ผู้เรียนได้สัมผัส เสริมสร้างการเรียนรู้แก่ผู้เรียนผ่านความสนุกที่ได้จากบอร์ดเกม ส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึกความคิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณในการวางแผนและแก้ไขปัญหา ช่วยให้ผู้เรียนได้ผ่อนคลาย หรือช่วยให้เด็กมีโอกาสดีกฝนทักษะหลายอย่าง เช่น การสังเกตสีหน้า คำพูด หรือท่าทาง การแสดงออก การให้เหตุผล การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาแบบเดี่ยวและแบบทีม การฝึก การประจันหน้ากันในวง ทักษะการสื่อสารกันในกลุ่ม การมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด เป็นต้น (ธีรภาพ แซ่เซี่ยง และคณะ, 2560)

ในประเทศไทย ประเภทเกมบอร์ดที่ได้รับความนิยมสูงสุด “ประเภทวางแผน” โดยบอร์ดเกมในยุคปัจจุบันก็ล้วนพัฒนาอยู่ในประเภทนี้เพราะเป็นเกมที่มีความท้าทาย ใช้ทักษะในการวางแผน ใช้ความร่วมมือกันของผู้เล่นแต่ละคน หรือแต่ละฝ่ายได้คิดวางแผนหากลยุทธ์ หรือเจรจาต่อรองหรือหาแนวทางร่วมกันในเกม (วชิรวิทย์ เอี่ยมวิสัย และ นฤมล ศิริวงษ์, 2564)

ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงเป็นปรัชญาที่ชี้แนะแนวทางการดำรงอยู่และปฏิบัติตนในทางที่ควรจะเป็น โดยมีพื้นฐานมาจากวิถีชีวิตดั้งเดิมของสังคมไทย สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ตลอดเวลาและเป็นการมองโลกเชิงระบบที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา มุ่งเน้นการรอดพ้นจากภัยและวิกฤต เพื่อความมั่นคงและความยั่งยืนของการพัฒนา (*Second Naval Area Command*, ม.ป.ป.)

ผู้เขียนจึงเลือกเป็นแนวคิดที่จะออกแบบบอร์ดเกมวางแผนกับปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง เนื่องจากบอร์ดเกมวางแผนช่วยส่งเสริมการคิดเชิงกลยุทธ์ การตัดสินใจที่มีเหตุผล และการจัดการทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับหลักการของปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง การผสมผสานแนวคิดทั้งสองนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้รับทั้งความรู้ทางคณิตศาสตร์ การวางแผน และการปลูกฝังจริยธรรมในการใช้ชีวิตอย่างพอเพียง ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นในชีวิตจริงและช่วยเตรียมความพร้อมสำหรับอนาคตที่ยั่งยืน

ความหมายของบอร์ดเกม

รัชนิวรรณ ตั้งภักดี (2565) ให้ความหมายว่า บอร์ดเกม หมายถึง เกมประเภทหนึ่งที่ใช้วัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ มาผนวกกับกลไกของเกม มีกฎและกติกาที่มีความซับซ้อนหลากหลายรูปแบบมาให้ผู้เล่นได้วางแผนใช้ความสามารถในเชิงกลยุทธ์ หรืออาจใช้โชคดวงในการเล่น เกมผสมผสานร่วมด้วย มักมีรูปลักษณะที่น่าสนใจมีความสวยงามดึงดูดใจทำให้อยากลองเล่น บอร์ดเกมมักผลิตจากวัสดุสิ่งพิมพ์ทั้งสองมิติและสามมิติที่จับต้องได้จนถึงปัจจุบัน ที่มีการพัฒนาเป็นแบบดิจิทัล สามารถเล่นออนไลน์ผ่านเว็บไซต์แอปพลิเคชันและแอปเดตเกมใหม่ ๆ ได้อย่างสะดวกสบาย บอร์ดเกมมีความแตกต่างจากเกมทั่วไปในการสร้างกฎที่สามารถจำลองสถานการณ์ได้หลากหลาย

ฐิติพล ขำประถม (2558) ให้ความหมายว่า บอร์ดเกม หมายถึง เกมที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อความบันเทิงอย่างหนึ่ง มีหลายประเภท หลายรูปแบบ เป็นเกมที่ใช้การ์ด หรือใช้ชิ้นส่วนหรือตัวหมากวางไว้บนพื้นที่เล่น เครื่องที่บนพื้นที่เล่นหรือหยิบออกจากพื้นที่เล่น

เจียรนัย ธนุธรรมาคูณ (2564) เกมกระดาน หรือ บอร์ดเกม คือเกมที่ต้องใช้ชิ้นส่วนหรือตัวหมากวางไว้บนพื้นที่เล่น เคลื่อนที่หรือหยิบออกจากพื้นที่เล่น พื้นที่เล่นเปรียบได้กับ "กระดาน" ซึ่งจะมีพื้นผิวหรือรูปภาพเฉพาะสำหรับเกมนั้น ๆ เกมกระดานอาจเป็นเกมที่ใช้ความสามารถในเชิงกลยุทธ์หรือใช้โชคหรือดวงเป็นส่วนประกอบ

ณพนธ์ วงศ์ตระกูล และ จิรกรณ์ ศิริประเสริฐ (2541) ให้ความหมายว่า เกมกระดาน หมายถึง เกมการศึกษาในรูปแบบหนึ่ง โดยมีลักษณะเป็นการใช้สถานการณ์จำลอง ที่ประกอบด้วย กฎกติกา วิธีการเล่น และมีจำนวนผู้เล่นทั้งแบบคนเดียวและแบบกลุ่ม อีกทั้งยังเป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนได้มีความสุขกับการเรียน และสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนในการพัฒนาการเรียนรู้

Brathwaite Ms Brenda L. and Schreiber Mr Ian (2008) ให้ความหมายว่า บอร์ดเกม หมายถึง มีแผ่นกระดานที่ผู้เล่นสามารถเข้าร่วมเล่นกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้ โดยมักจะมีหมากนับแต้ม (token) หรือ ตัวเดินหมาก (avatar) แทนตัวผู้เล่น บอร์ดเกมประกอบด้วยกฎกติกาที่เฉพาะเจาะจงสำหรับบอร์ดเกมนั้น ๆ เช่น จำนวนผู้เล่นที่สามารถเล่นได้ จำนวนของพื้นที่บนกระดาน หรือ ความเป็นไปได้ในการเคลื่อนตำแหน่งไปสู่การจบเกม บอร์ดเกมส่วนใหญ่จะใช้ลูกเต๋า หรือการ์ดไฟ ที่จะให้ข้อมูลหรือผลลัพธ์ของเกม โดยมากบอร์ดเกมมักใช้ผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ผู้เล่นจะต้องปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่น ๆ เพื่อการเรียนรู้

Hinebaugh (2009) ให้ความหมายว่า บอร์ดเกม หมายถึง เกมประเภทหนึ่ง ในปัจจุบันได้มีการนำบอร์ดเกมมาใช้ในแวดวงการศึกษามากขึ้น โดยนำบอร์ดเกมเข้ามามีบทบาทกับหลักสูตรของสถานศึกษา เช่น การนำหมากฮอสมาสอนนักเรียนในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตอนต้นในประเทศรัสเซียและเนเธอร์แลนด์การนำหมากรุกมาใช้ในหลักสูตรของโรงเรียนกว่า 40 ประเทศ การนำเกมเศรษฐี (Monopoly) และเกม Checkers มาสอนในวิชาคณิตศาสตร์ในโรงเรียนหลายแห่งในสหรัฐอเมริกา

Wise GREEK (2015) ให้ความหมายว่า บอร์ดเกม หมายถึง เกมที่มีผู้เล่นตั้งแต่สองคนขึ้นไป มีการกำหนดพื้นที่ในการเล่น โดยมีเบี้ย หิน ลูกเต๋า การ์ด หรือ ชิ้นส่วนอื่นๆ นำมาใช้ในการเล่นเกม

Andrew J Hunsucker (2016) ให้ความหมายว่า บอร์ดเกม หมายถึง ชุดของวัตถุเชิงกายภาพที่มีความสัมพันธ์กับระบบของเกม โดยมีการควบคุมปฏิสัมพันธ์ของผู้เข้าร่วมที่อาจมีร่วมกัน

Shea Silverman (2013) ให้ความหมายว่า บอร์ดเกม หมายถึง เกมประเภทหนึ่ง ที่สร้างจากการใช้กระดานวาดลวดลาย รวมถึงใช้ลูกเต๋าเพื่อสร้างเงื่อนไขการเล่นให้สนุกสนาน เพลิดเพลิน จากนั้นก็เปลี่ยนไปและมีความหลากหลายในรูปแบบและการเล่นตามการสร้างสรรค์ของผู้ออกแบบ

สรุปความหมายของบอร์ดเกม

บอร์ดเกม หมายถึง เกมที่ใช้วัสดุอุปกรณ์ เช่น กระดาน ตัวหมาก การ์ด หรือเบี้ยในการเล่น มีการกำหนดกฎและกติกาที่ซับซ้อนหลากหลายรูปแบบ ผู้เล่นต้องใช้ทักษะเชิงกลยุทธ์หรือโชคในการเล่น โดยบอร์ดเกมสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นและจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อการเรียนรู้หรือความบันเทิง ปัจจุบันมีการนำบอร์ดเกมมาบูรณาการกับหลักสูตรการศึกษาในหลายประเทศเพื่อส่งเสริมทักษะการวางแผนและการเรียนรู้ในวิชาต่าง ๆ เช่น คณิตศาสตร์และเศรษฐศาสตร์

ประเภทของบอร์ดเกม

1. Shea Silverman (2013., pp. 54–58) ได้แบ่งประเภทของบอร์ดเกมเป็น 6 ประเภท ดังต่อไปนี้

1.1 ประเภทครอบครัว (Family Games) บอร์ดเกมแบบดั้งเดิม กติกาไม่ซับซ้อน โดยมีคะแนน และโชคของผู้เล่นเข้ามาเกี่ยวข้อง ไม่มุ่งเน้นการวางแผน หรือกระบวนการ คิดที่ซับซ้อน เป็นกิจกรรมในการสร้างความสัมพันธ์และใช้เวลาว่างร่วมกันกับครอบครัว พี่น้อง และเพื่อน ตัวอย่างบอร์ดเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมบันไดงู เกมเศรษฐี เป็นต้น

1.2 ประเภทยุโรป (Euro-style Games) ใช้เวลาในการเล่นประมาณ 1 ชั่วโมง กฎกติกาไม่ซับซ้อน อุปกรณ์ในการเล่นมีจำนวนไม่มาก เน้นการปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่น ไม่เน้นสร้างความขัดแย้ง และการกำจัดผู้เล่นระหว่างเล่นเกม โดยทั่วไปจะไม่มีการใช้ลูกเต๋าสีงาช้าง เนื่องจากเป็นเกมที่ผู้เล่นต้องหาข้อมูลและเลือกวิธีในการแก้ปัญหาของตนเอง ตัวอย่างเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมโรงงานไฟฟ้า (Power Grid) เป็นต้น

1.3 ประเภทสร้างชุดการ์ด (Deck-Building Games) เกมที่ผู้เล่นจะมีการ์ดในมือของตนเองและจะมีการ์ดกองกลาง ผู้เล่นต้องออกแบบวางแผนให้ตนเองมีคะแนนมากที่สุด ซึ่งการ์ดแต่ละใบก็จะมีคุณสมบัติพิเศษ ส่วนใหญ่เกมประเภทนี้จะจบลงเมื่อการ์ดกองกลางหมด ตัวอย่างเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกม Domino เป็นต้น

1.4 ประเภทวางแผนเชิงนามธรรม (Abstract Strategy Games) บอร์ดเกมที่แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย ต้องใช้กระบวนการตัดสินใจ การวางแผน หรือกลยุทธ์ที่จะเอาชนะอีก ฝ่ายหนึ่ง ไม่เน้นการเสี่ยงโชคของผู้เล่น เกมจะสิ้นสุดลงเมื่อฝ่ายฝ่ายหนึ่งชนะ ตัวอย่างบอร์ดเกม ประเภทนี้ ได้แก่ หมากกรุก หมากฮอส เป็นต้น

1.5 เกมประเภทวางแผน (Strategy Games) บอร์ดเกมที่มีความนิยมเป็นอย่างยิ่งในปัจจุบัน มีทั้งรูปแบบที่ต้องร่วมมือ หรือต้องแข่งขันกัน ส่วนใหญ่เป็นเกมที่ใช้เวลาเล่นค่อนข้างนาน เพราะต้องให้ผู้เล่นแต่ละฝ่ายคิดหากลยุทธ์ เจรจาต่อรอง หรือหาแนวทางร่วมกัน ตัวอย่างบอร์ดเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกม Avalon เกม Settlers of Catan เป็นต้น

1.6 เกมประเภทวางแผนที่ใช้การ์ด (Card-Based Strategy Games) เน้นการใช้การ์ดในการวางแผน เป็นการสุ่ม หรือเสี่ยงโชคที่จะได้การ์ด ซึ่งจะนำมาซึ่งสิทธิพิเศษ ช่วยให้ผู้เล่นเข้ามีโอกาสชนะมากขึ้น โดยที่สามารถร่วมมือ หรือกำจัดคู่แข่งผ่านการใช้

การ์ดได้ ตัวอย่างบอร์ดเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมสร้างอารยธรรม (7 Wonders) เป็นต้น

2. สถณี อาชวานันทกุล (2564, น. 34–38) ได้แบ่งประเภทของเกมบอร์ดออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

2.1 เกมประเภทครอบครัว (Family Game) เกมที่มีกฎกติกาไม่ซับซ้อน สามารถอธิบายเข้าใจได้ภายใน 5-10 นาที มีสีสันสวยงาม เน้นให้ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์ เนื้อหาในเกมไม่เกี่ยวกับความรุนแรง สามารถเล่นได้ภายใน 60 นาที บอร์ดเกมประเภทครอบครัว จึงเป็นบอร์ดเกมสมัยใหม่ที่ได้รับความนิยมในวงกว้าง

2.2 เกมประเภทวางแผน (Strategy Game) เป็นบอร์ดเกม (board game) ที่เก่าแก่ที่สุด เป็นเกมที่มีความท้าทาย อาจมี “ดวง” เป็นส่วนประกอบบ้าง ใช้เวลาเล่น 60-120 นาที หรือมากกว่านั้น ปัจจุบันเกมวางแผนมีกฎกติกา รวมทั้งกลไกการเล่นที่ไม่ซับซ้อน แต่ก็ยังคงมีความท้าทายเช่นเดิม

2.3 เกมประเภทปาร์ตี้เกม (Party Game) เกมที่ถูกออกแบบมาสำหรับเล่นจำนวน 8-20 คนหรือมากกว่านั้น สามารถอธิบายกติกาให้ผู้เล่นเข้าใจภายใน 5-10 นาที มีอุปกรณ์ไม่มาก อาจมีดวงเกี่ยวข้องด้วยเล็กน้อย แต่มุ่งเน้นใช้ปฏิสัมพันธ์และปฏิภาณไหวพริบ

ประเภทเกมบอร์ดที่ได้รับความนิยมสูงสุด “ประเภทวางแผน (Strategy Games)” โดยบอร์ดเกมในยุคปัจจุบันก็ล้วนพัฒนาอยู่ในประเภทนี้เพราะเป็นเกมที่มีความท้าทาย ใช้ทักษะในการวางแผน ใช้ความร่วมมือกันของผู้เล่นแต่ละคน หรือแต่ละฝ่ายได้คิดวางแผน หากกลยุทธ์ หรือเจรจาต่อรอง หรือหาแนวทางร่วมกันในเกม ตัวอย่างบอร์ดเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมสงคราม เกม Avalon เกม Settlers of Catan เป็นต้น

บอร์ดเกมประเภทวางแผน

Silverman (2013) เกมวางแผน (Strategy Games) เป็นบอร์ดเกมที่ค่อนข้างได้รับความนิยมในปัจจุบัน เพราะเป็นเกมที่อาศัยความร่วมมือของผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป บางเกมสามารถเล่นได้ถึง 10 คน ซึ่งมีทั้งเกมประเภทที่ต้องร่วมมือกัน หรือเกมที่ต้องแข่งขันกัน กำจัดกัน มีทั้งแบบที่ต้องใช้ลูกเต๋า และไม้ใช้ โดยส่วนใหญ่เป็นเกมที่ใช้เวลาค่อนข้างนาน เพราะต้องให้ผู้เล่นแต่ละคน หรือแต่ละฝ่ายคิดวางแผน หากกลยุทธ์หรือเจรจาต่อรอง หรือหาแนวทางร่วมกันในเกม

ขั้นตอนการสร้างบอร์ดเกม

ขั้นตอนการสร้าง	วชิรวิทย์ และ นฤมล (2021)	พรสวรรค์ และ จารุณี (2023)	รัชนิวรรณ ตั้งภักดี (2022)	พิชญา สุรพลชัย (2022)
1.ศึกษาปัญหา และกำหนดวัตถุประสงค์	พัฒนาบอร์ดเกม ส่งเสริม“ความ เป็นพลเมือง ดิจิทัล” ใช้วิธี ผู้เชี่ยวชาญประเมิน 3 คน	Discovery: รวบรวมปัญหา เอกสารและ ผู้ใช้จริง	ขั้นตอนที่ 1 กำหนดคอนเซ็ปต์ ประเภท วัตถุประสงค์	วิเคราะห์ประเด็น ความปลอดภัยบน ท้องถนนของเยาว ชน
2.ศึกษางานวิจัย/ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	วิเคราะห์กรอบ "การคิดเชิง วิจารณ์" และ สื่อดิจิทัล	สังเคราะห์จาก Design Thinking: เอกสารเชิงทฤษฎี	ขั้นตอนที่ 2-3 ศึกษาเนื้อหา theme, กลไก, กลุ่มเป้าหมาย, งบประมาณ	ศึกษาทฤษฎีเกี่ยว กับพฤติกรรม และการรับรู้ของ เยาวชน
3.ออกแบบกลไก และสร้างต้นแบบ	พัฒนาต้นแบบเกม แล้วประเมินจากผู้ เชี่ยวชาญและนัก เรียน	Canvas 5D Process: Discovery– Define–Design– Development– Deployed	ขั้นตอนที่ 4–7 อิม กลไก กฎหมาย สร้างต้นแบบ	ออกแบบเพื่อเพิ่ม ความตระหนัก เลือกกลไกสื่อสาร ด้านความปลอดภัย
4.ทดสอบและ ปรับปรุงเกม	Playtest และ วัดผลก่อน/หลัง พบผลที่มีนัย สำคัญ	ทดลองจริงกับ กลุ่มเป้าหมาย พร้อมประเมิน ความเหมาะสม	ขั้นตอน 8–9 ทดสอบโดยผู้เชี่ยว ชาญและผู้เล่น	ทดลองเล่นกลุ่ม เยาวชน + วิเคราะห์ตามเป้า หมาย
5.พัฒนาอุปกรณ์ และคู่มือ	จัดทำคู่มือเกมและ จัดเตรียมอุปกรณ์ ให้พร้อม	Development: ปรับ components และ packaging	ขั้นตอน 10–12 จัดทำวัสดุ คู่มือ และแพ็คเกจ	ผลิตชุดเกมพร้อม คู่มือด้านความ ปลอดภัย
6. ประเมินผล และเผยแพร่	วิเคราะห์ผลการใช้ พบว่าเหมาะสม ระดับมาก (p < .05)	ประเมินความ เหมาะสมขั้นตอน มีคะแนนสูงสุด	ระบุนกรอบผลิตเ เพื่อศึกษาและนำ ไปใช้จริง	วัดผลความตระ หนักทางถนนของ เยาวชนหลังเล่น เกม

ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

เทศบาลตำบลท้ายดง - ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง (ม.ป.ป.) ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง คือ แนวคิดที่พระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ทรงปรับปรุงพระราชทาน เพื่อเป็นหลักในการดำเนินชีวิต และบริหารจัดการประเทศ โดยมีหัวใจสำคัญอยู่ที่หลัก 3 ห่วง 2 เงื่อนไข ได้แก่ ความพอประมาณ การมีเหตุผล และการมีภูมิคุ้มกันที่ดีในตัว บนพื้นฐานของความรู้และคุณธรรม ซึ่งปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมีหลักพิจารณาอยู่ 5 ส่วน ดังนี้

1. กรอบแนวความคิด เป็นปรัชญาที่ชี้แนะแนวทางการดำรงอยู่และปฏิบัติตนในทางที่ควรจะเป็น โดยมีพื้นฐานมาจากวิถีชีวิตดั้งเดิมของสังคมไทย สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ตลอดเวลา และเป็นการมองโลกเชิงระบบที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา มุ่งเน้นการรอดพ้นจากภัย และวิกฤต เพื่อความมั่นคง และ ความยั่งยืน ของการพัฒนา

2. คุณลักษณะ เศรษฐกิจพอเพียงสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการปฏิบัติตนได้ในทุกระดับโดยเน้นการปฏิบัติบนทางสายกลาง และการพัฒนาอย่างเป็นขั้นตอน

3. คำนิยาม ความพอเพียงจะต้องประกอบด้วย 3 คุณลักษณะ พร้อม ๆ กัน ดังนี้

3.1 ความพอประมาณ หมายถึง ความพอดีที่ไม่น้อยเกินไปและไม่มากเกินไปโดยไม่เบียดเบียนตนเองและผู้อื่น เช่น การผลิตและการบริโภคที่อยู่ในระดับพอประมาณ

3.2 ความมีเหตุผล หมายถึง การตัดสินใจเกี่ยวกับระดับของความพอเพียงนั้นจะต้องเป็นไปอย่างมีเหตุผล โดยพิจารณาจากเหตุปัจจัยที่เกี่ยวข้องตลอดจนคำนึงถึงผลที่คาดว่าจะเกิดขึ้นจากการกระทำนั้น ๆ อย่างรอบคอบ

3.3 การมีภูมิคุ้มกันที่ดีในตัว หมายถึง การเตรียมตัวให้พร้อมรับผลกระทบและการเปลี่ยนแปลงด้านต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นโดยคำนึงถึงความเป็นไปได้ของสถานการณ์ต่าง ๆ ที่คาดว่าจะเกิดขึ้นในอนาคตทั้งใกล้และไกล

4. เงื่อนไข การตัดสินใจและการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ให้อยู่ในระดับพอเพียงนั้นต้องอาศัยทั้งความรู้ และคุณธรรมเป็นพื้นฐาน กล่าวคือ

4.1 เงื่อนไขความรู้ ประกอบด้วย ความรอบรู้เกี่ยวกับวิชาการต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องอย่างรอบด้านความรอบคอบที่จะนำความรู้เหล่านั้นมาพิจารณาให้เชื่อมโยงกัน เพื่อประกอบการวางแผนและความระมัดระวังในขั้นปฏิบัติ

4.2 เงื่อนไขคุณธรรม ที่จะต้องเสริมสร้างประกอบด้วย มีความตระหนักในคุณธรรม มีความซื่อสัตย์สุจริตและมีความอดทน มีความเพียร ใช้สติปัญญาในการดำเนินชีวิต

5. แนวทางปฏิบัติ/ผลที่คาดว่าจะได้รับ ผลจากการนำปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาประยุกต์ใช้ คือ การพัฒนาที่สมดุลและยั่งยืน พร้อมรับต่อการเปลี่ยนแปลงในทุกด้าน ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม ความรู้และเทคโนโลยีเศรษฐกิจพอเพียงกับทฤษฎีใหม่ตามแนวพระราชดำริ

การปลูกฝังหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงในนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา

พรพิมล รอดเคราะห์ (2560) ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงกับการศึกษา แนวทางการจัดการศึกษาตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงนั้นมีเป้าหมายสำคัญเพื่อปลูกฝังให้เด็กและเยาวชนรู้จักการใช้ชีวิตที่พอเพียง เห็นคุณค่าของทรัพยากรต่าง ๆ ฝึกการอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ มีจิตสำนึก รักษาสิ่งแวดล้อม และเห็นคุณค่าของวัฒนธรรม ค่านิยม รวมถึงเอกลักษณ์

ความเป็นไทย และในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้ระบุจุดหมายที่จะพัฒนาเด็ก เยาวชน และพลเมืองของประเทศให้เป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมอันพึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยและปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนศรัทธา ยึดหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง รวมทั้งได้ระบุคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่จำเป็น ต้องพัฒนาให้เกิดแก่ผู้เรียนในฐานะพลเมืองไทยและพลเมืองโลกไว้ 9 ประการ ได้แก่ การมีความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัยใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทยและมีจิตสาธารณะ นอกจากนี้ยังได้ระบุสมรรถนะสำคัญที่ผู้เรียนควรได้รับการพัฒนาอีก 5 ประการ คือความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

ตัวอย่างประยุกต์ใช้บอร์ดเกมประเภทวางแผนกับปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงในการศึกษา

1. บอร์ดเกมเศรษฐกิจพอเพียง

สุวรรณภา โสภณ, และ พิเชษฐ์ อุดมรัตน์ (2562) บอร์ดเกมที่ออกแบบมาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง เป็นเกมที่ถูกพัฒนาโดยใช้แนวคิดทางเศรษฐศาสตร์ และมุ่งเน้นให้ผู้เล่นมีการวางแผนจัดการทรัพยากรอย่างรอบคอบ มีการนำไปใช้ในโรงเรียน เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจแนวคิดของเศรษฐกิจพอเพียงผ่านการเล่นเกมที่ต้องวางแผนบริหารจัดการทรัพยากรที่จำกัด บทความนี้กล่าวถึงการพัฒนาและการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมที่สอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงในห้องเรียน

2. บอร์ดเกม “ทุนน้อยกำไรใหญ่”

โครงการพัฒนาบอร์ดเกม “ทุนน้อยกำไรใหญ่” ของนักศึกษามหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ (2561) เป็นบอร์ดเกมที่ถูกพัฒนาขึ้นโดยนักศึกษาคณะเศรษฐศาสตร์แห่งหนึ่งในประเทศไทย เพื่อสอนเรื่องการลงทุนและการจัดการเงินทุนเบื้องต้นในวิชาคณิตศาสตร์และวิชาเศรษฐศาสตร์ ซึ่งช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ผ่านการทำกิจกรรมในเกมและพัฒนาทักษะการจัดการทางการเงิน

คณะผู้เขียนเห็นว่าในบอร์ดเกมประเภทวางแผนเป็นเกมที่มีความท้าทาย ใช้ทักษะในการวางแผน ใช้ความร่วมมือกันของผู้เล่นแต่ละคน ได้คิดวางแผน หากกลยุทธ์ หรือเจรจาต่อรอง หรือหาแนวทางร่วมกันในเกม จุดเด่นนี้ทำให้เกมประเภทนี้ไม่เพียงแต่สนุก แต่ยังส่งเสริมการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา และการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล เมื่อพิจารณาถึงปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ซึ่งเน้นไปที่ความพอประมาณ ความมีเหตุผล และการสร้างภูมิคุ้มกัน ด้วยแนวคิดเหล่านี้ คณะผู้เขียนจึงนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบบอร์ดเกมของตนเอง เกมดังกล่าวถูกออกแบบมาเพื่อส่งเสริมให้ผู้เล่นได้ฝึกฝนการจัดการทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ วางแผนอนาคต และพัฒนาความสามารถในการรับมือกับสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในระยะสั้นและระยะยาว

การประยุกต์แนวคิดบอร์ดเกมประเภทวางแผนกับปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

การประยุกต์แนวคิดบอร์ดเกมประเภทวางแผน (Strategic Board Game) กับปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงเป็นกระบวนการบูรณาการระหว่างศาสตร์ของการออกแบบเกม กับหลักคิด ทางปรัชญาที่มีเป้าหมายเพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์การวางแผน การแก้ปัญหา และปลูกฝังคุณค่าของความพอประมาณ มีเหตุผล และการมีภูมิคุ้มกันในตนเอง ตามหลักเศรษฐกิจพอเพียงของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดชฯ

การออกแบบบอร์ดเกมประเภทวางแผนในครั้งนี้ จะอิงกระบวนการออกแบบเกม ตามแนวทางของ Fullerton (2018) ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก คือ

1. แนวคิดและเป้าหมายของเกม (Core Idea and Purpose)
2. ระบบของเกม (Game System/Mechanics)
3. กฎของเกม (Rules)
4. แผนที่หรือกระดานเกม (Game Board/Map)
5. อุปกรณ์เสริม (Components)
6. เป้าหมายการชนะเกม (Victory Conditions)
7. เงื่อนไขพิเศษ (Special Conditions/Events)

เพื่อให้การออกแบบเกมสอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงการสังเคราะห์ องค์ประกอบข้างต้นจึงดำเนินการตามกรอบแนวคิดของ สำนักงาน คณะกรรมการ พัฒนา การเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช., 2560) ที่จำแนกหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงออกเป็น 3 แกนหลัก (ความพอประมาณ, ความมีเหตุผล, การมีภูมิคุ้มกัน) กับ 2 เงื่อนไขรองรับ (ความรู้ และคุณธรรม)

การประยุกต์บอร์ดเกมประเภทวางแผนกับปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงในชั้นเรียน

เกม “ดินแดนพอเพียง” ไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

สาระการเรียนรู้ที่ 1 จำนวนและพีชคณิต

มาตรฐาน ค 1.1 เข้าใจความหลากหลายของการแสดงจำนวน ระบบจำนวน การดำเนินการของจำนวนผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินการ สมบัติของการดำเนินการ และนำไปใช้

ตัวชี้วัด ค 1.1 ป.6/12 แสดงวิธีหาคำตอบของโจทย์ปัญหาย่อยละ 2-3 ขั้นตอน

วัตถุประสงค์การเรียนรู้

1.ด้านความรู้(K)นักเรียนสามารถแสดงวิธีการหาคำตอบของโจทย์ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับ ร้อยละที่มีความซับซ้อน 2-3 ขั้นตอน ได้อย่างถูกต้อง

2.ด้านทักษะ/กระบวนการ(P) นักเรียนสามารถฝึกกระบวนการตัดสินใจและแก้ปัญหา ผ่านสถานการณ์จำลองในเกมได้

3. ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) นักเรียนแสดงความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ และความร่วมมือในการเล่นเกมนร่วมกับผู้อื่น

แนวการวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
1. ด้านความรู้ (K)	การเล่นเกม (การ์ด โจทย์)	ใบกิจกรรมตอบโจทย์ ร้อยละ	ตอบถูกอย่างน้อย 3 จาก 5 ข้อขึ้นไป
2. ด้านทักษะ/ กระบวนการ (P)	การอภิปรายกลุ่ม การ เขียนสะท้อนคิด	แบบสังเกตการอภิปราย, แบบบันทึกการเรียนรู้	อธิบายหลักการ พอประมาณและ ประยุกต์ใช้ได้อย่างน้อย 1 ตัวอย่าง
3. ด้านคุณลักษณะอัน พึงประสงค์ (A)	การมีส่วนร่วมและ รับผิดชอบในเกม	แบบประเมิน คุณลักษณะ	ผ่านตั้งแต่ระดับ 2 (พอใช้) ขึ้นไป

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ (10 นาที)

การกระตุ้นความสนใจ ครูเริ่มด้วยการเล่าเรื่องสั้นเกี่ยวกับเกษตรกรในชุมชนที่ใช้ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงในการบริหารทรัพยากร เช่น การแบ่งน้ำใช้อย่างประหยัดในช่วงหน้าแล้ง หรือการขายผลผลิตเพียงบางส่วนเพื่อรักษาทรัพยากรไว้ใช้ในอนาคต เน้นแนวคิด ความพอประมาณ และ การใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า

เชื่อมโยงสู่คณิตศาสตร์ ครูอธิบายว่าร้อยละเป็นเครื่องมือสำคัญในการคำนวณเพื่อบริหารทรัพยากร เช่น การคำนวณว่าเราควรใช้ทรัพยากรกี่เปอร์เซ็นต์เพื่อให้เพียงพอในระยะยาว ตัวอย่าง ถ้ามีน้ำ 100 ลิตร และใช้ 20% ในแต่ละวัน จะเหลือน้ำกี่ลิตร

แนะนำเกม “ดินแดนพอเพียง” ครูอธิบายกติกาและวัตถุประสงค์ของเกม โดยเน้นว่า นักเรียนจะได้ฝึกคำนวณร้อยละและบริหารทรัพยากรผ่านสถานการณ์ในเกม

ขั้นสอน (30 นาที)

การจัดกลุ่มและเตรียมอุปกรณ์ แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม 4-5 คนต่อกลุ่ม และ แจกชุดเกม “ดินแดนพอเพียง” ประกอบด้วย

1. กระดานเกม 1 แผ่น
2. การ์ด 5 ประเภท:
3. การ์ดทรัพยากร 20 ใบ (เช่น อาหาร, น้ำ, เงิน)
4. การ์ดสถานการณ์ 10 ใบ (เช่น ภัยแล้ง, น้ำท่วม)
5. การ์ดความรู้ 10 ใบ (คำถามเกี่ยวกับเศรษฐกิจพอเพียง)
6. การ์ดคุณธรรม 10 ใบ (เน้นการตัดสินใจอย่างมีคุณธรรม)
7. การ์ดโจทย์ 15 ใบ (โจทย์คณิตศาสตร์เกี่ยวกับร้อยละ)
8. ลูกเต๋า 1 ลูก
9. ตัวหมาก 5 ตัว

วิธีการเล่นเกม

ขั้นตอนที่ 1: นักเรียนเลือกตัวหมากและทอยลูกเต๋าเพื่อกำหนดลำดับการเล่น (แต้ม สูงสุดเริ่มก่อน)

ขั้นตอนที่ 2: ผู้เล่นทอยลูกเต๋าและเดินหมากตามจำนวนช่อง เมื่อหยุดที่ช่องใดช่องหนึ่ง

1. **ช่องทรัพยากร** : ได้รับการจัดทรัพยากร (เช่น อาหาร 50 หน่วย, น้ำ 100 ลิตร)
2. **ช่องสถานการณ์** : เจอปัญหาที่ต้องแก้ด้วยทรัพยากร เช่น “ภัยแล้ง : เสีย น้ำ 30% ของน้ำทั้งหมด” นักเรียนต้องคำนวณจำนวนทรัพยากรที่เสียไปและตัดสินใจว่าจะจัดการอย่างไร
3. **ช่องโจทย์** : แก่โจทย์ร้อยละ เช่น “คุณมีผลผลิต 80 กิโลกรัม ต้องแบ่งขาย 25% และเก็บไว้บริโภค 15% จะเหลือผลผลิตกี่กิโลกรัม” (ต้องแสดงวิธีทำ)
4. **ช่องความรู้/คุณธรรม** : ตอบคำถามหรือตัดสินใจในสถานการณ์ที่เน้นหลักเศรษฐกิจพอเพียง เช่น “คุณจะแบ่งปันทรัพยากรให้เพื่อนหรือเก็บไว้ทั้งหมด เพราะอะไร”

ขั้นตอนที่ 3: นักเรียนบันทึกการใช้ทรัพยากรและผลการคำนวณใน “สมุดบันทึกดินแดนพอเพียง” เพื่อติดตามการตัดสินใจ

ขั้นตอนที่ 4: เล่นจนครบ 5 รอบ (หรือตามเวลาที่กำหนด) ผู้เล่นที่บริหารทรัพยากรได้ดีที่สุด (มีทรัพยากรคงเหลือมากที่สุดและแก้โจทย์ถูกต้องมากที่สุด) จะเป็นผู้ชนะ

บทบาทครู

- 1) เดินตรวจและให้คำแนะนำระหว่างเล่น โดยเฉพาะการคำนวณร้อยละ เช่น อธิบายวิธีคิด “20% ของ 50 = $(20/100) \times 50 = 10$ ”
- 2) กระตุ้นให้นักเรียนอธิบายวิธีคิดเมื่อแก้โจทย์ เพื่อฝึกทักษะการสื่อสารทางคณิตศาสตร์
- 3) สังเกตการทำงานเป็นทีมและการตัดสินใจที่สะท้อนหลักเศรษฐกิจพอเพียง

การปรับปรุงเพิ่มเติม

- 1) เพิ่ม **การ์ดโบนัส** สำหรับการตัดสินใจที่แสดงถึงความพอประมาณ เช่น “คุณเลือกใช้ทรัพยากรเพียงครั้งหนึ่งเพื่อรักษาไว้ในอนาคต ได้รับคะแนนพิเศษ 10 คะแนน”
- 2) เพิ่ม **ช่องสะท้อนใจ** บนกระดานเกม ซึ่งเมื่อหยุดที่ช่องนี้ นักเรียนต้องอภิปรายสั้นๆ ภายในกลุ่มว่าได้เรียนรู้อะไรจากสถานการณ์ในเกม

ขั้นสรุป (10 นาที)

อภิปรายกลุ่มใหญ่ ครูถามคำถามกระตุ้นความคิด เช่น

“การคำนวณร้อยละช่วยให้คุณบริหารทรัพยากรในเกมได้อย่างไร”

“การตัดสินใจแบบใดในเกมที่สะท้อนหลักเศรษฐกิจพอเพียง”

สรุปการเรียนรู้ นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกตัวแทนสรุปสิ่งที่เรียนรู้เกี่ยวกับการใช้ร้อยละและการบริหารทรัพยากร

ข้อดีและข้อจำกัดของการใช้บอร์ดเกมวางแผน

ในสภาพการเรียนรู้การสอนที่หลากหลาย

1. ข้อดีของการใช้บอร์ดเกมวางแผนในสภาพการเรียนรู้การสอนที่หลากหลาย

การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมวางแผนในห้องเรียนของไทย สามารถเสริมสร้างทักษะด้านต่าง ๆ ของนักเรียนได้ดีตามแนวคิดของผู้วิจัยไทย เช่น สุภาพร ศรีเรือน (2558) ที่เน้นให้การเรียนรู้โดยการเล่นเป็นเครื่องมือสร้างแรงจูงใจ และพัฒนาทักษะหลายด้านของผู้เรียนในบริบทไทย

1.1 เสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา

บอร์ดเกมวางแผนช่วยให้ผู้เรียนฝึกคิดเชิงกลยุทธ์ คาดการณ์ ผลลัพธ์ และการแก้ปัญหาในสถานการณ์ที่ซับซ้อน ซึ่งตรงกับแนวคิดของนักวิจัยไทย เช่น พิสิฐ พินิจจันทร์ (2559) ที่ศึกษาเกี่ยวกับการใช้ กิจกรรมบอร์ดเกม เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการคิดในห้องเรียนไทย

1.2 ส่งเสริมการทำงานเป็นทีม

ตามงานวิจัยของ สรัญญา คำมูล (2561) ที่ศึกษาการใช้ กิจกรรมกลุ่มในบอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันของนักเรียนไทย พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการสื่อสาร การฟัง และการแก้ไขปัญหาในกลุ่มดีขึ้น อย่างเห็นได้ชัด

1.3 การเรียนรู้ที่สนุกและมีความหมาย

งานวิจัยของ จุฑามาศ แก้วมณี (2562) ชี้ให้เห็นว่าการเรียนรู้ผ่านเกมช่วยสร้างความสนุกสนานและแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียนไทย ซึ่งส่งผลดีต่อความเข้าใจและความจงรักภักดีต่อกระบวนการเรียน

1.4 พัฒนาทักษะสังคมและการสื่อสาร

งานวิจัยของ จุฑามาศ แก้วมณี (2562) ชี้ให้เห็นว่าการเรียนรู้ผ่านเกมช่วยสร้างความสนุกสนานและแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียนไทย ซึ่งส่งผลดีต่อความเข้าใจและความจงรักภักดีต่อกระบวนการเรียน

1.5 ปรับใช้ได้หลายวิชา

งานวิจัยของนางลักษณ์ ศรีสมบัติ (2563) พบว่า การนำบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้ในวิชาคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์และสังคมศึกษาช่วยเพิ่มความน่าสนใจและส่งเสริมการเรียนรู้แบบบูรณาการตามบริบทของโรงเรียนในประเทศไทย

2. ข้อจำกัดของการใช้บอร์ดเกมวางแผนในสภาพการเรียนการสอนที่หลากหลาย

แม้จะมีข้อดีมากมายแต่การนำบอร์ดเกมมาใช้ในบริบทของไทยก็ยังมีอุปสรรคหลายประการ เช่น

2.1 ใช้เวลานานในการเตรียมและอธิบายกติกา

ผลงานของรุ่งทิพา ประเสริฐสม (2560) เผยว่า การอธิบายกติกาเกมในบริบทไทยอาจต้องใช้เวลานาน ทำให้การดำเนินกิจกรรมในชั้นเรียนกลายเป็นภาระและลดเวลาการสอนเนื้อหาในส่วนอื่น ๆ ลงไป

2.2 การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

จากงานวิจัยของจันทนา อินทร์ประเสริฐ (2559) พบว่า การวัดผลจากการเล่นเกมในโรงเรียนไทยเป็นไปได้ยากเนื่องจากผลลัพธ์ขึ้นอยู่กับทักษะการเล่นทำให้การประเมินความรู้ตามเป้าหมายหลักอาจไม่แม่นยำเท่าการสอบแบบเดิม

2.3 ข้อจำกัดด้านอุปกรณ์และทรัพยากร

งานวิจัยของสมชาย ไกรฤทธิ์ (2564) ชี้ให้เห็นว่า โรงเรียนในไทยบางแห่งยังขาดแคลนงบประมาณ และทรัพยากรสำหรับจัดหาและบำรุงรักษาเกมทำให้การใช้บอร์ดเกมเป็นเรื่องที่ต้องวางแผนและบริหารจัดการอย่างดี

2.4 ความแตกต่างด้านความสนใจและทักษะของนักเรียน

งานวิจัยของ พันธกาญจน์ ศรีวิวัฒนธรรม (2562) พบว่านักเรียนบางกลุ่มอาจไม่สนใจหรือพบว่าการเล่นเกมเป็นกิจกรรมที่น่าเบื่อ เพราะไม่ได้สอดคล้องกับความสนใจหรือพื้นฐานทักษะของแต่ละบุคคลในบริบทไทย

2.5 ความซับซ้อนและความเข้าใจของเกม

งานวิจัยของสมหญิง สมบัติ (2563) ชี้ให้เห็นว่า เกมที่มีความซับซ้อนเกินไปอาจสร้างความสับสน และทำให้นักเรียนไม่สามารถเข้าใจเนื้อหาที่ครูต้องการสื่อสารได้เต็มที่ ซึ่งอาจเกิดผลตรงกันข้ามกับเป้าหมายทางการเรียนรู้

สรุป

บทความนี้นำเสนอการพัฒนาบอร์ดเกมเชิงกลยุทธ์ที่ออกแบบมาเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจและปลูกฝังแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงในนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยเน้นให้ผู้เล่นได้ฝึกทักษะการบริหารจัดการทรัพยากร การวางแผน การคิดวิเคราะห์ และการตัดสินใจอย่างมีเหตุผลตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ซึ่งเป็นแนวคิดที่สำคัญในบริบทของการพัฒนาที่ยั่งยืนของไทย กระบวนการพัฒนาบอร์ดเกมประกอบด้วยการศึกษาปัญหาและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง การออกแบบต้นแบบ การทดสอบและปรับปรุง เพื่อให้เกมสามารถส่งเสริมให้เด็กเข้าใจและฝึกฝนแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ปัจจัยเหล่านี้ช่วยให้กลุ่มเป้าหมายได้เรียนรู้โดยสนุกสนานและเกิดประสบการณ์ตรง

อย่างไรก็ตาม การนำบอร์ดเกมมาใช้ในบริบทไทยก็เผชิญกับข้อจำกัดหลายด้าน ทั้งเรื่องของเวลาในการเตรียมและอธิบายกติกา การวัดผล การจัดหาอุปกรณ์ และความแตกต่างในความสนใจและพื้นฐานของเด็ก ซึ่งเป็นอุปสรรคที่ต้องคำนึงถึงเพื่อให้การใช้งานมีประสิทธิภาพสูงสุด

เอกสารอ้างอิง

- จารุวรรณ ชัยเจริญ. (2560). ผลของกิจกรรมเสริมในกลุ่มต่อการพัฒนาทักษะสังคมของนักเรียนในโรงเรียนไทย. *วารสารสังคมศาสตร์และพฤติกรรมศาสตร์*, 12(4), 67-79.
- จุฑามาศ แก้วมณี. (2562). ผลของการใช้เกมการเรียนรู้ต่อความสนใจในการเรียนของนักเรียนไทย. *วารสารพัฒนาการศึกษา*, 5(1), 78-89.
- เจียรนัย ธนธรรมมาคุณ. (2564). การออกแบบเรขาคณิตเพื่อบอร์ดเกมที่สอดแทรกความรู้สำหรับเจเนอเรชันวาย. (สารนิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย)
- สุคนธา ทองบริสุทธิ. (2553). คุณลักษณะที่พึงประสงค์ของอาจารย์ในความคิดเห็นของนิสิต คณะสัตวแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ)
- ฐิติพล ขำประถม. (2558). บอร์ดเกม ธุรกิจแนวใหม่ที่กำลังเติบโต. *คมชัดลึก*. สืบค้น 7 ตุลาคม 2024, จาก <https://www.komchadluek.net/news/kom-kid/204681>
- เทศบาลตำบลท้ายดง—ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง. (ม.ป.ป.). สืบค้น 26 มิถุนายน 2025, จาก <https://tdm.go.th/index.php/2021-06-15-02-47-28/2-uncategorised/1537-2021-10-26-07-14-45>
- ธีรภาพ แซ่เซี่ยง (2560). การใช้บอร์ดเกมประเภทวางแผนเพื่อพัฒนาทักษะการคิด อย่างมีวิจารณญาณในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ในโรงเรียนขนาดใหญ่ สังกัดสำนักงานเขตการศึกษาขั้นพื้นฐาน จังหวัดปทุมธานี (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์)
- นงลักษณ์ ศรีสมบัติ. (2563). การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมในห้องเรียนวิทยาศาสตร์ของโรงเรียนไทย. *วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์*, 15(2), 123-134.
- นฤพนธ์ วงศ์จตุรภัทร และ จิรกรณ์ ศิริประเสริฐ. (2541). ความแตกต่างทางเพศในเกมและกิจกรรมพลศึกษาสำหรับเด็ก. *วารสารวิทยาศาสตร์การออกกำลังกายและกีฬา*, 2(1), 79-85.
- พรพิมล รอดเคราะห์. (2560). การพัฒนาผู้เรียนระดับประถมศึกษาตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง. *Journal of Education Studies*, 45(2), 182-194. <https://doi.org/10.58837/CHULA.EDUCU.45.2.12>
- พรสวรรค์ วงศ์ดาธรรม และ จารุณี ชามาตย์. (2566). การพัฒนาขั้นตอนการสร้างบอร์ดเกมการเรียนรู้ด้วยแนวคิด Design Thinking. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 46(4), 65-78.
- พันธกาญจน์ ศรีวัฒนธรรม. (2562). ผลของกิจกรรมบอร์ดเกมต่อความสนใจและทักษะของนักเรียนในโรงเรียนในเขตภาคกลาง. *วารสารพัฒนาการเรียนรู้*, 4(2), 45-56.
- พิสิฐ พินิจจันทร์. (2559). การใช้กิจกรรมบอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนในโรงเรียนมัธยมศึกษา. *วารสารครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต*, 8(1), 23-34.
- รัชนิวรรณ ตั้งภักดี. (2565). การพัฒนารูปแบบการสร้างบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาในประเทศไทย. *STOU Education Journal*, 15(2), 117-132.
- รุ่งทิพา ประเสริฐสม. (2560). การออกแบบเกมการสอนเพื่อพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ในโรงเรียนไทย. *รายงานวิจัยมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี*.

- วชิรวิทย์ เอี่ยมวิลัย และ นฤมล ศิริวงษ์. (2564). การพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมี
 วิจารณญาณ เพื่อส่งเสริม ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วารสารวิจัย
 ทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, 16(1).
- สมชาย ไกรฤทธิ์. (2564). ปัจจัยท้าทายในการนำบอร์ดเกมมาใช้ในโรงเรียนไทย. *วารสารการบริหารและ
 นโยบายการศึกษา*, 9(3), 150-161.
- สมหญิง สมบัติ. (2563). ผลของการใช้เกมที่มีความซับซ้อนต่อความเข้าใจของนักเรียนไทย.
วารสารพัฒนาการศึกษายุคใหม่, 7(1), 33-44
- สร้อยญา คำมูล. (2561). การส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีมผ่านกิจกรรมกลุ่มในบอร์ดเกม. *วารสารการศึกษา
 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี*, 22(3), 101-112.
- สฤณี อาชวานันทกุล. (2564, กุมภาพันธ์ 2). Board Game โลกการเรียนรู้ของเกมกระดาน พื้นที่สนทนการ
 ที่เปลี่ยนการเล่นให้เป็นทักษะ. The Potential. <https://thepotential.org/creative-learning/board-game/>
- สุภาพร ศรีเรือน. (2558). การใช้กิจกรรมบอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการคิดของนักเรียนชั้นมัธยม
 ศึกษาปีที่ 3. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเฉลิมพระเกียรติ*, 10(2), 45-56.
- Andrew J Hunsucker. (2016). (PDF) *Board Games as a Platform For Collaborative Learning*.
 Retrieved 7 October 2024, From
[https://www.researchgate.net/publication/309385174_Board_Games_as_a_Platform_](https://www.researchgate.net/publication/309385174_Board_Games_as_a_Platform_For_Collaborative_Learning)
[For_Collaborative_Learning](https://www.researchgate.net/publication/309385174_Board_Games_as_a_Platform_For_Collaborative_Learning)
- Brathwaite Ms Brenda L., and Schreiber Mr Ian. (2008). *Challenges for Games Designers: Non-Digital Exercises for Video Game Designers*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Garris Rosemary. (2002). (PDF) *Games, Motivation, and Learning: A Research and Practice Model*. Retrieved 7 October 2024, From
https://www.researchgate.net/publication/201381833_Games_Motivation_and_Learning_A_Research_and_Practice_Model
- Hinebaugh. (2009). *Amazon.com: A Board Game Education: 9781607092605: Hinebaugh, Jeffrey P.: Books*. Retrieved 7 October 2024, From <https://www.amazon.com/Board-Game-Education-Jeffrey-Hinebaugh/dp/1607092603>
- Second Naval Area Command*. (n.d.). Retrieved 7 October 2024, From
https://www.nac2.navy.mi.th/index.php/main/detail/content_id/1241
- Silverman, D. (2013). How to learn board game design and development. Retrieved From
<http://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/how-to-learn-board-game-design-and-development--gamedev-11607>
- Shea Silverman. (2013). *Instant Raspberry Pi gaming your guide to gaming on the... | Prescott Public Library*. Retrieved 7 October 2024, From
<https://ppl.catalog.yln.info/ebookcentral/EBC1420549?searchId=12983903&recordIndex=20&page=4>
- Wise GREEK. (2015). *What is a Board Game? Sports n' Hobbies*. Retrieved 7 October 2024, From <https://www.sportshobbies.org/what-is-a-board-game.htm>