

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Co-operative learning) เทคนิคกลุ่มแข่งขัน
(TGT: Team games tournament) ร่วมกับสื่อบอร์ดเกมการศึกษาการดพลังสิทธิ
เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตย ของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนสันทรายวิทยาคม

Co-operative learning management TGT: Team games tournament technique,
together with education board game “Right card”. to promote democratic
citizenship of secondary 4/1 students Sansai Wittayakhom School

อดิเรก กาวีเป้ง¹ และ ชรินทร์ มั่งคั่ง²

Adirek Kawipeng¹ and Charin Mangkhang²

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่^{1,2}

Faculty of Education, Chiang Mai University, Thailand^{1,2}

E-mail: Charin.mangkhang@cmu.ac.th²

Received February 20, 2023; Revised June 27, 2023; Accepted June 28, 2023

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อสร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Co-operative learning) เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT: Team games tournament) เรื่อง กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับตนเอง ครอบครัว ชุมชน ประเทศชาติและสังคมโลก เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนสันทรายวิทยาคม 2) เพื่อพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาการดพลังสิทธิ ในการส่งเสริมคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนสันทรายวิทยาคม 3) เพื่อศึกษาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตย ผ่านบอร์ดเกม การศึกษาการดพลังสิทธิ ในการส่งเสริมคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนสันทรายวิทยาคม การวิจัยครั้งนี้มีตัวอย่างคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสันทรายวิทยาคมจำนวน 36 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Co-operative learning) เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT: Team games tournament) ที่ใช้ร่วมกับสื่อบอร์ดเกมการศึกษาการดพลังสิทธิ เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตย จำนวน 3 แผน รวมทั้งหมด 6 คาบเรียน 2) บอร์ดเกมการดพลังสิทธิ (ต้นแบบของเกมมาจากมูลนิธิ ฟรีดริช เนมาน) จำนวน 1 ชุด 3) แบบวัดคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตย จำนวน 1 ฉบับ วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยใช้ค่าเฉลี่ยและ วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพโดยการวิเคราะห์เนื้อหา

จากผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Co-operative learning) เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT: Team games tournament) ที่ใช้ร่วมกับสื่อบอร์ดเกมการศึกษาการ์ดพลังสิทธิ เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตย จากผู้เชี่ยวชาญ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.84 สามารถนำไปใช้กับการเรียนการสอนได้ 2) ผลการประเมินบอร์ดเกมการ์ดพลังสิทธิ (ต้นแบบของเกมมาจากมูลนิธิ ฟรีดริช เนามัน) จำนวน 1 ชุด จากผู้เชี่ยวชาญ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.73 สามารถนำไปใช้กับการวิจัยได้ 3) ผลการประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตย หลังการจัดการเรียนรู้โดยมีระดับคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 3.31 โดยค่าเฉลี่ยทุกด้านมากกว่า 3.01 หมายความว่า สามารถส่งเสริมคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตยได้ หากวิเคราะห์แยกตามประเด็นของการหาคุณภาพ พบว่า ด้านที่มีแนวโน้มการส่งเสริมได้ดีที่สุด ด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะพื้นฐาน มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.42 รองลงมา คือด้านเศรษฐกิจ ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.35 ด้านสังคมและวัฒนธรรม ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.24 และด้านการเมืองการปกครองในระบอบประชาธิปไตยที่มีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.21 ตามลำดับ

คำสำคัญ: การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคกลุ่มแข่งขัน; บอร์ดเกมการ์ดพลังสิทธิ; พลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตย

Abstract

This research paper has the objectives of 1) to create a cooperative learning management department. Co-operative learning, TGT: Team games tournament techniques on laws related to self, family, community, nation, and world society. to promote citizenship in a democratic way of secondary 4/1 students at Sansai Wittayakom School. 2) To develop an educational board game for power cards To promote citizenship democratically 3) to study the characteristics of citizenship in a democratic way through board games educational power cards To promote citizenship in a democratic way of students in grade 4/1 of Sansai Wittayakhom School The samples of this research were 36 secondary 4 students of Sansai Wittayakom School. The research instruments were: 1) Cooperative Learning Management Plan. (Co-operative learning) TGT (Team games tournament) techniques are used in conjunction with board game media to study power cards. To promote good citizenship democratically, amounting to 3 plans, totaling 6 lessons. (Prototype of the game comes from the Friedrich Naumann Foundation), amount of 1 set. 3) Good citizenship in a democratic way, amount of 1 copy. Quantitative data were analyzed by means and Qualitative data were analyzed by content analysis.

From the research findings, it was found that 1) the evaluation results of the cooperative learning management plan (Co-operative learning) TGT (Team games tournament) techniques used in conjunction with board game media to study power cards. to promote good citizenship democratically

from the experts with an average of 2.84 can be used for teaching and learning. (Prototype of the game comes from the Friedrich Nauman Foundation) amount 1 set from experts. with an average of 4.73, can be applied to research. After learning management, with an average score of 3.31, with an average of more than 3.01 in all aspects, it means that good citizenship in a democratic way can be promoted. If analyzed separately by quality issues, it was found that the areas with the most tendency to promote knowledge, skills, and basic characteristics. with an average of 3.42, followed by the economy The average was 3.35 in social and cultural aspects. The average was 3.24 and the political and governance in a democratic regime with the monarchy as the head of state. The average is 3.21 respectively.

Keywords: Cooperative Learning TGT: Team Games Tournament Techniques; Board Games Rights Card; Good Citizens in A Democratic Way (Democratic Citizen)

บทนำ

ในปัจจุบันสังคมโลกมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วทั้งทางด้านสังคม เศรษฐกิจ การเมือง และเทคโนโลยี เมื่อสังคมมีการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมก็ย่อมมีการเปลี่ยนแปลง เพราะวัฒนธรรมกับสังคมเป็นของคู่กัน มีผลเกี่ยวเนื่องกัน โดยเฉพาะในระบบความสัมพันธ์ของมนุษย์ที่อยู่ร่วมกันในสังคม ซึ่งสังคมก็แบ่งเป็นหลายเชื้อชาติ หลายศาสนา รวมถึงขนบธรรมเนียมประเพณี และวัฒนธรรม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ ว่ามนุษย์ควรมีการดำรงชีวิตอย่างไร ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคลและการอยู่ร่วมกันในสังคม การปรับตัวตามสภาพแวดล้อมการจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด เข้าใจถึงการพัฒนาเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย กาลเวลาตามเหตุปัจจัย ต่าง ๆ เกิดความเข้าใจในตนเอง และผู้อื่น มีความอดทน อดกลั้น ยอมรับในความแตกต่างและมีคุณธรรมสามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิต เป็นพลเมืองดีของประเทศชาติ และสังคมโลก

ความเป็นพลเมือง(Citizenship) เป็นคำที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาประชาธิปไตย ประชาธิปไตยจะประสบความสำเร็จได้ไม่ใช่เพียงแต่มีรัฐธรรมนูญที่ดีเท่านั้น แต่ประชาชนจะต้องเป็น “พลเมือง” ตามระบอบประชาธิปไตยด้วย (วรการณสามโกเศศ, 2554) กล่าวคือมีสมาชิกของสังคมที่ใช้สิทธิเสรีภาพโดยมีความรับผิดชอบ เคารพสิทธิผู้อื่น เคารพความแตกต่าง เคารพกติกา ในนานาประเทศ อาทิ ประเทศสหรัฐอเมริกาและประเทศเยอรมนีจัดให้มีการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมือง (Civic Education) ขึ้นมา และประสบความสำเร็จในการสร้างพลเมือง จนเป็นตัวอย่างให้กับประเทศต่าง ๆ และปัจจุบันการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองได้กลายเป็นปัจจัยความสำเร็จในการปกครองระบอบประชาธิปไตยของประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก ประเทศไทยจัดว่าพัฒนากระบวนการประชาธิปไตยมารวม 80 ปี แต่ยังคงมีปัญหาของการถอยกลับไปสู่ยุคที่เรียกว่า ขาดความเป็นประชาธิปไตย ด้วยเหตุผลมากมาย อย่างไรก็ตาม หาก

ประชาธิปไตยมีความเป็นพลเมืองในแนวคิดที่จะช่วยให้ประเทศพัฒนาประชาธิปไตยไปอย่างสันติได้น่าจะก่อผลต่อการสร้างความก้าวหน้าของกระบวนการประชาธิปไตยมากขึ้น (ถวิลวดี บุรีกุล และคณะ, 2555)

โรงเรียนสันทรายวิทยาคมเป็นสถานศึกษาที่ นักเรียนค่อนข้างมีความหลากหลายของผู้เรียนเป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็น ผู้เรียนที่มีความบกพร่องทางด้านต่างๆ (เด็กเรียนรวม) ผู้เรียนที่เป็นชาติพันธุ์ ผู้เรียนที่อยู่กับมูลนิธิ และ ผู้เรียนที่ไร้สัญชาติ โดยกว่าร้อยละ 32 ของนักเรียน เป็นเด็กที่เป็นบุตรของแรงงานข้ามชาติ ซึ่งไม่ได้รับสัญชาติไทยและมีสิทธิที่ไม่ได้เท่าเทียมเด็กคนอื่น ๆ ที่มีสัญชาติไทย ด้วยเหตุนี้ ทำให้การอยู่ร่วมกันในสังคม หรือห้องเรียน เกิดความขัดแย้ง ไม่ยอมรับความคิดเห็นของกันและกัน หรือมีผู้เรียนถูกแบ่งแยกออกจากกลุ่ม และเกิดปัญหาต่างๆ ตามมา บอร์ดเกมการพลัทธิที่เป็น สื่อการเรียนรู้สิทธิเด็กในบริบทพหุโยกย้ายถิ่นฐานในประเทศไทย พัฒนาจากเกมการดพลัทธิของ มูลนิธิ ฟรีดริช เนมานน์ จัดทำโดยบริษัท คลับ ครีเอทีฟ จำกัด โดยการสนับสนุนของยูนิเซฟ ประเทศไทย และสหภาพยุโรป เพื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Learning by Playing) ช่วยให้ครูผู้สอนสามารถชวนผู้เรียนพูดคุยเรื่องสิทธิที่สอดคล้องกับบริบทของพวกเขาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผ่านการเชื่อมโยงเหตุการณ์จริง ไม่ว่าจะเป็นหลักการสิทธิมนุษยชน สิทธิเด็ก ข้อกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนข้อตกลงระหว่างประเทศ เพื่อให้ผู้เรียนตระหนักรู้ถึงสิทธิของตนเอง ไม่ถูกละเมิดสิทธิ และปกป้องสิทธิของตนเองได้

และพอนำตัวบอร์ดเกมการพลัทธิการมาใช้ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือจะสามารถดึงศักยภาพของผู้เรียนออกมาได้ดียิ่งขึ้น เพราะผู้จะสามารถร่วมกันแสวงหาแนวทางหรือวางแผนเพื่อจะนำไปสู่ชัยชนะของทีม สามารถดึงดูดให้ผู้เรียนมีความสามัคคีกัน วางแผนร่วมกัน จนไปถึงการร่วมกันหาแนวทางที่ดีที่สุดเพื่อชนะในเกมนั้นๆ ด้วยตัวบอร์ดเกม จะมีกติกาการเล่น การใช้ทักษะการแก้ไขปัญหา และการวางแผนต่างๆ ที่สามารถพัฒนาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตยของนักเรียนได้ ยกตัวอย่างเช่นในด้านของ คุณธรรมในการปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย ที่ประกอบด้วย ด้านสามัคคีธรรม ด้านคารวธรรม และด้านปัญญาธรรม ด้านสามัคคีธรรมคือ การอยู่ร่วมกันในสังคมต้องรู้จักช่วยงานกัน มีความเอื้อเฟื้อต่อกันรู้จักประนีประนอมและประสานงานกัน เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อส่วนรวม สอดคล้องกับการร่วมกันในการหาแนวทางและวางแผนในบอร์ดเกม แต่ละคนในทีมจะต้องร่วมด้วยช่วยกันเพื่อพาทีมไปสู่ชัยชนะ ส่วนในด้านคารวธรรม คือ การอยู่ร่วมกันในสังคมต้องมีความเคารพและให้เกียรติซึ่งกันและกัน มีความสอดคล้องกับกติกาบอร์ดเกมในด้านของการเคารพทีมของคู่แข่ง ให้เกียรติกันโดยเล่นตามกติกาที่กำหนดให้ รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย และในด้านของด้านปัญญาธรรม คือ การอยู่ร่วมกันในสังคมต้องใช้ปัญญาในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ซึ่งจะทำให้สามารถแก้ปัญหาให้ผ่านพ้นไปได้ด้วยดี สอดคล้องกับเงื่อนไขของบอร์ดเกม ที่ในบางครั้งต้องการแก้ปัญหาที่กำหนดขึ้นระหว่างการเล่นบอร์ดเกม เป็นต้น ด้วยเหตุนี้ทำให้การให้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ กับบอร์ดเกมการศึกษา สามารถพัฒนาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตยได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1) เพื่อสร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Co-operative learning) เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT: Team games tournament) เรื่อง กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับตนเอง ครอบครัว ชุมชน ประเทศชาติและสังคมโลก เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความเป็นพลเมืองในวิถีประชาธิปไตย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนสันทรายวิทยาคม

2) เพื่อพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาการ์ดพลังสิทธิ ในการส่งเสริมคุณลักษณะความเป็นพลเมืองในวิถีประชาธิปไตย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนสันทรายวิทยาคม

3) เพื่อศึกษาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองในวิถีประชาธิปไตย ผ่านบอร์ดเกมการศึกษาการ์ดพลังสิทธิ ในการส่งเสริมคุณลักษณะความเป็นพลเมืองในวิถีประชาธิปไตย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนสันทรายวิทยาคม

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง : นวัตกรรมจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Co-operative learning) เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT: Team games tournament) ร่วมกับสื่อบอร์ดเกมการศึกษาการ์ดพลังสิทธิ เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนสันทรายวิทยาคม ผู้วิจัยได้ใช้วิธีดำเนินงานวิจัยตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขอบเขตประชากรและตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสันทรายวิทยาคม ปีการศึกษา 2565 รวม 289 คน

ตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนสันทรายวิทยาคม จำนวน 36 คน ได้จากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากความหลากหลายของผู้เรียนในห้องเรียนนี้ ที่ประกอบด้วยนักเรียนที่มีความบกพร่องทางด้านร่างกาย นักเรียนที่มาจากมูลนิธิ นักเรียนชาติพันธุ์ และนักเรียนไร้สัญชาติ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัยครั้งนี้ เป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างขึ้นมามีทั้งหมด 3 ชนิดด้วยกัน คือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Co-operative learning) เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT: Team games tournament) กับสื่อบอร์ดเกมการศึกษาการ์ดพลังสิทธิ เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตย จำนวน 3 แผน รวมทั้งหมด 6 คาบเรียน

2. บอร์ดเกมการ์ดพลังสิทธิ (ต้นแบบของเกมมาจากมูลนิธิ ฟรีดริช เนามัน) จำนวน 1 ชุด

3. แบบวัดคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตย โดยทำการวัดผลในคาบเรียนสุดท้ายของแผนการจัดการเรียนการสอน จำนวน 1 ฉบับ

การสร้างเครื่องมือวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน (Classroom Action Research) โดยมีวิธีการสร้างเครื่องมือการวิจัยและการหาคุณภาพเครื่องมือการวิจัย รายละเอียดดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Co-operative learning) เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT: Team games tournament) กับสื่อบอร์ดเกมการศึกษาการดพลังสิทธิ เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตย

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยศึกษาเอกสารแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Co-operative learning) เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT: Team games tournament) กับสื่อบอร์ดเกมการศึกษาการดพลังสิทธิ เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตย นำมากำหนดโครงสร้างการออกแบบรายวิชา หน้าที่พลเมือง เรื่อง กฎหมายในชีวิตประจำวัน จำนวน 5 แผนการเรียนรู้ รวม 8 คาบเรียน โดยมีขั้นตอนอย่างละเอียด ดังนี้

1.1 ศึกษา มาตรฐาน ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้แกนกลางสาระประวัติศาสตร์ของชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ซึ่งให้ความสนใจในส่วน มาตรฐาน ส 2.1 ตัวชี้วัด ม.4-6/1 วิเคราะห์และปฏิบัติตาม กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับตนเอง ครอบครัวชุมชน ประเทศชาติ และสังคมโลก

1.2 ศึกษา รวบรวม วิเคราะห์ เอกสาร งานวิจัย วารสาร และบทความวิชาการต่าง ๆ ออกแบบแผนการเรียนรู้แบบร่วมมือที่ใช้ร่วมกับสื่อบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง มรดกโลกในทวีปเอเชีย เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตย แล้วนำมา กำหนดโครงสร้างการออกแบบในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ สาระประวัติศาสตร์ เรื่อง มรดกโลกในทวีปเอเชีย

1.3 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Co-operative learning) เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT: Team games tournament) กับสื่อบอร์ดเกมการศึกษาการดพลังสิทธิ เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตย เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตยโดยจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ 3 แผน ใช้เวลาในการเรียนการสอน จำนวน 6 คาบเรียน ๆ ละ 50 นาทีดังนี้

- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎหมาย 2 คาบเรียน
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง กฎหมายแพ่งและพาณิชย์ใกล้ตัว 2 คาบเรียน
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง สิทธิเด็กและอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก 2 คาบเรียน

1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Co-operative learning) เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT: Team games tournament) กับสื่อบอร์ดเกมการศึกษาการดพลังสิทธิ เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตย เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตยโดยที่จัดสร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาการวิจัยตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา ภาษาที่ใช้ และให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุง

1.5 นำแผนการเรียนรู้ที่ผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ได้พิจารณาความเหมาะสมของแผนตามกรอบแนวคิดที่ผู้วิจัยสร้างไว้ โดยใช้แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้สำหรับรับผู้ผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ตามรายการประเมินที่กำหนด โดย เชษฐภูมิ วรรณไพศาล (2559) ได้ปรับและประยุกต์ใช้ในการวิจัย โดยมี 3 ระดับ ดังนี้

ระดับ 3 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้ที่จัดทำขึ้นมีคุณภาพมากในด้านมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระสำคัญ สาระการเรียนรู้ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ สื่อการเรียนรู้ แหล่งการเรียนรู้ และการประเมินผล

ระดับ 2 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้ที่จัดทำขึ้นมีคุณภาพปานกลาง ในด้านมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระสำคัญ สาระการเรียนรู้ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ สื่อการเรียนรู้ แหล่งการเรียนรู้ และการประเมินผล

ระดับ 1 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้ที่จัดทำขึ้นมีคุณภาพน้อย ในด้านมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระสำคัญ สาระการเรียนรู้ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ สื่อการเรียนรู้ แหล่งการเรียนรู้ และการประเมินผล

โดยกำหนดลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้ที่สามารถนำไปใช้ได้ ให้มีค่าเฉลี่ย ตั้งแต่ 2.01 ขึ้นไป คือ มีคุณภาพความเหมาะสมตั้งแต่ระดับปานกลางขึ้นไป

ผลการตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 3 แผน ผลการประเมินคุณภาพแผนสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้จริง โดยมีระดับคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 2.84 โดยค่าเฉลี่ยทุกด้านมากกว่า 2.01 หมายความว่า แผนการจัดการเรียนรู้สามารถนำไปใช้ได้ หากวิเคราะห์แยกตามประเด็นของการหาคุณภาพ พบว่า ด้านการกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ การเรียนรู้และด้านจุดประสงค์การเรียนรู้ มีระดับเฉลี่ยค่อนข้างสูง ส่วนด้านการกำหนดสาระสำคัญ การกำหนดกระบวนการเรียนรู้ สื่อและแหล่งเรียนรู้ และการกำหนดการวัดและประเมินผล มีบางหัวข้อที่ต้องมีการปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญให้แผนการเรียนรู้มีคุณภาพมากขึ้น

1.7 สร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยศึกษาเอกสารแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Co-operative learning) เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT: Team games tournament) กับสื่อบอร์ดเกมการศึกษาการ์ดพลังลัทธิ เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตยที่สมบูรณ์

2. บอร์ดเกมการศึกษา การ์ดพลังลัทธิ

2.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตย ร่วมกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 (ฉบับปรับปรุง 2561) กลุ่มสาระการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรม ในรายวิชาหน้าที่พลเมืองชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6

2.2 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและการพัฒนาบอร์ดเกม (board game) ศึกษาตัวอย่างบอร์ดเกม (board game) ที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายทั้งในนักวิจัยและต่าง นักวิจัย ได้แก่ เกม Settler of Catan, French and Indian War game, Prisoner Dilemma, Tangram, เกม หมากรุก, เกมเศรษฐี (Monopoly), บอร์ดเกม Avalon และบอร์ดเกม Ticket to ride เป็นต้น

2.3 นำเอาแนวทางการออกแบบการ์ดเกมที่พัฒนาจากเกมการ์ดพลังลัทธิของ มูลนิธิ ฟรีด ริช เนามัน จัดทำโดยบริษัท คลับ ครีเอทีฟ จำกัด โดยการสนับสนุนของยูนิเซฟ ประเทศไทย และสหภาพ ยุโรปมาใช้ในการกำหนดแนวทางการออกแบบบอร์ดเกมการ์ดพลังลัทธิเพื่อพัฒนาคุณลักษณะความเป็น พลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตย

2.4 นำบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณที่พัฒนาขึ้น เสนอ อาจารย์ที่ ปรีक्षाเพื่อพิจารณา

2.5 นำบอร์ดเกมที่พัฒนาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตยที่ปรับปรุงแก้ไข ตาม ข้อคิดเห็นของอาจารย์ที่ปรึกษาไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสม โดยใช้ตามมาตรวัดของลิ เคิร์ท (Likert scale) (ชัชวาลย์ เรื่องประพันธ์, 2539) ใช้เกณฑ์ 5 ระดับได้แก่

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.50 – 5.00 อยู่ในระดับ มากที่สุด

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.50 – 4.49 อยู่ในระดับ มาก

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.50 – 3.49 อยู่ในระดับ ปานกลาง

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.50 – 2.49 อยู่ในระดับ น้อย

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 0.00 – 1.49 อยู่ในระดับ น้อยที่สุด

เกณฑ์ในการยอมรับว่ามีคุณภาพ ผู้วิจัยใช้ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป ซึ่งต้องใช้ผลการหา คุณภาพ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน และผลการหาคุณภาพของบอร์ดเกมด้านเทคโนโลยี การศึกษาก็เช่นเดียวกัน

ผลการตรวจสอบคุณภาพของบอร์ดเกม การ์ดพลังลัทธิ ผลการประเมินคุณภาพแผน สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้จริง โดยมีระดับคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.73 โดยค่าเฉลี่ยทุกด้านมากกว่า 3.51 หมายความว่า บอร์ดเกมนี้สามารถนำไปใช้ได้ หากวิเคราะห์แยกตามประเด็นของการหาคุณภาพ พบว่า มีบางหัวข้อที่ต้องมีการปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญให้บอร์ดเกมมีคุณภาพมากขึ้น

2.6 ผู้วิจัยดำเนินการปรับปรุงแก้ไขบอร์ดเกมการ์ดพลังลัทธิ เพื่อพัฒนาคุณลักษณะ ความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตยตามข้อเสนอแนะ

2.7 ผู้วิจัยทดลองให้นักเรียนที่ใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 4 คน มาทดลองเล่นบอร์ด เกม เพื่อพิจารณาระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นจริง

2.8 ผู้วิจัยปรับแก้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และข้อเสนอแนะ กลุ่มตัวอย่างที่ใกล้เคียง กับกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นมาบอร์ดเกมมรดกโลกในทวีปเอเชีย เพื่อพัฒนาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีใน วิถีประชาธิปไตยแบบสมบูรณ์ไปทดลองใช้จริงกับตัวอย่าง

3. แบบประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตย

3.1 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับทฤษฎี หลักการ สำหรับการสร้างแบบประเมิน (เชษฐภูมิ วรรณไพศาล, 2563)

3.2 ศึกษาเกี่ยวกับทฤษฎี หลักการ ของคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตย

3.3 สร้างแบบประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตย สร้างเครื่องมือวัดและประเมินความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตย โดยนำเอาลักษณะสำคัญของคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตยของ วลัย พานิช (2542) ประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่

1. ด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะพื้นฐาน
2. ด้านการเมืองการปกครองในระบบประชาธิปไตยที่มีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข
3. ด้านสังคมและวัฒนธรรม
4. ด้านเศรษฐกิจ

มาสร้างเป็นเกณฑ์วัดความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตย โดยเครื่องมือวัดประเมินผลที่สร้างขึ้น จะใช้วัดประเมินผลจากก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้และหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขัน ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษาการ์ดพลังสิทธิ

3.4 ตรวจสอบหาคุณภาพของเครื่องมือ

โดยผู้วิจัยได้นำแบบประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตยขอรับการตรวจสอบผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องโดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) กำหนดคะแนนเป็น +1 , 0 , -1 (เชษฐภูมิ วรรณไพศาล, 2563)

ผลการตรวจสอบคุณภาพของ แบบประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตย ผลการประเมินคุณภาพแบบประเมินสามารถนำไปใช้ในวัดและประเมินได้จริง โดยมีค่า IOC เฉลี่ยอยู่ที่ 0.6 โดยค่าเฉลี่ยทุกด้านมากกว่า 0.5 หมายความว่า แบบประเมินนี้สามารถนำไปใช้ได้ หากวิเคราะห์แยกตามประเด็นของการหาคุณภาพ พบว่า มีบางหัวข้อที่ต้องมีการปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญให้แบบประเมินมีคุณภาพมากขึ้น

3.5 ขั้นปรับปรุงแก้ไข/พัฒนา ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขหลังจากที่มีการประเมินค่า IOC โดยผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งทางผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงแก้ไขให้สอดคล้องกับข้อแนะนำของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำเครื่องมือไปใช้ในการพัฒนานักเรียน

3.6 นำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย นำแบบประเมินที่ปรับปรุงแล้ว ดำเนินการเก็บข้อมูลกับกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนสันทรายวิทยาคม อำเภอสันทราย จังหวัดเชียงใหม่ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 36 คน

ผลการวิจัย

1. ผลการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Co-operative learning) เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT: Team games tournament) เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตยโดยจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ 3 แผน ใช้เวลาในการเรียนการสอน จำนวน 6 คาบเรียน ๆ ละ 50 นาที ดังนี้ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎหมาย 2 คาบเรียน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง กฎหมายแพ่งและพาณิชย์ใกล้ตัว 2 คาบเรียน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง สิทธิเด็กและอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก 2 คาบเรียนโดยทั้ง 3 แผนมีการจัดกิจกรรมตามขั้นตอนการเรียนรู้แบบร่วมมือ 5 ขั้นตอน ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษา การ์ดพลังสิทธิ ดังนี้ 1 ขั้นตอนที่ 1 ครูนำเสนอบทเรียนหรือข้อความรู้ใหม่แก่ผู้เรียน ขั้นตอนที่ 2 แบ่งกลุ่มนักเรียนโดยจัดให้แต่ละความสามารถและเพศ แต่กลุ่มประกอบด้วยสมาชิก 4-5 คน เรียกกลุ่มนี้ว่า Study Group หรือ Home Group กลุ่มเหล่านี้จะศึกษาทบทวนเนื้อหาข้อความรู้ ที่ครูนำเสนอ สมาชิกกลุ่มที่มีความสามารถสูงกว่าจะช่วยเหลือสมาชิกที่มีความสามารถด้อยกว่า เพื่อเตรียมกลุ่มสำหรับการแข่งขันในช่วงท้ายสัปดาห์หรือท้ายบทเรียน ขั้นตอนที่ 3 จัดการแข่งขันโดยจัดโต๊ะแข่งขันและทีมแข่งขัน (Tournament Teams) ที่มี ตัวแทนของแต่ละกลุ่ม (ตามข้อ 2) ที่มีความสามารถใกล้เคียง มาร่วมแข่งขันกันตามรูปแบบและกติกาตามที่กำหนด โดยใช้บอร์ดเกมการ์ดพลังสิทธิ ในการสรุปองค์ความรู้และ ควรให้ทุกโต๊ะเริ่มแข่งขันพร้อมกัน ขั้นตอนที่ 4 ให้คะแนนการแข่งขัน โดยให้จัดลำดับคะแนนผลการแข่งขันในแต่ละโต๊ะแล้ว ผู้เล่นจะกลับเข้ากลุ่มเดิม (Study Group) ของตน ขั้นตอนที่ 5 นำคะแนนการแข่งขันของแต่ละคนมารวมกันเป็นคะแนนของทีม ทีมที่ได้คะแนนรวมหรือค่าเฉลี่ยสูงสุดจะได้รับรางวัล การประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 2.84 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 2.83 และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 2.83 ทั้ง 3 แผนอยู่ในเกณฑ์ระดับ 3 แผนการจัดการเรียนรู้ มีคุณภาพดีมากสามารถนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายได้

2. ผลการประเมินบอร์ดเกม การ์ดพลังสิทธิ องค์ประกอบของตัวบอร์ดเกมประกอบไปด้วย 3 ส่วน คือ 1) คู่มือการเล่นเกม 2) การ์ดสถานการณ์ และ 3) การ์ดพลังสิทธิ ผลการตรวจสอบคุณภาพของบอร์ดเกม การ์ดพลังสิทธิ ผลการประเมินคุณภาพแผนสามารถนำไปใช้ซึ่งในการจัดการเรียนรู้ได้จริง โดยมีระดับคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.73 โดยค่าเฉลี่ยทุกด้านมากกว่า 3.51 หมายความว่า บอร์ดเกมนี้สามารถนำไปใช้ได้

3. ผลการส่งเสริมคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตย ผ่านจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Co-operative learning) เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT: Team games tournament) ร่วมกับสื่อบอร์ดเกมการศึกษาการ์ดพลังสิทธิ หลังการจัดการเรียนรู้ ในด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.42 ด้านการเมืองการปกครองในระบอบประชาธิปไตยที่มีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข มีเฉลี่ยอยู่ที่ 3.21 ด้านสังคมและวัฒนธรรม ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.24 และ ด้านเศรษฐกิจ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.35 ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมินทั้ง 4 ด้าน ทั้งนี้ ยังพบว่าบทบาทของครูครูผู้สอนมีส่วนเป็นอย่างมากต่อการเรียนรู้ของนักเรียน

ครูจึงจำเป็นต้องให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ คอยตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้อยู่เสมอควบคู่ไปกับการเรียนรู้ด้วยการลงมือทำของนักเรียน

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Co-operative learning) เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT: Team games tournament) ร่วมกับสื่อบอร์ดเกมการศึกษาการดพลังสิทธิ เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนสันทราย ผู้วิจัยอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ดังนี้

1. ผลการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Co-operative learning) เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT: Team games tournament) เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตย

ผลการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Co-operative learning) เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT: Team games tournament) เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตย โดยมีผลการประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 2.84 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 2.83 และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 2.83 ทั้ง 3 แผนอยู่ในเกณฑ์ระดับ 3 ซึ่งจัดว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพดีสามารถนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายได้ โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ทำให้ผู้เรียนสามัคคีและช่วยเหลือกันภายในกลุ่มเพื่อที่จะสามารถ นำข้อมูลไปสรุปองค์ความรู้ผ่านบอร์ดเกมหรือนำไปสู่เป้าหมายของกลุ่มและ ยังสามารถส่งเสริมคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตยได้อีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับ กรมวิชาการ (2544) ที่ได้กล่าวถึง ความสำคัญของการเรียนแบบร่วมมือ ยุทธศาสตร์การสอนหรือวิธีสอนเป็นองค์ประกอบสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้การจัด การเรียนการสอนบรรลุจุดหมายที่กำหนดการจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือเป็นการสอนที่จะพัฒนานักเรียนในด้านวิชาการและทักษะทางสังคม นอกจากนี้ยังเป็นการสอนที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญและส่งเสริมทักษะทางสังคม โดยให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมร่วมกันจนประสบความสำเร็จตามจุดหมายของการเรียนร่วมกันทุกคน อีกทั้งยัง สอดคล้องกับ Johnson, Johnson and Holubec (1994) อ้างอิงในกรมวิชาการ (2546) ถึงผลของการเรียนรู้แบบร่วมมือ ว่า 1) มีความพยายามที่จะบรรลุเป้าหมายมากขึ้นการเรียนรู้แบบร่วมมือ ช่วยให้ผู้เรียนมีความพยายามที่จะเรียนรู้ให้บรรลุเป้าหมาย เป็นผลทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นการเรียนรู้มีความคงทนมากขึ้นมีแรงจูงใจภายในและแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์มีการใช้เวลาอย่างมีประสิทธิภาพใช้เหตุผลดีขึ้น 2) มีความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนดีขึ้นการเรียนรู้แบบร่วมมือ ช่วยให้ผู้เรียนมีน้ำใจเป็นนักกีฬามากขึ้นใส่ใจผู้อื่นมากขึ้นเห็นคุณค่าของความแตกต่าง 3) มีสุขภาพจิตดีขึ้นการเรียนรู้แบบร่วมมือ ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้สึกที่ดีเกี่ยวกับตนเองและมีความเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้นนอกจากนี้ยังช่วยพัฒนาทักษะทางสังคมและความสามารถในการเผชิญกับความเครียดและความผันแปรต่าง ๆ และในอีกทิศทางหนึ่งมหาสุนทร ลีตรตโน (2564)

ทำการศึกษาเกี่ยวกับ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาหน้าที่พลเมืองวัฒนธรรม กับการดำเนินชีวิตในสังคม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดโสมนัส กรุงเทพมหานคร มีข้อแนะในงานวิจัยว่า ผู้สอนควรนำเทคนิควิธีการสอนโดยการนำเอาเทคโนโลยีเข้าช่วยเพื่อให้เด็กมีความสนใจในการเรียนมากขึ้นและจะทำให้บรรยากาศการเรียนรู้ดีขึ้น ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคกลุ่มแข่งขันนี้มาใช้ร่วมกับสื่อการเรียนการสอนอย่าง บอร์ดเกม การ์ดพลังลัทธิ เพื่อที่จะเพิ่มประสิทธิภาพในการส่งเสริมความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตยของผู้เรียน

2. ผลการประเมินบอร์ดเกม การ์ดพลังลัทธิ

2. ผลการประเมินบอร์ดเกม การ์ดพลังลัทธิ องค์ประกอบของตัวบอร์ดเกมประกอบไปด้วย 3 ส่วน คือ 1) คู่มือการเล่นเกม 2) การ์ดสถานการณ์ และ 3) การ์ดพลังลัทธิ ผลการตรวจสอบคุณภาพของบอร์ดเกม การ์ดพลังลัทธิ ผลการประเมินคุณภาพแผนสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้จริง โดยมีระดับคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.73 โดยค่าเฉลี่ยทุกด้านมากกว่า 3.51 หมายความว่า บอร์ดเกมนี้สามารถนำไปใช้ได้ หลังจากการนำบอร์ดเกมไปใช้กับผู้เรียนร่วมกับแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Co-operative learning) เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT: Team games tournament) ในส่วนของการแข่งขันและ สรุปองค์รวมของเนื้อหาภายในคาบเรียนสุดท้ายแทนที่การทดสอบแบบปกติตามขั้นตอนของการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขัน โดยผลที่ออกมาคือ ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์และระดมสมองร่วมกับสมาชิกภายในกลุ่ม มีการยอมรับความคิดเห็นของกลุ่มอื่น และสามารถเสนอแนะให้กลุ่มอื่นได้ เมื่อมีความคิดเห็นที่แตกต่าง สอดคล้องกับ ชลมาศ คูหรัตน์กร (2560) ที่กล่าวถึงประสิทธิภาพในการพัฒนาผู้เรียนของของบอร์ดเกม เช่น 1) บอร์ดเกมพัฒนาทักษะการควบคุมอารมณ์ (Emotional Control) ได้ดี กล่าวคือ เมื่อเล่นด้วยกันเป็นกลุ่มแล้วยอมมีผู้ชนะ และไม่ชนะ บอร์ดเกมจะค่อย ๆ ฝึกฝนให้ผู้เล่นเข้าใจ และยอมรับในกฎ กติกา มารยาท สามารถควบคุมอารมณ์ตัวเองไม่ได้เมื่อตนเองไม่ชนะ ความสามารถในการควบคุมอารมณ์ และแสดงออกอย่างเหมาะสมจะเชื่อมโยงไปถึงทักษะในการเข้าสังคม และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ การฝึกเล่นบอร์ดเกม และพบเจอกับอารมณ์ที่หลากหลายทั้งผิดหวัง สมหวัง ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ และจัดการกับอารมณ์ของตนเองได้ดี 2) บอร์ดเกมพัฒนาทักษะการริเริ่มและลงมือทำ (Initiating) ได้ดี ในสถานการณ์ของการเล่นบอร์ดเกม ผู้เล่นจะต้องตัดสินใจ ริเริ่ม คิดค้นหาทางในการที่จะรับมือกับสิ่งที่เกิดขึ้นอันไม่อาจคาดเดาได้ การริเริ่ม และลงมือทำครอบคลุมถึงความกล้าที่ทำตามที่ได้วางแผนไว้ ผู้เล่นบางคนขาดความมั่นใจ ไม่กล้าตัดสินใจ แต่ระหว่างการเล่นบอร์ดเกม มักมีเงื่อนไขเรื่องเวลาเข้ามา กำหนด จึงเกิดการกระตุ้นให้มีการฝึกฝนทักษะในด้านนี้อยู่ตลอดเวลา อีกทั้งยังฝึกทักษะทางสังคมได้ดี เพราะต้องรู้จักเกรงใจผู้อื่นที่รอเราอยู่อีกด้วย และ 3) บอร์ดเกมพัฒนาทักษะการวางแผน และจัดระบบต่าง ๆ (Planning & Organizing) ได้ดี เมื่อผู้เล่นเล่นบอร์ดเกม ผู้เล่นจะได้รับการกระตุ้นให้ฝึกฝนตนเองในการวางแผน จัดลำดับความสำคัญว่าควรทำอะไรก่อน อะไรหลัง อะไรสำคัญที่สุด ซึ่งคุณลักษณะนี้สำคัญมาก ไม่มีใครประสบความสำเร็จโดยไม่มีการวางแผน ซึ่งสามารถพัฒนาไปสู่การวางแผนและจัดระบบการทำงาน และการใช้ชีวิตประจำวันที่มีประสิทธิภาพต่อไปได้

3. ผลการส่งเสริมคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตย ผ่านจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Co-operative learning) เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT: Team games tournament) ร่วมกับสื่อบอร์ดเกมการศึกษาการดพลังสิทธิ

ผลการส่งเสริมคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีในวิถีประชาธิปไตย ผ่านจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Co-operative learning) เทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT: Team games tournament) ร่วมกับสื่อบอร์ดเกมการศึกษาการดพลังสิทธิ หลังการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิดของ วลัย พานิช (2542) ในด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะพื้นฐาน มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.42 ด้านการเมืองการปกครองในระบอบประชาธิปไตยที่มีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.21 ด้านสังคมและวัฒนธรรม ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.24 และ ด้านเศรษฐกิจ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.35 ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน โดยกำหนดเกณฑ์ 3.01 ขึ้นไป โดยสรุปแล้ว การประเมินคุณลักษณะถือว่าผ่านเกณฑ์ทั้ง 4 ด้าน ผู้เรียนมีความเป็นพลเมืองพลเมืองในวิถีประชาธิปไตย จากทั้งการสังเกตและการประเมิน ซึ่งคำถามที่ใช้ประเมินความเป็นพลเมืองดีที่ใช้ในการประเมินตนเองของผู้เรียน เช่น การประเมิน ในข้อที่ 5 ที่ได้ระบุว่า เมื่อเห็นความผิดพลาดของผู้อื่น ฉันมักจะเข้าไปช่วยเหลือ และให้คำแนะนำในสิ่งที่ถูกต้อง ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ย 4.2 หรือ ในข้อที่ 20 ระบุว่าเมื่ออาชีพการทำการเกษตรกรรมของผู้ปกครองนักเรียน มีการเข้าไปรบกวนล่าช้า และมีการทำลายสิ่งแวดล้อม นักเรียนจะไม่สนับสนุน และหาแนวทางให้ผู้ปกครองหยุดการกระทำนั้น ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.1 การสอดคล้องกับ ทิพย์พพร ต้นดีสุนทร (2554) ที่ได้กล่าวถึงคุณลักษณะที่สำคัญของพลเมืองตามวิถีประชาธิปไตยไว้ว่า ต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ มีการศึกษา และมีความสามารถที่จะมองเห็นและเข้าใจสังคมของตนและสังคมโลก เจกเช่นเป็นสมาชิกของสังคม ยึดถือประโยชน์ส่วนรวมและสังคมเป็นหลักรักในเสรีภาพและมีความรับผิดชอบ เคารพความเสมอภาค ความยุติธรรม สามารถที่จะคิดวิเคราะห์อย่างเป็นเหตุเป็นผล เข้าใจในหลักสิทธิมนุษยชน และยอมรับความแตกต่างในความเป็นพลสังคม เคารพกฎหมายและยึดหลักนิติรัฐ มีความรู้ความเข้าใจต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและการเมือง (Political Literacy) และเข้าไปมีส่วนร่วมทางการเมือง (Political Participation) ในทุกระดับตั้งแต่ชุมชน ท้องถิ่น ระดับชาติและนานาชาติ แต่ในทิศทางตรงกันข้าม คำถามในการประเมินที่มีคะแนนเฉลี่ยน้อยสุด คือ ข้อที่ 4 ที่ระบุ เมื่อสมาชิกในกลุ่มไม่ช่วยทำงาน ฉันจะไม่สนใจสมาชิกคนนั้นและทำงานกับสมาชิกที่มีอยู่ต่อไป โดยในข้อนี้ ผู้เรียนเลือกที่จะละเลยสมาชิกกลุ่มที่ไม่ช่วยทำงานกลุ่ม และยังมีในข้อที่ 7 ที่ระบุว่า เมื่อฉันเห็นผู้อื่นไม่ได้ใช้สิทธิของตนอย่างเต็มที่ ฉันเลือกที่จะเพิกเฉยและปล่อยให้มันเป็นสิทธิของเขา ซึ่งเหมือนกับในข้อที่แล้ว คือนักเรียนเลือกที่จะเพิกเฉยต่อผู้ที่ไม่ได้สนใจสิทธิและหน้าที่ของตนเอง ทำให้เห็นว่า ความเป็นพลเมืองที่พัฒนาได้ สามารถไปถึงแค่พลเมืองที่มีความรับผิดชอบและพลเมืองตามวิถีประชาธิปไตย ยังไม่สามารถไปถึงขั้นของพลเมืองที่ส่วนร่วม ที่สอดคล้องกับ ชีระพงษ์ วงษ์นา (2557) ที่ได้อธิบายเกี่ยวกับการศึกษาแนวคิดและคำจำกัดความของความเป็นธรรมได้มีการศึกษาค้นคว้ามาตั้งแต่ในอดีต โดยเริ่มจากแนวคิดเกี่ยวกับความเป็นธรรมก่อนสมัยคริสตกาล ประกอบด้วย Socrates (469–399 ก่อน ค.ศ.) ที่มุ่งเน้นประเด็นความเป็นธรรมผ่านคุณธรรมของการมีชีวิตที่มีความสุข ซึ่งจะต้องมีคุณธรรมด้านความยุติธรรมประกอบด้วย ความเป็นธรรม

ในลักษณะดังกล่าวจึงหมายถึงความยุติธรรมของการแสดงการกระทำที่เคารพสิทธิของผู้อื่นและการไม่ยอมทำความชั่วต่อผู้อื่นแม้ว่าผู้อื่นจะทำอันตรายแก่ตน ส่วน Plato (427–347 ก่อน ค.ศ.) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับเรื่องความเป็นธรรมในลักษณะของการจัดสรรให้ทุกคนตามส่วนที่พึงได้รับ ซึ่งคนแต่ละกลุ่มในสังคมนั้นจะทำหน้าที่แตกต่างกันสมควรได้รับผลตอบแทนต่างกัน จึงเกิดความเป็นธรรมขึ้น ต่อมานักคิดในสมัยคริสตกาล John Stuart Mill (ค.ศ.1806–1873) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับความเป็นธรรมในลักษณะของการเป็นคุณธรรมอย่างหนึ่ง และเป็นประโยชน์ต่อมนุษย์ในการดำรงชีพที่ดี โดยจะเกี่ยวข้องกับสิทธิเสรีภาพอย่างมาก และเป็นความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์เพื่อให้เกิดพันธะและการปฏิบัติต่อกันอย่างเหมาะสม

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการดำเนินการวิจัย

การใช้บอร์ดเกมรวมกับการเรียนรู้ ไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบใดก็ตาม ควรหาเป็นเกมที่นักเรียนรู้จักกติกาของเกมได้ง่ายและรวดเร็ว เพราะบอร์ดเกมใช้ระยะเวลาเล่น และดำเนินเกมต้องใช้เวลาพอสมควร ซึ่งถ้าเป็นการเล่นภายในคาบเดียว เวลาอาจจะไม่เพียงพอต่อการสรุปผลของเกม

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ต้องสร้างบอร์ดเกม ที่ใช้เวลาที่เหมาะสมกว่านี้ และควรกำหนดเวลาของแต่ละรอบการเล่นไว้อย่างชัดเจน เพื่อที่จะสามารถสรุปผลของเกมได้ภายในคาบเรียน
2. ควรทำแบบประเมินใช้มีความชัดเจนมากกว่านี้ เพราะการประเมินแค่หลังเรียนต้องมีเกณฑ์วัดคุณภาพที่ชัดเจน

ข้อจำกัดในการวิจัย

1. จำนวนนักเรียนในห้องเรียนมีจำนวนมากจนเกินไป สำหรับการจัดการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม เพราะผู้ดำเนินเกม จะต้องดำเนินเกมไปเรื่อย ๆ ซึ่งจะควบคุมแต่ละกลุ่มได้ยาก

เอกสารอ้างอิง

- ชนิษฐา กรกำแหง. (2551). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์และคุณธรรมจริยธรรมทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนโยธินบำรุงที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค TGTกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ธีรภาพ แซ่เซี่ยง. (2560). การใช้บอร์ดเกมประเภทวางแผนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่3 ในโรงเรียนขนาดใหญ่ สังกัดสำนักงานเขตการศึกษาขั้นพื้นฐานจังหวัดปทุมธานี (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

- วชิรวิทย์ เอี่ยมวิสัย. (2563). การพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อส่งเสริม
ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต).
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อัจฉรา อยุทศิริกุล. (2561). การศึกษาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองตามวิถีประชาธิปไตยของนักเรียน
มัธยมศึกษา (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร.