

ผลการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์
วรรณกรรมสำหรับเด็กของนักศึกษาหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

The Application of Board Games to Enhance Creative Writing in
Children's Literature for Students of the Bachelor of Arts Program in
Thai Language, Ubon Ratchathani Rajabhat University

ภัทรขวัญ ทองเถาว์*

Pattrakwan Thongtaow*

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

Assis Prof. Ed.D. Thai Language Department, Faculty of Humanities and Social Science,
Ubonratchathani Rajabhat University

* ผู้ประสานงาน : pkwan2528@gmail.com

* Corresponding Author : pkwan2528@gmail.com

(Received: 2025-10-02; Revised: 2025-12-14; Accepted: 2025-12-29)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์วรรณกรรมสำหรับเด็กของนักศึกษาหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์วรรณกรรมสำหรับเด็ก กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้คือนักศึกษาชั้นปีที่ 3 หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาการวรรณกรรมสำหรับเด็ก ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 1 หมู่เรียน รวม 40 คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ผลการวิจัยพบว่านักศึกษากลุ่มตัวอย่างที่นำบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้ในการเสริมสร้างความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์วรรณกรรมสำหรับเด็ก มีค่าเฉลี่ยความสามารถหลังเรียน (\bar{X} =

81.87, S.D. = 5.88) สูงกว่าความสามารถก่อนเรียน ($\bar{X} = 54.30$, S.D. = 5.89) อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 และมีระดับความพึงพอใจต่อการนำบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.57)

คำสำคัญ : บอร์ดเกม, การเขียนสร้างสรรค์, วรรณกรรมสำหรับเด็ก

Abstarac

The objectives of this research were to study the effects of applying board games to enhance the creative writing ability in children's literature of undergraduate students in the Bachelor of Arts Program in Thai at Ubon Ratchathani Rajabhat University, and to examine the students' satisfaction with the application of board games to enhance their creative writing ability in children's literature. This study is classified as applied research. The sample group consisted of 40 third-year students in the Bachelor of Arts Program in Thai at Ubon Ratchathani Rajabhat University, enrolled in the Children's Literature course in the first semester of the academic year 2025. The participants were selected through simple random sampling. The findings revealed that the students who participated in the application of board games to enhance their creative writing ability in children's literature had significantly higher post-test scores ($\bar{X} = 81.87$, S.D. = 5.88) than pre-test scores ($\bar{X} = 54.30$, S.D. = 5.89) at the .01 level of statistical significance. Moreover, their satisfaction with the use of board games was at the highest level ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.57).

Key word : Board Games, Creative Writing, Children's Literature

บทนำ

การเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นการสื่อสารที่ผู้เขียนใช้ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิด และจินตนาการออกมาเป็นลายลักษณ์อักษร เป็นกระบวนการที่เปิดโอกาสให้ผู้เขียนแสดงออกทางความคิดได้อย่างอิสระ ขณะเดียวกันยังช่วยกระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดความเพลิดเพลิน ความคิดสร้างสรรค์

และได้รับประโยชน์ทางการประเทืองปัญญา ทั้งนี้งานเขียนเชิงสร้างสรรค์มีหลายประเภท ซึ่งแต่ละประเภทต่างก็มีคุณค่าและความสำคัญแตกต่างกันไป

งานเขียนสร้างสรรค์ประเภทวรรณกรรมสำหรับเด็ก มีความสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาความคิดและจิตใจของเด็ก วรรณกรรมสำหรับเด็กไม่เพียงแต่เป็นเรื่องราวที่ให้ความบันเทิงหรือความสนุกสนานเท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยฝึกฝนทักษะการคิดสร้างสรรค์ ให้ความรู้ตอบสนองความสนใจตามวัยของเด็ก ปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม ส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน และพัฒนาความเข้าใจในโลกที่เต็มไปด้วยความหลากหลาย (ฉวีวรรณ คูหาภินันท์, 2545) การเขียนวรรณกรรมสำหรับเด็กมีกลวิธีการเขียนที่ช่วยเสริมพัฒนาการของเด็ก สามารถกระตุ้นจินตนาการของเด็กได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยวิริยะ สิริสิงห (2537) และยุวพาส์ (ประทีปะเสน) ชัยศิลป์วัฒนา (2556) ได้สรุปกลวิธีการเขียนวรรณกรรมสำหรับเด็กไว้ว่า วรรณกรรมสำหรับเด็กควรมีกลวิธีการเล่าเรื่องราวที่เต็มไปด้วยตัวละครและเหตุการณ์ที่น่าสนใจ มีการใช้ภาษาเรียบง่าย เหมาะสมกับวัยของเด็ก เพื่อให้เข้าใจง่ายและช่วยพัฒนาทักษะการอ่านและการสื่อสาร การใช้ภาพประกอบ เสริมให้เด็กเข้าใจเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น และสุดท้ายการเล่าเรื่องผ่านตัวละครเด็ก ทำให้เด็กสามารถเชื่อมโยง มีส่วนร่วม และเรียนรู้จากประสบการณ์ของตัวละครในเรื่อง

การจัดการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา รายวิชาวรรณกรรมสำหรับเด็กหรือรายวิชาวรรณกรรมสำหรับเด็กและเยาวชนปรากฏอยู่ในหลายหลักสูตรของมหาวิทยาลัยต่าง ๆ ซึ่งจากงานวิจัยพบว่าการสอนการเขียนเชิงสร้างสรรค์ซึ่งเป็นกระบวนการสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานวรรณกรรมสำหรับเด็กนั้น ประสบปัญหาเนื่องจากผู้เรียนขาดทักษะในการคิดและเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยปัญหาที่พบได้แก่ การขาดแรงจูงใจในการเขียน การขาดความสามารถในการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การเขียนตามกรอบวรรณกรรมที่เคยอ่าน และการไม่สามารถถ่ายทอดจินตนาการได้อย่างอิสระ ปัญหาดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยหลายเรื่อง เช่น งานวิจัยของ ชัยวาทฤทธิ์ สร้อยเงิน (2552) อาจिया หลิมกุล (2556) และจริยา แก้วศรีนวม (2557) ที่ระบุว่าปัญหาการสอนการเขียนเชิงสร้างสรรค์เกิดขึ้นในทุกระดับชั้นเรียน โดยมีสาเหตุมาจากการขาดแรงจูงใจในการเขียน ความเบื่อหน่ายในการฝึกฝน และการขาดทักษะด้านการเสริมสร้างจินตนาการ อารี พันธุ์มณี (2546) กล่าวว่าผู้เรียนขาดทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์เนื่องจากความเบื่อหน่ายในการเขียน ขาดสุนทรียภาพทางภาษาและไม่ได้รับการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง

บอร์ดเกมหรือเกมกระดาน เป็นเกมประเภทหนึ่งที่เล่นผ่านแผ่นเล่นบนกระดาน ในการเล่นบอร์ดเกม ผู้เล่นจะได้รับความสนุกสนาน ไปพร้อมกับการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์

การวางแผน และการตัดสินใจ บอร์ดเกมหรือเกมกระดานเป็นสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ที่น่าสนใจรูปแบบหนึ่ง ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ เนื่องจากบอร์ดเกมเป็นสื่อที่มีหลายประเภท หลายรูปแบบ เป็นเกมที่ใช้การ์ดหรือใช้ชิ้นส่วน หรือตัวหมากวางไว้บนพื้นที่เล่น เคลื่อนที่บนพื้นที่เล่น มีทั้งแบบที่มีกติกาง่าย ๆ จนถึงเกมที่มีกติกาซับซ้อน ต้องใช้แผนการหรือยุทธวิธี เข้าช่วยจึงจะบรรลุจุดประสงค์ของการเล่นนั้น (ศิวินิต อรรถวุฒิกุล, 2555) การนำสื่อบอร์ดเกมเข้ามาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนเขียนสร้างสรรค์ จึงเป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจ ความสนุกสนาน ความเพลิดเพลิน เกิดปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และส่งผลต่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาผลการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์วรรณกรรมสำหรับเด็กของนักศึกษาหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี ซึ่งเป็นการนำบอร์ดมาประยุกต์ใช้ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาการวรรณกรรมสำหรับเด็ก เพื่อให้เด็กเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ฝึกฝนการคิดสร้างสรรค์ การเล่าเรื่อง ซึ่งนำไปสู่การเขียนสร้างสรรค์วรรณกรรมสำหรับเด็ก ประเภทนิทานร้อยแก้วสร้างสรรค์ต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์วรรณกรรมสำหรับเด็ก
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์วรรณกรรมสำหรับเด็ก

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการศึกษาค้นคว้าของการนำบอร์ดเกมมาใช้เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์วรรณกรรมสำหรับเด็ก มีวิธีการดำเนินการวิจัยดังนี้

1. ประชากรวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 3 หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาการวรรณกรรมสำหรับเด็ก ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 3 หมู่เรียน รวม 131 คน

2. ตัวอย่างวิจัย

ตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 3 ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาการวรรณกรรมสำหรับเด็ก จำนวน 1 หมู่เรียน รวม 40 คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

3. ตัวแปรวิจัย

ตัวแปรต้น ได้แก่ การใช้บอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์วรรณกรรมสำหรับเด็ก

ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์วรรณกรรมสำหรับเด็กของนักศึกษา และความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์วรรณกรรมสำหรับเด็ก

4. ขอบเขตด้านเนื้อหาในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย คือ เนื้อหารายวิชาการวรรณกรรมสำหรับเด็ก ในหลักสูตรหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี เนื้อหาในการเรียนการสอนเกี่ยวกับการเขียนนิทานร้อยแก้วสร้างสรรค์สำหรับเด็ก

5. นิยามศัพท์เฉพาะ

ความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์วรรณกรรมสำหรับเด็ก หมายถึง ความสามารถในการเขียนนิทานร้อยแก้วสร้างสรรค์ ซึ่งวัดได้จากคะแนนการประเมินความสามารถที่ผู้วิจัยได้กำหนดเป็นองค์ประกอบสำคัญในประเด็นการประเมินความสามารถดังนี้

1. ด้านการนำเสนอเนื้อหา คือ กลวิธีการนำเสนอเนื้อหา มีจินตนาการความแปลกใหม่น่าสนใจ ตรงกับความสนใจของเด็ก และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเขียนตลอดทั้งเรื่อง โครงสร้างของงานเขียนครบตามองค์ประกอบของงานเขียนเชิงสร้างสรรค์ การเรียบเรียงเนื้อหาและจัดลำดับความคิดได้อย่างเป็นระบบตลอดทั้งเรื่อง ขยายเนื้อหาโดยใช้ความคิดแปลกใหม่มีจินตนาการ

2. ด้านการใช้ภาษา คือ การเลือกใช้ถ้อยคำ สำนวนได้ถูกต้องตรงความหมายทั้งหมด ใช้ภาษาที่สละสลวย เลือกใช้โวหาร เกิดจินตภาพ สร้างอารมณ์ความรู้สึกน่าสนใจและประทับใจ ใช้รูปประโยคได้ถูกต้องตามหลักภาษา ประโยคมีใจความสมบูรณ์สื่อความหมายได้ชัดเจน เลือกใช้ระดับภาษาที่

ถูกต้องเหมาะสมกับวัยของผู้อ่านผู้ฟัง ใช้ภาษาระดับเดียวกันตลอดทั้งเรื่อง เขียนสะกดคำ เว้นวรรคตอนและใช้เครื่องหมายวรรคตอนได้ถูกต้อง

3. ด้านคุณค่าของงานเขียน คือ ความสามารถในการนำเสนองานที่ให้คุณค่าในการพัฒนาความคิด จิตใจ สติปัญญาของผู้อ่าน ส่งเสริมพฤติกรรมด้านบวก ปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมอันดีงามแก่ผู้อ่าน

6. ระยะเวลาในการวิจัย

ผู้วิจัยทดลองใช้รูปการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาการวรรณกรรมสำหรับเด็ก ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ระยะเวลาในการทดลอง 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบเรียน รวมทั้งสิ้น 16 คาบเรียน

7. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

7.1 บอร์ดเกม จำนวน 2 บอร์ดเกม คือ บอร์ดเกม Dream on และ บอร์ดเกม Rory's Story Cubes โดยมีวิธีการคัดเลือกและประเมินความเหมาะสมในการนำมาใช้ ดังนี้

1) ศึกษา ทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับบอร์ดเกมการศึกษา ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการนำบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน และการนำบอร์ดเกมมาใช้เพื่อเป็นสื่อการเรียนการสอน

2) สัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกม 3 ท่าน เกี่ยวกับการนำบอร์ดเกมมาใช้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์วรรณกรรมเด็ก ปัจจัยและองค์ประกอบใดของบอร์ดเกมที่สามารถส่งเสริมการคิดและการเขียนสร้างสรรค์ได้ บอร์ดเกมใดบ้างที่ช่วยส่งเสริมการคิดและการเขียนสร้างสรรค์วรรณกรรมเด็กและช่วยส่งเสริมได้อย่างไร และกระบวนการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมช่วยส่งเสริมการคิดและการเขียนสร้างสรรค์วรรณกรรมเด็กควรเป็นอย่างไร จากข้อมูลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยนำมาเป็นข้อมูลในการคัดเลือกบอร์ดเกมและวางแผนกิจกรรมต่อไป

3) คัดเลือกบอร์ดเกมที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการส่งเสริมความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์วรรณกรรมสำหรับเด็ก โดยวิเคราะห์จากกลศาสตร์ของบอร์ดเกม (Game Mechanics) ในด้านกติกาการเล่น วิธีการเล่น เงื่อนไขของเกม ซึ่งบอร์ดเกมที่เลือกเป็นบอร์ดเกมแนวเล่าเรื่อง (Story Telling) บอร์ดเกมแนวเล่าเรื่องนี้เน้นการใช้ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการเพื่อสร้างเรื่องราวผ่านการกระทำ (Action) ต้องใช้ทักษะการคิดเพื่อนำชิ้นส่วนต่าง ๆ เช่น คำศัพท์ ภาพมาร้อยเรียงกันให้เป็นเรื่องราว ซึ่งนอกจากต้องอาศัยการเชื่อมต่อกันระหว่างชิ้นส่วนหรือคำศัพท์แล้ว

ยังต้องเชื่อมโยงกับเรื่องเล่าที่ผู้เล่นคนอื่นได้เล่าไว้ กลศาสตร์ของบอร์ดเกมแนวเรื่องเล่าดังกล่าวจึงมีลักษณะความสอดคล้องกับโครงสร้างและกระบวนการเขียนสร้างสรรค์ประเภทนิทานร้อยแก้วสำหรับเด็ก ได้แก่ มีโครงเรื่อง ตัวละคร ฉาก ปัญหาอุปสรรคในเรื่อง บทสนทนา

4) เลือกบอร์ดเกม Dream on และ บอร์ดเกม Rory's Story Cubes และนำตัวอย่างบอร์ดเกมที่คัดเลือกเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกมประเมินความเหมาะสมในการนำมาใช้ประยุกต์ในการสอน โดยประเมินจากกลศาสตร์ของบอร์ดเกมว่ามีความสอดคล้องกับกระบวนการและองค์ประกอบของการเขียนสร้างสรรค์นิทานร้อยแก้วสำหรับเด็ก โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ประเมินเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.87$, S.D. = 0.30)

5) นำบอร์ดเกมจำนวน 2 บอร์ดเกมไปทดลองใช้กับนักศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ โดยผู้วิจัยทดลองใช้บอร์ดเกมนักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาภาษาไทย จำนวน 30 คน ซึ่งมีลักษณะใกล้เคียงกลุ่มตัวอย่าง (Try out) เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของการนำไปใช้ ซึ่งนักศึกษาสามารถเล่นบอร์ดเกมและสามารถเขียนเรื่องราวที่นิทานสร้างสรรค์ได้ โดยเมื่อใช้บอร์ดเกมแล้วทำแบบทดสอบความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์วรรณกรรมสำหรับเด็ก คะแนนเต็ม 100 คะแนน คะแนนความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์วรรณกรรมสำหรับเด็ก ก่อนเรียน ค่าเฉลี่ยที่ 53.43 คะแนน ส่วนคะแนนหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 76.46 ซึ่งมีค่าคะแนนเฉลี่ยที่สูงขึ้น

ตัวอย่างภาพบอร์ดเกม Dream On และ บอร์ดเกม Rory's Story Cubes ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 บอร์ดเกม Dream On และ บอร์ดเกม Rory's Story Cubes

7.2 แผนการสอน จำนวน 4 แผน ใช้เวลาในการจัดการเรียนการสอนทั้งสิ้น 16 คาบเรียน

ตรวจสอบคุณภาพแผนการสอนโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับของ Likert (Likert Five Rating Scales) ผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการสอนการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมมาเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์วรรณกรรมสำหรับเด็กของนักศึกษาอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.88$, S.D. = 0.15) ทั้งนี้ได้ปรับปรุงแผนการสอนตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญในด้านการสะกดคำ การอ้างอิงในเนื้อหา กระบวนการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

7.3 แบบทดสอบความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์ประเภทนิทานร้อยแก้วสร้างสรรค์สำหรับเด็ก เพื่อใช้วัดความสามารถก่อนเรียนและหลังเรียน ดำเนินการสร้างแบบทดสอบแบบอัตนัยจำนวน 3 ข้อ ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ประเมินความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index Item Objective Congruence: IOC) หากผลการตรวจสอบได้ค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.60-1.00 แสดงว่าข้อคำถามในแบบทดสอบมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา มีความสอดคล้องและเป็นไปตามวัตถุประสงค์สามารถนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลได้ (สมนึก ภัททิยธนี 2560: 220) ซึ่งแบบทดสอบทดสอบความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์ประเภทนิทานร้อยแก้วสร้างสรรค์สำหรับเด็กได้ค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ที่ 1.00 สามารถนำไปใช้วัดตามวัตถุประสงค์ได้

7.4 เกณฑ์การตรวจประเมินแบบทดสอบความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์ประเภทนิทานร้อยแก้วสร้างสรรค์สำหรับเด็ก เป็นแบบแบบรูบิก (Rubric Score) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ประเมินความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index Item Objective Congruence: IOC) ซึ่งแบบทดสอบทดสอบความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์ประเภทนิทานร้อยแก้วสร้างสรรค์สำหรับเด็กได้ค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ที่ 1.00 สามารถนำไปใช้วัดตามวัตถุประสงค์ได้

7.5 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์วรรณกรรมสำหรับเด็ก โดยให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ประเมินความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index Item Objective Congruence: IOC) ผลการพิจารณามวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องได้ค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ที่ 1.00 สามารถนำไปใช้วัดตามวัตถุประสงค์ได้ และได้ปรับแก้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญโดยการใช้ภาษาที่กระชับ ชัดเจน เพื่อให้สามารถเข้าใจได้ง่าย

8. วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล

8.1 ให้นักศึกษาทำแบบทดสอบก่อนเรียน(Pre-test) ด้วยแบบทดสอบความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์ประเภทนิทานร้อยแก้วสร้างสรรค์สำหรับเด็ก แบบอัตนัยจำนวน 3 ข้อ

8.2 การจัดการกระทำ (Treatment) ใช้เวลาทดลองเรียน 4 คาบเรียนตามแผนการสอนรวมทั้งสิ้น 4 แผน จำนวน 16 คาบเรียน โดยมีกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ประยุกต์ใช้บอร์ดเกม มีดังนี้ 1) เล่น คิด เล่า 2) ร่างงานเขียน 3) ประเมินผลงาน 4) เรียบเรียงผลงานให้สมบูรณ์ โดยมีกระบวนการจัดการเรียนการสอนตามแผนการสอน โดยผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการสอนเอง ดังนี้

แผนการสอนที่ 1 (จำนวน 4 คาบเรียน) ผู้สอนแนะนำนักศึกษาเกี่ยวกับวิธีการเล่นบอร์ดเกม Dream On และให้นักศึกษาแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 10 คน แต่ละกลุ่มสมาชิกทุกคนร่วมกันสร้าง “ความฝันร่วม” โดยการหยิบการ์ดภาพคนละ 1 ใบต่อรอบ แต่ละคนพูด 1-2 ประโยคต่อการ์ดหนึ่งใบเพื่อพัฒนาเนื้อเรื่องให้ต่อเนื่อง เมื่อใช้การ์ดครบทุกใบแล้ว นักศึกษาเข้าสู่ช่วงทดสอบความจำ โดยทุกคนต้องร่วมกันเล่าเรื่องความฝันนั้นตั้งแต่ต้นจนจบ คะแนนจะขึ้นอยู่กับจำนวนการ์ดที่ผู้เล่นสามารถจดจำและเล่าออกมาได้อย่างถูกต้อง จากนั้นผู้สอนให้นักศึกษาแต่ละกลุ่ม เขียน “ไดอะรีความฝัน” จากการ์ดที่แต่ละกลุ่มได้ โดยสามารถเขียนเป็นนิทานร้อยแก้วที่เหมาะสมกับวัยและความสนใจของเด็ก โดยเชื่อมโยงภาพให้ออกมาเป็นเรื่องราวอย่างต่อเนื่อง สมาชิกในกลุ่มต้องช่วยการวางโครงเรื่อง ตัวละคร ฉาก บทสนทนาในเรื่อง มีความสนุกสนานและต้องมีคุณค่าต่อผู้อ่าน และให้นักศึกษานำเสนอผลงานการเขียนสร้างสรรค์ในโปรแกรม Padlet โดยมีผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นเรียนให้ข้อเสนอเพิ่มเติม นักศึกษาแต่ละกลุ่มปรับปรุงแก้ไขผลงานโดยเรียบเรียงผลงานให้สมบูรณ์ตามข้อเสนอแนะของผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นเรียน และวาดภาพประกอบอย่างง่ายประกอบจากเรื่องที่ตนเองเขียน

แผนการสอนที่ 2 (จำนวน 4 คาบเรียน) ผู้สอนแนะนำนักศึกษาเกี่ยวกับวิธีการเล่นบอร์ดเกม Dream On ในลักษณะของการประยุกต์ใช้ โดยผู้สอนให้นักศึกษาหยิบการ์ดภาพแบบคนละ 3 ใบและให้เล่าเป็นเรื่องราว 1 เรื่อง ให้นักศึกษาเลือกเพื่อน 1 คน แลกเปลี่ยนเรื่องราวที่ตนเองคิดขึ้นจากการ์ดที่ได้ และให้นักศึกษา 2 คน ร้อยเรียงเรื่องราวของแต่ละคนให้เป็นเรื่องเดียวกัน โดยสามารถสลับลำดับการ์ดเพื่อให้เกิดเป็นเรื่องราวสร้างสรรค์ จากนั้นให้นักศึกษาช่วยการวางโครงเรื่อง ตัวละคร ฉาก ปัญหาอุปสรรคในเรื่อง บทสนทนาในเรื่อง และต้องมีคุณค่าต่อผู้อ่าน ให้นักศึกษานำเสนอผลงานการเขียนสร้างสรรค์ในโปรแกรม Padlet โดยมีผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นเรียนให้ข้อเสนอเพิ่มเติม นักศึกษาปรับปรุงแก้ไขผลงานโดยเรียบเรียงผลงานให้สมบูรณ์ตามข้อเสนอแนะของผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นเรียน และวาดภาพประกอบอย่างง่าย

แผนการสอนที่ 3 (จำนวน 4 คาบเรียน) ผู้สอนแนะนำนักศึกษาเกี่ยวกับวิธีการเล่นบอร์ดเกม Rory's Story Cubes โดยผู้สอนจัดเตรียมเกมไว้ทั้งหมด 4 ชุด ในชุดเกมลูกเต๋ามี 9 ลูก ที่มีรูปภาพบนด้านแต่ละด้าน เช่น ดวงอาทิตย์ เครื่องบิน หนังสือ สุนัข ดอกไม้ โຕ้ะ เวลาเล่นต้องทอยลูกเต๋านำภาพที่ได้มาเล่าเรื่องราวให้ต่อเนื่อง นักศึกษามี 40 คน ให้แบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 10 คน เท่ากัน ทอยคนละลูก ทอยทีละคน คนละ 1 ครั้ง หากภาพซ้ำกับเพื่อนให้ทอยใหม่ และจำแนกแยกแยะว่ารูปที่ได้รูปใดบ้าง รูปที่แต่ละคนในกลุ่มได้ให้นำมากำหนดว่าคือองค์ประกอบใดในนิทานสำหรับเด็ก เช่น ตัวละคร ฉาก จากนั้นช่วยกันวางโครงเรื่อง กำหนดตัวละคร ฉากในเรื่อง การกำหนดสิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคในเรื่อง บทสนทนา และเล่าออกมาเป็นเรื่องราว ผู้สอนให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มเรียงลูกเต๋าดำตามลำดับเหตุการณ์ที่วางโครงเรื่องไว้ เขียนเรื่องจากภาพบนลูกเต๋าทีละกลุ่มได้ โดยปรับแต่งการเขียนเขียนเป็นนิทานร้อยแก้วที่เหมาะสมกับวัยและความสนใจของเด็ก มีความสนุกสนาน น่าติดตาม และต้องมีคุณค่าต่อผู้อ่าน ให้นักศึกษานำเสนอผลงานการเขียนสร้างสรรค์ในโปรแกรม Padlet โดยมีผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นเรียนให้ข้อเสนอเพิ่มเติม นักศึกษาแต่ละกลุ่มปรับปรุงแก้ไขผลงานโดยเรียบเรียงผลงานให้สมบูรณ์ตามข้อเสนอแนะของผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นเรียน และวาดภาพประกอบอย่างง่ายจากเรื่องที่ตนเองเขียน

แผนการสอนที่ 4 (จำนวน 4 คาบเรียน) เปิดบอร์ดเกม Rory's Story Cubes ผู้สอนแนะนำการเล่นบอร์ดเกมในลักษณะของการประยุกต์ใช้ โดยให้นักศึกษาแต่ละคนทอยลูกเต๋าคู่ 5 ลูก ได้รูปภาพไม่ซ้ำกัน นำมาเล่าต่อกันในลักษณะ “เหตุการณ์หนึ่งวัน” ในรูปแบบบันทึกประจำวัน จากนั้นผู้สอนให้นักศึกษาเขียน “เหตุการณ์หนึ่งวัน” โดยปรับแต่งการเขียนเป็นนิทานร้อยแก้วที่เหมาะสมกับวัยและความสนใจของเด็ก โดยเชื่อมโยงภาพให้ออกมาเป็นเรื่องราวอย่างต่อเนื่อง วางโครงเรื่อง ตัวละคร ฉาก สิ่งที่เป็นปัญหาหรืออุปสรรคในเรื่อง บทสนทนาในเรื่อง สนุกสนาน น่าติดตาม และต้องมีคุณค่าต่อผู้อ่าน จากนั้นให้นักศึกษานำเสนอผลงานการเขียนสร้างสรรค์ในโปรแกรม Padlet โดยมีผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นเรียนให้ข้อเสนอเพิ่มเติม นักศึกษาปรับปรุงแก้ไขผลงานโดยเรียบเรียงผลงานให้สมบูรณ์ตามข้อเสนอแนะของผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นเรียน และวาดภาพประกอบอย่างง่ายจากเรื่องที่ตนเองเขียน

8.3 เมื่อจัดการเรียนการสอนโดยนำบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้แล้ว ให้นักศึกษาทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) ด้วยแบบทดสอบความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์ประเภทนิทานร้อยแก้วสร้างสรรค์สำหรับเด็ก แบบอัตนัยจำนวน 3 ข้อ

8.4 ให้นักศึกษาทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์วรรณกรรมสำหรับเด็ก

8.5 การตรวจให้คะแนนแบบทดสอบความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์วรรณกรรมสำหรับเด็ก ใช้การวิเคราะห์ Intraclass Correlation Coefficient (ICC) ใช้เพื่อวัดความสอดคล้อง (Agreement) ของการให้คะแนนภายในกลุ่ม (Intra-class) โดยในงานวิจัยนี้ใช้การวิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างผู้ประเมิน (Inter rater agreement) ซึ่งดำเนินการโดยผู้ประเมิน 3 คน การให้คะแนนแบบทดสอบความสามารถการเขียนสร้างสรรค์วรรณกรรมสำหรับเด็กทั้งก่อนและหลังเรียนตามเกณฑ์ของ Koo and Li (2016: 46-47) ดังนี้

น้อยกว่า 0.50	หมายถึง	ความสอดคล้องต่ำ (Poor agreement)
0.50-0.75	หมายถึง	ความสอดคล้องปานกลาง (Moderate agreement)
0.75-0.90	หมายถึง	ความสอดคล้องดี (Good agreement)
0.90-1.00	หมายถึง	ความสอดคล้องดีมาก (Excellent agreement)

ผลการวิเคราะห์พบว่าค่า ICC ในระดับ 0.86 แสดงให้เห็นว่าผู้ประเมินทั้ง 3 คนมีความสอดคล้องกันในระดับดี (Good agreement)

8.6 การวิเคราะห์ข้อมูลคะแนน ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการหาค่าเฉลี่ยและร้อยละและนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบคำบรรยาย

9. การวิเคราะห์ข้อมูล

9.1 วิเคราะห์ความแตกต่างของความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์นิทานร้อยแก้วสำหรับเด็กก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยวิธีการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และนำเสนอในรูปแบบของตารางประกอบคำบรรยาย

9.2 วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาใช้วิธีการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และนำเสนอในรูปแบบของตารางประกอบคำบรรยาย

สรุปผลการวิจัย

1. ผลของการนำบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์วรรณกรรมสำหรับเด็กของนักศึกษาหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี ปรากฏดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ตารางเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการเขียนนิทานร้อยแก้วสร้างสรรค์ก่อนเรียนและหลังเรียน

การทดสอบ ความสามารถ นักศึกษ นักศึกษ	จำนวน นักศึกษา n	คะแนน เต็ม	\bar{X}	S.D.	t	p
ก่อนเรียน	40	100	54.30	5.85	-43.93**	0.00
หลังเรียน	40	100	81.87	5.88		

**มีนัยสำคัญที่ระดับ .01

จากตารางที่ 1 พบว่านักศึกษากลุ่มตัวอย่างที่นำบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้ในการเสริมสร้างความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์วรรณกรรมสำหรับเด็ก มีค่าเฉลี่ยความสามารถหลังเรียน (\bar{X} = 81.87, S.D. = 5.88) สูงกว่าความสามารถก่อนเรียน (\bar{X} = 54.30, S.D. = 5.89) อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

2. ผลการสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์วรรณกรรมสำหรับเด็ก ปรากฏดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์วรรณกรรมสำหรับเด็ก

ข้อ	รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความ พึงพอใจ
1	เนื้อหาสาระการเรียนการสอน	4.43	0.64	มาก
2	กระบวนการจัดการเรียนการสอน	4.57	0.58	มากที่สุด
3	สื่อการสอน	4.54	0.54	มากที่สุด
4	การวัดและประเมินผล	4.55	0.54	มากที่สุด
5	ความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์นิทาน ร้อยแก้วสำหรับเด็ก	4.58	0.54	มากที่สุด
	เฉลี่ยโดยรวม	4.53	0.57	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์วรรณกรรมสำหรับเด็ก มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจโดยรวมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.57) โดยด้านที่มีระดับความพึงพอใจที่มีมากที่สุดคือ ความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์นิทานร้อยแก้วสำหรับเด็กมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.58$, S.D. = 0.54) รองลงมาคือกระบวนการจัดการเรียนการสอนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.57$, S.D. = 0.58) การวัดและประเมินผลมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.55$, S.D. = 0.54) ด้านสื่อการสอนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.54$, S.D. = 0.54) และน้อยที่สุดคือด้านเนื้อหาสาระการเรียนการสอนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.43$, S.D. = 0.64)

อภิปรายผลการวิจัย

ผลของการนำบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์วรรณกรรมสำหรับเด็ก พบว่านักศึกษากลุ่มตัวอย่างที่นำบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้ในการเสริมสร้างความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์วรรณกรรมสำหรับเด็ก มีค่าเฉลี่ยความสามารถหลังเรียน ($\bar{X} = 81.87$, S.D. = 5.88) สูงกว่าความสามารถก่อนเรียน ($\bar{X} = 54.30$, S.D. = 5.89) อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 แสดงให้เห็นว่า นักศึกษาเรียนรู้และเกิดการพัฒนาการเขียนนิทานร้อยแก้วสร้างสรรค์ ซึ่งเกิดขึ้นไปพร้อมกับความสนุกสนาน เพลิดเพลินในการเล่นเกมนั้น ประเด็นที่กล่าวผู้วิจัยพบว่าการเลือกบอร์ดเกมมาใช้เป็นสื่อในการช่วยส่งเสริมการเขียนสร้างสรรค์เป็นสิ่งสำคัญ ผู้วิจัยคัดเลือกจากความสอดคล้องด้านกลศาสตร์ของเกมกับเนื้อหาสาระที่ต้องการสอน รวมทั้งมีการวางแผนการเรียนการสอน และจัดหาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมให้เพียงพอต่อจำนวนผู้เรียน แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ Ledford and Sleeman (2002) ที่กล่าวว่า การนำสื่อการเรียนรู้มาใช้จะต้องมีการวางแผนออกแบบ ตลอดจนผลิตให้สอดคล้องกับเนื้อหา วัตถุประสงค์ และวิธีการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์อย่างเป็นรูปธรรม เช่นเดียวกับจินตวีร์ คล้ายสังข์ (2560) ที่กล่าวว่า การวางแผนการใช้สื่อการเรียนรู้ที่ตรงกับพื้นฐาน ความต้องการและเหมาะสมกับลักษณะของผู้เรียนมากที่สุดจะช่วยให้การสอนมีประสิทธิภาพและเกิดความพึงพอใจแก่ผู้เรียน นอกจากนี้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมช่วยให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ กับสิ่งเร้าที่มาจากสภาพแวดล้อม เช่น ข้อมูลที่ผู้เรียนเรียนรู้จากบอร์ดเกม การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ผู้เรียนกับผู้เรียน เสริมให้ผู้เรียนเกิดการวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ และการคิดแก้ปัญหาด้วยการจัดโครงสร้างการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

การติดตามผล นำไปสู่การสร้างความรู้ใหม่หรือมโนทัศน์ในเรื่องนั้นด้วยตนเอง แนวคิดดังกล่าว สอดคล้องกับ Orbe, Roji, Garmendia and Cuadrado (2018) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้ผ่านบอร์ด เกมเป็นวิธีการที่เกิดขึ้นใหม่เพื่อช่วยทั้งผู้เรียนและผู้สอนให้ได้บรรลุเป้าหมายทางการศึกษาร่วมกัน ด้วยวิธีที่สนุกสนาน อีกทั้งเป็นการกระตุ้น และสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้ ทั้งทักษะทาง ปัญญาและทักษะทางสังคมให้กับผู้เรียน

กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เป็นปัจจัยที่ส่งผลให้ความสามารถในการเขียน สร้างสรรค์ของนักศึกษามีมากยิ่งขึ้น กระบวนการจัดการเรียนการสอน มีดังนี้ 1) เล่น คิด เล่า 2) ร่าง งานเขียน 3) ประเมินผลงาน 4) เรียบเรียงผลงานให้สมบูรณ์ ซึ่งเป็นกระบวนการจัดการเรียนสอนจาก การคิดสร้างสรรค์มุ่งไปสู่ผลลัพธ์การเขียนสร้างสรรค์ เป็นลำดับขั้นตอนที่ต่อเนื่องและเชื่อมโยงกัน ภายใต้บรรยากาศที่ทำให้นักศึกษารู้สึกสนุกสนาน ผ่อนคลาย เป็นปัจจัยสำคัญที่จะทำไปสู่การเปิด กว้างและอิสระทางความคิด เมื่อนักศึกษาได้ฝึกใช้ความคิดความคิดสร้างสรรค์ผ่านการเล่นบอร์ดเกม แล้ว นักศึกษาได้ฝึกถ่ายทอดความคิดความคิดสร้างสรรค์ผ่านเรื่องเล่า ก่อนนำเรื่องเล่ามาจัดลำดับ และเรียบเรียงออกมาเป็นผลงานการเขียน และกระบวนการที่สำคัญอีกประการที่ช่วยให้ ความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์ของนักศึกษามีมากขึ้นคือกระบวนการร่วมการประเมินผลงาน อย่างเป็นกัลยาณมิตร เพื่อเรียนรู้แก้ไขข้อบกพร่องและปรับปรุงผลงานให้ดีขึ้น ซึ่งนับเป็นการคัดกรอง คุณภาพงานเขียนและเรียนรู้ที่จะพัฒนาการเขียนให้สมบูรณ์มากขึ้น สอดคล้องกับ Lewis (2003) ที่พบว่าข้อมูลย้อนกลับหรือการประเมินผลงานทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการทบทวนตรวจทานงาน ของตนมากขึ้น อีกทั้งยังช่วยให้เห็นข้อดี ข้อบกพร่องและแนวทางการแก้ไขจากผู้สอนทำให้สามารถ พัฒนาค้นหาตนเองไปในทิศทางที่ถูกต้อง นอกจากนี้การได้เห็นตัวอย่างเนื้อหางานเขียนของเพื่อนและได้รับ คำแนะนำจากเพื่อนและผู้สอน ยังทำให้ความสามารถในการสร้างสรรค์และการเรียบเรียงเนื้อหาของ นักศึกษาดีขึ้นตามลำดับ

ผลการสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้เพื่อ เสริมสร้างความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์วรรณกรรมสำหรับเด็ก มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ โดยรวมในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.53$, S.D. =0.57) โดยด้านที่มีระดับความพึงพอใจที่มีมากที่สุดคือ ความสามารถในการเขียนสร้างสรรค์นิทานร้อยแก้วสำหรับเด็กมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.58$, S.D. =0.54) แสดงให้เห็นว่าการนำบอร์ดเกมสามารถช่วยในการส่งเสริมความสามารถใน การเขียนนิทานร้อยแก้วสร้างสรรค์สร้างสรรค์สำหรับเด็กได้จริง เนื่องจากมีกระบวนการขั้นตอนใน การเล่นที่ส่งเสริมและเชื่อมโยงไปสู่การเขียนสร้างสรรค์ นักศึกษาได้ผลงานการเขียนสร้างสรรค์เป็นที่

ประจักษ์ ความพึงพอใจรองลงมาคือกระบวนการจัดการเรียนการสอน มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.57$, S.D.=0.58) การจัดการเรียนการสอนโดยนำบอร์ดเกมมาใช้เป็นเรื่องใหม่สำหรับนักศึกษา และในกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เป็นขั้นตอนที่เชื่อมโยงกันระหว่างการเล่นนำไปสู่การเล่า และนำไปสู่การเขียนเป็นกระบวนการที่ช่วยให้นักศึกษาเกิดผลงานการเขียนสร้างสรรค์ เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ในการเขียนสร้างสรรค์ สอดคล้องกับงานวิจัยของทิพรัตน์ สิทธิวงศ์ (2564) ที่ได้ศึกษาผลการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ที่แสดงให้เห็นว่านักศึกษามีความพึงพอใจในการนำบอร์ดเกมมาใช้ เพราะช่วยให้การเรียนรู้ที่น่าสนใจ ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาการเรียนมากขึ้นจากกระบวนการการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่ดี และส่งผลต่อความเข้าใจในเนื้อหาการเรียนของผู้เรียน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ผู้สอนควรจัดเตรียมสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมให้พอดี หรือเหมาะสมกับจำนวนผู้เรียนในชั้นเรียน รวมทั้งผู้สอนต้องดูแลและแนะนำนักศึกษาในรูปแบบของ Coaching เพื่อให้เป็นไปตามแผน และกระบวนการจัดการเรียนการสอน

1.2 ผู้สอนสอนโดยคำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียนรายบุคคล นักศึกษาอาจมีความสามารถในการคิดและการเขียนได้ไม่เท่ากัน ผู้สอนจึงควรกระตุ้นหรือส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าคิด กล้าแสดงออก ให้กำลังใจ สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย จะสามารถพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุเป้าหมายได้

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อใช้ในการส่งเสริมทักษะการเขียนสร้างสรรค์โดยเฉพาะ

2.2 ควรมีการนำสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนเนื้อหาในรายวิชา

อื่น ๆ

เอกสารอ้างอิง

- จินตวีร์ คล้ายสังข์. (2560). *การผลิตและใช้สื่ออย่างเป็นระบบเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21*.
กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จริยา แก้วศรีนวม. (2557). *การพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยตามรูปแบบการ
เรียนการสอนแบบซินเนคติกส์ เพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์ ค.ม., มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, สกลนคร.
- ฉวีวรรณ คูหาภินันท์. (2554). *วรรณกรรมสำหรับเด็ก*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ:
ศิลปาบรรณาคาร, 2545.
- ชัยวาฤทธิ์ สร้อยเงิน. (2552). *การพัฒนาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ กลุ่มสาระการ
เรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้กิจกรรมซินเนคติกส์*.
วิทยานิพนธ์ ค.ม., มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี, กรุงเทพฯ.
- ทิพรัตน์ สิทธิวงศ์. (2564). “ผลการศึกษากาใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับ
ปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร” , *วารสารศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยนเรศวร*. 23(4), 187-200.
- ยุวพาส์ (ประทีปเสนา) ชัยศิลป์วัฒนา. (2556). *ความรู้เบื้องต้นกับวรรณคดี*. (พิมพ์ครั้งที่ 4).
กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วิริยะ สิริสิงห์. (2537). *การสร้างสรรคัวรรณกรรมสำหรับเด็กและเยาวชน*. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- ศิวินิต อรรถภูมิกุล. (2555). *การผลิตสื่อการศึกษาเชิงสร้างสรรค์*. นครปฐม: ภาควิชาเทคโนโลยีทาง
การศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สมนึก ภัททิยธนี. (2560). *การวัดผลการศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 6). กทม. : ประสารการพิมพ์.
- สุไม บิลโบ. (2562). *สมรรถนะ ทักษะ และบทบาทครูไทยในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ :
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร.
- อาจียา หลิมกุล. (2556). *การศึกษาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับ
ปริญญาบัณฑิตที่จัดการเรียนการสอนตามรูปแบบซินเนคติกส์*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม.,
มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม.
- อารี พันธุ์มณี. (2546). *จิตวิทยาสร้างสรรคัการเรียนการสอน*. กรุงเทพฯ : ไยไหม.

- Koo T.K. and M. Y. Li (2016). “A guideline of selecting and reporting intraclass correlation coefficients for reliability research”, *Journal of Chiropractic Medicine*, 15(2), 155-163.
- Ledford, B.R. and Sleeman, P.J. (2002) *Instructional Design : System Strategies*. Greenwich, Conn: Information Age.
- Lewis. (2003). “Becoming a reflective practitioner.” *Journal of advanced nursing*, 22(2), 226-234.
- Orbe, A. Roji, E. Garmendia, L. and Cuadrado, J. (2018). “Urban Planning Board Game: A Cooperative Serious Game.” *Proceedings of the European Conference on Games-based Learning*, October: 509–515.