

กิจกรรมการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ทวีปเอเชีย โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะ การคิดวิเคราะห์สู่การเป็นพลเมืองโลกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

เครือข่ายชาติตระการ 1*

LEARNING ACTIVITIES ASIA GEOGRAPHY USING THE GAME AS A BASE TO DEVELOP ANALYTICAL THINKING SKILLS TOWARDS BECOMING A GLOBAL CITIZEN OF MATHAYOM 1 STUDENTS OF CHATTRAKAN 1

ภาณุวัฒน์ สมสนธิ¹, วศิน ปัญญาวุฒตระกูล², อัจฉรา ศรีพันธ์³

Panuwat Somsanit¹, Wasin Punyawuttakul², Atchara Sriphan³

มหาวิทยาลัยนเรศวร^{1,2,3}

Naresuan University^{1,2,3}

Email : Panuwats66@nu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ภูมิศาสตร์ทวีปเอเชีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เครือข่ายชาติตระการ 1 2) เพื่อพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ทวีปเอเชีย โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์สู่การ เป็นพลเมืองโลกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มเป้าหมาย 1) ครูโรงเรียนขยายโอกาส กลุ่ม เครือข่ายโรงเรียนอำเภอชาติตระการ 1 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 3 จำนวน 4 โรงเรียน ปีการศึกษา 2567 ด้วยการเลือกแบบเจาะจงตามคุณสมบัติที่กำหนด จำนวน 4 คน 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านห้วยทองพานโรงเรียนขยายโอกาส กลุ่มเครือข่ายโรงเรียนอำเภอชาติตระการ 1 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา พิษณุโลก เขต 3 ปีการศึกษา 2567 ด้วยการเลือกแบบเจาะจงตามคุณสมบัติที่กำหนด จำนวน 11 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบสัมภาษณ์สำหรับครูผู้สอน เรื่อง ภูมิศาสตร์ทวีปเอเชีย ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 2) คู่มือกิจกรรมการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ทวีปเอเชีย โดยใช้เกมเป็นฐาน ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 3) แบบประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์ การสังเกตพฤติกรรม และ การสัมภาษณ์ค่าสถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนเรื่องภูมิศาสตร์ทวีป เอเชีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เครือข่ายชาติตระการ 1 พบว่า เนื้อหาของหลักสูตรวิชา สังคม ศาสนาและวัฒนธรรมในปัจจุบันมีความเหมาะสมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นการ สร้างพื้นฐานที่สำคัญต่อการเรียนรู้และการเติบโตของผู้เรียนในอนาคต ด้านการจัดการเรียนการสอน พบว่า ครูผู้สอนควรใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย และนำเอาสื่อการสอนมาใช้ในการจัดการ เรียนรู้ให้เหมาะสมกับเนื้อหา ด้านการวัดผลประเมินผลการเรียนรู้ พบว่า ควรใช้เครื่องมือที่

หลากหลาย เพื่อให้ครูสามารถเข้าใจถึงระดับความรู้และทักษะของนักเรียน และด้านอุปสรรคในการจัดการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนขาดสมาธิและความสนใจในบทเรียน เนื่องจากมีเนื้อหาที่มากและผู้เรียนไม่เห็นภาพที่ชัดเจน 2) ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ทวีปเอเชีย โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์สู่การเป็นพลเมืองโลกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เครือข่ายชาติตระการ 1 พบว่าผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์เพิ่มขึ้นจากระดับพอใช้ไปสู่ระดับดี และนักเรียนมีความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองโลกเพิ่มมากขึ้น พร้อมทั้งตระหนักถึงบทบาทของตนเองในการรักษาสิ่งแวดล้อมและมีความรับผิดชอบต่อสังคม

คำสำคัญ : กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน; ภูมิศาสตร์ทวีปเอเชีย; ทักษะการคิดวิเคราะห์; ความเป็นพลเมืองโลก

ABSTRACT

This research aims to 1) Study the current status of learning management on the topic of Asian geography for Mathayom 1 students in the Chattrakan Network 1, and 2) Develop a game-based learning activity on Asian geography to enhance analytical thinking skills and foster global citizenship among Mathayom 1 students. The target groups for this study include 1) 4 teachers from opportunity expansion schools in the Chattrakan District 1 School Network Group, under the Office of the Primary Educational Service Area 3, Phitsanulok, in the 2024 academic year, selected through purposive sampling based on specific qualifications, 4 people 2) 11 Mathayom 1 students from BanHuayThongFan School, an opportunity expansion school in the Chattrakan District 1 School Network Group, under the Office of the Primary Educational Service Area 3, Phitsanulok, in the 2024 academic year, selected through purposive sampling based on specific qualifications. The research instruments used in this study consisted of 1) An interview form for teachers instructing the topic of Asian geography for Mathayom 1 students. 2) A game-based learning activity manual on Asian geography for Mathayom 1 students and 3) An analytical thinking skills assessment and behavioral observation. And the statistical methods used in this research include percentage, mean, and standard deviation.

The research findings revealed that 1) The current state of learning management in Asian geography for Mathayom 1 students in the Chattrakan Network 1, the existing social studies, religion, and culture curriculum was found to be appropriate for Mathayom 1 students, providing a solid foundation for their learning and future development. In terms of instructional management, it was suggested that teachers should incorporate a variety of teaching strategies and use appropriate instructional media to effectively deliver the content. For learning assessment and

evaluation, the study indicated that a range of assessment tools should be utilized to better understand students' knowledge levels and skills. However, challenges in learning management were identified, including students' lack of concentration and interest in the lesson due to the large amount of content and the absence of a clear and engaging presentation. 2) The development of game-based learning activities, the results showed that using games as a foundation to enhance analytical thinking skills and foster global citizenship among Mathayom 1 students in the Chattrakan Network 1 led to significant improvements. Students' analytical thinking skills increased from a fair level to a good level. Additionally, students demonstrated a better understanding of global citizenship, becoming more aware of their roles in environmental conservation and showing greater social responsibility.

Keywords : Game-based learning activities; Asian geography; Critical thinking skills; Global citizenship

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาที่ทำการวิจัย

ในปัจจุบันการจัดการเรียนรู้ของประเทศไทย ได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างมากด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีการพัฒนาอยู่ตลอดเวลาไม่หยุดนิ่ง ผู้เรียนจึงต้องเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงในสังคมที่เติบโตอย่างรวดเร็ว การจัดการเรียนรู้ต้องมีการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง ให้ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนและพัฒนาให้ผู้เรียนนั้นเกิดทักษะที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิตในสังคม เพื่อให้ผู้เรียนมีความพร้อมที่จะรับมือกับการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้น การศึกษาของประเทศไทยได้เข้าสู่ช่วงศตวรรษที่ 21 ที่ได้มีการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยจะมุ่งเน้นไปที่ผู้เรียนทุกคนให้มีการเรียนตลอดชีวิต และเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ มีทักษะการเรียนรู้การคิด ทักษะการมีชีวิต และสมรรถนะที่จะเกิดขึ้นกับตัวของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เพื่อให้ผู้เรียนสามารถดำรงชีวิตในสังคมที่จะเกิดการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ผู้เรียนต้องรู้จักปรับตัว รู้เท่าทันสื่อเทคโนโลยีและทันต่อเหตุการณ์สำคัญในปัจจุบัน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2553) ดังนั้นผู้สอนจะต้องการปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียน มีความสามารถที่จะนำองค์ความรู้และประสบการณ์ที่ผู้เรียนได้ไปใช้ในชีวิตประจำวันของผู้เรียน

ในการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา จากพื้นฐานของวิชาสังคมศึกษานั้นเป็นวิชาที่ต้องเรียนรู้จากสิ่งที่ไกลจากตัวเอง ทำให้การใช้เทคโนโลยีหรือสื่อต่าง ๆ เข้ามามีบทบาทในการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา เมื่อเทคโนโลยีหรือสื่อต่าง ๆ ที่นำมาใช้ขาดการพัฒนาหรือปรับปรุงตามกระแสของยุคสมัย จะทำให้สื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้มีความน่าเบื่อและไม่สร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนนั้นการเรียนรู้ ในส่วนของภูมิศาสตร์นั้นเป็นสาระการเรียนรู้หนึ่งในวิชาสังคมศึกษา ที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับลักษณะของพื้นผิวโลก ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ รวมไปถึงปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น (กนก จันทรา, 2561) ซึ่งจะสอดคล้องกับ Edelson (2011) ที่ได้กล่าวไว้ว่า การเรียนวิชาภูมิศาสตร์เป็นส่วนในการช่วยเตรียมให้ผู้เรียนนั้นเป็นพลเมืองในศตวรรษ

ที่ 21 เนื่องจากจะทำให้ผู้เรียนนั้นเกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ อีกทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนนั้นได้ตระหนัก และให้ความสนใจสิ่งที่เกิดขึ้นไม่ว่าจะเป็นสังคม สิ่งแวดล้อมที่ไม่ใช่แค่ประเทศตนเอง และมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับโลกกว้างยิ่งขึ้นพลเมืองโลกในยุคปัจจุบันจำเป็นต้องมีทักษะที่ทันสมัยและสามารถ ปรับตัวต่อสถานการณ์ได้อย่างรวดเร็ว เช่น ทักษะการคิดวิเคราะห์ โดยพจนานุกรมฉบับเฉลิมพระ เกียรติ พ.ศ. 2530 ได้ให้ความหมายของการคิดวิเคราะห์ไว้ว่า การคิด หมายถึง การนึกคิดหรือการ ระลึก และคำว่า วิเคราะห์ นั้นได้ให้ความหมายว่า การสังเกต ใคร่ครวญอย่างละเอียดรอบครอบ ถ้า หากรวมกันแล้วการคิดวิเคราะห์ หมายถึง การระลึกอย่างละเอียดรอบครอบอย่างมีเหตุผล โดยหา ส่วนดีส่วนเสียแล้วเสนอแนะสิ่งที่ดีและเหมาะสมอย่างยุติธรรม (ราชบัณฑิตยสถาน, 2531) ในเรียน วิชาภูมิศาสตร์นั้น มีเรื่องราวที่มีความสัมพันธ์กันอยู่มากมาย ทั้งลักษณะทางกายภาพของโลก การ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม และการเปลี่ยนแปลงของสิ่งแวดล้อม นอกจากนี้แก้วใจ สุวรรณเวช (2559) ที่ได้พูดถึงเกี่ยวกับ การเรียนรู้วิชาภูมิศาสตร์ที่ไม่สามารถจะบรรลุตามเป้าหมายที่ ได้ตั้งเอาไว้ได้ เนื่องจากการเรียนรู้ของครูผู้สอนที่เน้นรู้แบบบรรยาย เน้นเนื้อหาตำราเรียนเป็นที่ตั้ง ทำให้ผู้เรียนขาดความเข้าใจในเนื้อหาวิชาภูมิศาสตร์อย่างลึกซึ้ง และผู้เรียนไม่สามารถที่จะอธิบายหรื อนำเนื้อหาที่ได้เรียนไปใช้ประโยชน์ได้ ทำให้นักเรียนนั้นไม่ได้ตระหนักถึงความสำคัญสิ่งแวดล้อมที่อยู่ใน ชุมชนของตนเอง

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เป็นวิธีสมัยใหม่ที่เปลี่ยนแปลงจากการบรรยาย ที่ได้เน้นเนื้อเป็นหลักมาเป็นรู้ที่ได้ให้ความสำคัญไปที่ผู้เรียนเป็นหลัก ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ได้ บูรณาการจากสื่อการเรียนรู้ที่มีลักษณะในรูปแบบของเกม ซึ่งถือได้ว่าเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้ ผู้เรียนนั้นมีความกระตือรือร้น เกิดความสนุกสนานและผู้เรียนยังให้ความสนใจในเนื้อหาที่เรียนอีก ด้วย นอกจากนี้ทิตินา แคมมณี (2550) ได้กล่าวเกี่ยวกับเกมว่า เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริม ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและเพิ่มความท้าทายให้กับผู้เรียน โดยผู้เรียนนั้นเป็นผู้ที่ ทำกิจกรรมนั่นเอง ส่งผลให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรง และเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่สามารถให้ ผู้เรียนนั้นได้เข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมได้เป็นอย่างดี

จากการศึกษาข้างต้น ผู้วิจัย จึงมีความสนใจที่จะใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ทวีปเอเชีย โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์สู่การเป็นพลเมืองโลกของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 เนื่องจากผู้เรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 นั้นยังไม่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโลก กว้าง หรือสิ่งที่เกิดขึ้นในสถานการณ์ของโลกปัจจุบัน ซึ่งอาจจะเป็นเรื่องที่อยู่ห่างไกลจากตัวนักเรียน เนื้อหาที่ผู้เรียนได้เรียนในชั้นประถมศึกษานั้นยังเป็นเนื้อหาอยู่รอบตัวของผู้เรียน และโรงเรียนได้มีการ จัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า กิจกรรม การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเป็นการทบทวนบทเรียนและจะทำให้ผู้เรียนนั้นได้นำเนื้อหาที่ผู้สอน ได้สอนไปใช้ในการพัฒนาความเป็นพลเมืองที่มีทักษะการคิดวิเคราะห์ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนนั้นสามารถ ดึงศักยภาพของผู้เรียนออกมาได้อย่างเต็มที่ และเป็นพื้นฐานการเรียนรู้ของผู้เรียน

2. โจทย์วิจัย

2.1 สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนเรื่อง ภูมิศาสตร์ทวีปเอเชีย ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เครือข่ายชาติตระการ 1 เป็นอย่างไร

2.2 กิจกรรมการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ทวีปเอเชีย โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์สู่การเป็นพลเมืองโลกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เครือข่ายชาติตระการ 1 เป็นอย่างไร

3. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

3.1 เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ภูมิศาสตร์ทวีปเอเชีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เครือข่ายชาติตระการ 1

3.2 เพื่อพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ทวีปเอเชีย โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์สู่การเป็นพลเมืองโลกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เครือข่ายชาติตระการ 1

4. ประโยชน์ที่รับจากการวิจัย

4.1 นักเรียนได้รับการส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์สู่การเป็นพลเมืองโลกผ่านการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

4.2 ครูผู้สอนได้รับคู่มือในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์สู่การเป็นพลเมืองโลก

5. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Method) โดยกลุ่มเป้าหมาย 1) ครูโรงเรียนขยายโอกาส กลุ่มเครือข่ายโรงเรียนอำเภอชาติตระการ 1 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 3 จำนวน 4 โรงเรียน ปีการศึกษา 2567 ด้วยการเลือกแบบเจาะจงตามคุณสมบัติที่กำหนด จำนวน 4 คน 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านห้วยท้องพานโรงเรียนขยายโอกาส กลุ่มเครือข่ายโรงเรียนอำเภอชาติตระการ 1 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 3 ปีการศึกษา 2567 ด้วยการเลือกแบบเจาะจงตามคุณสมบัติที่กำหนดจำนวน 11 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบสัมภาษณ์สำหรับครูผู้สอน เรื่อง ภูมิศาสตร์ทวีปเอเชีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 2) คู่มือกิจกรรมการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ทวีปเอเชีย โดยใช้เกมเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 3) แบบประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์ การสังเกตพฤติกรรม หาคูณ ภาพด้านความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญพิจารณาตรวจสอบความเหมาะสมโดยใช้เทคนิค IOC ได้ค่า IOC 0.97 และทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านห้วยท้องพาน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 11 คน โดยผู้วิจัยศึกษาสภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนเรื่อง ภูมิศาสตร์ทวีปเอเชีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เครือข่ายชาติตระการ 1 โดยใช้แบบสัมภาษณ์ จากนั้นนำข้อมูลที่ได้จากแบบสัมภาษณ์มาวางแผนการดำเนินงานวิจัย ในกิจกรรมการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ทวีปเอเชีย โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์สู่การเป็นพลเมืองโลกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มาสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ทวีปเอเชีย โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์สู่การเป็นพลเมืองโลกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และนำกิจกรรมการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ทวีปเอเชียโดยใช้เกมเป็นฐานไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านห้วยท้องพาน ปีการศึกษา 2567 จากนั้น

ศึกษาผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์สู่การเป็นพลเมืองโลก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เครื่องมือชาติตระการ 1 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

6. ผลการวิจัย

6.1 สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนเรื่อง ภูมิศาสตร์ทวีปเอเชีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เครื่องมือชาติตระการ 1 พบว่า เนื้อหาของหลักสูตรกลุ่มสาระสังคมศึกษามีความเหมาะสมในปัจจุบัน โดยจะต้องใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนที่ทันสมัยเพื่อที่จะเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ สาระทุกสาระในหลักสูตรล้วนมีความจำเป็นและมีบทบาทที่สำคัญ เพราะเป็นการปูพื้นฐานให้กับผู้เรียนซึ่งจะมีผลต่อการพัฒนาความรู้และทักษะของนักเรียนและเป็นสิ่งที่สำคัญต่อการเติบโตของผู้เรียนในอนาคต แต่เนื่องจากเนื้อหาของทุกสาระในหลักสูตรวิชาสังคมมีค่อนข้างมาก ครูผู้สอนจึงได้มีการออกแบบวิธีการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลายและได้เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน เพื่อที่จะทำให้ผู้เรียนได้เข้าใจในเนื้อหาได้ง่ายยิ่งขึ้นและพัฒนาทักษะที่สำคัญของผู้เรียน และครูผู้สอนใช้วิธีการวัดผลและประเมินผลที่หลากหลายและนำเครื่องมือมาประยุกต์ใช้ในการวัดผลและประเมินผล เพื่อให้ครอบคลุมทั้งด้านความรู้และทักษะ ทำให้ครูผู้สอนนำผลการพัฒนาของผู้เรียนไปปรับปรุงและออกแบบวิธีการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

6.2 ผลการพัฒนาความเป็นพลเมืองโลกที่มีทักษะการคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เครื่องมือชาติตระการ 1 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงผลการเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านห้วยท้องพาน

ทักษะการคิดวิเคราะห์	ก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้		หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้		การเปลี่ยนแปลง	ร้อยละ
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.		
วิเคราะห์ความสำคัญ	1.59	0.32	2.68	0.44	+1.09	44.70
วิเคราะห์ความสัมพันธ์	1.47	0.43	2.61	0.48	+1.14	43.56
วิเคราะห์หลักการ	1.63	0.31	2.63	0.31	+1.00	43.94
รวมเฉลี่ย	1.56	0.35	2.64	0.41	+1.08	44.06

จากตารางที่ 1 พบว่า มีผลการศึกษการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์หลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนเพิ่มขึ้นจากระดับพอใช้ไปสู่ระดับดี ทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านห้วยท้องพาน หลังจากการใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสูงกว่าก่อนการใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

6.3 ผลการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านห้วย
ท้องพาน ระหว่างการนำเกมไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านห้วย
ท้องพาน ระหว่างการนำเกมไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

เลขที่	รายการ			$\bar{x}$	S.D.
	ความร่วมมือ ในการทำ กิจกรรมตาม ขั้นตอน	ยอมรับฟังความ คิดเห็น ของผู้อื่น	มีน้ำใจ ช่วยเหลือเพื่อน ในการทำ กิจกรรม		
1	3	3	3	3	0
2	3	3	2	2.67	0.58
3	3	3	3	3	0
4	3	2	3	2.67	0.58
5	3	3	2	2.67	0.58
6	3	3	3	3	0
7	3	3	3	3	0
8	3	3	2	2.67	0.58
9	3	3	3	3	0
10	3	3	3	3	0
11	3	3	2	2.67	0.58
เฉลี่ย	3	2.91	2.64	2.85	0.26

จากตารางที่ 2 พบว่าพฤติกรรมรายบุคคลของนักเรียน โดยรวมอยู่ในระดับดี เมื่อพิจารณาเป็นรายการจะเห็นว่า ด้านความร่วมมือในการทำกิจกรรมตามขั้นตอน นักเรียนแสดงพฤติกรรมที่ดี ในด้านความร่วมมือในการทำกิจกรรม โดยมีค่าเฉลี่ยมากที่สุดที่ระดับ 3 รองลงมาคือ ด้านยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น นักเรียนสามารถยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นได้ดีและมีบางกรณีที่อาจต้องปรับปรุง โดยมีค่าเฉลี่ยที่ระดับ 2.91 และด้านช่วยเหลือเพื่อนในการทำกิจกรรม นักเรียนบางคนช่วยเหลือเพื่อนในกิจกรรมไม่สม่ำเสมอ โดยมีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดที่ระดับ 2.64 นอกจากนี้ นักเรียนมีความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองโลกเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน ทั้งในด้านความตระหนักถึงบทบาทของตนเองในการรักษาสิ่งแวดล้อมและมีความรับผิดชอบต่อสังคม นักเรียนแสดงความเข้าใจเกี่ยวกับความหลากหลายของลักษณะภูมิประเทศและภูมิอากาศในทวีปเอเชีย ซึ่งมีผลต่อการดำรงชีวิต การเกษตร และการใช้ทรัพยากร และยังแสดงถึงการเริ่มต้นรักษาสิ่งแวดล้อมจากสิ่งเล็ก ๆ ที่ตนเองทำได้

7. อภิปรายผลการวิจัย

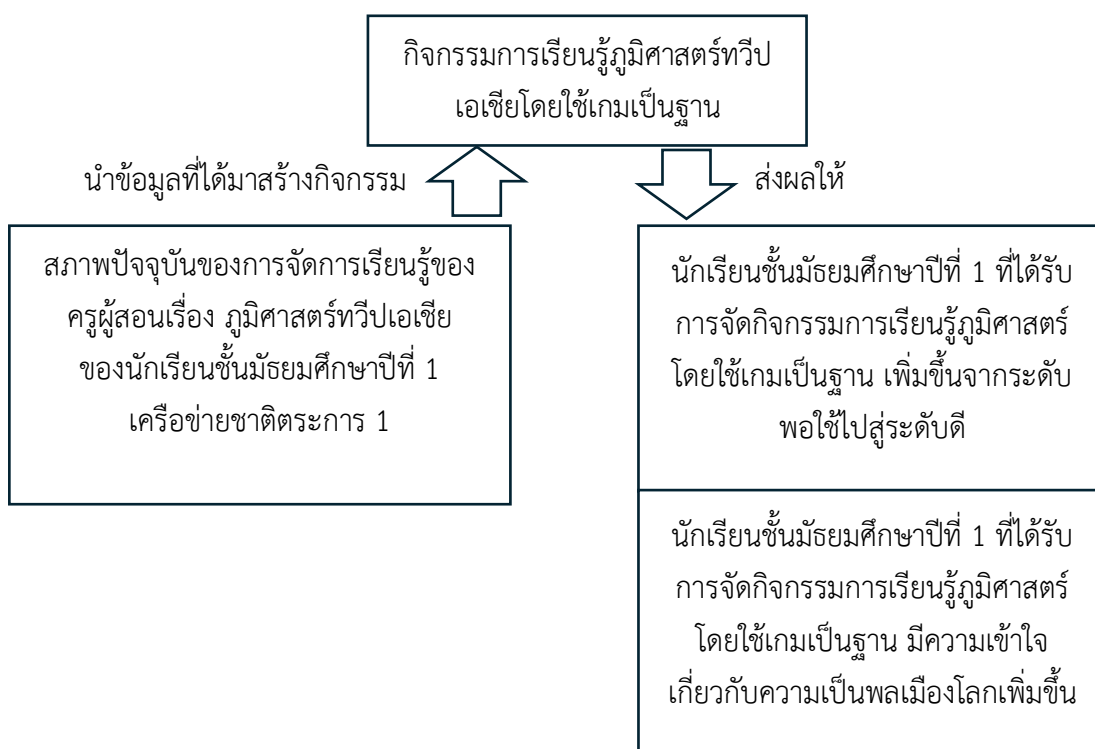
7.1 สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนเรื่อง ภูมิศาสตร์ทวีปเอเชีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เครือข่ายชาติตระการ 1 พบว่า ด้านหลักสูตรในการจัดการเรียนรู้ พบว่า เนื้อหาของหลักสูตรวิชาสังคม ศาสนาและวัฒนธรรมในปัจจุบันได้รับการออกแบบที่มีความเหมาะสมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพราะว่ามีเนื้อหาที่มีความสำคัญและจำเป็นต่อการพัฒนาความรู้และทักษะของนักเรียน ซึ่งการเรียนรู้ทุกสาระการเรียนรู้ในหลักสูตรวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ล้วนมีความจำเป็นและมีบทบาทที่สำคัญ เพราะเป็นการสร้างพื้นฐานให้กับผู้เรียน และการเติบโตของผู้เรียนในอนาคต สอดคล้องกับ วิภาพรรณ พินลา (2560) ที่กล่าวว่า วิชาสังคมศึกษาเป็นรายวิชาที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียนที่ทำให้ผู้เรียนนั้นสามารถเรียนรู้การดำรงชีวิตอยู่ในสังคม และการอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นได้อย่างมีความสุข ตลอดจนนำเอาความรู้ความเข้าใจมาปรับใช้ให้เข้ากับสภาพสังคมที่มีความเปลี่ยนแปลงได้อย่างเหมาะสมสอดคล้องกับความต้องการของสังคม และมีส่วนร่วมในการสร้างพลเมืองที่ดี ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการเป็นพลโลกในอนาคต

7.2 ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ทวีปเอเชีย โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์สู่การเป็นพลเมืองโลกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เครือข่ายชาติตระการ 1 พบว่า ทักษะการคิดวิเคราะห์ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านห้วยทองพาน ก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเท่ากับ $\bar{X} = 1.56$ S.D. = 0.35 และหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน $\bar{X} = 2.64$ S.D. = 0.41 และเมื่อเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนระหว่างก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และหลัง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า ผลการศึกษาการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์หลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนเพิ่มขึ้นจากระดับพอใช้ไปสู่ระดับดี ซึ่งแสดงถึงประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีการส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียน นักเรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียนมากขึ้น แสดงความสนใจในเนื้อหาส่งผลให้บรรยากาศการเรียนรู้มีความน่าสนใจและมีประสิทธิภาพมากขึ้น สอดคล้องกับ ศินซ์ชา ทองอาจ (2562) ที่ได้ทำการศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ โดยใช้เกมการสอนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาล 2 (วัดทุ่งสวน) พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการสอน โดยใช้เกมการสอน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และสอดคล้องกับการศึกษาของ ญัฐพงศ์ มีใจธรรม (2564) ที่ได้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamification) สูงกว่าก่อนเรียน

8. องค์ความรู้ใหม่

ผลการวิจัยที่ได้องค์ความรู้ใหม่ คือกิจกรรมการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ทวีปเอเชีย โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์สู่การเป็นพลเมืองโลก เป็นคู่มือที่มีประโยชน์ในการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์สู่การเป็นพลเมืองโลกของนักเรียน ในรายวิชาภูมิศาสตร์ 1) นักเรียนชั้น

มัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภูมิศาสตร์โดยใช้เกมเป็นฐาน เพิ่มขึ้นจากระดับพอใช้ไปสู่ระดับดี 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภูมิศาสตร์โดยใช้เกมเป็นฐาน มีความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองโลกเพิ่มขึ้น สามารถสรุปขั้นตอนการพัฒนา นักเรียนได้ ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ทวีปเอเชีย โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์สู่การเป็นพลเมืองโลก

9. ข้อเสนอแนะ

9.1 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

9.1.1 โรงเรียนควรส่งเสริมและสนับสนุนให้ครูใช้เกมเป็นส่วนหนึ่งของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21

9.1.2 โรงเรียนควรส่งเสริมพัฒนาครูเกี่ยวกับการออกแบบการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน รวมถึงวิธีการเลือกเกมการศึกษาที่เหมาะสมกับช่วงวัยและจุดประสงค์การเรียนรู้

9.2 ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ปฏิบัติ

9.2.1 ควรปรับกิจกรรมให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนเนื่องจากบางหน่วยการเรียนรู้มีเนื้อหาจำนวนมาก เพื่อช่วยเสริมสร้างความสนุกสนาน ลดความตึงเครียดและเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้

9.2.2 ควรมีการเตรียมความพร้อมก่อนนำกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม ไปใช้เพื่อกระตุ้นความสนใจและดึงดูดความสนใจของผู้เรียนให้มีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง

9.3 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

9.3.1 ควรพัฒนาเกมให้มีความหลากหลายและเชื่อมโยงกับเนื้อหาของบทเรียน และบูรณาการการใช้เกมในวิชาอื่น ๆ เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของผู้เรียนอย่างครอบคลุม

9.3.2 ควรศึกษากิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความแตกต่างของผู้เรียน เช่น การออกแบบเกมที่เหมาะสมกับผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกัน เพื่อให้ทุกคนสามารถมีส่วนร่วมได้

9.3.3 ควรพัฒนาวิธีการจัดการเรียนรู้รูปแบบอื่น ๆ มาผสมผสานกับการใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะของผู้เรียนในระดับชั้นเรียนที่สูงขึ้น เช่น ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อพัฒนาทักษะที่ซับซ้อนของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

10. บรรณานุกรม

- กนก จันทรา. (2561). การรู้เรื่องภูมิศาสตร์ Geo-literacy learning for our planet : ถอดบทเรียนประสบการณ์การจัดการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ในชั้นเรียนที่เสริมสร้างการเรียนรู้เรื่องภูมิศาสตร์. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พุทธศักราช 2545 และ (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553. กรุงเทพฯ : กระทรวงศึกษาธิการ.
- แก้วใจ สุวรรณเวช. (2559). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมสมรรถนะการสอนภูมิศาสตร์ สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครูสังคมศึกษา. วารสารอิเล็กทรอนิกส์ Veridian มหาวิทยาลัยศิลปากร (มนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์และศิลปะ). 9(2). 2102-2114.
- ณัฐพงศ์ มีใจธรรม. (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยบูรพา. 32(2). 76-90.
- ทีศนา แชมมณี. (2550). ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2531). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2525. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : ราชบัณฑิตยสถาน.
- วิภาพรรณ พินลา. (2560). แนวทางการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21. วารสารปาริชาติ มหาวิทยาลัยทักษิณ. 30(1). 13-34.
- คินซ์ชา ทองอาจ. (2562). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่องการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำโดยใช้เกมการสอนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาล 2. การประชุมวิชาการระดับชาติครูศาสตร์ศึกษาคั้งที่ 2. ณ ห้องคอนเวนชันฮอลล์ ศูนย์วัฒนธรรมภาคเหนือตอนล่าง มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม (ส่วนวังจันทร์). วันที่ 21-22 มีนาคม 2562. 188-200.
- Edelson. (2014). Geo Learning thoughts on geography and Education. Retrieved 3 March 2024. From www.esri.com/ebook