

การพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมวิธีการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่ม
นักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมแผนกสามัญศึกษาที่มีความหลากหลาย
ทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่

The development of innovative board games to promote yonisomanasikan
thinking skills among novice students with ethnic diversity in Phrapariyattidham
Secondary School general education department, Chiang Mai province

เขมินทรา ตันธิกุล¹, ทองสาย ศักดิ์วีระกุล², นพรัตน์ กันทะพิกุล³ และ อุเทน ลาพิงค์⁴
Kheminthar Tanthikun¹, Thongsai Sakbeerakul², Nopparat Kantapikul³ and Uthen Lapink⁴
มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา
Mahamakut Buddhist University Lanna Campus, Thailand
Corresponding Author, Email: ¹nokkmtcnx@gmail.com

Retrieved: June 19, 2024; Revised: February 26, 2025; Accepted: February 27, 2025

บทคัดย่อ

บทความวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) สร้างนวัตกรรมบอร์ดเกม 2) ศึกษาประสิทธิผลการใช้ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาในการใช้นวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่ กลุ่มตัวอย่างได้แก่นักเรียนสามเณรจำนวน 425 รูป เครื่องมือในการวิจัยประกอบด้วยแบบสอบถามความต้องการนวัตกรรมบอร์ดเกม แบบประเมินความพึงพอใจในการใช้นวัตกรรมใช้วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า การสร้างนวัตกรรมบอร์ดเกมผสมผสานเรื่องราวเนื้อหา เหตุการณ์ หลักธรรมทางพุทธศาสนา ศาสนพิธีที่เกี่ยวข้องกับพุทธศาสนาโดยใช้ชื่อว่า “นักแสวงบุญแห่งพุทธภูมิ” ประสบการณ์ที่ได้รับคือวิธีการคิดแบบโยนิโสมนสิการ เป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดสัมมาทิฐิ จากความรู้ในการเล่น ประสิทธิภาพการใช้ตัวเกมมีการตั้งจุดประสงค์ของการเล่นโดยใช้การกำหนดข้อคำถาม ผู้เล่นจะได้รับการพัฒนาจิตและปัญญาหรือเกิดความรักในความรู้ที่ได้ศึกษาพระพุทธศาสนา ผูกสมาธิเพื่อให้จิตสงบกิจกรรมเกมช่วยสร้างศรัทธาต่อการเรียนเป็นอันมากผ่านการฝึกใช้ความคิดพิจารณา ส่งเสริมให้พัฒนาปัญญามีผลต่อการพัฒนาจิตของผู้เล่นได้อย่างสำคัญและสามารถนำเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเกมมาประยุกต์ใช้ประกอบการเรียนเพื่อสอนให้นักเรียนนำความรู้ไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในการใช้นวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์จังหวัดเชียงใหม่ โดยรวมอยู่ในระดับ พึงพอใจมาก อยู่ในระดับ พึงพอใจมาก ($\bar{X}$ = 4.01, S.D. = 0.40)

คำสำคัญ: นวัตกรรมบอร์ดเกม; วิธีการคิดแบบโยนิโสมนสิการ; ความหลากหลายทางชาติพันธุ์

Abstract

The objectives of this research article are 1) to create an innovative board game 2) to study the effectiveness of its use 3) to study the satisfaction of students in using an innovative board game to promote the Yonisomanasikarn thinking skills of the group of novice students at



Phra School. Dhamma practice has diverse ethnicities in Chiang Mai Province, the sample consisted of 425 novice students. The research tools consisted of Innovative board games Evaluation of satisfaction in using innovations

The results of the research found that the creation of an innovative educational board game (Educational Board Game) combined stories and content. Events in the history of Buddhism Buddhist principles, Buddhist proverbs, various chants, religious ceremonies related to Buddhism by name. “Pilgrims of Buddha Land” The experience gained is the Yonisomanasikara way of thinking. It is a factor that causes the right view. From knowledge of playing the efficiency of using the game is determined by setting the purpose of playing by using the questions. Players will receive mental and intellectual development or develop a love of knowledge from studying Buddhism. Practice meditation to keep the mind calm. Game activities help build a lot of faith in learning through practicing thinking and considering. Promoting intellectual development has an important effect on the mental development of the players and can use events that occur in the game to teach students to apply knowledge to solve problems in daily life. remember the day The sample group was satisfied with the use of innovative board games overall is at a very satisfied level.

Keywords: Board Game Innovation; Yonisomanasikarn Thinking Skills; Ethnic Diversity

บทนำ

การใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนา ทักษะจำเป็นต้องใช้ร่วมกับกระบวนการอื่น การพัฒนาบอร์ดเกมร่วมกับแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณให้สามารถดำเนินชีวิตอยู่ในโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีความคิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อที่จะช่วยในการตัดสินใจ ในเรื่องต่างๆ การดำเนินชีวิตของคนไทย พระพุทธศาสนาถือว่าเป็นสถาบันที่สำคัญมีบทบาทและมีอิทธิพลอย่างมาก ทั้งในด้านการเมืองการปกครอง เศรษฐกิจ สังคม ขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรม ตลอดจนการเสริมสร้างคุณธรรม และจริยธรรม รวมถึงด้านการศึกษา (พระเทพเวที, 2534) และในทางพระพุทธศาสนาพระพุทธศาสนาถือว่าเป็นสถาบันที่สำคัญมีบทบาทและมีอิทธิพลอย่างมาก ต่อการดำเนินชีวิตของคนในสังคมไทยที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิต ได้แก่ โยนิโสมนสิการ ที่พระพุทธเจ้า ทรงแนะนำไว้เพื่อนำไปสู่กระบวนการสร้างปัญญาเป็นวิถีคิด พิจารณา กำหนดให้มองสิ่งทั้งหลายให้ได้คุณค่า ให้เข้าถึงความจริงซึ่งทำให้สามารถแก้ปัญหาได้และรู้จักริเริ่มทำการต่าง ๆ อย่างถูกต้องได้ด้วยตนเอง เนื่องจากเป็นวิถีคิดที่มีระบบมีการวิเคราะห์อันเป็นวิธีการสำคัญสำหรับการสร้างปัญญาอันบริสุทธิ์ (กานต์สินี จันทร์วิภาติลภ, 2551, น. 2) วิธีการโยนิโสมนสิการสามารถนำมาใช้ในการดำเนินชีวิต ในการแก้ปัญหาและนำไปใช้เพื่อมุ่งสู่ความหลุดพ้น เพราะเป็นวิธีการตามหลักพุทธธรรม ซึ่งการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียนเป็นสิ่งที่ยาก และท้าทายแต่สามารถทำได้โดยอาศัยระยะเวลาที่มากพอในการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเด็กไทยในปัจจุบันขาดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณเหตุผลหนึ่ง เป็นเพราะระบบการศึกษาในบ้านเราไม่เอื้อให้เด็กคิดวิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์ การเรียนการสอนไม่เอื้อให้เด็กตั้งข้อโต้แย้งหรือข้อสงสัย และหาข้อพิสูจน์กับครู (Bensley & Haynes, 1995; Halpern, 2009; อุษณีย์ อนุรุทธวงศ์, 2555) ซึ่งการวิจัยของเครือข่ายงานวิจัยระดับนานาชาติ สถาบันวิจัย DQ Institute ได้ดำเนินการศึกษาวิจัย เรื่อง พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตและการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของเด็กและเยาวชน กว่า 600,000 คนทั่วโลก พบว่าเยาวชนไทยมีความเสี่ยงต่อภัยคุกคามในโลกออนไลน์สูงกว่าค่าเฉลี่ย ประมาณร้อยละ 60 ประกอบไปด้วย

การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyber bullying) การเข้าถึงสื่อลามก การดาวน์โหลดภาพหรือวิดีโอที่ชั่วร้ายทางเพศและการพูดคุยเรื่องเพศกับบุคคลแปลกหน้าในโลกออนไลน์ (DQ Institute, 2017) ดังนั้นการพัฒนาความคิดให้มีเหตุผล รอบคอบ และฝึกให้คิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อนำไปสู่การตัดสินใจ เลือกรับและใช้ข้อมูลได้อย่างเหมาะสม ตลอดจนสามารถวิเคราะห์ข้อมูลประเมินข้อมูล เช่น สามารถแยกแยะความจริงออกจากความคิดเห็นได้ สามารถพิจารณาความน่าเชื่อถือของข้อมูล สามารถคาดการณ์และแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้ดีซึ่งจะเป็นประโยชน์ทั้งในการวางแผนการดำเนินชีวิต และช่วยให้ตนเองรอดพ้นจากปัญหาอุปสรรคต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็วในยุคสมัยนี้ (อรพรรณ ลือบุญรัชชัย, 2543; ทิศนา แคมมณี, 2544; อุษณีย์ อนุรุทธวงศ์, 2545)

วิธีการคิดอย่างมีวิจารณญาณได้ถูกใส่ไว้เป็นหนึ่งในทักษะจำเป็นของยุคสมัยปัจจุบันซึ่งได้ถูกบรรจุไว้เป็นหนึ่งในทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม นั่นคือ เป็นทักษะ 1C จากทั้งหมด 4Cs ได้แก่ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) การสื่อสาร (Communication) การร่วมมือ (Collaboration) และความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) (วีระ สุดสังข์, 2550) โดยทักษะเหล่านี้จะเป็นตัวชี้วัดคุณภาพของผู้เรียนแห่งศตวรรษที่ 21 (ชัยวัฒน์ คุประตกุล, 2555) อีกทั้งในยุคปัจจุบันเป็นยุคโลกาภิวัตน์ จนทำให้การสื่อสารเป็นไปอย่างรวดเร็ว ข้อมูลข่าวสารมีปริมาณมากทั้งที่เชื่อถือได้และไม่น่าเชื่อถือ เช่น จากข่าวสารบนอินเทอร์เน็ตหรือตามสื่อต่าง ๆ (Smith, 1998) ซึ่งบุคคลที่มีความคิดอย่างมีวิจารณญาณจะไม่ถูกหลอกหรือถูกชักจูงได้ง่าย เกมที่มีองค์ประกอบในการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณได้ เช่น การที่ผู้เล่นทำความเข้าใจสถานการณ์หรือปัญหาที่เกิดขึ้นในแต่ละรอบ เป็นการพัฒนาเรื่องการระบุปัญหา การวางแผนในการเล่นของตนเองแต่ละรอบ โดยพิจารณาจากการเดินของคู่ต่อสู้เป็นการพัฒนาเรื่องการวิเคราะห์ การเจรจาต่อรอง การประเมิน ความเสี่ยง หรือการประเมินทางเลือกทั้งหมดที่เป็นไปได้ในรอบของตัวเองเป็นการพัฒนาเรื่องการประเมิน ส่วนสุดท้ายคือการตัดสินใจเลือกทางเลือกที่ดีที่สุดของตัวเองเป็นการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา นอกจากนี้เกมยังสามารถเชื่อมโยงเข้ากับบริบทชีวิตจริง หรือสถานการณ์ในชีวิตประจำวันได้ (Kiryakova, 2014)

การพัฒนาบอร์ดเกมร่วมกับการคิดอย่างมีวิจารณญาณสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่ง บรรจง อมรชีวิน (2556) ได้กล่าว ว่าการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เป็นเครื่องมือสำคัญในสังคมยุคข้อมูลข่าวสาร เพราะจะทำให้ผู้เรียนฉลาดในการเลือกรับข้อมูลข่าวสารที่มาจากสื่อมวลชนต่าง ๆ และเป็นผู้ที่มีการตัดสินใจอย่างถูกต้องและธีรภาพ แซ่เซี่ยง (2560) ที่เสนอแนะว่าการใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะจำเป็นต้องใช้ร่วมกับกระบวนการอื่น การพัฒนาบอร์ดเกมร่วมกับแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณในครั้งนี้ แสดงให้เห็นว่าการคิดอย่างมีวิจารณญาณมีความสำคัญกับผู้เรียนเป็นอย่างมากยิ่งในการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ให้สามารถดำเนินชีวิตอยู่ในโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีความคิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อที่จะช่วยในการตัดสินใจในเรื่องต่าง ๆ ตามแนวทางการพัฒนาตนให้มีคุณลักษณะตามมาตรฐานการศึกษาชาติ พ.ศ. 2561 ประกอบด้วย การเป็นผู้ก้าวหน้าทันโลกและมีสมรรถนะ (competency) ที่เกิดจากความรู้ความเข้าใจ เป็นผู้มีทักษะในศตวรรษที่ 21 คือความฉลาดดิจิทัล (digital intelligence) และเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ ร่วมสร้างสรรค์และพัฒนาวัฒนธรรมที่เกิดประโยชน์ต่อไปในอนาคต ผลจากการวิจัยครั้งนี้สามารถแสดงให้เห็นเป็นที่ประจักษ์ว่า โดยการใช้วิธีการเล่นบอร์ดเกมผ่านการฝึกสมอง ความจำแล้วได้ใช้ทักษะในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ช่วยพัฒนาทักษะด้านการตัดสินใจ เพราะบอร์ดเกมจะใช้เวลาตัดสินใจที่ค่อนข้างจำกัด จึงต้องคิด ต้องตัดสินใจด้วยความเด็ดขาด รวดเร็ว เป็นพื้นฐานในการพัฒนาทักษะพื้นฐานในอนาคตการพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สามารถมุ่งส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียน ให้มีความสามารถในการตัดสินใจบนฐานการคิดเชิงเหตุและผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยจึงจะส่งเสริมส่งทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ด้วยการประยุกต์ใช้ “บอร์ดเกม (Board Game)” มาเป็นแนวในการพัฒนาทักษะการคิดระดับสูงโดยมุ่งส่งเสริมผู้เรียนให้มีความสามารถในการตัดสินใจบนฐานการคิดเชิงเหตุและผล พัฒนาความสามารถในการแยกแยะระหว่างข้อมูลจริง ข้อมูลเท็จ และการใช้หลักกรรม

ทางพระพุทธศาสนาในเรื่องโยนิโสมนสิการมาช่วยกระตุ้นให้มีความกระตือรือร้นและเฝ้าความสนใจ อีกทั้งสามารถใช้บอร์ดเกม (Board Game) เป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนได้

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. สร้างนวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่
2. ศึกษาประสิทธิผลการใช้การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่
3. ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาในการใช้นวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. กลุ่มประชากร ที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนที่ศึกษาอยู่ในโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 1,158 รูป ปีการศึกษา 2565
2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนที่ศึกษาอยู่ในโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจงจำนวน 425 รูป มาจากทั้งหมด 31 โรงเรียน

เครื่องมือในการวิจัย

1. แบบประเมินคุณภาพนวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่
2. แบบวัดความพึงพอใจต่อการใช้นวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนา (RESEARCH AND DEVELOPMENT) ในการวิจัยซึ่งแบ่งขั้นตอนการวิจัยออกเป็น 4 ขั้นตอนหลัก ดังนี้

การดำเนินการวิจัยระยะที่ 1 การศึกษาแนวคิด หลักการ ในการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่

การดำเนินการวิจัยระยะที่ 2 การพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการ ซึ่งเป็นกลุ่มทดลองเพื่อตรวจสอบความคุณภาพด้านความเที่ยงตรงและความเหมาะสมของนวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการ โดยนำผลที่ได้หลังจากการทดลองมาปรับปรุงตามคำแนะนำ ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นปรับปรุงแล้วนำไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

การดำเนินการระยะที่ 3 นำนวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนมาใช้ในการจริงกับกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่ มาจัดกิจกรรมตามกรอบที่ได้วางไว้และเก็บข้อมูลเพื่อใช้ในการสรุปผลวิจัยต่อไป

การดำเนินการระยะที่ 4 นักเรียนประเมินความพึงพอใจต่อการใช้นวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์และนำผลการประเมินเพื่อวิเคราะห์ผลทางสถิติต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยเรื่องนวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. เพื่อสร้างนวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่ โดยวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของนวัตกรรมบอร์ดเกม ตามเกณฑ์ 80/80 โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย (Mean) ร้อยละ (Percentage) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

2. เพื่อศึกษาประสิทธิผลการใช้นวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่ โดยวิเคราะห์หาค่าดัชนีประสิทธิผลของ โดยใช้วิธีของกูดแมนเฟลทเชอร์ และชไนเดอร์ (Goodman, Fletcher and Schneider)

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาในการใช้นวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลาย ทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่ นำมาตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์น้ำหนัก 5 ระดับ จากนั้นจึงนำไปบันทึกและวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำผลการวิเคราะห์ที่ได้มาแปลความหมายรายข้อ และความหมายในภาพรวม การแปลผลค่าเฉลี่ยตามหลักเกณฑ์ของช่วงระดับคะแนน (Class Interval) (บุญชม ศรีสะอาด, 2560) 5 ระดับ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	4.50 – 5.00	หมายถึง	พึงพอใจมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	3.50 – 4.49	หมายถึง	พึงพอใจมาก
ค่าเฉลี่ย	2.50 – 3.49	หมายถึง	พึงพอใจปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	1.50 – 2.49	หมายถึง	พึงพอใจน้อย
ค่าเฉลี่ย	1.00 – 1.49	หมายถึง	ไม่พึงพอใจ

ผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า การสร้างนวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์จังหวัดเชียงใหม่ จำแนกเนื้อหาของบอร์ดเกมเชิงคุณภาพของการสร้างนวัตกรรม ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ บอร์ดเกมการศึกษา Educational Board Game) ตามแนวคิดการออกแบบเกมเนื้อหาในครั้งนี้เป็นการผสมผสานเรื่องราว เหตุ ในพุทธประวัติรวมทั้งใช้หลักธรรมในการสร้างบอร์ดเกม โดยมีเนื้อหาเหตุการณ์ในพุทธประวัติ หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา พุทธสาขิต บทสวดต่าง ๆ ทางพุทธศาสนารวมไปถึงศาสนพิธีที่เกี่ยวข้องกับพุทธศาสนาใช้ชื่อบอร์ดเกมว่า “นักแสวงบุญแห่งพุทธภูมิ” ผู้วิจัยกำหนดช่วงอายุของผู้เล่นคือ 12 ปีขึ้นไป หรืออยู่ในช่วงระดับการศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น หรือผู้ที่สนใจ ประสบการณ์ที่ได้รับ (Player Experience) พบว่า วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ เป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดสัมมาทิฐิ คือ ความรู้ ความเข้าใจตามความเป็นจริง สามารถพัฒนาตนเองไปสู่อิสรภาพได้ กลไกในการเล่น (Mechanic) พบว่าในตัวเกมมีการตั้งจุดประสงค์ของการเล่นโดยใช้การกำหนดข้อคำถาม ผู้เล่นจะได้รับการพัฒนาจิตและปัญญาหรือเรียกว่า “ความรู้สึนึกคิด” ไปในทางดีงาม และสามารถเข้าถึงความรู้ที่แท้จริง จากหลักธรรมคำสอน พุทธประวัติ รวมถึงเหตุการณ์ต่าง ๆ ในประวัติศาสตร์พระพุทธศาสนาโดยการแสดงเจตคติของผู้เล่นแต่ละคน ซึ่งในเกมเน้นการส่งเสริมปัจจัยเกื้อหนุนการศึกษาตามแนวพุทธถึงการจิตสภาพแวดล้อมเหมาะสมผ่านกระดานการเล่นและสิ่งอำนวยความสะดวกการใฝ่รู้ใฝ่คิด ทำให้มีจิตศรัทธา และเกิดความรักในความรู้ที่ได้ศึกษาพระพุทธศาสนา ผิดสมมติเพื่อให้เกิดสงบซึ่งกิจกรรมเกมช่วยสร้างศรัทธาต่อการเรียนเป็นอันมากผ่านการฝึกใช้ความคิดพิจารณา เปิดโอกาส ให้ผู้เรียนพิจารณาสิ่งที่ได้สัมผัสจาก



การศึกษาเองตามอีกด้วย กิจกรรมการฝึกใช้ความคิดทั้งสองมีผลให้ผู้เล่นแสดงความคิดเห็นสิ่งที่ได้สัมผัสและพิจารณาแล้ว โดยใช้เหตุผลตามหลักธรรมควบคู่กันผู้เล่นเกมยอมรับที่จะควบคุมตัวเองให้ใช้เหตุผลมากกว่าใช้ความรู้สึก แสดงให้เห็นถึงว่าเกมช่วยส่งเสริมให้พัฒนาปัญญา มีผลต่อการพัฒนาจิตของผู้เล่นได้อย่างสำคัญและสามารถนำเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเกมมาประยุกต์ใช้ประกอบการเรียนเพื่อสอนให้นักเรียนนำความรู้ไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้องค์ประกอบ (Components) พบว่า ในชุดบอร์ดเกมประกอบด้วยองค์ประกอบด้วยคู่มือการเล่น จำนวน 1 เล่ม กระดาษแผ่นที่ 6 ทวิป จำนวน 1 แผ่น ตัวเดินและตัวละครจำนวน 6 ตัว บาตรจำนวน 1 ใบ การ์ดคำถาม (Question and answer) จำนวน 60 ใบ การ์ดทรัพยากรจาก 6 เขต จำนวน 100 ใบ การ์ดพิเศษ จำนวน 30 ใบ เหรียญ coring เหรียญ 10, 20, 50, 100 Coring จำนวน 1 ชุด เหรียญเงินมงกุฏ จำนวน 1 ชุด วิธีการเล่นเกม ทอยลูกเต๋าเพื่อเลือกเขตการปกครองทวิปโดยผู้ได้คะแนนสูงสุดเป็นผู้เลือกทวิปก่อน การทอยลูกเต๋าเพื่อเริ่มเล่นก่อนหลังตามลำดับโดยผู้ที่ได้คะแนนสูงสุดเป็นผู้เริ่มเล่นก่อนเป็นอันดับแรก การเริ่มเล่นเกมและจบเกม พบว่า เมื่อจัดเตรียมอุปกรณ์การเล่นแล้วผู้เล่นจะเริ่มเดินเกมโดยการเดินตามลำดับที่ถอยได้จากลูกเต๋ามาตามจุดที่อยู่ในกระดานการเล่น เมื่อถึงจุดการเล่นในกระดานจะต้องปฏิบัติตามคำสั่งในกระดาน ผู้เล่นได้แก่ การตอบคำถามเพื่อเปิดการ์ดคำถาม ปุจฉา-วิสัชนา (Question and answer) และตามคำถาม ส่วนการเริ่มเดินจากจุดที่เป็นดินแดนของตนเองตามลูกศรที่กำหนดไว้ในแผนที่ไปตามทางหลัก จากนั้นเดินตามจำนวนตัวเลขที่ได้จากการทอยลูกเต๋า เมื่อถึงตำแหน่งจะมีคำสั่งต่าง ๆ เช่น ต้องขายสินค้า หรือซื้อสินค้า ฯลฯ โดยผู้เล่นสามารถใช้เหรียญเงินมงกุฏ ซึ่งเป็นเหรียญพิเศษและอาจได้รับ เมื่อทำภารกิจสำเร็จ เมื่อจบเกมนับจากเงินที่ได้จากการขายสินค้าหากใครมีเหรียญมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

วัตถุประสงค์ที่ 2 การใช้บอร์ดเกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ส่งผลทำให้ช่วยในการให้ฝึกสมอง เล่นเกมกระดานทำให้มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ช่วยให้เกิดและตัดสินใจแก้ไขปัญหาได้ดีขึ้น เกมกระดานช่วยให้ผู้เล่นมีสมาธิในการเรียนวิชาพระพุทธศาสนา โดยตัวเกมเป็นอุปกรณ์เครื่องช่วยสอนที่ช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาสติปัญญาด้านการคิด การสังเกต การคิดหาเหตุผล การสื่อสารในหลายรูปแบบ เนื่องจากเกมชุดนี้เน้นให้ผู้เรียนมีวิธีการเล่นในเชิงถาม ตอบ เป็นการใช้เกมการศึกษาเป็นกระบวนการเรียนรู้เนื่องในการออกแบบเกมเนื้อหาในครั้งนี้เป็นการผสมผสานเรื่องราว เหตุ ในพุทธประวัติรวมทั้งใช้หลักธรรมในการสร้างบอร์ดเกมโดยมีเนื้อหาเหตุการณ์ในพุทธประวัติ หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา พุทธสาธุจิต บทสวดต่าง ๆ ทางพุทธศาสนารวมไปถึงศาสนพิธีที่เกี่ยวข้องกับพุทธศาสนาซึ่งเน้นให้ผู้เรียนต้องปฏิบัติอย่างจริงจัง หรือลงมือทำ อีกทั้งในชุดเกมยังส่งเสริมทักษะในยุคศตวรรษที่ 21 เป็นการเรียนรู้ที่แท้จริงเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนให้ผู้เรียนเรียนรู้จากการฟัง ผู้เรียนก็ต้องได้ปฏิบัติการฟังจริง ๆ อย่างตั้งใจ จึงจะเกิดการเรียนรู้ได้ ที่สำคัญที่สุดในงานที่ใช้การคิดขั้นสูงในระดับวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมิน เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถแสวงหาความรู้และประยุกต์ใช้ทักษะต่าง ๆ สร้างความเข้าใจด้วยตนเองจนเกิดเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมาย การสร้างให้ผู้เล่นเกมสู่การเป็นผู้ใหญ่ในสังคมโลกแห่งความจริง แต่ยังสร้างนักเรียนรู้ตลอดชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ในสังคม เอาตัวรอดได้ในศตวรรษแห่งการเปลี่ยนแปลงที่เปลี่ยนได้อย่างเต็มรูปแบบด้วย ทักษะทางด้านอารมณ์ มีความรู้ความเข้าใจ มีตรรกะทางความคิด การแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบ พร้อมเปิดรับข้อมูลข่าวสารใหม่ ๆ อย่างมีวิจารณญาณ รู้จักมองเรื่องราวและปัญหาจากหลาย ๆ มุมมอง มีหลักคิดที่เกิดจากความเข้าใจรอบด้าน พร้อมพิจารณา ทุกองค์ประกอบ ซึ่งบอร์ดเกม “นักแสวงบุญแห่งพุทธภูมิ” เป็นกิจกรรมเกมที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการฝึกทักษะการคิด และช่วยให้เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน การเล่นเกมการศึกษาจึงเป็นวิธีการอย่างหนึ่งที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ รวมทั้งช่วยส่งเสริมกระบวนการในการทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมผ่านวิธีคิด เชิงเหตุปัจจัยการพิจารณาปรากฏการณ์หรือปัญหาที่เป็นผลจากสภาวะที่เห็นจริงด้วยความต่อเนื่องของเรื่องราวที่เกิดขึ้น ด้วยการลำดับเหตุการณ์ ซึ่งจะส่งผลต่อวิธีคิดแบบแยกส่วน เป็นการศึกษาวิเคราะห์ที่แยกเป็น

ส่วน ๆ ขององค์ประกอบในประเด็นหลัก ก่อนที่จะนำมาบูรณาการเป็นองค์รวมบอร์ดเกมยังส่งเสริมให้ผู้เล่นเกมมีกระบวนการคิดให้รู้

วัตถุประสงค์ที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจการใช้วัตรกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามแฉกโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์จังหวัดเชียงใหม่ โดยรวมอยู่ในระดับ พึงพอใจมาก ($\bar{x} = 4.01$, S.D. = 0.40) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าค่าที่มากที่สุด คือ ความแปลกใหม่ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ($\bar{x} = 4.28$, S.D. = 0.44) รองลงมาอันดับที่สอง คือ นวัตกรรมมีประโยชน์วิชาพระพุทธศาสนา ($\bar{x} = 4.18$, S.D. = 0.49) รองลงมาอันดับที่สาม คือ ชื่นนำเข้าสู่กิจกรรมมีความน่าสนใจ กระตุ้นให้คิด ($\bar{x} = 4.08$, S.D. = 0.52) และค่าน้อยที่สุด คือ การเสนอเนื้อหาชัดเจน เข้าใจง่าย ($\bar{x} = 3.86$, S.D. = 0.24) สามารถสรุปจากการวิเคราะห์ข้างต้นได้ว่าการเล่นเกมสามารถสร้างทักษะในศตวรรษที่ 21 หรือ 3R x 8C ซึ่งไม่เพียงแต่จะเป็นการสร้างให้ผู้เล่นเกมสู่การเป็นผู้ใหญ่ในสังคมโลกแห่งความจริง แต่ยังสร้างนักเรียนรู้ตลอดชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ในสังคม เอาตัวรอดได้ในศตวรรษแห่งการเปลี่ยนแปลงที่เปลี่ยนได้อย่างเต็มรูปแบบด้วย ทักษะทางด้านอารมณ์ มีความรู้ความเข้าใจ มีตรรกะทางความคิด การแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบ พร้อมเปิดรับข้อมูลข่าวสารใหม่ ๆ อย่างมีวิจารณญาณ รู้จักมองเรื่องราวและปัญหาจากหลาย ๆ มุมมอง มีหลักคิดที่เกิดจากความเข้าใจรอบด้าน พร้อมพิจารณาทุกองค์ประกอบ ซึ่งจะช่วยให้สามารถพัฒนาตัวเองได้อย่างไม่หยุดยั้ง และดำเนินชีวิตไปได้อย่างมีความสุขและมีประสิทธิภาพไปพร้อม ๆ กัน สเหมือนการเล่นเกมที่ผู้เล่นเรียนรู้อย่างไม่รู้ที่สิ้นสุด

องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย

การใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาสอดคล้องกับเป็นกระบวนการ Active Learning เพื่อให้นำไปสู่ Transformation Level โดยการเข้าไปสู่ระดับของการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนภายใต้แนวคิดของการเรียนรู้เชิงรุกและฐานความเชื่อของหนึ่งในทักษะแห่งอนาคตที่สำคัญมาก ๆ ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเกมเสริมทักษะสามารถเข้ามาช่วยพัฒนาและปูพื้นฐานความคิดให้กับเด็ก ๆ ในเรื่องนี้ได้ เพราะด้วยโครงสร้างของเกมที่ออกแบบมาให้มีกลไกกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เล่นเพื่อช่วยกันแก้ปัญหา ซึ่งเป็นเป้าหมายในการจะชนะในเกมนั้น ๆ ภายใต้อัจฉริยภาพบางอย่างที่นำมาใช้เป็นจุดตัดสินใจ ไม่ว่าจะเป็นเวลาหรือการพิชิตจุดมุ่งหมายที่กำหนดเอาไว้ ซึ่งเป็นข้อดีของเกมเสริมทักษะที่จะเข้าไปช่วยกระตุ้นกระบวนการคิดให้ประสิทธิภาพโดยองค์ความรู้ใหม่ในการค้นพบจากงานวิจัยคือรูปแบบ “4C 1N” ได้แก่ 1. ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา (Critical thinking and problem solving) 2. ทักษะการสื่อสารและทำงานร่วมกัน Communication and working together 3. ทักษะด้านการคิดคำนวณ calculation 4. ทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ creative thinking และ 5. ทักษะการเจรจาต่อรอง Negotiation ซึ่งทักษะเหล่านี้เป็นทักษะที่สามารถใช้ได้จริงดังภาพ



ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

- 1) ครูผู้สอนและผู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดทำสื่อการเรียนรู้ สามารถนำผลการวิจัยไปใช้ในการวางแผนสำหรับผลิตสื่อการเรียนรู้ในกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมได้ หลากหลายรูปแบบมากขึ้น
- 2) ส่งเสริมการใช้บอร์ดเกมในสาระอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับบุคคลสำคัญทางศาสนาพุทธ เพื่อสร้างสื่อการเรียนรู้มากขึ้น
- 3) การฝึกทักษะการคิด แบบโยนิโสมนสิการในระดับชั้นอื่น ๆ และทุกวิชาที่ได้ฝึกในระดับชั้นต่าง ๆ ได้เรียนรู้ต่อยอด

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

การนำไปพัฒนาต่อยอดในกิจกรรมอื่นได้เช่นกัน อาทิ ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ หรือใช้ในกิจกรรมลูกเสือ เนตรนารีในการเข้าฐานต่าง ๆ ซึ่งจะเป็นผลดีต่อการฝึกทักษะการคิดของนักเรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

เอกสารอ้างอิง

- กานต์สินี จันทรวิภาติถ. (2551). *การศึกษาวิเคราะห์รวมวิธีคิดเพื่อการดำเนินชีวิตตามแนวพุทธศาสนา* (วิทยานิพนธ์พุทธศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์.
- ทิตนา แคมมณี. (2544). *วิทยาการด้านการคิด*. กรุงเทพฯ: เดอะมาสเตอร์กรุ๊ปแมนเนจเม้นท์.
- ทิตนา แคมมณี. (2550). *การสอนจิตวิทยาการเรียนรู้ เรื่องศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดการ กระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา แคมมณี. (2555). *ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธีรภาพ แซ่เซี่ย. (2560). *การใช้บอร์ดเกมประเภทวางแผนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ในโรงเรียนขนาดใหญ่ สังกัดสำนักงานเขตการศึกษาขั้นพื้นฐาน จังหวัดปทุมธานี* (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- บรรจง อมรชีวิน. (2556). *Critical Thinking การคิดอย่างมีวิจารณญาณ*. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ด.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น ฉบับปรับปรุงใหม่*. (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- พระเทพเวที. (2534). *ศาสนาและเยาวชน*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: มูลนิธิพุทธธรรม.
- วีระ สุดสังข์. (2550). *การคิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ และคิดสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- อรรถพรณ ลือบุญธวัชชัย. (2543). *การคิดอย่างมีวิจารณญาณ : การเรียนการสอนทางพยาบาลศาสตร์*. กรุงเทพฯ: ธนาเพรส แอนด์ กราฟฟิค.
- อุษณีย์ อนุรุทธวงศ์. (2545). *ฝึกเด็กให้เป็นนักคิด*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- ชัยวัฒน์ คุประตกุล. (2555). *คนเก่งในอนาคต*. สืบค้นเมื่อ 11 ตุลาคม 2565, จาก <https://stanglibrary.wordpress.com>
- Bensley, D. A. & Haynes, C. (1995). The acquisition of general purpose strategic knowledge for argumentation. *Teaching of Psychology*, 22(1), 41-45.
- Kiryakova, G. (2014). *Gamification in Education Conference Paper*. Zagora, Bulgaria: Trakia University
- Smith, P. L. & Ragan, T. J. (1998). *Instructional design*. (2nd ed.). New Jersey: Prentice- Hall.