



การพัฒนาการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization  
เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 5

THE DEVELOPMENT OF SOCIAL STUDIES LEARNING MANAGEMENT THROUGH  
SOC CIVILIZATION BOARD GAME TO ENHANCE THE CITIZENSHIP

ธนุฉิ ปัญญาพูนผล

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2564

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ผู้สูงคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization  
เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นที่มของนักเรียนชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 5



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้  
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
ปีการศึกษา 2564  
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

THE DEVELOPMENT OF SOCIAL STUDIES LEARNING MANAGEMENT THROUGH  
SOC CIVILIZATION BOARD GAME TO ENHANCE THE CITIZENSHIP  
AND TEAMWORK ABILITIES OF FIFTH GRADE STUDENTS



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of MASTER OF EDUCATION  
(Educational Science & Learning Management)  
Faculty of Education, Srinakharinwirot University

2021

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญาานิพนธ์

เรื่อง

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization  
เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 5

ของ

ธนวุฒิ ปัญญาพูนผล

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญาานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก  
(อาจารย์ ดร. เกศินี คุรุณาสวัสดิ์)

..... ประธาน  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กิตติศักดิ์ ลักษณะนา)

..... กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ดวงใจ สีเขียว)

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
ผู้วิจัย	ธนวุฒิ ปัญญาพูนผล
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2564
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ ดร. เกศินี คุรุณาสวัสดิ์

ความมุ่งหมายการวิจัยครั้งนี้ 1. เพื่อพัฒนาบอร์ดเกม SOC civilization นำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 2. เพื่อเปรียบเทียบความเป็นพลเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization 3. เพื่อศึกษาความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization โดยใช้การดำเนินการวิจัย ดังนี้ 1) การออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกม SOC civilization โดยใช้หลักของ ADDIE Model 2) การสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย โดยสร้างแผนการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สร้างแบบวัดความเป็นพลเมืองและแบบวัดความสามารถในการทำงานเป็นทีม 3) ทดลองเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) กรุงเทพมหานคร ภาคการเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 25 คน ซึ่งได้มาด้วยความสมัครใจการวิเคราะห์ข้อมูลใช้หาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติ t-test for dependent sample ผลการวิจัยพบว่า บอร์ดเกม SOC civilization ที่พัฒนาขึ้นมีระดับคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด หลังการจัดการเรียนรู้ ความเป็นพลเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization ในการจัดการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และหลังการจัดการเรียนรู้ นักเรียนมีความสามารถในการทำงานเป็นทีมโดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : บอร์ดเกม, ความเป็นพลเมือง, ความสามารถในการทำงานเป็นทีม

Title	THE DEVELOPMENT OF SOCIAL STUDIES LEARNING MANAGEMENT THROUGH SOC CIVILIZATION BOARD GAME TO ENHANCE THE CITIZENSHIP AND TEAMWORK ABILITIES OF FIFTH GRADE STUDENTS
Author	THANAVUD PHANYAPOOLPOL
Degree	MASTER OF EDUCATION
Academic Year	2021
Thesis Advisor	Kasinee Karunasawat , Ph.D.

The purposes of this research are as follows: (1) to develop the SOC civilization board game in order to apply it to learning management, social studies, and to enhance the citizenship and teamwork abilities of Prathom Five students; (2) to compare the citizenship of Prathom Five students between pre-and-posttest learning management by using the SOC civilization board game; and (3) to study the teamwork abilities among Prathom Five students after applying the SOC civilization board game. The research process designed and developed the SOC civilization board game by adopting the ADDIE model and then developed and improved research tools, including citizenship and teamwork ability evaluation forms. The last step was to collect and analyze the data. The researcher relied on voluntary information from 25 students at Prasarnmit Demonstration School at Srinakharinwirot who studied second term of the 2021 academic year. Moreover, a t-test for the dependent sample technique, means and standard deviation were used for analysis in this research as well. The results of this research found that the SOC civilization game had an overall quality at the highest level and the level of teamwork abilities posttest was significantly higher at 0.05 and overall teamwork abilities was at a very good level.

Keyword : Board game, Citizenship, Teamwork abilities

## กิตติกรรมประกาศ

ปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลงได้เป็นอย่างดีด้วยความเมตตากรุณา ให้คำปรึกษา ด้วยความเอาใจใส่และช่วยเหลืออย่างดียิ่งจาก อาจารย์ ดร.เกศินี คุรุณาสวัสดิ์ อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาานิพนธ์ที่ได้ถ่ายทอดความรู้ ให้คำแนะนำ ตรวจสอบข้อบกพร่องต่าง ๆ แก่ผู้วิจัย เพื่อให้ปริญญาานิพนธ์มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาเป็นอย่างยิ่งและขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติศักดิ์ ลักษณะนา ประธานสอบปริญญาานิพนธ์ และผศ. ดร.ดวงใจ สีเขียวที่กรุณาเป็นกรรมการสอบปากเปล่าและได้ให้คำแนะนำในการ ปรับปรุงปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้ให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สันติ สุขสัตย์ อาจารย์ณัฐพงษ์ บางท่าไม้ อาจารย์อลงกรณ์ อิศวโสภาวรณ์ ผู้เชี่ยวชาญที่กรุณาตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยปรับปรุงแนะนำแก้ไขข้อบกพร่องในการสร้างเครื่องมือให้ถูกต้องสมบูรณ์

ขอขอบคุณเพื่อนนิสิตสาขาวิชาวิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา ทุกท่านที่ได้ให้ความช่วยเหลือ ข้อเสนอแนะ คำแนะนำและส่งเสริมกำลังใจตลอดมา

ขอขอบคุณท่านผู้อำนวยการคณาจารย์ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร(ฝ่ายประถม) ทุกท่านที่กรุณาให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกตลอดระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย และขอขอบใจนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร(ฝ่ายประถม)ที่ให้ความสนใจและร่วมมือในการเก็บข้อมูลวิจัยเป็นอย่างดีที่สุดทำยนี้

ขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา คุณวชิรญาณม์ ครอบครัวของผู้วิจัย และกลุ่มรถไฟมีกีฬา ที่ให้ความช่วยเหลือสนับสนุน และให้กำลังใจผู้วิจัยเสมอมา คุณค่าและประโยชน์สูงสุดจากปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณบิดามารดา และผู้สอนอาจารย์ทุก ๆ ท่าน ที่วางรากฐานและอบรมสั่งสอนวิชาความรู้ให้ผู้วิจัยมาถึงทุกวันนี้

ธนวุฒิ ปัญญาพูนผล

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ .....	ช
สารบัญตาราง.....	ฎ
สารบัญรูปภาพ .....	ฏ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
คำถามงานวิจัย.....	6
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	6
ขอบเขตการวิจัย .....	6
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
ความสำคัญของการวิจัย .....	12
กรอบแนวคิดในการวิจัย .....	13
สมมติฐานการวิจัย.....	14
บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรม.....	15
1.เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม).....	16
วิสัยทัศน์.....	16
ปณิธาน/ค่านิยมหลัก.....	16
โครงสร้างหลักสูตรประถมศึกษา .....	16
2.เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและบอร์ดเกม .....	17



2.1 การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม.....	17
2.1.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม.....	17
2.1.2 วัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม .....	18
2.1.3 ประเภทของเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้.....	18
2.2 การจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม .....	20
2.3 การออกแบบ องค์ประกอบและขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม .....	21
2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและบอร์ดเกม .....	24
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความเป็นพลเมือง .....	27
3.1 ความหมายของความเป็นพลเมือง.....	27
3.2 ความสำคัญของการปฏิบัติตนเป็นพลเมือง .....	28
3.3 คุณลักษณะความเป็นพลเมือง .....	30
3.4 แนวทางจัดการเรียนการสอนเพื่อสร้างความเป็นพลเมือง .....	38
3.5 การประเมินความเป็นพลเมือง .....	44
3.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความเป็นพลเมือง .....	46
4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการทำงานเป็นทีม .....	48
4.1 ความหมายของความสามารถในการทำงานเป็นทีม.....	48
4.2 องค์ประกอบของความสามารถในการทำงานเป็นทีม .....	48
4.3 ความสำคัญของความสามารถในการทำงานเป็นทีม.....	53
4.4 ลักษณะของความสามารถในการทำงานเป็นทีม.....	55
4.5 ประโยชน์ของความสามารถในการทำงานเป็นทีม .....	57
4.6 การวัดความสามารถในการทำงานเป็นทีม .....	58
4.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการทำงานเป็นทีม.....	60
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย.....	62

ชั้นตอนที่ 1 การออกแบบและพัฒนาการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization .....	62
ชั้นตอนที่ 2 การสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย .....	64
1.สร้างแผนการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization เพื่อสร้าง ความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 .....	64
2.การสร้างแบบวัดความเป็นพลเมือง .....	67
3.การสร้างแบบวัดความสามารถในการทำงานเป็นทีม .....	70
ชั้นตอนที่ 3 ทดลอง เก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล .....	72
การทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล .....	72
แบบแผนการวิจัยและการวิเคราะห์ ข้อมูล .....	72
การวิเคราะห์ข้อมูล .....	73
บทที่ 4 ผลการศึกษา .....	74
การวิเคราะห์ข้อมูล .....	74
1.ผลการพัฒนาบอร์ดเกม SOC civilization เพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ดังตารางที่ 5 .....	75
2.ผลการเปรียบเทียบความเป็นพลเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลัง การจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization .....	77
3.ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization.....	79
บทที่ 5 สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ .....	80
ความมุ่งหมายของการวิจัย .....	80
สรุปผลการวิจัย .....	80
อภิปรายผล .....	82

ข้อเสนอแนะ .....	87
1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้ .....	87
2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป .....	88
บรรณานุกรม .....	89
ภาคผนวก.....	94
ประวัติผู้เขียน.....	136



## สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 ประเภทของพลเมือง (Kinds of Citizen) .....	35
ตาราง 2 คุณลักษณะความเป็นเมือง .....	37
ตาราง 3 แสดงโครงสร้างของหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง ความเป็นพลเมืองและการทำงานเป็นทีม ....	65
ตาราง 4 แบบแผนการทดลอง .....	72
ตาราง 5 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อแบบประเมิน บอร์ดเกม SOC civilization.....	75
ตาราง 6 แสดงผลการเปรียบเทียบความเป็นพลเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ก่อนและ หลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization .....	77
ตาราง 7 แสดงเปรียบเทียบความเป็นพลเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ก่อนเรียนและ หลังเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization โดยแยกตามราย ด้าน .....	78
ตาราง 8 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงมาตรฐานแบบวัดความสามารถในการทำงานเป็นทีมของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้เกม SOC civilization .....	79

## สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย ..... 13



## บทที่ 1

### บทนำ

การเป็นพลเมืองที่ดีของประเทศนับเป็นเป้าหมายสำคัญสำหรับการจัดการศึกษา ที่คาดหวังให้เกิดขึ้นกับสังคมไทยในอนาคต ซึ่งการพัฒนาและปลูกฝังคนในประเทศให้เป็นพลเมืองที่เข้มแข็งมีความรู้คู่คุณธรรม อีกทั้งการที่คนในสังคมจะเป็นพลเมืองที่ดีของประเทศนั้น ควรต้องเริ่มต้นที่การศึกษา เนื่องจากการศึกษาเป็นรากฐานที่สำคัญที่นำไปสู่การพัฒนาที่กล่าวในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติของประเทศไทย ปี พ.ศ. 2553 (ฉบับที่ 3) ที่เป็นฉบับปรับปรุงได้กล่าวถึง เป้าประสงค์และหลักการที่นำมาใช้จัดการศึกษาว่าการศึกษาต้องจัดขึ้นเพื่อพัฒนาคนไทย ให้เป็นคนที่มีคน เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งกายภาพและจิตใจ มีสติปัญญา สามารถดำเนินชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข(สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2559, 28-29) ซึ่งในการดำรงชีวิตให้อยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีปกติสุขนั้น ควรคำนึงถึงการเคารพสิทธิของบุคคลอื่น ๆ ในระบอบประชาธิปไตยที่คนในประเทศทุกคนร่วมกันเป็นเจ้าของ การใช้สิทธิต่าง ๆ จึงเป็นของคนทุกคน แต่หากทุกคนล้วนใช้สิทธิของตนเองเพื่อประโยชน์ส่วนตน นำเอาความคิดของตนเป็นที่ตั้ง โดยไม่คำนึงถึงสิทธิของผู้อื่นหรือไม่สนใจว่าจะทำให้คนอื่น ๆ เกิดความเดือดร้อนหรือไม่นั้น อาจส่งผลให้คนในสังคมให้เกิดปัญหาหรือการกระทบกระทั่งกันได้ จนไม่สามารถที่จะอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุขต่อไปได้ภายใต้ระบอบประชาธิปไตย ดังนั้น การที่คนในสังคมจะสามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างมีความสุขนั้น การเคารพสิทธิของผู้อื่นในสังคมและไม่ใช้สิทธิของตนเองเพื่อไปละเมิดสิทธิของผู้อื่นจึงเป็นเรื่องที่ทุกคนพึงมี รวมไปถึงการเคารพกฎกติกา ระเบียบหรือกฎหมายที่มาจากประชาชนหรือผู้แทนประชาชน ซึ่งระบอบประชาธิปไตยจะเกิดขึ้นในประเทศได้ต่อเมื่อมี “พลเมือง” ที่เคารพกฎกติกาและยอมรับผลของการละเมิดกฎกติกา เข้าใจในหลักการของการปกครองภายใต้ระบอบประชาธิปไตยพื้นฐานเป็นอย่างดี ทั้งเรื่องของหลักประชาธิปไตย การปกครองโดยประชาชน รวมถึงหลักนิติรัฐหรือการปกครองโดยใช้กฎหมาย ถ้าเกิดความขัดแย้งก็ควรที่จะเคารพกติกาและใช้วิถีทางประชาธิปไตยในการแก้ปัญหา โดยไม่ใช้กำลังหรือความรุนแรง (ปริญญา เทวานฤมิตรกุล, 2555, 31-36) อีกทั้งมีงานวิจัยพบว่า เด็กและเยาวชนไทยมีองค์ความรู้รวมถึงทัศนคติที่เกี่ยวกับความเป็นพลเมืองและความเป็นพลเมืองโลกอยู่ในลำดับที่ 34 จาก 38 ประเทศทั่วโลก จากลำดับข้างต้นชี้ให้เห็นว่าเด็กและเยาวชนไทยมีองค์ความรู้และทัศนคติอยู่ในเกณฑ์ระดับต่ำ สอดคล้องกับงานวิจัยเรื่องความเป็นพลเมืองในประเทศไทยของสถาบันพระปกเกล้า พบว่า คุณสมบัติของพลเมืองที่คนไทยในด้านการมีความรู้และความเข้าใจในฐานะพลเมือง เป็นด้านที่คนไทยมีน้อยที่สุด รวมถึงการแสดงออกถึงการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทาง

การเมือง โดยเฉพาะประเด็น เรื่องของการวิเคราะห์เหตุการณ์และการแสดงความคิดเห็นทางการเมือง ซึ่งแสดงให้เห็นว่า เยาวชนมีลักษณะพฤติกรรมที่สวนทางและไม่เป็นไปตามคุณสมบัติของความเป็นพลเมืองตามวิถีประชาธิปไตย (เอกภูมิ เจียมวิทยานุกุลและคนอื่น ๆ, 2562, 90) ด้วยเหตุนี้ การจะพัฒนาความเป็นพลเมืองในระบบประชาธิปไตยเพื่อให้เกิดความยั่งยืนได้นั้น ซึ่งการปลูกฝังค่านิยมประชาธิปไตย และสร้างองค์ความรู้ ความสร้าง ความเข้าใจที่ถูกต้อง ให้แก่เด็กและเยาวชนที่ในอนาคตจะเป็นกำลังสำคัญของประเทศจึงเป็นเรื่องที่ควรใส่ใจและคำนึงถึงเป็นอย่างยิ่ง

จากสภาพปัญหาของเด็กและเยาวชนที่เกิดขึ้นข้างต้น สะท้อนให้เห็นปัญหาความเป็นพลเมืองของเยาวชนไทยในทุกๆระดับ รวมทั้งระดับประถมศึกษา ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่เยาวชนในช่วงวัยนี้เริ่มมีการจับกลุ่มเรียนรู้การอยู่เป็นกลุ่มเป็นก้อนร่วมกันกับกลุ่มเพื่อน เรียนรู้ที่จะเป็นสมาชิกหรือส่วนหนึ่งของกลุ่ม ซึ่งเป็นคุณลักษณะพื้นฐานของการพัฒนาเด็กและเยาวชนไปสู่การเป็นพลเมืองที่ดีของสังคม ของชาติ นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาสมควรที่จะมีโอกาสทำความเข้าใจ และรับรู้ทัศนคติที่แตกต่างกัน สามารถปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ อธิบายความคิดเห็นของตนเอง รวมถึงการตัดสินใจอย่างมีเหตุผลมีค่านิยมพื้นฐานที่ดีในสังคมประชาธิปไตย เคารพในความหลากหลายและความแตกต่างของผู้อื่น และคำนึงถึงความสำคัญของการอยู่ร่วมกันอย่างเข้าใจ (มูลนิธิการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองไทย, 2556) เพราะฉะนั้นในกระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมือง จำเป็นต้องปลูกฝังจิตสำนึกที่ถูกต้องให้กับนักเรียนในเรื่องที่เกี่ยวกับการเมือง การปกครองในระบบประชาธิปไตย เข้าใจบทบาทของตนเอง รู้จักรักษาสีหน้าที่ และเสรีภาพของตนเอง เห็นความสำคัญของการเคารพกฎหมาย เคารพศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์และความเสมอภาคกันของทุกคนในสังคม มีความภาคภูมิใจและเห็นคุณค่าในความเป็นไทย รักษาผลประโยชน์ของคนในสังคมและประเทศชาติ ตลอดจนอนุรักษ์พิทักษ์สิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติ มีความสามารถในการดูแลตนเองและประกอบอาชีพที่สุจริต มีความคิดพัฒนาวิริยอุตสาหะ มองอนาคต ใฝ่เรียนรู้ เรียนรู้และฝึกฝนด้วยตนเองอย่างสม่ำเสมอ ซึ่งประเทศไทยได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาการจัดการเรียนรู้และการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองมาโดยตลอด (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2559, 28-29) ทั้งนี้การสร้างคุณลักษณะที่เกี่ยวข้องกับความเป็นพลเมืองดีให้เกิดขึ้นกับเยาวชนหรือผู้รับการศึกษานั้น จะเห็นได้ว่าสถาบันการศึกษามีความสำคัญและมีความจำเป็นต่อการพัฒนาประเทศ

อย่างไรก็ตามเพื่อที่จะช่วยหล่อหลอมให้นักเรียนเกิดคุณลักษณะของพลเมืองในวิถีประชาธิปไตยได้เต็มประสิทธิภาพต้องพัฒนาความสามารถในการทำงานเป็นทีมไปพร้อมกับการ

สร้างความเป็นพลเมือง ดังที่ วลัย อิศรางกูร ณ อยุธยา (2555, 103) กล่าวว่า ทุกคนจะต้องอยู่ร่วมกันในสังคม แต่การที่จะมีความสุขและปรับตัวได้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมทั้งการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นนั้นย่อมขึ้นอยู่กับคุณสมบัติของบุคคลนั้น ๆ นั่นคือ การรู้จักการอยู่ร่วมกัน รู้จักการทำงาน ทำกิจกรรมอย่างมีส่วนร่วมร่วมกับผู้อื่น สามารถทำงานเป็นกลุ่มได้โดยยอมรับความสามารถและความคิดเห็นของคนอื่น และการติดต่อให้ความร่วมมือ อีกทั้งการให้ความสำคัญของสังคมนั้น จำเป็นที่ต้องพัฒนาความสามารถนี้โดยเน้นความสามารถในการทำงาน ความสำเร็จ การแก้ปัญหาความขัดแย้งด้วยมิตรไมตรีและสร้างความปรองดอง รวมถึงการตัดสินใจร่วมกัน คือ การสร้างความร่วมมือซึ่งกันและกันของบุคคล โดยให้นักเรียนได้เป็นส่วนหนึ่งในการทำงานภายใต้ทัศนคติที่ดีต่อกัน กล่าวพูดคุยกะปรึกษาหารือกันอย่างเปิดเผยและเป็นอิสระ โดยสมาชิกทุกคนในทีมจะต้องพร้อมให้การช่วยเหลือและสนับสนุนซึ่งกันและกัน เพราะจะทำให้ทีมมีสิ่งแวดล้อมและบรรยากาศในการทำงานที่ดี ที่เอื้อต่อพัฒนาและการเรียนรู้ทำให้เป็นผลดีต่อการพัฒนาให้บรรลุผลสำเร็จได้มากยิ่งขึ้นซึ่ง

เพราะฉะนั้น การจะจัดการเรียนรู้และจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาความเป็นพลเมืองในวิถีประชาธิปไตยให้เกิดขึ้นกับนักเรียนได้นั้น ต้องอาศัยการจัดการเรียนการสอนที่ดี ได้คุณภาพ โดยมีหลักการสำคัญดังนี้ 1. ต้องเริ่มตั้งแต่เด็กและดำเนินต่อไปอย่างต่อเนื่องจนถึงในระดับอุดมศึกษาและเข้าสู่วัยทำงาน 2. ต้องส่งเสริมเสรีภาพและทักษะการคิดและการแสดงออกมากกว่าการรับฟังและปฏิบัติตาม ซึ่งเป็นการครอบงำในลักษณะเผด็จการแฝงในรูปลักษณะหรือขั้นตอนการจัดเรียนการสอน 3. ต้องส่งเสริมสิทธิมนุษยชน คือ การเคารพในคุณค่าของความเป็นคนหรือบุคคลที่เสมอภาคกันและให้ความเคารพต่อความแตกต่างโดยไม่ทำร้ายกัน เพราะทุกชีวิตมีคุณค่า 4. ต้องส่งเสริมการเรียนรู้ทางการเมือง (Political Education) เพื่อฝึกทักษะประชาธิปไตยและแนวทางการมีส่วนร่วมทางการเมือง มากกว่าการเรียนรู้จากการรับรู้โดยขาดประสบการณ์ และเพื่อไม่ให้มีการใช้อำนาจในทางการเมืองเฉพาะกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งอย่างผูกขาด โดยเฉพาะนักการเมือง นักธุรกิจ และข้าราชการ 5. ต้องการสื่อที่มีอิสระในการเป็นเครื่องมือสำคัญเพื่อการสร้างพลเมืองใหม่ของประเทศ และ 6. ต้องได้รับการสนับสนุนจากทั้งระบบของสังคม จึงจะสามารถเปลี่ยนประชาชน (Subject) ให้เป็นพลเมือง (Citizen) ที่รับผิดชอบต่อประเทศได้ (ทิพย์พาวร ดันดิสุนทร, 2555, 49-57) นอกจากนี้ ทิศนา ข้ามมณี (2557, 365) ได้กล่าวถึง วิธีการสอน การจัดการเรียนรู้ที่ทำให้นักเรียนได้ เรียนรู้จากประสบการณ์จริง และสอดคล้อง จะช่วยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมสำคัญมีส่วนร่วมและมีส่วนร่วมนั้น คือ การนำเกมมาใช้ในกระบวนการสอน และเกมยังเป็นเครื่องมือสื่อหรืออุปกรณ์ที่ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ ด้วยความสนุกสนานและทำหายความสนใจ



ของนักเรียน อีกรัตนสุนทร สิริทพานนท์ (2545, 162) ได้กล่าวเสริมถึงข้อดีของเกมไว้ว่า การใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนสนใจในการเรียนมากขึ้น เพราะเกมทำให้สนุกสนานไม่เบื่อหน่ายทำให้ผู้สอนสามารถแก้ไขทัศนคติที่ผิด ๆ ต่อวิชาที่นักเรียนรู้สึกว่ายากได้ และ เกมยังช่วยส่งเสริมสัมพันธภาพที่ดีระหว่างนักเรียนกับเพื่อนและนักเรียนกับผู้สอนอีกด้วย นอกจากนี้ยังช่วยให้นักเรียนรู้จักการคิด วิเคราะห์เพื่อตัดสินใจได้ด้วยตนเอง ช่วยให้นักเรียนมีสำนึกและมีส่วนร่วมในการเรียนสูง นักเรียนรู้สึกไม่เบื่อหน่ายเกิดความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติด้วยการเล่น นักเรียนเกิดการเรียนรู้โดยการเห็นเป็นประจักษ์แจ้งและปฏิบัติ ด้วยตัวเองทำให้การเรียนรู้นั้นเป็นการเรียนรู้ที่มีคุณค่า มีความหมายและความรู้ที่นักเรียนได้รับจะมีความคงทนและยังส่งเสริมความสามารถในการทำงานเป็นทีมได้อีกด้วย ซึ่งบอร์ดเกมเป็นประเภทหนึ่งของเกมที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ สามารถพัฒนานักเรียนได้ในหลาย ๆ ด้าน ดังที่ Play Academy (2560) ได้กล่าวว่าบอร์ดเกมสามารถช่วยส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ได้ดังนี้ 1. พัฒนาทักษะการคิด โดยขณะลงมือเล่นเกม ผู้เล่นมีความสามารถที่จะทำความเข้าใจกับข้อมูลที่ปรากฏและเป้าหมายในสิ่งที่ตนเองกำลังลงมือทำได้ดี จดจำกติกา รวมถึงกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ 2. พัฒนาทักษะการแก้ปัญหา บอร์ดเกมมีการจำลองสถานการณ์ที่ผู้เล่นต้องแก้ปัญหาภายใต้เงื่อนไขในด้านทรัพยากรและเวลาที่จำกัด เมื่อผู้เล่นลงมือทำซ้ำด้วยความถี่ที่เหมาะสมผู้เล่นจะพัฒนาความสามารถได้อย่างมีประสิทธิภาพ 3. พัฒนาทักษะทางสังคม บอร์ดเกมที่มีกระบวนการเล่นเป็นคู่หรือทีม ผู้เล่นจะต้องรู้จักแบ่งกันรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ร่วมกับการใช้เหตุผลของตัวเองและเหตุผลของผู้อื่นด้วย และ 4. พัฒนาศีลธรรมระหว่างการเล่น บอร์ดเกมมีกติกาการเล่นเมื่อพบว่าตนเองทุจริตโดยตั้งใจหรือไม่ตั้งใจ ผู้เล่นต้องกล้ายอมรับความผิดด้วยความซื่อสัตย์ นับเป็นความรับผิดชอบที่มาจากภายในและนำไปสู่การนับถือตัวเอง

นอกจากนี้ลักษณะของวิชาสังคมศึกษานั้นเป็นการศึกษาแบบบูรณาการ ที่มุ่งเน้นเกี่ยวกับการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ มนุษย์กับสิ่งแวดล้อมรอบตัว และมนุษย์กับสถาบันต่าง ๆ ในสังคม โดยรัฐบาลได้กำหนดขอบข่ายของเนื้อหาในรายวิชาสังคมศึกษาเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการปลูกฝังความรู้ ทัศนคติ ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของสังคม เพื่อพัฒนาไปสู่การสร้างความเป็นพลเมืองดีในแบบที่รัฐต้องการ ดังนั้น ผู้สอนสังคมศึกษาจึงจำเป็นต้องเรียนรู้วิธีการจัดชั้นตอนจัดกระบวนการเรียนรู้สังคมศึกษา เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเป็นพลเมืองดีของชาติไทยและของสังคมโลก โดยต้องมีการเคารพความแตกต่างและพร้อมเป็นส่วนร่วมที่สำคัญในระบบปกครองประชาธิปไตยต่อไป (วรุฒม์ อินทฤทธิ์, 2562, 86) ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม นับเป็นศาสตร์ความรู้ที่พัฒนามาจากแขนงวิชาสังคมศาสตร์

โดยมีเป้าหมายเพื่อเสริมสร้างและพัฒนาให้นักเรียนให้เป็นพลเมืองดีของชาติและสังคมโลก พร้อมรับมือเมื่อต้องเผชิญต่อปัญหาและสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมอยู่ตลอดเวลา เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมร่วมกับผู้อื่นได้ (อิทธิเดช น้อยไม้, 2560, 21) นอกจากนี้เป้าหมายสำคัญที่ต้องเสริมสร้างและพัฒนาให้เกิดขึ้นนักเรียน คือ ความรู้ ทักษะ ทศนคติ ค่านิยม และการปฏิบัติตนอยู่ในสังคมที่เหมาะสมและมีส่วนร่วม ซึ่งความรู้ที่มีอยู่ในเนื้อหาไม่ใช่จุดประสงค์ปลายทางในการเรียนการสอนแต่เป็นวิธี (means) ไปสู่เป้าประสงค์ปลายทาง ด้วยเหตุนี้กระบวนการที่จะได้มาซึ่งความรู้และการนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์หรือปรับใช้จึงเป็นเรื่องที่สำคัญที่ควรใส่ใจและมุ่งเน้นเป็นอย่างยิ่ง โดยเฉพาะการเรียนการสอนสังคมศึกษาที่จะต้องปรับเปลี่ยนมุ่งเน้นการพัฒนาให้นักเรียนให้มีทักษะหรือมีความสามารถสำหรับสังคมในยุคสมัยนี้ การจัดการเรียนรู้ในรายวิชาสังคมศึกษาจะต้องมุ่งไปสู่การเรียนรู้และการนำไปปฏิบัติ เพื่อการพัฒนาความเป็นพลเมืองดี (วัลย์ อิศรางกูร ณ อยุธยา, 2555, 11) ในส่วนของวิชาสังคมศึกษายังช่วยให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจการดำรงชีวิต การปรับตัวในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงไปข้างหน้าอยู่ตลอดเวลา ศึกษาเรียนรู้การดำเนินชีวิตในสังคมร่วมกับผู้อื่น สามารถเข้าใจในตนเองและเข้าใจในความแตกต่างของผู้อื่น สามารถนำความรู้ไปประยุกต์และปรับใช้ ในส่วนของการปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดีของประเทศชาติและสังคมโลกได้ ซึ่งหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 ฉบับที่ได้รับการปรับปรุง 2560 ได้กำหนดเนื้อหาวิชาสังคมศึกษา ของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ดังนี้ นักเรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการดำเนินชีวิตอยู่ร่วมกันการปฏิสัมพันธ์กันสังคมและเรียนรู้ที่จะเข้าใจ ยอมรับในความแตกต่างหลากหลาย เพื่อทำให้นักเรียนนั้นสามารถปรับตนเองให้เข้ากับบริบทของชุมชน สังคม สภาพแวดล้อม เป็นพลเมืองดีมีทั้งความรับผิดชอบ มีทั้งความรู้ ทักษะ จริยธรรมและค่านิยมที่เหมาะสม จะทำให้นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับความเป็นไปของพลเมืองโลกอย่างเท่าทันเหตุการณ์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, 132)

จากเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงต้องการที่จะเสริมสร้างและพัฒนาให้นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม เพราะชั้นประถมศึกษาเป็นชั้นที่ฝึกฝนต่อยอดจากชั้นอนุบาลและช่วงนี้เป็นช่วงที่ก้าวสู่การฝึกฝนนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดีได้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, 17-23) โดยเฉพาะการฝึกให้นักเรียนมีความคิดเชื่อมโยงระหว่างตนเองกับสังคม รวมถึงการไม่สร้างภาระ สร้างปัญหาให้โรงเรียนและสังคม โดยพัฒนาเป็นบอร์ดเกมขึ้นมา โดยใช้หลักของ ADDIE Model ในการพัฒนามีลำดับการพัฒนา 5 ขั้นตอนประกอบไปด้วย A: การวิเคราะห์ (Analysis) D: การออกแบบ (Design) D: การพัฒนา (Development) I: การนำไปใช้ (Implement) และ E: การประเมินผล (Evaluation) (ศยามน อินสะอาด, 2557, 82-83) ที่จะช่วย

ส่งเสริมให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีม และเนื่องด้วยสถานการณ์แพร่ระบาดของเชื้อ Covid19 ส่งผลทำให้สถานศึกษาต้องจัดการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ ผู้วิจัยจึงต้องพัฒนาการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในรูปแบบออนไลน์

### คำถามงานวิจัย

1. บอร์ดเกม SOC civilization มีลักษณะอย่างไร ที่จะสามารถเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
2. การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization สามารถเสริมสร้างความเป็นพลเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้หรือไม่อย่างไร
3. การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization สามารถเสริมสร้างความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้หรือไม่อย่างไร

### ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาบอร์ดเกม SOC civilization เพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
2. เพื่อเปรียบเทียบความเป็นพลเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization
3. เพื่อศึกษาความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization

### ขอบเขตการวิจัย

#### ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร(ฝ่ายประถม) กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 8 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวน 240 คน

### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร(ฝ่ายประถม) กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 25 คนซึ่งได้มาโดยความสมัครใจ

### เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเนื้อหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมตามหลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร(ฝ่ายประถม) สืบเคราะห์จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ฉบับที่ได้รับการปรับปรุง (พุทธศักราช 2560) และการบูรณาการ ตามหลักสูตรของโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร(ฝ่ายประถม) โดยได้เลือกสาระและมาตรฐาน ดังนี้ สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิตในสังคม มาตรฐาน ส.2.1 -ป.5/1, ป.5/2,ป.5/3,ป.5/4

### ตัวแปรที่ศึกษา

- ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization
- ตัวแปรตาม คือ
1. ความเป็นพลเมือง
  2. ความสามารถในการทำงานเป็นทีม

### ระยะเวลาในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ได้ทำการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ออนไลน์ เป็นเวลา 12 คาบ โดยมีการทดสอบก่อนเรียน 1 คาบและหลังเรียน 1 คาบ รวมระยะเวลาการวิจัยทั้งหมดเป็น 14 คาบ (คาบละ 60 นาที)

### นิยามศัพท์เฉพาะ

**ความเป็นพลเมือง** หมายถึง ลักษณะที่นักเรียนมีจิตสำนึกรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม มีสิทธิเสรีภาพ มีความซื่อสัตย์ มีจิตสาธารณะยอมรับความแตกต่างและเคารพกติกา ในการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันพร้อมทั้งเป็นส่วนสำคัญในการแก้ไขปัญหา มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ช่วยเหลือเกื้อกูลกันมันจะก่อให้เกิดการพัฒนาสังคมและประเทศชาติ ซึ่งความเป็นพลเมืองมีคุณลักษณะ 3 ประการดังนี้

1. มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ คือ การตระหนักว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของสังคม มีความรับผิดชอบต่อตนเองและชุมชน ตั้งใจเรียนและทำงาน ตรงต่อเวลาในการทำกิจกรรมในการดำรงชีวิต

2. มีจิตสาธารณะ คือ มีส่วนร่วมในการช่วยเหลือ ทำประโยชน์ให้แก่ส่วนรวมและมีความปรารถนาจะช่วยเหลือผู้อื่น ชุมชน สังคมโดยเต็มใจไม่หวังผลตอบแทนอื่นใด

3. เคารพกฎหมายและเคารพความแตกต่าง คือ การยึดหลักกฎกติกา มารยาททางสังคม ยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่างของผู้อื่นด้วยความเคารพ และเห็นความสำคัญของคนเท่าเทียมกัน โดยใช้แบบวัดความเป็นพลเมืองจำนวน 21 ข้อ โดยแบ่งออกเป็นด้านมีความรับผิดชอบ ต่อหน้าที่ 7 ข้อ ด้านมีจิตสาธารณะ 7 ข้อ ด้านเคารพกฎหมายและเคารพความแตกต่าง 7 ข้อ ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น เป็นข้อคำถามที่กำหนดสถานการณ์ที่นักเรียนอาจพบในชีวิตประจำวันแบบปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือกมีระดับคะแนนเป็น 0 1 2 3 เกณฑ์ในการพิจารณาตรวจให้คะแนนในการวิจัย เป็น 4 ระดับ ดังนี้

ให้ 0 คะแนน เพราะเป็นการแสดงออกถึงการรับรู้ต่อสิ่งเร้าหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเท่านั้น ยังไม่ได้เข้าไปมีส่วนสำคัญหรือการกระทำ/ไม่กระทำโดยยึดเอาความพอใจหรือประโยชน์ของตนเอง และเป็นการที่จะต้องทำเพราะต้องหลบหลีกมิให้ตัวเองโดนลงโทษ

ให้ 1 คะแนน เพราะเป็นการแสดงออกถึงการตอบสนองโดยเข้าไปมีส่วนสำคัญต่อสิ่งนั้นเพียงผิวเผิน เพราะต้องการให้ผู้อื่นยอมรับ (เข้าไปมีส่วนร่วมเพราะคนอื่นไปหรือคนอื่นชวน)

ให้ 2 คะแนน เพราะเป็นการแสดงออกถึงการตอบสนองโดยเข้าไปมีส่วนสำคัญต่อสิ่งนั้นด้วยตัวเองเพราะเป็นการกระทำตามบทบาทหน้าที่ กฎระเบียบในสังคม ทำตามการอบรมสั่งสอนแนะนำของสังคม

ให้ 3 คะแนน เพราะเป็นการแสดงออกถึงการเห็นคุณค่าของสิ่งนั้นและเข้าไปมีส่วนสำคัญต่อสิ่งนั้นด้วยตนเองเพราะเป็นความถูกต้องดีงาม หรือเป็นการลงมือทำเพื่อผลประโยชน์ของคนส่วนใหญ่

**ความสามารถในการทำงานเป็นทีม** หมายถึง การรวมกลุ่มของบุคคล เพื่อมาทำงานร่วมกัน โดย ร่วมมือร่วมใจ การไว้วางใจซึ่งกันและกัน มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน มีความมุ่งมั่นเพื่อทำงานให้สำเร็จลุล่วงตามเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ที่วางไว้ และลักษณะของการทำงานเป็นทีมมีทั้งหมด 4 ด้านดังนี้

1. การมีเป้าหมายร่วมกัน คือ การกำหนดวัตถุประสงค์ด้วยกันเพื่อผลสำเร็จของงาน มีข้อตกลงในการทำงาน และมีการมอบหมายหน้าที่ให้แก่สมาชิกได้อย่างชัดเจน

2. มีการติดต่อสื่อสารรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน คือ การพูดคุยสนทนาให้สมาชิกในทีม มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นยอมรับคำแนะนำและความคิดเห็นของสมาชิกในทีม

3. มีการตัดสินใจร่วมกัน คือ การที่สมาชิกมีความเห็นร่วมกันในการตัดสินใจและการแก้ปัญหาสามารถแสดงความคิดเห็นเพื่อสนับสนุนการตัดสินใจได้

4. มีผลประโยชน์ร่วมกัน คือ สมาชิกในทีมได้ผลตอบแทนที่เกิดจากการทำงาน ในรูปผลสำเร็จของงาน ความพึงพอใจในผลงาน

ในงานวิจัยโดยใช้แบบวัดความสามารถในการทำงานเป็นทีม ซึ่งผู้วิจัยได้พัฒนาไว้จำนวน 32 ข้อ โดยแบ่งเป็น 4 ด้าน ด้านละ 8 ข้อ ซึ่งเกณฑ์การให้คะแนนในแต่ละข้อเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ดังนี้

ที่สุด	5	คะแนน	หมายถึง	มีความสามารถในการทำงานเป็นทีม อยู่ในระดับมากที่สุด
	4	คะแนน	หมายถึง	มีความสามารถในการทำงานเป็นทีม อยู่ในระดับมาก
กลาง	3	คะแนน	หมายถึง	มีความสามารถในการทำงานเป็นทีม อยู่ในระดับปานกลาง
	2	คะแนน	หมายถึง	มีความสามารถในการทำงานเป็นทีม อยู่ในระดับน้อย
ที่สุด	1	คะแนน	หมายถึง	มีความสามารถในการทำงานเป็นทีม อยู่ในระดับน้อยที่สุด

เกณฑ์การแปลความหมายการเปลี่ยนแปลงความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนจากสูตรการคำนวณหาความกว้างของอันตรภาคชั้นโดยแปลความหมาย ดังนี้

ระดับน้อยที่สุด	1.00 – 1.80	หมายถึง	มีความสามารถในการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับน้อยที่สุด
ระดับน้อย	1.81 – 2.60	หมายถึง	มีความสามารถในการทำงานเป็นทีม อยู่ในระดับน้อย
ระดับปานกลาง	2.61 – 3.40	หมายถึง	มีความสามารถในการทำงานเป็นทีม อยู่ในระดับปานกลาง
ระดับมาก	3.41 – 4.20	หมายถึง	มีความสามารถในการทำงานเป็นทีม อยู่ในระดับมาก
ระดับมากที่สุด	มากกว่า 4.21	หมายถึง	มีความสามารถในการทำงานเป็นทีม อยู่ในระดับมากที่สุด

**บอร์ดเกม SOC civilization** หมายถึง กิจกรรมที่เล่นให้เกิดความสนุกสนานและเพลิดเพลินและเพิ่มพูนความรู้ มี กฎกติกา ระเบียบ เงื่อนไข และข้อตกลงที่ทำร่วมกัน โดยใช้เนื้อหาในรายวิชาสังคมศึกษาเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองรวมทั้งพัฒนาความสามารถในการทำงานเป็นทีม มีผู้เล่นตั้งแต่ 4-6 คน ใช้เวลา 40 นาทีหรือจนกว่าในผู้เล่นในทีมจะทำภารกิจสำเร็จ โดยขั้นตอนการเล่น ผู้เล่นจะจับคู่กันเป็นทีม ให้นักเรียนเลือกทีมตามความสมัครใจ หรือจับฉลากตามข้อตกลงของแต่ละครั้งโดย 1 ทีมจะประกอบไปด้วยผู้เล่น 2 คน แต่ละคนจะได้ตัวเดินคนละ 1 ตัว ลำดับถัดไปแต่ละทีมทอยลูกเต๋าตัวเลขเพื่อกำหนดลำดับการเล่นและการหยิบการ์ด โดยหยิบการ์ดสถานการณ์คนละ 3 ใบ หยิบการ์ดทรัพยากรในกองสุ่มทรัพยากรในคนละ 2 ใบ ตามลำดับ หลังจากนั้นเริ่มเล่นเกม การทำภารกิจมีขั้นตอนดังนี้ โดยเรียงลำดับตามข้อต่อไปนี้

1. ถ้ามีการ์ดโบนัสต้องการจะใช้ ต้องใช้ในลำดับแรก ก่อนที่จะทอยลูกเต๋า
2. ทอยลูกเต๋าสุ่มการเดินและสำหรับสุ่มทรัพยากร
3. เดินตัวเดินตามลูกเต๋าดัชนีและหยิบทรัพยากรตามหน้าทรัพยากรที่สุ่มได้จากกองทรัพยากร
4. เมื่อทรัพยากรเพียงพอสามารถทำภารกิจตามการ์ดสถานการณ์ได้เลย โดยเมื่อทำภารกิจเสร็จให้วางการ์ดสถานการณ์ไว้ที่จุดวางภารกิจของทีม (เพื่อนับคะแนนเป็นทีมเมื่อจบเกม) ให้นำการ์ดทรัพยากรกลับคืนกองสุ่มทรัพยากร เมื่อทำภารกิจเสร็จให้หยิบการ์ดสถานการณ์มาแทนสถานการณ์ที่เราทำภารกิจเสร็จเรียบร้อยแล้วจะถือการ์ดสถานการณ์สูงสุดได้ไม่เกิน 3 ใบ เมื่อเดินผ่านจุดเริ่มต้น คุณสามารถสุ่มหยิบการ์ดทรัพยากรได้จำนวน 2 ใบจากกองสุ่มทรัพยากร เมื่อเดินไปหยุดที่จุดที่มีสัญลักษณ์การ์ดโบนัส คุณสามารถสุ่มหยิบการ์ดโบนัสได้ 1 ใบ การจบเกม 1. การจบเกมแบบที่หนึ่ง จบตามการจับเวลา กำหนดเวลา 40 นาที 2. การจบเกมแบบที่สอง จบเมื่อทีมใดทีมหนึ่งทำภารกิจครบ 12 ภารกิจ (การ์ดสถานการณ์ครบ 12 ใบ) การแพ้ชนะ 1. นับคะแนนเป็นทีมจากคะแนนของการ์ดสถานการณ์ 2. ถ้ามีการ์ดทรัพยากรเหลืออยู่ให้คิดการ์ดทรัพยากร 1 ใบ มีคะแนนเท่ากับ 2 คะแนน ทีมใดได้คะแนนเยอะที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

**การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization** หมายถึง กระบวนการพัฒนานักเรียนให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคม และดำเนินชีวิตอย่างปกติร่วมกับบุคคลอื่นได้อย่างมีความสุข ตลอดจนนำความรู้ความเข้าใจนั้นไปปรับใช้ให้เหมาะสมและสอดคล้องกับสภาพสังคมได้อย่างเหมาะสม โดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization ในรูปแบบออนไลน์ มาใช้ในกระบวนการพัฒนานักเรียนโดยมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1. ขั้นนำและนำเสนอบอร์ดเกม SOC civilization ผู้สอนอธิบายเกม วิธีการเล่น กฎ กติกาการเล่น เป้าหมายของเกมเบื้องต้น ซึ่งเป้าหมายของเกมเพื่อเรียนรู้ความเป็นพลเมือง และการทำงานเป็นทีมร่วมกับผู้อื่นผ่านการทำภารกิจจากการ์ดสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ถูกกำหนดขึ้น โดยแบ่งเป็นช่วงเตรียมตัวก่อนเล่น ช่วงเริ่มเล่นเกม ซึ่งการทำภารกิจดำเนินไปอย่างมีขั้นตอน โดยเรียงลำดับตามขั้นตอน และลักษณะการจบเกมการแพ้ชนะ และส่งคืนบอร์ดเกมให้นักเรียน

ขั้นที่ 2. ขั้นลงมือปฏิบัติ นักเรียนลงมือปฏิบัติตามกฎ กติกาของเกม ดังนี้

เตรียมตัวก่อนเล่น

1. ให้นักเรียนเลือกทีมตามความสมัครใจ หรือจับฉลากตามข้อตกลงของแต่ละครั้งโดย 1 ทีมจะประกอบไปด้วยผู้เล่น 2 คน แต่ละคนจะได้ตัวเดินคนละ 1 ตัว

2. แต่ละทีมทอยลูกเต๋าตัวเลขเพื่อกำหนดลำดับการเล่นและการหยิบการ์ด

3. หยิบการ์ดสถานการณ์คนละ 3 ใบ หยิบการ์ดทรัพยากรในกองสุ่มทรัพยากรในคนละ 2 ใบ ตามลำดับ

เริ่มเล่นเกม (การทำภารกิจมีขั้นตอนดังนี้ โดยเรียงลำดับตามข้อต่อไป)

4. ถ้ามีการ์ดโบนัสต้องการจะใช้ ต้องใช้ในลำดับแรก ก่อนที่จะทอยลูกเต๋า

5. ทอยลูกเต๋าสำหรับสุ่มการเดินและสำหรับสุ่มทรัพยากร

6. เดินตัวเดินตามลูกเต๋าดัชนีและหยิบทรัพยากรตามหน้าทรัพยากรที่สุ่มได้จากกองทรัพยากร

7. เมื่อทรัพยากรเพียงพอสามารถทำภารกิจตามการ์ดสถานการณ์ได้เลย โดยเมื่อทำภารกิจเสร็จให้วางการ์ดสถานการณ์ไว้ที่จุดวางภารกิจของทีม (เพื่อนับคะแนนเป็นทีมเมื่อจบเกม) ให้นำการ์ดทรัพยากรกลับคืนกองสุ่มทรัพยากร

เมื่อทำภารกิจเสร็จให้หยิบการ์ดสถานการณ์มาแทนสถานการณ์ที่เราทำภารกิจเสร็จเรียบร้อยแล้วจะถือการ์ดสถานการณ์สูงสุดได้ไม่เกิน 3 ใบ

เมื่อเดินผ่านจุดเริ่มต้น คุณสามารถสุ่มหยิบการ์ดทรัพยากรได้จำนวน 2 ใบ จากกองสุ่มทรัพยากร

เมื่อเดินไปหยุดที่จุดที่มีสัญลักษณ์การ์ดโบนัส คุณสามารถสุ่มหยิบการ์ดโบนัสได้ 1 ใบ

การจบเกมและการตัดสินแพ้ชนะ

8. การจบเกมแบบที่หนึ่ง จบตามการจับเวลา กำหนดเวลา 40 นาที



9.การจับเกมแบบที่สอง จับเมื่อทีมใดทีมหนึ่งทำภารกิจครบ 12 ภารกิจ (การ์ดสถานการณืครบ12 ใบ)

10.นับคะแนนเป็นทีมจากคะแนนของการ์ดสถานการณื

11.ถ้ามีการ์ดทรัพยากรเหลืออยู่ให้คิดการ์ดทรัพยากร 1 ใบ มีคะแนนเท่ากับ 2 คะแนน ทีมใดได้คะแนนเยอะที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

ขั้นที่ 3.ขั้นอภิปรายผลและประเมินผล ผู้สอนและนักเรียนพูดคุยเกี่ยวกับผลของการเล่นเกมที่ผ่านมาและวิธีการในการเล่น เกม หรือลักษณะพฤติกรรมการเล่นมือปฏิบัติกิจกรรมของนักเรียน คือการที่ผู้สอนและนักเรียนร่วมกันอภิปรายพูดคุยถึงประเด็นเกี่ยวกับ หน้าที่ของพลเมืองดี ความรับผิดชอบ สถานภาพ บทบาท สิทธิเสรีภาพ พฤติกรรมของการเล่นบอร์ดเกม SOC civilization จากการ์ดสถานการณื ได้องค์ความรู้ และเรียนรู้อะไรจากการเล่นบอร์ดเกม SOC civilization บ้าง การได้มาซึ่งความรู้นั้นได้มาอย่างไรด้วยวิธีการใด ได้ความคิดเห็นแบบนั้นและความเข้าใจนั้นมาจากการเล่นบอร์ดเกมตรงส่วนไหน เป็นต้น ผู้สอนจดบันทึกประเด็นการอภิปรายเพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายในครั้งต่อไป

### ความสำคัญของการวิจัย

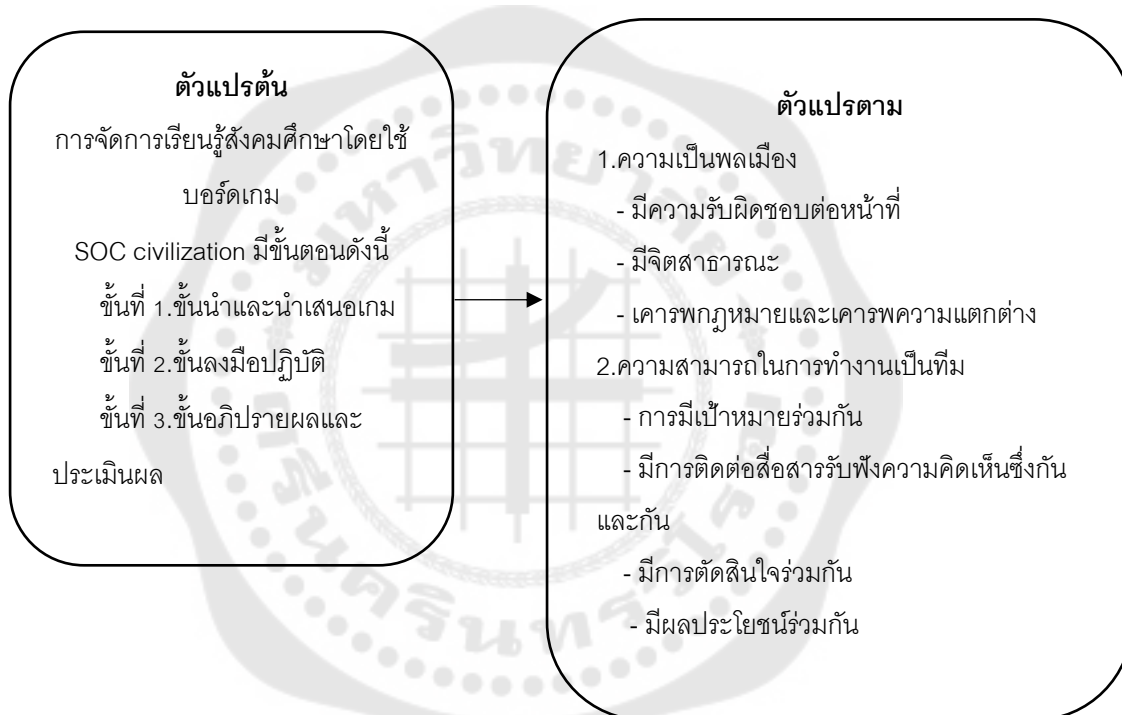
การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ครั้งนี้มีความสำคัญต่อผู้เกี่ยวข้อง ดังนี้

1.เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2.เพื่อเป็นข้อมูลทางการศึกษาให้แก่ผู้สอนและผู้ที่เกี่ยวข้อง เพื่อพัฒนาความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมที่เหมาะสมกับนักเรียนต่อไป

### กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับผู้วิจัยได้ วิเคราะห์ สังเคราะห์ รวมถึงบูรณาการทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกมที่สามารถพัฒนาความเป็นพลเมือง และความสามารถในการทำงานเป็นทีม นำมาผสมผสานพัฒนาการจัดการเรียนรู้ผู้สังเกตศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ดังนั้นผู้วิจัยได้สรุปเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยโดยสามารถเขียนเป็นแผนผังดังนี้



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## สมมติฐานการวิจัย

จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องพบว่า บอร์ดเกมสามารถพัฒนาความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีม ดังที่ (วรวิทย์ เอี่ยมวิสัย, 2563, 50) ได้ศึกษาการพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่าผลการใช้บอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยความเป็นพลเมืองดิจิทัลหลังสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญที่ .05 ซึ่งความเป็นพลเมืองดิจิทัลนั้นสอดคล้องกับความเป็นพลเมืองในเรื่องการแสดงความคิดเห็นการสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจ รวมถึงสถานภาพ สิทธิหน้าที่และกฎหมายซึ่งผู้ที่อยู่ในสังคมต้องคำนึงถึง อีกทั้งการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ ดังที่ชวีญวรา วงศ์คำ จารุณี ทิพยมณฑล และชรินทร์ มั่งคั่ง (2565, 737) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนชั้นประถมศึกษา โดยเลือกเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เพราะนักเรียนมีพฤติกรรมเสี่ยงต่อการไม่เป็นพลเมืองดีและเล่นเกมเป็นประจำ พบว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมคุณธรรมสามารถส่งเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนชั้นประถมศึกษา และผลการเรียนรู้หลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่.05 จากงานวิจัยที่ปรากฏข้างต้นแสดงให้เห็นว่าเกมและบอร์ดเกมสามารถพัฒนาความเป็นพลเมืองได้และการเป็นพลเมืองจำเป็นที่จะต้องรู้จักการอยู่ร่วมกัน รู้จักทำงานร่วมกับผู้อื่น สามารถทำงานเป็นทีมได้

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยจะเห็นได้ว่าเกมและบอร์ดเกม ทำให้นักเรียนสามารถพัฒนาความเป็นพลเมืองได้ เกิดความสนุกสนานไม่เบื่อหน่าย เกมและบอร์ดยังช่วยส่งเสริมการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างนักเรียนกับเพื่อนและนักเรียนกับผู้สอน นอกจากนี้ยังพัฒนาความสามารถในการทำงานเป็นทีมร่วมกับผู้อื่นได้ ซึ่งบอร์ดเกม SOC civilization ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นมาเป็นเกมการศึกษารูปแบบหนึ่งซึ่งเป็นลักษณะของการจำลองสถานการณ์โดยนักเรียนต้องเล่นเกมเป็นทีม ทำให้สามารถพัฒนาความสามารถในการทำงานเป็นทีม อีกทั้งยังใช้เนื้อหาสังคมศึกษาเพื่อจุดมุ่งหมายในการที่จะสร้างความเป็นพลเมืองให้เกิดขึ้นผู้วิจัยจึงตั้งสมมติฐานงานวิจัยไว้ 1 ข้อ ดังนี้

ความเป็นพลเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ

## บทที่ 2

### ทบทวนวรรณกรรม

การศึกษาค้นคว้าวิจัยได้ค้นคว้าเอกสาร งานวิจัยและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและพัฒนาความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร(ฝ่ายประถม)

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและบอร์ดเกม

2.1 การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

2.1.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

2.1.2 วัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

2.1.3 ประเภทของเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

2.2 การจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม

2.3 การออกแบบ องค์ประกอบและขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ด

เกม

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและบอร์ดเกม

3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความเป็นพลเมือง

3.1 ความหมายของความเป็นพลเมือง

3.2 ความสำคัญของการปฏิบัติตนเป็นพลเมือง

3.3 คุณลักษณะความเป็นพลเมือง

3.4 แนวทางจัดการเรียนการสอนเพื่อสร้างความเป็นพลเมือง

3.5 การประเมินความเป็นพลเมืองดี

3.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความเป็นพลเมือง

4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการทำงานเป็นทีม

4.1 ความหมายของการทำงานเป็นทีม

4.2 องค์ประกอบของความสามารถในการทำงานเป็นทีม

4.3 ความสำคัญของความสามารถในการทำงานเป็นทีม

4.4 ลักษณะของการทำงานเป็นทีม

4.5 ประโยชน์ของความสามารถในการทำงานเป็นทีม

4.6 การวัดความสามารถในการทำงานเป็นทีม

4.7 งานวิจัยเกี่ยวข้องกับทักษะการทำงานเป็นทีม

## 1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร(ฝ่ายประถม)

### วิสัยทัศน์

โรงเรียนต้นแบบการจัดการศึกษาสู่มาตรฐานสากล ส่งเสริมการวิจัย สร้างครุมือ  
อาชีพ คิดสร้างสรรค์นวัตกรรม บริการสังคม และดำรงไว้ซึ่งศิลปวัฒนธรรม

### ปณิธาน/ค่านิยมหลัก

คุณธรรมนำปัญญา ก้าวหน้ากล้าคิด มีจิตสาธารณะ รักษาวัฒนธรรม

### โครงสร้างหลักสูตรประถมศึกษา

การจัดทำหลักสูตรประถมศึกษา โรงเรียนได้นำหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้น  
พื้นฐานพุทธศักราช 2551 (ฉบับที่ได้รับการปรับปรุง ปี พ.ศ.2560) มาใช้เป็นแนวทางออกแบบ  
ในการจัดการเรียนการสอน และพัฒนาหลักสูตรใช้จัดการเรียนการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึง  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โครงสร้างหลักสูตรมีการพัฒนาความรู้ ความสามารถของผู้เรียนเป็น 3 ช่วง  
สำหรับเนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเนื้อหาในรายวิชา ส15101 สังคมศึกษา  
ศาสนา และวัฒนธรรม โดยมีคำอธิบายรายวิชา ดังต่อไปนี้ (ซึ่งมีรายละเอียดในภาคผนวก)

- สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (สังคม, ศาสนา) รายวิชาพื้นฐานชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 5
- สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (ประวัติศาสตร์) รายวิชาพื้นฐาน ชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 5
- สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (วิชาหน้าที่พลเมือง) รายวิชาพื้นฐาน ชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 5
- สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (ภูมิศาสตร์) รายวิชาพื้นฐาน ชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 5

## 2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและบอร์ดเกม

### 2.1 การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

#### 2.1.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นวิธีการสอนในรูปแบบหนึ่ง ซึ่งเกมเป็นสื่อการเรียนรู้ที่มีรูปแบบและประเภทของเกมที่หลากหลายและวิธีเล่นที่แตกต่างกันไป แต่ปัจจัยที่สำคัญในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่จะช่วยส่งเสริมความคิดของนักเรียน คือ การใช้คำถามของผู้สอนที่สามารถกระตุ้นให้เกิดการคิด เพราะโดยธรรมชาติของนักเรียนนั้นมีความสงสัยใคร่รู้อยู่เสมอ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องและสรุปไว้ดังนี้

ราตรี เพ็ริยวพาณิข (2547, 48) และสิริรัตน์ เพ็ชรไพร (2548, 19) ให้ความหมายตรงกันว่า เกมการศึกษา หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ถูกจัดโดยมีรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้ในสิ่งที่นักเรียนให้ความสนใจ โดยการเล่นจะต้องมีการกำหนดกฎกติกาที่ชัดเจน และการเล่นเกมนั้นช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลิน มีความสนใจมากขึ้น และสามารถเสริมสร้างและพัฒนาการเรียนรู้และทักษะในส่วนต่าง ๆ ของนักเรียนได้เป็นอย่างดี และพัชรี กัลยา (2551, 39) ยังได้กล่าวเสริมอีกว่า เกมการศึกษาเป็นสื่อที่ช่วยให้นักเรียนสามารถพัฒนาความสามารถในส่วนของการคิด การเป็นคนที่ช่างสังเกต การคิดไตร่ตรองหาเหตุผล เนื่องจาก เกมการศึกษาในแต่ละเกมมีรูปแบบและมีวิธีเล่นที่เฉพาะเจาะจง ทำให้ผู้เล่นสามารถเล่นได้ทั้งในระดับบุคคลหรือแบบกลุ่ม อีกทั้งยังทำให้นักเรียนเกิดความคิดรอบอบอดในเรื่อง ๆ นั้นได้หลังจากการเล่นเกมจบ

นอกจากนี้ ทิศนา แคมมณี (2557, 365) กล่าวว่า เกมการศึกษาเป็นกระบวนการในการเรียนการสอนและการจัดการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่สามารถส่งเสริมและพัฒนาการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นแก่นักเรียนตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ จะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากสถานการณ์และการปฏิบัติจากประสบการณ์ตรง เนื่องจาก นักเรียนได้เป็นผู้เล่นเอง อีกทั้งยังเป็นวิธีการที่ช่วยเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ในครั้งนี้อย่างสูง

สรุปได้ว่า เกมเป็นลักษณะของกิจกรรมที่จัดขึ้นทำให้เกิดความสนุกสนานและเพลิดเพลิน มี กฎ ระเบียบกติกา เงื่อนไข หรือข้อตกลงที่ทำร่วมกันที่ ไม่ซับซ้อนเข้าใจได้ง่าย เพื่อส่งเสริมและพัฒนาให้นักเรียนรู้จักการเรียนรู้ที่อยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม เกมเป็นสื่อ เป็นอุปกรณ์หนึ่งในการเรียนรู้ที่ปลูกเร้าความสนใจของนักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ได้ บางเกมจะช่วยพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์บางเกมสามารถช่วยฝึกทักษะในการแก้ไขปัญหา เกมจึงเป็นสื่อและอุปกรณ์ที่มีประโยชน์เป็นอย่างมากต่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนมาทุกยุคทุกสมัย

### 2.1.2 วัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

ธัญลักษณ์ ลิขณคำ (2544, 30) กล่าวถึงเกมการศึกษาว่า เป็นสื่อกลางที่ใช้สำหรับการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดีอีกทั้งตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียนในหลาย ๆ ด้าน เพราะเกมการศึกษาเป็นตัวช่วยสำหรับการเตรียมความพร้อมของนักเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อนักเรียนได้เล่นเกมการศึกษา นักเรียนพัฒนาทักษะที่หลากหลายทั้งด้านการสังเกต การจำแนก การเปรียบเทียบ การจัดหมวดหมู่ การเชื่อมโยง ผูกการรับรู้ ซึ่งทักษะเหล่านี้เป็นการสร้างเสริมที่ปูพื้นฐานในการคิด ในขณะที่นักเรียนเล่นเกมได้มาก นักเรียนก็จะได้ฝึกคิดมากขึ้นเช่นกัน ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะเป็นรากฐานในการทำงานของนักเรียนในอนาคตและเมื่อนักเรียนได้เติบโตไปเป็นผู้ใหญ่ก็จะกลายเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ เพราะการเล่นเกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการสังเกต จำแนก เปรียบเทียบการคิดหาเหตุผล และการแก้ไขปัญหา

นอกจากนี้ ทิศนา ขัมมณี (2557, 365-366) ได้กล่าวเสริมอีกว่า เกมการศึกษาเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยให้นักเรียนได้ศึกษาเรียนรู้เรื่องต่าง ๆ ผ่านการเล่นด้วยตัวเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ทางตรง และตัวนักเรียนยังมีส่วนร่วมสูง

จากวัตถุประสงค์ของเกมข้างต้นที่นักวิชาการหลายท่านให้ความเห็น พอสรุปได้ว่า เกมการศึกษาเป็นสิ่งที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียน มุ่งให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมายและวัตถุประสงค์ พัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ และตอบสนองของความคิดและความต้องการของนักเรียนในหลาย ๆ ด้าน เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองด้วยประสบการณ์ตรง

### 2.1.3 ประเภทของเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

ธัญลักษณ์ ลิขณคำ (2544, 28) กล่าวว่าเกมการศึกษามีหลายประเภท ซึ่งส่วนใหญ่จะเน้นพัฒนาในด้านพุทธิพิสัยหรือความรู้ และสนองความต้องการตามธรรมชาติที่เป็นพื้นฐานของนักเรียนทั้งสิ้น ซึ่ง Kolumbus (อ้างถึงในวรตัญ จีระเดชากุล, 2551, 145) ได้แบ่งเกมสำหรับเด็กไว้ 6 ประเภทโดยมีการนำวิธีการเล่นหรือลักษณะของเกมไปประยุกต์เป็นเกมการศึกษาสำหรับการจัดการเรียนรู้ดังนี้

1. เกมฝึกความชำนาญ (Manipulate Game) เป็นเกมที่มีเป้าประสงค์เพื่อให้นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมเกมสามารถเกิดความจำจากระบบกล้ามเนื้อตา จนสามารถปฏิบัติการเคลื่อนไหวต่าง ๆ อย่างคล่องแคล่วว่องไว

2. เกมพัฒนาการความรู้ (Cognitive Game) เป็นเกมมุ่งพัฒนาด้านความรู้ ความคิดของเด็กเพื่อเป็นการเสริมทักษะในบทเรียน โดยเด็กสามารถใช้ความคิดหาเหตุผลเพื่อ

เสริมในการเล่นเกมที่ตนเองสามารถอธิบายเหตุผลได้เกมชนิดนี้จะทำให้มองเห็นการเปลี่ยนแปลงของเด็กต่อการเรียนรู้ได้อย่างชัดเจน

3. เกมฝึกทักษะทางด้านร่างกาย (Physical Game) เป็นรูปแบบของเกมที่ฟ้า ซึ่งมีอยู่มากมายหลายชนิดรวมทั้งเกมฝึกกายบริหารร่างกายโดยนำมาประยุกต์เป็นท่าทาง ประกอบจังหวะเพลงการรำมวยไทยศิลปะการป้องกันตัวอย่างอื่น ๆ ได้ทำทางที่ใช้กับเด็กควรเป็น ท่าที่เข้าใจได้ง่าย ไม่สลับซับซ้อน

4. เกมฝึกทักษะทางภาษา (Language Game) เป็นเกมที่เด็กต้องอาศัย จินตนาการในการใช้คำพูด แต่ผลของการเล่นเกมภาษาในลักษณะนี้จะช่วยส่งเสริมให้เด็กมีทักษะ ในการฟัง การจดจำ การคาดเดาหรือคาดคะเนจะเป็นการเสริมเชาวน์ปัญญาของนักเรียนให้มี เฉลียวฉลาดมากขึ้น

5. เกมบัตรหรือทายบัตร (Card Game) เกมทายบัตรเป็นเกมที่มุ่งส่งเสริมให้ เด็กมีสมาธิ ความจำสามารถแยกแยะพิจารณาและมีเหตุผล

6. เกมพิเศษอื่น ๆ (Special Game) เป็นเกมที่ผู้สอนหรือผู้นำกิจกรรมเด็ก เปิดโอกาสให้เด็กได้เล่นเป็นครั้งคราวเพราะเกมเหล่านี้ต้องอาศัยพื้นที่ของสถานที่และต้องการ ความปลอดภัยสูง เด็กที่จะเล่นต้องมีความรับผิดชอบ โดยสามารถเป็นได้ทั้งผู้นำผู้ตาม และผู้ที่ เล่นนั้นยังจะต้องอาศัยการร่วมมือกัน การเล่นเกมอาจจะเล่นเป็นหมวดหมู่เป็นทีมหรือทั้งกลุ่มใหญ่ก็ได้

ปราณี ทองคำ (2545, 2) ได้ทำการแบ่งประเภทของเกมการศึกษา ไว้ดังนี้

#### 1. จำแนกตามวัสดุประกอบการเล่น

1.1 เกมที่มีวัสดุในการประกอบการเล่นจำพวกไพ่ ลูกเต๋า เบี้ยฉลากเป็น ต้น

1.2 เกมที่ไม่มีวัสดุประกอบการเล่น ได้แก่ เกมบทบาทสมมติ เกมใบ้คำ

#### 2. จำแนกตามผู้เล่น

2.1 เกมบุคคล (Individual Games) มีผู้เล่นคนเดียวหรือผู้เล่นแต่ละคนมี อิสระต่อกันเช่นเกมอักษรไขว้

2.2 เกมที่เล่นกันเป็นกลุ่มหรือทีม (Group of Team Games) เป็นเกมที่ ต้องใช้การทำงานเป็นทีมหรือมีการช่วยเหลือกัน เช่น เกมห่วงโซ่อาหาร

2.3 เกมผลัด (Replay Game) เกมที่มีการเล่นเป็นกลุ่มหรือทีม แต่ต้องมีการเรียงลำดับหรือสลับกันเล่นเช่น เกมเศรษฐี เกมบิงโก



ทศนา แชมมณี (2557, 366) ได้มีการจัดแบ่งประเภทของเกมการศึกษาออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. ลักษณะเกมที่ไม่มีการแข่งขัน เช่น เกมที่ต้องใช้การสื่อสารหรือการตอบคำถาม เป็นต้น

2. ลักษณะเกมการแข่งขันที่จะต้องมีการแข่งขันกันซึ่งจะต้องมีผู้ที่แพ้ – และ ผู้ที่ชนะ ซึ่งเกมประเภทนี้จะช่วยให้การเล่นเพิ่มความสุขสนุกสนานมากขึ้น

3. ลักษณะเกมจำลองสถานการณ์ (simulation game) ในการเล่นเกมที่ผู้เล่นต้องวิเคราะห์ประกอบการตัดสินใจจากข้อมูลที่มีอยู่ในมือ และได้รับผลลัพธ์เหมือนกับที่ควรจะได้จากสถานการณ์จริง เกมแบบนี้มีอยู่ 2 ลักษณะ คือ (1) การจำลองสภาพจริงที่เล่นโดยใช้กระดาน หรือที่เรียกว่าบอร์ดเกม (board game) เช่น เกมบันไดงู เกมเศรษฐี เป็นต้น (2) เกมสถานการณ์ที่จำลองเหตุการณ์และบทบาทหน้าที่ขึ้นให้คล้ายกับสถานการณ์จริงมากที่สุด โดยผู้เล่นจะต้องรับบทบาทหรือสมมติตัวเองเป็นใครก็ตามที่สถานการณ์ในเกมกำหนดขึ้นเพื่อลงไปเล่นจริง ๆ ในสถานการณ์นั้น ๆ

จากที่นักวิชาการข้างต้นกล่าวถึงประเภทของเกม แยกออกได้เป็นหลายประเภท ซึ่งเกณฑ์การแยกประเภทนั้นก็แตกต่างกันไปตามกฎเกณฑ์ที่สร้างขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการแยกเกมตามวิธีการเล่นหรือทักษะที่ใช้ หรือจะเป็นในลักษณะของเกมที่จะต้องแข่งขันหรือไม่ต้องแข่งขันก็ตาม ซึ่งผู้วิจัยได้ให้ความสนใจเกี่ยวกับประเภทเกมจำลองสถานการณ์ ที่มีลักษณะเป็นบอร์ดเกม เนื่องจากผู้เล่นจะได้คิดตัดสินใจ วางแผนอย่างเป็นระบบ สามารถสร้างความสัมพันธ์ร่วมกันกับผู้อื่นและทำงานด้วยกันได้

## 2.2 การจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม

### ความหมายของบอร์ดเกม

Silverman (2013, 212-213) กล่าวถึงบอร์ดเกมว่า แต่เดิมเป็นเกมประเภทหนึ่ง ที่สร้างขึ้นจากการใช้กระดานวาดลวดลาย รวมถึงใช้ลูกเต๋าและมีการสร้างเงื่อนไขการเล่นให้มีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน สอดคล้องกับ สถณี อาชวานันทกุล (2559, 10) ได้ให้ความหมายไว้ว่า บอร์ดเกม คือ เกมที่ต้องใช้ชิ้นส่วนไว้บนพื้นที่ต้องการเล่น โดยผู้เล่นจะต้องทำการเคลื่อนที่หรือหยิบชิ้นส่วนนั้นออกจากพื้นที่ โดยใช้การตัดสินใจบนฐานการคิดเชิงเหตุผลและการวางแผน ไตร่ตรองตามหลักเหตุผลเพื่อที่จะให้ตนเองบรรลุจุดหมายปลายทางของการเล่น เกม นอกจากนี้ Kim, Song, and Lockee (2018, 102) ได้กล่าวเสริมว่า บอร์ดเกม เป็นเกมที่เล่นโดยการวางหรือหยิบเคลื่อนย้าย หรือถอดชิ้นส่วนบนกระดานและมีการแข่งขันกระตุ้นเร้าความสนใจ ทำให้เกิดแรงจูงใจในการเล่น

## 2.3 การออกแบบ องค์ประกอบและขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ด

### เกม

วันชาติ เหมือนสน (2546, 32) ได้เสนอหลักการออกแบบเกมการศึกษาหรือขั้นตอนการสร้างบอร์ดเกมขึ้นมาใหม่ 5 ขั้นตอนดังนี้

1. ตั้งจุดมุ่งหมายของเกมให้ชัดเจนโดยต้องตอบคำถามให้ได้ว่าสร้างเกมไปเพื่ออะไรซึ่งอาจมีหลายจุดมุ่งหมายย่อยก็ได้

2. หาสื่อการเล่นเกมที่เหมาะสมเพื่อนำไปสู่เป้าหมายที่กำหนดไว้สื่อมีหลายรูปแบบผู้สร้างเกมต้องเลือกให้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับเกมที่น่าไปใช้ในกระบวนการสอน

3. จัดลำดับของการเล่นอย่างเป็นระบบโดยบอกให้ชัดเจนว่าจะทำอะไรก่อนหลังและนำไปสู่เป้าหมายที่กำหนดไว้ เช่น ต้องบอกก่อนว่าจะให้ทำอะไรต้องชี้แจงกติกาการเล่นให้ชัดเจนต้องให้ผู้เล่นเตรียมพร้อมและต้องจัดเตรียมสถานที่ให้สะดวกพร้อมนางการเล่นเกมนั้นนี้ เพราะผู้สร้างเกมจะต้องสังเกตพฤติกรรมของผู้เล่นเกมว่าทำตามกติกาหรือไม่มีพฤติกรรมอะไรบ้างที่เด่น ๆ เพื่อสำหรับเก็บข้อมูลไปวิเคราะห์ว่าพฤติกรรมที่เกิดขึ้นกับผู้เล่นเกมเป็นไปตามเป้าประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของเกมหรือไม่

4. การทดลองใช้เกมควรทดลองใช้ก่อนใช้จริงว่าทุกขั้นตอนของการเล่นเกม นั้น ๆ

5. ประเมินผล ผู้สร้างเกมเมื่อกออกแบบเกมแล้วก็ต้องคำนึงถึงวิธีการประเมินผลผู้เล่นเกมด้วยโดยอาจใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรม การสอบถามหรือการวัดความพึงพอใจ เพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายหรือเป้าประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่

อัจฉรา ชีวพันธ์ (2545, 90) กล่าวว่า การพัฒนาเกมการศึกษาให้มีประสิทธิภาพจะต้องคำนึงถึงรูปแบบของเกมที่ดีและปัจจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งการพัฒนาเกมการศึกษาให้มีประสิทธิภาพนั้น ผู้สอนจะควรให้ความสำคัญและต้องคำนึงถึงตัวนักเรียนเป็นสำคัญ โดยดูความพร้อมของสติปัญญาความเหมาะสมในวุฒิภาวะวิธีการตลอดจนเนื้อหาและระยะเวลาในการเล่นเกมนั้น นอกจากนี้ยังมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการพัฒนาเกมการศึกษาไว้ในลักษณะต่าง ๆ กันดังต่อไปนี้

1. พัฒนาเกมการศึกษาจะต้องอาศัยรูปแบบจูงใจให้นักเรียนและควรจัดระดับการเรียนรู้ของเกมที่ยากไปหายาก โดยให้เหมาะสมสอดคล้องกับพัฒนาการตามวัยของนักเรียนและหลักจิตวิทยา

2. การกำหนดจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนว่าต้องการจะพัฒนาทักษะของนักเรียนในด้านใดบ้างโดยให้ความสำคัญและใส่ใจในการใช้เนื้อหาให้เหมาะสมและสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้

3. ต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างของนักเรียนแต่ละบุคคล

4. ต้องมีคำชี้แจงหรือกติกาการเล่นที่เข้าใจง่าย เพื่อให้นักเรียนสามารถเข้าใจและเล่นเกมได้ด้วยตัวเอง

5. ผู้สอนต้องตรวจสอบและทดลองเล่นเกมด้วยตัวเองให้รอบคอบก่อนจากนั้นปรับปรุงแก้ไข เพื่อให้เกมการศึกษามีความถูกต้อง

6. ควรให้นักเรียนเล่นเกมการศึกษาในแต่ละครั้ง ควรกำหนดเวลาและความสนใจให้เหมาะสม

7. ควรมีเกมการศึกษาหลายรูปแบบเพื่อให้เกิดความรู้ในวงกว้างและส่งเสริมทักษะการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับ การออกแบบเกมการศึกษาโดยใช้หลักของ ADDIE Model มีลำดับการพัฒนา 5 ขั้นตอนประกอบไปด้วย การวิเคราะห์ (Analysis) การออกแบบ (Design) การพัฒนา (Development) การนำไปใช้ (Implement) และการประเมินผล (Evaluation) โดยมีรายละเอียด (ศยามน อินสะอาด, 2557, 82-83) ดังต่อไปนี้

A: การวิเคราะห์ (Analysis) ขั้นตอนนี้ เป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญเป็นอย่างมาก เนื่องจากเป็นรากฐานสำหรับขั้นตอนต่อ ๆ ไป โดยผู้พัฒนาเกมจะต้องวิเคราะห์หลักสูตร เนื้อหา รายวิชา กลุ่มเป้าหมาย ความจำเป็นในการสร้างเกมและสถานการณ์จำลองหรือการนำเกมไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน วิเคราะห์ปัญหาทรัพยากร ทีมงาน งบประมาณ ระยะเวลา การดำเนินงาน และขอบข่ายของงานที่จะต้องทำ

D: การออกแบบ (Design) เป็นขั้นตอนเพื่อวางแผนกลวิธีหรือแนวทางสำหรับการพัฒนาเกมและสถานการณ์จำลองเพื่อการศึกษา โดยเริ่มจากการระบุจุดประสงค์ จากนั้นจึงกำหนดรูปแบบวิธีในการจัดการเรียนการสอน และออกแบบโครงร่างของเกมและหรือสถานการณ์จำลอง

D: การพัฒนา (Development) เป็นขั้นตอนที่ต่อยอดมาจากขั้นตอนการออกแบบ โดยเริ่มจากการเขียนสคริปหรือสตอรี่บอร์ด ซึ่งเปรียบเสมือนการร่างพิมพ์เขียวของเกมหรือสถานการณ์จำลอง เพื่อเป็นโครงร่างให้ฝ่ายผลิตทำการผลิตเกมตามแบบที่ได้ออกแบบไว้ได้

I: การนำไปใช้ (Implement) เป็นขั้นตอนในการนำสื่อ บอร์ดเกม หรือสถานการณ์จำลองไปใช้งาน โดยอาจเริ่มจากการให้ผู้เชี่ยวชาญในเนื้อหาวิชานั้น และด้านสื่อ

เทคโนโลยี ตรวจสอบความถูกต้องความน่าสนใจและความเหมาะสมของสื่อ จากนั้นจึงนำมาปรับปรุง แล้วจึงนำสื่อเกมไปทดลองในลักษณะนำร่องเพียงไม่กี่คน แล้วจึงค่อยนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายขนาดใหญ่

E: การประเมินผล (Evaluation) ขั้นตอนการประเมินผลเป็นการวัดประสิทธิภาพของเครื่องมือที่เป็นสื่อบอร์ดเกม ที่ใช้ในกระบวนการเรียนการสอน โดยการประเมินผลการเรียนรู้และการแสดงความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อนำไปทำการปรับปรุงแก้ไขสื่อให้มีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น

### ความสำคัญและประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม

การเล่นเกมหรือบอร์ดเกมนั้นช่วยในผู้เรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ได้พูดคุย สื่อสารและมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี และการนำเกมหรือบอร์ดเกมมาใช้ในการกระบวนการจัดการเรียนรู้นั้น ช่วยทำให้เกิดข้อดีและประโยชน์มากมายแก่นักเรียนด้วยกัน ดังที่ ประสาน สร้อยอุทฺระ (2545, 86) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมไว้ว่า การนำเกมมาใช้ในกระบวนการเรียนการสอนจะทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียน และช่วยให้เข้าใจของเนื้อหาในเรื่องที่เรียนที่เข้าใจยากได้ดีขึ้น นอกจากนี้ยังนำไปใช้ในการทบทวนเนื้อหา หรือช่วยเสริมประสิทธิภาพในการเรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี ซึ่งสุคนธ์ สิ้นพานนท์ (2545, 162) ยังได้กล่าวเสริมอีกว่า นอกจากช่วยให้นักเรียนสนใจในการเรียน และเกิดให้สนุกสนานมากขึ้นแล้ว ผู้สอนสามารถแก้ไขทัศนคติที่ผิด ๆ ต่อวิชาที่นักเรียนรู้สึกว่ายากได้ และเกมยังช่วยส่งเสริมให้นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและผู้สอนนอกจากนี้ยังช่วยให้นักเรียนรู้จักการคิดวิเคราะห์ เพื่อตัดสินใจได้ด้วยตนเอง ปราณีย์ ประสรีระเตสัง (2544, 1) กล่าวว่า เกมสามารถทำให้นักเรียนได้แสดงออกทั้งความคิดเห็นและพฤติกรรมได้อย่างชัดเจน รวมถึงการมีความรับผิดชอบ มีวินัยในการทำงานรู้จักการฝึกประเมินปรับปรุงตนเองและยอมรับความคิดเห็นความสามารถของผู้อื่นตลอดจนใฝ่เรียนรู้อย่างสม่ำเสมอ

อีกทั้ง Silverman (2013, 312-313) กล่าวถึงข้อดีของเกมกระดานหรือที่เราเรียกกันในปัจจุบันว่าบอร์ดเกม ว่าทำให้สนุกสนานเพลิดเพลินและไม่เบื่อหน่ายอีกทั้งยังส่งผลเป็นข้อดีต่อนักเรียนโดยตรงดังปรากฏในด้านต่าง ๆ เช่น เมื่อเล่นบอร์ดเกมสามารถเชื่อมโยงการเล่นกับเหตุการณ์ในชีวิตจริง มีการใช้วัสดุที่น่าสนใจทำให้นักเรียนได้สัมผัส เสริมสร้างการเรียนรู้แก่นักเรียนผ่านความสนุกสนานที่ได้จากบอร์ดเกม สามารถพัฒนาให้นักเรียนฝึกความสามารถในการคิด มีความคิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณในการวางแผนและแก้ไขปัญหาเป็นขั้นตอน ทำให้นักเรียนได้ผ่อนคลายช่วยให้เด็กมีโอกาสฝึกฝนทักษะหลายอย่าง

นอกจากนี้ Play Academy (2560) ได้กล่าวถึงความสำคัญของบอร์ดเกมที่สามารถส่งเสริมและพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนได้ดังนี้

1. พัฒนาทักษะการคิด โดยขณะลงมือเล่นเกม ผู้เล่นสามารถศึกษาเรียนรู้และทำความเข้าใจกับข้อมูลรวมถึงเป้าหมายในสิ่งที่ตนเองกำลังลงมือทำได้ดี จดจำกติการวมถึงกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

2. พัฒนาทักษะการแก้ปัญหา บอร์ดเกมมีการจำลองสถานการณ์ที่ผู้เล่นต้องแก้ปัญหาภายใต้เงื่อนไขในด้านทรัพยากรและเวลาที่จำกัด เมื่อผู้เล่นลงมือทำซ้ำด้วยความถี่ที่เหมาะสมผู้เล่นจะพัฒนาความสามารถได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. พัฒนาทักษะทางสังคม บอร์ดเกมที่มีขั้นตอนการเล่นเป็นคู่หรือทีม นักเรียนต้องรู้จักการใช้เหตุผลของตนเอง ส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้อารมณ์และเหตุผลของผู้อื่นด้วย

4. พัฒนาศีลธรรมระหว่างการเล่น ผู้เล่นต้องจะต้องเล่นเกมภายใต้กติกาด้วยความซื่อสัตย์ หากพบว่าตนเองทุจริตโดยตั้งใจหรือไม่ตั้งใจ ก็ควรยอมรับความผิดด้วยตนเอง ซึ่งนับเป็นความรับผิดชอบที่มาจากภายในและนำไปสู่การนับถือตัวเอง

5. พัฒนาการเห็นคุณค่าในตัวเองและมีภาพลักษณ์แห่งตนที่ดี กล่าวคือ เมื่อนักเรียนได้ลงมือเรียนรู้ในครั้งแรกอาจยังไม่เข้าใจ แต่เมื่อมีความพยายามในการเล่นอย่างต่อเนื่อง นักเรียนจะสามารถพัฒนาการเล่นจนบรรลุเป้าหมายได้ในที่สุด

จากทัศนะของนักการศึกษาหรือนักวิชาการข้างต้นสรุปได้ว่า บอร์ดเกมมีความสำคัญและประโยชน์มากมายหลายด้าน โดยสามารถช่วยพัฒนาให้เข้าใจเป้าหมายในสิ่งที่ตนเองกำลังลงมือทำ รวมถึงกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมพัฒนาแลฝึกฝนให้นักเรียนได้เกิดการพัฒนาทักษะต่าง ๆ เช่น การในเรื่องการคิดแก้ไขปัญหา บอร์ดเกมมีการจำลองสถานการณ์ที่ผู้เล่นต้องแก้ปัญหาภายใต้ทรัพยากรและเวลาที่จำกัดเมื่อผู้เล่นลงมือทำซ้ำด้วยความถี่ที่เหมาะสมผู้เล่นจะพัฒนาความสามารถได้อย่างมีประสิทธิภาพ และบอร์ดเกมยังทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมสูง ได้ลงมือทำกิจกรรมด้วยตนเอง นอกจากได้พัฒนาความรู้และทักษะแล้วยังได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน อีกทั้งยังช่วยให้นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและผู้สอน

#### 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและบอร์ดเกม

เอกสิทธิ์ ชนินทรภูมิ (2559, 57-59) ได้ศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้ ตามแนวการสร้างความรู้ใหม่โดยใช้เกมซึ่งมีการดำเนินการศึกษาโดยศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับแนว

ทางการจัดการเรียนรู้ภายใต้ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองตนเองโดยใช้เกมการศึกษาพบว่าควรมีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญเป็นเกมที่มีลักษณะการเล่นเพื่อการเรียนรู้ “Play to Learning” เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในขณะที่หรือหลังจากการเล่น เกมเกิดการเรียนไปด้วยและสนุกสนานไปด้วยพร้อม ๆ กัน ทำให้นักเรียนเกิดความรู้ที่มีความหมายอีกทั้งยังได้รับประสบการณ์ตรงรวมถึงเป็นการพัฒนากระบวนการคิดของนักเรียนโดยที่นักเรียนไม่รู้ตัวโดยสอดแทรกเนื้อหาลงในเกม นักเรียนมีส่วนร่วมการเรียนรู้และลงมือฝึกปฏิบัติการเรียนรู้ด้วยตนเองในขณะที่ลงมือเล่นนักเรียนจะได้รับทักษะและความรู้จากเนื้อหาบทเรียนในขณะที่เล่นเกมมักมีสถานการณ์จำลองเพื่อดึงดูดความสนใจของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนรู้สึกท้าทายและอยากจะทำต่อไป เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้กระบวนการต่าง ๆ ส่งผลต่อการดำรงชีวิตการจัดการศึกษาในปัจจุบันจึงต้องอาศัยเครื่องมือและเทคโนโลยีร่วมด้วยถึงจะประสบผลสำเร็จ

กิงกาญจน์ บูรณสินวัฒนกุล (2562, 155-156) ได้ศึกษาการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ใน รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี จากการวิเคราะห์แบบบันทึกสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflective Journal) ของนิสิตที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง พบว่า 1) สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาช่วยกระตุ้นและส่งเสริมการเรียนรู้รายวิชา พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย ทั้งก่อนการเรียนรู้ ระหว่างการเรียนรู้ และหลังการเรียนรู้ 2) สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาทำให้นิสิตมีความสุขในการเรียนรู้ เนื่องจากทำให้ห้องเรียนมี บรรยากาศการเรียนรู้อันสนุกสนาน เป็นกันเอง และไม่ตึงเครียด อีกทั้งการเรียนรู้ดังกล่าวยังช่วยพัฒนา ความสามารถ ทักษะต่าง ๆ ให้กับนิสิต ตลอดจนเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกม การศึกษาให้กับนิสิตในอนาคตได้

ซิคซิโน (Cicchino, 2015) ใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อวัดระดับทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยมีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลองสอนโดยใช้เกมจำนวน 3 ห้องเรียน และกลุ่มควบคุมจำนวน 7 ห้องเรียน โดยมีผู้สอนจำนวน 2 คน คนละ 5 ห้องเรียน และมีการบันทึกวิดีโอจำนวน 8 ห้องซึ่งนำมาวิเคราะห์จากวิดีโอจำนวน 5 ห้อง วัดผลก่อนและหลังการทดลอง (Two Group Pretest - Posttest Design) โดยมีเนื้อหาสาระเกี่ยวกับการสอนประวัติศาสตร์สงครามของคนฝรั่งเศสกับคนอื่นเดี่ยว โดย ระยะเวลาในการทำกิจกรรม คือ จำนวน 4 วัน วันละเฉลี่ย 35 นาที โดยผลการวิจัย พบว่า ความสามารถในการคิดอย่างมีวิจรรย์ญาณหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยเกมของกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยผู้วิจัยให้เหตุผลว่า จำนวนชั่วโมงในการจัดการเรียนรู้

โดยใช้เกมมีจำนวนน้อยไป อีกทั้งคุณภาพของกลุ่มนักเรียนในการมีปฏิสัมพันธ์หรือร่วมแลกเปลี่ยนอภิปราย ซึ่งเป็นคุณภาพของการสื่อสาร การตั้งคำถามของแต่ละกลุ่มในห้องที่เป็นกลุ่มทดลอง เพราะจะส่งผลกระทบต่อระดับการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

รักชน พุทธรังสี (2560, 172) ทำการวิจัยโดยมีวัตถุประสงค์ ดังนี้ (1) ศึกษาองค์ประกอบของบอร์ดเกมที่ส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดง (2) ประยุกต์ใช้บอร์ดเกมในการพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงลักษณะการดำเนินการวิจัย คือการสัมภาษณ์และสอบถามผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกม การเข้าไปสังเกตแบบมีส่วนร่วมการประเมินผลก่อนและหลังจัดกิจกรรมการสนทนาพูดคุยกลุ่มกับกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นจึงนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์และนำเสนอผลการวิจัย ผลของการวิจัยพบว่า ควรมีการคัดเลือกบอร์ดเกมจากองค์ประกอบของบอร์ดเกม ได้แก่ (1) ควรเป็นประเภทปาร์ตี้เกม เกมที่เล่นกันได้หลายคนเกมควรเป็นแนวอารมณ์ขัน แนวโน้มน่าไว้น่าสนใจแนวเล่าเรื่องและแนวตัดตัวเล็ก (2) กลศาสตร์ของบอร์ดเกมควรประกอบไปด้วยการรับบทบาทสมมติเสมือนจริง การเล่าเรื่องการลงมติจากนั้นควรอภิปรายหลังจบกิจกรรมเพื่อประเมินผลกิจกรรม

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมและบอร์ดเกมข้างต้น เกมและบอร์ดเกมทำให้ห้องเรียนมีบรรยากาศเรียนรู้ที่สนุกสนานเป็นการเรียนที่ช่วยพัฒนาความสามารถ และทักษะต่างๆ อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับบุคคลและแหล่งความรู้ที่หลากหลายให้นักเรียนมีโอกาสได้เคลื่อนไหวร่างกายโดยการทำกิจกรรมในลักษณะต่าง ๆ มีกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีควรเปิดโอกาสให้เรียนได้เรียนรู้กระบวนการต่าง ๆ ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต การจัดการศึกษาในปัจจุบันต้องอาศัยเครื่องมือและเทคโนโลยีร่วมด้วยถึงจะประสบผลสำเร็จ

### 3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความเป็นพลเมือง

#### 3.1 ความหมายของความเป็นพลเมือง

มีนักวิชาการและผู้ที่เกี่ยวข้องในด้านพลเมืองนี้ได้แสดงความคิดเห็นและให้ความหมายของ“ความเป็นพลเมือง” ไว้หลากหลายดังนี้

คณะอนุกรรมการนโยบายปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่สอง ด้านพัฒนาการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองดี (2553, 4) ให้ความหมายไว้ว่า การเป็นบุคคลหรือสมาชิกของสังคมที่มีอิสรภาพ และพึ่งพาตนเองได้สามารถใช้สิทธิเสรีภาพโดยร่วมกับความรับผิดชอบเคารพสิทธิเสรีภาพของผู้อื่น เคารพความแตกต่าง เคารพกติกา ยึดหลักความเสมอภาคไม่ใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหา ตระหนักว่าตนเองนั้นเป็นส่วนหนึ่งของสังคมที่ จะต้องร่วมรับผิดชอบต่อสังคม

สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร (2555, 11-12) ได้ให้ความหมาย ความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยคือ เป็นคนที่ยึดหลักจริยธรรมและคุณธรรม มีหลักการทางประชาธิปไตยในการดำเนินชีวิตปฏิบัติตนตามกฎหมายได้อย่างสอดคล้อง กระทำตนให้เป็นประโยชน์ต่อสังคม โดยมีการช่วยเหลือเกื้อกูลกันมันจะก่อให้เกิดการพัฒนาสังคม และประเทศชาติจะทำให้เป็นสังคมและเป็นประเทศชาติในแบบประชาธิปไตยอย่างแท้จริงตามหลักการประชาธิปไตย

ปริญญา เทวานฤมิตรกุล (2555, 30) ได้ให้ความหมายของความเป็นพลเมือง ในระบอบประชาธิปไตย ว่าหมายถึง การเป็นสมาชิกส่วนหนึ่งของสังคมที่มีอิสรภาพควบคู่กับความรับผิดชอบ และมีสิทธิเสรีภาพสอดคล้องกับหน้าที่ ยอมรับความแตกต่าง มีความเคารพกติกาในการอยู่ร่วมกันพร้อมและมีส่วนร่วมต่อการแก้ปัญหา และความเป็นไปในสังคมของตนเอง

วิชัย ต้นศิริ(อ้างถึงใน ทิพย์พาพร ต้นตีสุนทร, 2556, 6) กล่าวถึง พลเมืองที่อยู่ในสังคมประชาธิปไตยคือ สมาชิกของสังคมที่มีส่วนเป็นผู้กระทำ เป็นส่วนร่วมในการทำกิจกรรม มีจิตสาธารณะเห็นประโยชน์ส่วนรวมมีความรับผิดชอบและพร้อมเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงในทุกระดับ

สภาพพัฒนาการเมือง (2557, 39) ได้ให้ความหมายของคำว่า ความเป็นพลเมืองคือ ความสัมพันธ์ทางกฎหมายระหว่างปัจเจกบุคคลกับรัฐโดยมีสำนึกของความเป็นเจ้าของประเทศ

ศุภณัฐ เพิ่มพูนวิวัฒน์ และจรรรณ แก้วมะโน (2558, 36) ได้ให้ความหมายพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยว่า พลเมืองที่อยู่ในระบอบประชาธิปไตย ต้องเป็นคนที่มีความรับผิดชอบซื่อสัตย์สุจริตและมีจิตสาธารณะเป็นคุณธรรมประจำใจรวมไปถึงต้องเป็นคนที่มีความวินัยมีเหตุมีผล แสดงออกถึงสิทธิเสรีภาพนั้นอย่างเหมาะสมไม่ละเมิดผู้อื่นที่สำคัญคือมีความ



รับผิดชอบต่อตนเองและสังคมในภาพรวม มีความสนใจที่จะเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมทางการเมือง

สรุปจากทัศนะของนักการศึกษา นักวิชาการและผู้ที่เกี่ยวข้องด้านพลเมืองหลายท่าน ทำให้เห็นว่าความเป็นพลเมืองข้างต้น คือลักษณะความเป็นพลเมืองในระบอบการปกครองแบบประชาธิปไตย ซึ่งความเป็นพลเมือง หมายถึง ลักษณะที่นักเรียนนั้นมีสำนึกรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม มีสิทธิเสรีภาพ มีความซื่อสัตย์ มีจิตสาธารณะยอมรับความแตกต่างและเคารพกฎระเบียบ กติกา ในการดำเนินชีวิตและอยู่ร่วมกันพร้อมรวมทั้งมีส่วนร่วมที่สำคัญที่ร่วมมือกันในการแก้ไขปัญหา มีการช่วยเหลือเกื้อกูลกันทำให้สังคมและประเทศชาติเกิดการพัฒนา

### 3.2 ความสำคัญของการปฏิบัติตนเป็นพลเมือง

ทศมล ชนาดิศัย (2558, 8) ได้แบ่งความสำคัญของการปฏิบัติตนเป็นพลเมืองที่ดีออกเป็น 3 ด้านดังนี้

1. ด้านการเมืองการปกครองเพราะพลเมืองดีจะใช้สิทธิและหน้าที่ของตนเองอย่างเต็มที่ตามที่กฎหมายและรัฐธรรมนูญบัญญัติไว้โดยมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางการเมือง เช่น ออกไปใช้สิทธิของตนเองในการเลือกตั้งเพื่อให้ประเทศคงไว้ซึ่งระบอบการปกครองนั้น ๆ และทำให้ประเทศขับเคลื่อนไปข้างหน้า

2. ด้านสังคมเพราะ พลเมืองดี ได้ชื่อว่่าดีนั้นย่อมจะไม่ก่อความสับสน วุ่นวาย หรือสร้างเรื่องให้คนอื่นได้รับความเดือดร้อน เพื่อรักษาความเป็นระเบียบเรียบร้อยและสงบสุขแก่สังคมนอกจากนี้พลเมืองดีจะตักเตือนและปฏิบัติตนให้เป็นแบบอย่างที่ดีแก่บุคคลบางส่วนที่ยังหลงผิดประพฤติไม่ดีอยู่

3. ด้านเศรษฐกิจ เพราะพลเมืองดีจะประกอบอาชีพสุจริตและใช้ชีวิตตามเศรษฐกิจพอเพียงซึ่งจะทำให้ตัวเองมีฐานะมั่นคงและอยู่ได้อย่างยั่งยืน ทำให้ครอบครัวเข้มแข็ง พลเมืองบางคนก็อาจมีส่วนช่วยในการนำทรัพย์สินบางส่วนไปบริจาคช่วยเหลือผู้ยากไร้ หรือตั้งมูลนิธิขึ้นมา เพื่อพัฒนาสังคมโดยรวมให้ดีขึ้น

สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร (2555, 22-23) กล่าวถึงความสำคัญ ของการปฏิบัติตนเป็นพลเมืองที่ดีตามวิถีประชาธิปไตย ย่อมเกิดผลดีต่อสังคมและประเทศดังนี้

1. ช่วยทำให้สังคมและประเทศชาติมีความเจริญก้าวหน้า พัฒนาไปอย่างมั่นคง เพราะการที่ทุกคนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นที่แตกต่างและมีเหตุผลในการทำงานหรือโครงการต่าง ๆ ตั้งแต่ระดับชุมชนถึงระดับประเทศและเปิดโอกาสให้คนที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญได้เข้ามาร่วมกันทำงานย่อมส่งผลให้การทำงานและผลงานนั้นประสบความสำเร็จ

2. เกิดความสามัคคีในหมู่คณะเพราะเมื่อมีการทำงานและกิจกรรมร่วมกันนั้น ย่อมเกิดสายสัมพันธ์ มีความรู้สึกความผูกพันกัน ร่วมแรงร่วมใจในการทำงานทั้งปวงให้บรรลุไปถึงเป้าหมายได้

3. สังคมจะมีความเป็นระเบียบเรียบร้อยเพราะทุกคนจำเป็นต้องปฏิบัติตามกฎและเคารพระเบียบกติกาของสังคมซึ่งเป็นกฎเกณฑ์ที่ทุกคนเชื่อถือ

4. สังคมเกิดความเป็นธรรม สมาชิกทุกคนในสังคมมีสิทธิหน้าที่เสรีภาพอย่างเท่าเทียมกันภายใต้กรอบของกฎหมาย ทุกคนจึงได้รับการปฏิบัติอย่างยุติธรรมไม่โดนเลือกปฏิบัติทำให้เกิดความเป็นธรรมขึ้นในสังคม

5. ผู้คนในสังคมมีความเชื่อเพื่อเผื่อแผ่ช่วยเหลือมีน้ำใจให้กัน โดยยึดหลักจริยธรรมธรรมเป็นพื้นฐานในการปฏิบัติต่อกันตามวิถีประชาธิปไตย

จุฬารัตน เต็มผล (2559, 40) กล่าวถึงความสำคัญของการกระทำตนให้สอดคล้องกับการเป็นพลเมืองตามวิถีประชาธิปไตยจะเป็นการสร้างสังคมที่ปฏิบัติตามหลักประชาธิปไตยและเชื่อมั่นในศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ เกิดความไว้วางใจซึ่งกันและกัน ประชาชนรู้จักคิดไตร่ตรองอย่างมีวิจารณ์ญาณ มีความเต็มใจที่แก้ปัญหอย่างเข้าใจผ่อนปรนให้กันและกันพร้อมที่จะยอมรับการเปลี่ยนแปลงเสมอซึ่งสังคมประชาธิปไตย จะมีขึ้นหลายระดับ การใช้ชีวิตให้ตามหลักการประชาธิปไตยยังทำให้ ประชาชนมีสิทธิและเสรีภาพในการกำหนดวิถีชีวิตของตนเองและภายในชุมชนสังคมที่ตนอาศัยอยู่ด้วยประชาชนมีความรับผิดชอบและมีส่วนร่วมในการบริหารดูแลประเทศได้อย่างเสมอภาคเท่าเทียมกัน มีความเข้มแข็งเป็นจริงมากขึ้นเพราะสมาชิกของสังคมได้เรียนรู้ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการปกครองระบอบประชาธิปไตยรวมทั้งยังทำให้สมาชิกของสังคมได้เรียนรู้และเข้าใจว่าประชาธิปไตยคือสิ่งที่ใช้ในชีวิตประจำวันเป็นเรื่องใกล้ตัวไม่ใช่เรื่องของการเลือกตั้งสมาชิกสภาผู้แทนราษฎร รัฐธรรมนูญ รัฐสภา และพรรคการเมืองเท่านั้น ประชาธิปไตยคือการที่คนในสังคมสามารถอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขภายใต้สิทธิเสรีภาพความเสมอภาคและความเท่าเทียมกันภายใต้กติกาของสังคมเกิดความสามัคคีและมีน้ำใจต่อกัน ฟังพาทอาศัยซึ่งกันและกันเพื่อให้สังคมอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข สมาชิกในสังคมมีส่วนสำคัญในการแก้ไขปัญหาและตัดสินใจด้วยความคิดที่มีหลักการและเหตุผล มีจิตสาธารณะไม่เห็นแก่ตัวเอารัดเอาเปรียบเคารพในสิทธิเสรีภาพยอมรับในความแตกต่างหลากหลายเข้าใจถึงบทบาทหน้าที่ของตนและผู้อื่น

ดังนั้นการมีส่วนร่วมในการพัฒนาประชาธิปไตยของนักเรียนและเยาวชนเป็นการปลูกฝังให้นักเรียนและเยาวชนมีวิถีคิดและการดำเนินชีวิตได้สอดคล้องกับหลักประชาธิปไตย จากทัศนะของนักวิชาการของต้นพอที่จะสรุปความสำคัญของการปฏิบัติตนเป็นพลเมืองได้ดังนี้

1. ทำให้ชุมชน สังคมโดยรวมถึงประเทศชาติมีความเจริญก้าวหน้าอย่างมั่นคงเพราะการที่สมาชิกในสังคมมีส่วนร่วมในการเปิดโอกาสให้คนที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญ ได้ร่วมกันทำงาน ส่งผลให้การทำงานหรือทำกิจกรรมนั้นประสบผลสำเร็จ

2. เกิดความสามัคคีในหมู่คณะเพราะในการทำงานหรือกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งร่วมกันย่อมมีความรู้สึกผูกพัน จนสามารถที่จะร่วมลงมือ ร่วมแรงร่วมใจ ในการทำงานให้บรรลุตามเป้าประสงค์ที่วางไว้

3. สังคมเป็นระเบียบ เกิดความเรียบร้อยเพราะทุกคนต้องปฏิบัติตามกฎระเบียบของสังคม ซึ่งเป็นข้อตกลงหรือกฎเกณฑ์ที่คนในสังคมให้การยอมรับ และรู้จักคิดไตร่ตรองอย่างมีวิจาร์ณญาณ อีกทั้งเต็มใจที่แก้ไขปัญหา ผ่อนปรนให้กันและกันพร้อมรับมือการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ

4. สังคมเกิดความยุติธรรม คนในสังคมทุกคนมีสิทธิหน้าที่เสรีภาพอย่างเท่าเทียมกันภายใต้กรอบหรือบทบัญญัติของกฎหมาย ซึ่งสมาชิกทุกคนย่อมจะได้รับการปฏิบัติยุติธรรมและเสมอภาค ก่อให้เกิดความชอบธรรมในสังคมภายใต้กฎกติกาของสังคม

### 3.3 คุณลักษณะความเป็นพลเมือง

จากความหมายและคำจำกัดความของพลเมืองสามารถสะท้อนให้เห็นถึงคุณลักษณะที่สำคัญและจำเป็นของการเป็นพลเมืองในวิถีประชาธิปไตย โดยที่นักวิชาการ และผู้ที่เกี่ยวข้องด้านพลเมืองหลายท่านได้กำหนดคุณลักษณะไว้ดังต่อไปนี้

สถาบันพระปกเกล้า (2552, 7) ได้ระบุไว้ว่า วัฒนธรรมการเมืองแบบประชาธิปไตยหรือวัฒนธรรม พลเมือง ได้แก่ มีจิตใจสนับสนุนการปกครองแบบประชาธิปไตย เชื่อในศักดิ์ศรีของมนุษย์ เคารพสิทธิเสรีภาพของผู้อื่น เคารพกติกาประชาธิปไตย ยึดถือเสียงข้างมาก และรับฟังเสียงส่วนน้อย มีการติดตามข่าวสารที่เกิดขึ้นในบ้านเมือง และมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางการเมือง มีความสำนึกในหน้าที่ความรับผิดชอบและเชื่อมั่นในตนเองมองโลกในแง่ดี ไว้วางใจผู้อื่น รู้จักวิพากษ์วิจารณ์อย่างมีเหตุมีผลและเป็นไปในเชิงสร้างสรรค์และที่สำคัญต้องไม่มีจิตใจฝักใฝ่เผด็จการ

ทิพย์พาพร ตันติสุนทร (2555, 12) กล่าวถึงคุณลักษณะการเป็นพลเมือง ว่าเกิดจากประสบการณ์ของชาวเยอรมันภายหลังจากสงครามโลกครั้งที่ 2 ที่ให้ความสำคัญกับพลเมืองที่มี

ส่วนร่วมในทางการเมือง มีจิตวิญญาณสาธารณะ และมีความรับผิดชอบต่อสังคม ซึ่งการแสดงออกถึงพฤติกรรมข้างต้นได้นั้น พลเมืองจะต้องได้รับการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความฉลาดรู้ทางการเมือง ความเสมอภาค เชื่อมมั่นในความยุติธรรม การแสดงออกอย่างเสรีภาพ เพื่อประโยชน์ทั้งแก่ตนเองและส่วนรวม เพื่อยึดมั่นในระบอบประชาธิปไตยไม่ให้หันหลังกลับไปหาระบบอื่นซึ่งอยู่ในด้านตรงข้ามที่สังคมเยอรมันได้เผชิญมาแล้วในสงครามโลกครั้งที่ 2 กล่าวโดยสรุปลักษณะพลเมืองในสังคมประชาธิปไตยที่เป็นสากลนั้นได้มีการทำการศึกษาจากนักวิจัยและจากนักวิชาการจากทุกที่ที่ท่วมโลกมารวมตัวกันเพื่อเตรียมตัวเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 และได้มีการเผยแพร่ไปทั่วโลกโดยมีสาระสำคัญสรุปได้ 8 ประการดังนี้

1. เป็นผู้มีองค์ความรู้ ได้รับการศึกษารวมถึงเจตคติที่จะมองเห็นและเข้าใจในสังคมของตนเองและสังคมโลก
2. มีความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นและรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่นในแต่ละบทบาทที่แสดงออกสู่สังคม
3. มีความเข้าใจและสามารถยอมรับในความแตกต่างของวัฒนธรรมหรือความเห็นต่าง
4. เป็นผู้ที่ดีวิเคราะห์ คิดแก้ปัญหา อย่างมีเหตุผลและเป็นขั้นเป็นตอน
5. มีความยินดีที่จะแก้ปัญหาคความขัดแย้งด้วยสันติโดยไม่ใช้ความรุนแรง
6. มีความยินดีที่จะเปลี่ยนการดำเนินชีวิตและอุปนิสัยการบริโภคของตนเอง เพื่อช่วยรักษาสิ่งแวดล้อม
7. มีความสามารถที่จะเข้าใจและมีความรู้ในการปกป้องสิทธิมนุษยชน
8. มีความยินดีและมีมีส่วนร่วมในทางการเมืองทั้งในระดับท้องถิ่นไปจนถึงระดับชาติรวมทั้งระดับนานาชาติด้วย

วิชัย วงษ์ใหญ่ (2554, 5) ได้กล่าวถึง คุณลักษณะของพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยไว้เช่นกันว่า พลเมืองในระบอบประชาธิปไตยควร จะต้องเป็นสมาชิกของสังคมที่มีเสรีภาพและอิสรภาพ คุณแลตนเองสามารถใช้สิทธิเสรีภาพควบคู่กับความรับผิดชอบต่อเสรีภาพของผู้อื่น คำนึงถึงความแตกต่าง เคารพหลักความเสมอภาคเคารพกติกา ไม่ใช้วิธีในการแก้ปัญหาด้วยความรุนแรง ระวังเสมอว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของสังคม สนใจกระตือรือร้นที่จะรับผิดชอบต่อหรือร่วมกันขับเคลื่อนสังคม และแก้ปัญหาสังคมในระดับต่าง ๆ ตั้งแต่ระดับครอบครัวจนถึงระดับประชาคมโลก

สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร (2555, 13) ได้กล่าวถึงคุณลักษณะการเป็นพลเมืองว่าควรมีลักษณะอย่างไรนั้นสังคมจะเป็นผู้กำหนดลักษณะที่พึงประสงค์เพื่อที่จะเป็นพลเมืองดี ซึ่งคุณสมบัติของสมาชิกในสังคมประกอบด้วยคุณสมบัติ 2 ประการ ได้แก่

1. คุณสมบัติที่เป็นพื้นฐาน คือคุณสมบัติที่มีลักษณะโดยทั่วไปของการเป็นพลเมืองดีเช่น ซื่อสัตย์สุจริต ขยัน อดทนอดกลั้น มีความรับผิดชอบ มีเหตุผล มีความเมตตาเห็นความสำคัญของประโยชน์ส่วนรวม

2. คุณสมบัติเฉพาะคือคุณสมบัติที่มีความเฉพาะอย่างที่สังคมคาดหวังหรือต้องการให้บุคคลควรปฏิบัติ เช่นต้องการบุคคลที่มีคุณธรรมควบคู่กับความรู้

ปริญญญา เทวานฤมิตรกุล (2555, 31-36) ได้อธิบายถึงคุณลักษณะของพลเมืองไว้ว่า ความเป็นพลเมืองตามระบอบประชาธิปไตยไม่ใช่แค่มีรัฐธรรมนูญ มีกฎ ระเบียบ กติกา ที่จะกำหนดระบบการปกครองประเทศภายใต้หลักการของรัฐธรรมนูญหรือกฎระเบียบที่สร้างขึ้นเท่านั้นแต่สิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งคือสมาชิกหรือประชาชนที่เป็นเจ้าของประเทศที่มีความแตกต่างหลากหลายอยู่ภายใต้หลักสิทธิเสรีภาพและหลักความเสมอภาคเท่าเทียมจำเป็นต้องมีความเป็น“พลเมือง” ในระบอบประชาธิปไตยที่เกิดขึ้น เป็นการปกครองในรูปแบบประชาชนปกครองตนเองซึ่งจะประสบความสำเร็จได้“พลเมือง” จะต้องมึลักษณะลักษณะ 6 ประการ ดังต่อไปนี้

1. มีอิสรภาพรับผิดชอบและพึ่งพาตนเองได้ คือ ระบอบการปกครองที่ประชาชนมีสถานะเป็นเจ้าของประเทศและมีอำนาจสูงสุด ประชาชนจึงเป็นเจ้าของชีวิตและมีสิทธิเสรีภาพของตนเองในประเทศภายใต้ระบอบประชาธิปไตย ดังนั้นการเป็นเจ้าของชีวิตตนเอง“พลเมือง” สามารถรับผิดชอบตนเองได้และไม่จำเป็นต้องให้ตนเองอยู่ภายใต้อิทธิพลของผู้อื่น

2. เห็นคนเท่าเทียมกันเคารพความเสมอภาคประชาธิปไตย คือ ระบอบการปกครองที่ประชาชนอำนาจสูงสุดในประเทศ ดังนั้น ในสังคมนระบอบประชาธิปไตยไม่ว่าประชาชนจะมีแตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็นรูปร่างลักษณะหรือสถานะทางสังคม ทุกคนล้วนเท่าเทียมกันในฐานะที่เป็นเจ้าของประเทศ “พลเมือง” จึงต้องเข้าใจและเคารพหลักความเสมอภาค เห็นคนเป็นคนโดยเท่าเทียมกัน คือ มองคนเป็นแนวระนาบ ทุกคนล้วนพึงมีศักดิ์ศรีในการเป็นมนุษย์และความเป็นเจ้าของประเทศเสมอกัน

3. เคารพและยอมรับความแตกต่าง ประชาธิปไตย คือระบอบการปกครองที่ประชาชนเป็นเจ้าของประเทศ ประชาชนจึงมีเสรีภาพและยอมรับความหลากหลาย ดังนั้นเพื่อไม่ให้เกิดความแตกต่างและสร้างความแตกแยกให้เกิดขึ้นแก่คนในชุมชนหรือสังคมโดยรวม “พลเมือง” ในการปกครองระบอบประชาธิปไตยจึงต้องสามารถที่จะยอมรับและเคารพความ

แตกต่างของบุคคลอื่น ๆ เพื่อให้อยู่ร่วมกันได้ภายใต้สิ่งที่แตกต่างกันนั้นจะต้องดำเนินไปโดยไม่เกิดความรุนแรงต่อคนที่มีความคิดเห็นมีความเชื่อที่แตกต่างจากตนเอง ถึงแม้จะมีความคิดที่แตกต่างก็ต้องยอมรับว่าคนอื่นมีสิทธิที่จะไม่เห็นด้วย หรือมีความคิดเห็นและความเชื่อที่แตกต่างไปจากเราได้ “พลเมือง” จึงคุยเรื่องที่มีความเห็นต่างได้ เช่น การเมืองซึ่งสามารถคุยได้ทั้งในสถานศึกษาและในบ้าน ถึงแม้จะมีความชอบมีความคิดเห็นทางการเมืองคนละข้างกันก็ตาม

4. เคารพสิทธิของผู้อื่นในระบบประชาธิปไตย เพราะทุกคนมีสถานะเป็นเจ้าของประเทศ ทุกคนจึงมีสิทธิ แต่ก็เชื่อว่าทุกคนใช้สิทธิโดยคำนึงหรือคิดถึงแต่ผลที่ตัวเองจะได้รับหรือประโยชน์ของตนเองเป็นที่หนึ่ง โดยนำเอาความคิดของตนเองเป็นตัวตั้งโดยไม่คำนึงถึงสิทธิเสรีภาพของผู้อื่นหรือมองข้ามความเดือดร้อนของผู้อื่น ย่อมจะทำให้เกิดการ กระทบกระพังกันจนกระทั่งเพราะทุกคนต่างอ้างสิทธิของตนเอง ไม่อาจที่จะอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขได้ ต่อไปประชาธิปไตยก็จะกลายเป็นอนาธิปไตยเพราะทุกคนเอาแต่ความคิดเห็นและสิทธิของตนเองเป็นใหญ่ สุดท้ายประเทศชาติย่อมถึงทางตันไปต่อไม่ได้ ซึ่งการมีสิทธิในระบบประชาธิปไตยจำเป็นต้องคำนึงถึงขอบเขตดังเช่นการมีสิทธิและใช้สิทธิให้อยู่ในกรอบที่ไม่ไปละเมิดและละเมิดสิทธิของผู้อื่น

5. รับผิดชอบต่อสังคมประชาธิปไตย ซึ่งระบบประชาธิปไตยไม่ใช่ระบบปกครองที่ทุกคนจะอยากทำอะไรก็ทำไม่สนกฎระเบียบ หรือทำตามอำเภอใจทำตามสิ่งที่ตัวเองคิดว่าทำได้ก็ทำโดยไม่นึกถึงส่วนรวมหรือคนส่วนใหญ่ในสังคม ดังนั้นนอกจากจะต้องรับผิดชอบต่อผู้อื่นและคำนึงถึงสิทธิเสรีภาพของผู้อื่นแล้ว “พลเมือง” ในระบบประชาธิปไตยยังจะต้องใช้สิทธิเสรีภาพของตนโดยรับผิดชอบต่อสังคมด้วย จึงไม่ใช่คนที่ใช้สิทธิเสรีภาพตามอำเภอใจ ตามสิ่งที่ตนเองต้องการแล้วทำให้สังคมถดถอยไป หากแต่เป็นผู้ที่ใช้สิทธิเสรีภาพโดยรับผิดชอบต่อสังคมและส่วนรวม มองตนเองเชื่อมโยงกับสังคมเห็นตนเองเป็นส่วนหนึ่งของปัญหาต้องเข้าไปเป็นส่วนสำคัญในการหาทางออกเมื่อเกิดปัญหาและช่วยกันทำให้สังคมดีขึ้น

6. เคารพกติกาและเข้าใจระบบประชาธิปไตยประชาธิปไตย คือการปกครองโดยประชาชนโดยใช้กฎหมาย กฎกติกาที่มาจากประชาชน หรือผู้แทนของประชาชน ระบบประชาธิปไตยจะประสบความสำเร็จได้ก็ต่อเมื่อมี “พลเมือง” ที่แสดงออกถึงความเคารพ ยึดมั่นในกติกาและยอมรับผลที่หากทำผิดพลาดหรือผิดกติกา เข้าใจหลักการพื้นฐานของการปกครองในระบบประชาธิปไตย ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการไปสิทธิเลือกตั้งและการมีส่วนร่วมบริจาค พัฒนาชุมชนรวมถึงเรื่องอื่น ๆ ตามสมควรแกฐานะ ใช้วิถีทางประชาธิปไตยในหาทางออก ร่วมกันโดยไม่ใช้ความรุนแรง

Westheimer (2015) ได้กล่าวถึง ลักษณะของความเป็นพลเมืองที่จัดออกมาเป็นประเภทต่าง ๆ สามารถแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม โดยเกณฑ์ที่ใช้คือการให้คุณค่าและพฤติกรรมและการกระทำที่เกี่ยวข้องกับการเป็นพลเมืองดี ซึ่งประกอบด้วย 1) พลเมืองที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม (Personally Responsible Citizen) 2) พลเมืองที่มีส่วนร่วมต่อสังคม (Participatory Citizen) และ 3) พลเมืองที่มุ่งเน้นให้เกิดความเป็นธรรมต่อผู้คนที่อยู่ในสังคม Justice-Oriented Citizen) ดังปรากฏในตาราง 1



ตาราง 1 ประเภทของพลเมือง (Kinds of Citizen)

	พลเมืองที่มีความ รับผิดชอบ	พลเมืองที่มีส่วนร่วม	พลเมืองที่มุ่งเน้น ความเป็นธรรมต่อ สังคม
การแสดงออก	<ul style="list-style-type: none"> <li>- รับผิดชอบต่อชุมชน</li> <li>- ทำงานอย่างสุจริตและเสียภาษีตามที่รัฐกำหนด</li> <li>- เคารพและปฏิบัติตามกฎหมาย</li> <li>- การไร้ขีดเคิล และบริจาคโลหิตเพื่อสาธารณประโยชน์</li> <li>- เป็นอาสาสมัครทำงานช่วยเหลือในกรณีเกิดวิกฤตการณ์ต่างๆ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เข้าร่วมเป็นสมาชิกชุมชน และพยายามที่จะร่วมพัฒนาชุมชน</li> <li>- ดูแลชุมชน โดยพยายามที่จะดูแลความต้องการสนับสนุนการพัฒนาด้านเศรษฐกิจ หรือการดูแลรักษาสิ่งแวดล้อม</li> <li>- รับผิดชอบต่อการทำงานของรัฐ</li> <li>- รับผิดชอบต่อพันธกิจในการบรรลุซึ่งงานที่ทำร่วมกัน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- คิดเชิงวิพากษ์ต่อโครงสร้างของสังคม การเมือง และเศรษฐกิจ</li> <li>- โดยพิจารณามากกว่าเหตุการณ์ที่ผิวเผิน</li> <li>- สืบค้นและนำเสนอประเด็นที่ไม่เป็นธรรมในสังคม</li> <li>- รับผิดชอบต่อ การเคลื่อนไหวทางสังคม</li> <li>- แบบมีประชาธิปไตย และรับผิดชอบต่อผลกระทบเชิงระบบที่เกิดขึ้น</li> </ul>
ตัวอย่างการปฏิบัติ	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แบ่งปันอาหารเพื่อแก้ปัญหาความอดอยากที่เกิดขึ้น</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมแก้ปัญหาความอดอยาก</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ค้นหาเหตุความอดอยากของคนเพื่อดำเนินการแก้ปัญหาจากรากเหง้าของปัญหา</li> </ul>



ตาราง 1 (ต่อ)

	พลเมืองที่มีความ รับผิดชอบ	พลเมืองที่มีส่วนร่วม	พลเมืองที่มุ่งเน้น ความเป็นธรรมต่อ สังคม
แนวคิดหลัก	- แก้ปัญหาทางสังคม และ พัฒนา สังคม พลเมืองจะต้องมี คุณลักษณะที่ดี เช่น มี ความซื่อสัตย์ มีความ รับผิดชอบต่อ เคารพ กฎหมาย และกติกา กฎระเบียบทางสังคม	- แก้ปัญหาและพัฒนา สังคม พลเมืองจะต้องมี ส่วนร่วมและเป็นผู้นำใน การวางระบบ และ โครงสร้างของสังคม	- แก้ปัญหาและพัฒนา สังคม พลเมืองจะต้อง ตั้งคำถาม แลกเปลี่ยน ความคิด และ เปลี่ยนแปลงระบบและ โครงสร้างที่เป็นอยู่ของ สังคมที่สร้างความไม่ เป็นธรรม

สภาพพัฒนาการเมือง (2557, 39) ได้ให้ความหมายของคำว่า ความเป็นพลเมือง  
คือ ความเกี่ยวข้องกันทางกฎหมายระหว่างตัวบุคคลกับรัฐโดยมีสำนึกของความเป็นเจ้าของ  
ประเทศ ซึ่งระบุถึงลักษณะของพลเมืองได้ 3 ประการดังนี้

1. ประชาธิปไตยในฐานะที่เป็นอุดมคติที่อาจจะจับต้องไม่ได้แต่รับรู้ได้ ซึ่ง  
หมายถึงความคิดหรือความเชื่อของพลเมืองที่มีต่อความเชื่อมั่นในคุณค่าศักดิ์ศรีมีความศรัทธามี  
หลักการและเหตุผล มีเสรีภาพและความสามารถที่จะปกครองตนเอง

2. ประชาธิปไตยในฐานะที่เป็นระบอบการเมืองการปกครอง ซึ่งหมายถึง  
ลักษณะหรือรูปแบบการเมืองการปกครองที่ถือว่าประชาชนเป็นเจ้าของอำนาจหรือกล่าวอีกนัยก็  
คืออำนาจสูงสุดเป็นของประชาชนที่สามารถใช้อำนาจสูงสุดโดยตรงและผ่านตัวแทนโดยจากการ  
เลือกตั้ง

3. ประชาธิปไตยในฐานะที่ถือเป็นวิถีชีวิตหรือ การดำเนินชีวิตประจำวัน ซึ่ง  
หมายถึงประชาธิปไตย ที่เป็นวิถีชีวิตของพลเมืองที่อาศัยอยู่ร่วมกันและแสดงออกต่อกันด้วยความ  
เคารพมีความเสมอภาคในสิทธิและเสรีภาพของสมาชิกทุกคน ไม่ก้าวร้าวหรือไปลดรอนในสิทธิ  
ของผู้อื่น เคารพกฎเกณฑ์ของสังคมในการอยู่ร่วมกัน แสดงความรับผิดชอบต่อและตลอดจนทำ  
ประโยชน์เพื่อส่วนรวมรวมถึงการใช้สติปัญญาหาทางออกและแก้ปัญหาโดยสันติวิธี

จากแนวคิดข้างต้นมีนักวิชาการ และผู้ที่เกี่ยวข้องในด้านพลเมืองหลายท่านได้กล่าวและอธิบายถึงคุณลักษณะความเป็นพลเมืองไว้หลายทัศนะ ทั้งที่เห็นแตกต่างและในส่วนที่มีความสอดคล้องกัน ในงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยสามารถสรุปและสังเคราะห์คุณลักษณะความเป็นเมืองดังตาราง

ตาราง 2 คุณลักษณะความเป็นเมือง

คุณลักษณะความเป็นพลเมือง	ความสอดคล้องกับแนวคิดนักวิชาการ และผู้ที่เกี่ยวข้องด้านพลเมือง						สรุปความสอดคล้อง
	สถาบันพระปกเกล้า (2552)	ทิพย์พพร ตันตสุนทร (2554)	วิชัย งามใหญ่ (2554)	ปริญญา เทวานฤมิตรกุล (2555)	สภาพัฒนาการเมือง (2557)	Westheimer และ Kahne (2560)	
ยึดหลักเสรีภาพมีความรับผิดชอบต่อบทบาทหน้าที่ของตนเองและผู้อื่น	√	√	√	√	√	√	6
มีจิตสาธารณะ และมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาของสังคม	√	√	√	√	√	√	6
เคารพสิทธิผู้อื่นและเคารพความแตกต่าง	√	√	√			√	4
เคารพกฎหมายและความยุติธรรม ความเสมอภาคเคารพกติกา ประชาธิปไตย	√	√	√		√	√	5
รู้จักวิพากษ์วิจารณ์อย่างมีเหตุผล และสร้างสรรค์	√						1
มีความสามารถที่จะทำงานร่วมกับผู้อื่น		√					1

จากตารางที่ 2 ผู้วิจัยสามารถสังเคราะห์คุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีได้ดังนี้  
แนวคิดของนักวิชาการมากที่สุด 6 ท่าน คือคุณลักษณะความเป็นพลเมืองที่ยึดหลักเสรีภาพมีความรับผิดชอบต่อบทบาทหน้าที่ของตนเองและผู้อื่น และคุณลักษณะความเป็นพลเมืองในเรื่องการมีจิตสาธารณะ และมีส่วนร่วมใน การแก้ไขปัญหาของสังคม รองลงมาแนวคิดตรงกับแนวคิดนักวิชาการ 5 ท่านคือคุณลักษณะความเป็นพลเมืองที่เคารพกฎหมายและความยุติธรรมความเสมอภาคเคารพกติกาประชาธิปไตย มีแนวคิดตรงกับกับแนวคิดนักวิชาการ 4 ท่านคือคุณลักษณะความเป็นพลเมืองที่เคารพสิทธิผู้อื่นและเคารพความแตกต่าง และมีแนวคิดตรงกับแนวคิดของนักวิชาการ 1 ท่านคือคุณลักษณะความเป็นพลเมืองรู้จักวิพากษ์วิจารณ์อย่างมีเหตุผลและสร้างสรรค์และคุณลักษณะความเป็นพลเมืองที่มีความสามารถที่จะทำงานร่วมกับผู้อื่น

ในงานวิจัยครั้งนี้จึงยึดหลักเกณฑ์ที่มีแนวคิดตรงกันของนักวิชาการมากกว่า 3 ท่าน ดังนี้แนวคิดตรงกันกับนักวิชาการ 6 ท่านคือในข้อ 1)คุณลักษณะความเป็นพลเมืองที่ยึดหลักเสรีภาพมีความรับผิดชอบต่อบทบาทหน้าที่ของตนเองและผู้อื่น และข้อ 2)คุณลักษณะความเป็นพลเมืองในด้านการมีจิตสาธารณะ และมีส่วนร่วมในในการแก้ไขปัญหาของสังคม รองลงมาแนวคิดตรงกับแนวคิดนักวิชาการ 5 ท่านคือ ข้อ 3)คุณลักษณะความเป็นพลเมืองที่เคารพกฎหมายและความยุติธรรมความเสมอภาคเคารพกติกาประชาธิปไตย มีแนวคิดตรงกับแนวคิดนักวิชาการ 4 ท่านคือ ข้อ 4) คุณลักษณะความเป็นพลเมืองที่เคารพสิทธิผู้อื่นและเคารพความแตกต่างซึ่งในข้อ3และ4เป็นประเด็นที่มีความเหมือนและใกล้เคียงกัน ผู้วิจัยจึงสังเคราะห์ความสอดคล้องร่วมกันซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้ 1.มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ 2.มีจิตสาธารณะ 3.เคารพกฎหมายและเคารพความแตกต่าง

#### 3.4 แนวทางจัดการเรียนการสอนเพื่อสร้างความเป็นพลเมือง

การที่ในประเทศมีสมาชิกที่เป็นพลเมืองดีเป็นส่วนใหญ่นั้น นับเป็นเป้าประสงค์ที่สำคัญสำหรับการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาและสร้างสังคมไทยในอนาคต ซึ่งการวางรากฐานให้คนในประเทศเป็นพลเมืองที่มีความรู้มีคุณธรรม จริยธรรมและเป็นพลเมืองที่ดีของประเทศ จำเป็นต้องเริ่มต้นที่การศึกษา เนื่องจากการศึกษาเป็นพื้นฐานของการพัฒนามนุษย์ สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติของประเทศไทย ปี พ.ศ. 2542 และแก้ไขเพิ่มเติมในฉบับที่ 3 ปี พ.ศ.2553 ได้กำหนดเป้าประสงค์และหลักการของการจัดการศึกษาว่า ต้องเป็นไปเพื่อเสริมสร้างและพัฒนาคนไทยให้ดำเนินไปเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ มีจริยธรรมเป็นที่ปรากฏดำรงชีวิตอย่างมีวัฒนธรรม รู้จักที่จะรักษาร่วมกับการส่งเสริมสิทธิ เสรีภาพ ตระหนักถึงหน้าที่ เคารพกฎหมาย ความเสมอภาค และศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ที่มีอยู่ของบุคคล รู้จักพึ่งตนเอง มีความคิดที่จะ

พัฒนา มีความริเริ่มสร้างสรรค์ ใฝ่รู้ ใฝ่เรียน และหาความรู้ด้วยตนเองสม่ำเสมอ จากหลักการดังกล่าว ประเทศไทยได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองมาโดยตลอด ทั้งนี้การพัฒนาหลักสูตรพลเมืองเพื่อให้ประชาชนมีความรู้ความเข้าใจ ทักษะ เจตคติและค่านิยมของความเป็นพลเมือง (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2559, 28-29) ซึ่งการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองในวิถีประชาธิปไตยให้เกิดขึ้นในตัวของนักเรียนได้นั้นต้องอาศัยการจัดการเรียนการสอนที่ดี มีคุณภาพ เพื่อที่จะช่วยหล่อหลอมให้นักเรียนเกิดคุณลักษณะของพลเมืองในวิถีประชาธิปไตย ซึ่งนักวิชาการและนักการศึกษาหลายท่านได้นำเสนอแนวทางการจัดการศึกษาไว้อย่างหลากหลายดังต่อไปนี้

กระทรวงศึกษาธิการ (2551, 17-23) กระทรวงศึกษาธิการถือเป็นองค์กรที่สำคัญในการจัดการศึกษาเพื่อสร้างความรู้ เพื่อพัฒนาความเป็นพลเมือง เพื่อสร้างคนรุ่นใหม่ให้มีความเป็นพลเมืองติดตัว โดยจะต้องดำเนินการตั้งแต่ประถมวัยจนถึงระดับอุดมศึกษา ทั้งการศึกษาในระบบกึ่งดีหรือนอกระบบก็ตามซึ่งสะท้อนให้เห็นจากมาตรการดังต่อไปนี้

1. ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน: ต้องเปิดโอกาสให้สถานศึกษาสามารถจัดเนื้อหาและกิจกรรมให้เหมาะสมและสามารถใช้กับระดับชั้นและช่วงวัยของนักเรียนได้ โดยในระดับชั้นมัธยมศึกษาสรุปได้ ดังนี้

- ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น: เน้นการฝึกฝนให้เป็นพลเมืองของโรงเรียนในระดับที่สูงขึ้น เป็นรูปธรรมมากขึ้น เช่น การคิดถึงส่วนรวม การแสดงออกในเรื่องของจิตสาธารณะ โดยการให้ทำโครงการหรือกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อร่วมกันแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในโรงเรียน ซึ่งเป็นปฏิบัติที่มีลักษณะในการเริ่มต้นจากตนเอง สำหรับเนื้อหาและกระบวนการที่ต้องฝึกฝนและต่อยอดต่อไป คือ ฝึกฝนการเคารพกฎหมาย เข้าใจกฎระเบียบ การใช้สิทธิเสรีภาพโดยไม่ละเมิดสิทธิและเสรีภาพของบุคคลอื่น ไม่เป็นคู่ขัดแย้งต่อการปกครองในระบบประชาธิปไตย มีความประพฤติที่ไม่ขัดต่อจริยธรรมและศีลธรรมอันดีของประชาชน

- ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย/ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.): ให้ทำโครงการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคม จะเห็นได้ว่าขยายจากมัธยมตอนต้น ซึ่งนอกจากจะทำในโรงเรียนแล้ว ยังให้นักเรียนได้ออกมาสัมผัสกับปัญหาที่เกิดขึ้นจริงหรือสถานการณ์จริงในสังคมด้วย เริ่มจากชุมชนที่อยู่รอบ ๆ โรงเรียน โดยให้มีการลงมือปฏิบัติเป็นอาสาสมัครและเชื่อมโยงกับกิจกรรมจิตอาสาหรือบำเพ็ญประโยชน์ของโรงเรียนมีโรงเรียนมีกิจกรรมต่าง ๆ หาโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกฝนการปกครองตนเองตามระบอบประชาธิปไตย โดยให้เรียนรู้เรื่องของสภานักเรียน

และการเลือกตั้งตัวแทนของนักเรียนเข้าไปในสภานักเรียน และทำให้ประชาธิปไตยเป็นเรื่องปกติที่ทุกคนปฏิบัติในโรงเรียน

- รูปแบบการเรียนการสอนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน เน้นการเรียนรู้แบบกลุ่ม (Group Learning) หรือใช้กระบวนการกลุ่มมี การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Show and Share) โดยอาศัยฐานการเรียนรู้บนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง องค์กรย่อยและบริบทจริงในชุมชนในชุมชนหรือบริเวณใกล้เคียงกับที่อยู่อาศัยของนักเรียน ในท้องถิ่น เป็นต้น

2. ระดับอุดมศึกษา: การศึกษาเพื่อความเป็นพลเมืองในระดับวิทยาลัยและมหาวิทยาลัย

- ส่งเสริมหรือกำหนดให้มีวิชาพลเมืองลงในหลักสูตร วิชาศึกษาทั่วไป เพื่อสร้างนิสิตนักศึกษาให้เป็นพลเมืองที่มีส่วนร่วมในสังคม เคารพผู้อื่น เคารพกติกา มีความรับผิดชอบต่อสังคมแสดงออกถึงการมีจิตสาธารณะและมีความรู้ความเข้าใจเรื่องการปกครองระบอบประชาธิปไตย จากการลงมือปฏิบัติจริง ในสถานการณ์จริง เพื่อการเป็นพลเมืองในวิทยาลัย/มหาวิทยาลัย เช่น ในเรื่องของการเลือกตั้ง ของนิสิต นักศึกษา ทั้งในรูปสภานักเรียน/องค์กรนิสิตนักศึกษา ส่งเสริมการจัดกิจกรรมค่ายอาสา การจัดกิจกรรมเกี่ยวกับการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ซึ่งจะส่งผลให้นิสิตนักศึกษาเป็นพลเมืองที่มีส่วนร่วมต่อไปในอนาคต

- สถาบันอุดมศึกษาเปลี่ยนการเรียนการสอนให้เข้าไปในรูปแบบการรับใช้สังคม หรือการเรียนเพื่อให้เป็นไปเพื่อบริการประชาชน และการบริการสังคมเพื่อนำมาใช้เป็นบทเรียน โดยจัดเป็นรายวิชาให้สอดคล้องของแต่ละคณะ การใช้การเรียนรู้แบบปรากฏการณ์ การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นตัวตั้ง ให้นิสิต นักศึกษาใกล้ชิดกับชุมชนโดยรอบสร้างประโยชน์ให้แก่สังคม และให้นิสิตนักศึกษาใช้ประโยชน์จากความรู้ตามสาขาวิชาที่ได้เรียนมาและมีความเชี่ยวชาญ นำมาใช้ในการวิเคราะห์แก้ไขปัญหา หาสาเหตุเสนอวิธีแก้ไข และลงมือปฏิบัติจริง โดยเชื่อมโยงกับยุทธศาสตร์ “หนึ่งจังหวัดหนึ่งมหาวิทยาลัย” เพื่อให้เกิดจริยธรรมในการประกอบอาชีพ สร้างความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคมรวมถึงการเป็นพลเมืองโดยการลงมือปฏิบัติ

จากแนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองในวิถีประชาธิปไตย ข้างต้นพอจะสรุปแนวทางการจัดการเรียนการสอนในลักษณะที่เป็นการจัดการเรียนรู้ที่นักเรียนได้เรียนรู้จากการไปเห็นด้วยตา ใช้มือปฏิบัติ ควบคู่ไปกับพัฒนากระบวนการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ คิดเชื่อมโยงกับสิ่งรอบตัว และต้องเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ สร้างความรับผิดชอบต่อ สร้างคุณธรรมให้แก่บุคคล รวมถึงรับรู้และเข้าใจในระบอบการเมืองการปกครองแบบ ประชาธิปไตย

คำนึงถึงสิทธิเสรีภาพของตนเองและเคารพสิทธิของบุคคลอื่น ควรเริ่มมีการปลูกฝัง วางรากฐาน มาตั้งแต่วัยเยาว์

ทิพย์พาพร ตันติสุนทร (2557, 49-57) กล่าวถึงการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ ในการสร้างพลเมืองไว้ดังนี้ การศึกษาเพื่อสร้างพลเมือง คือ การเตรียมความพร้อมสำหรับการปกครองตนเองอย่างยั่งยืน โดยการปูพื้นฐานปลูกฝังค่านิยมผ่านการฝึกฝน ปฏิบัติ กิจกรรมการทำงานต่าง ๆ ให้เหมาะสมสอดคล้องกับการปกครองในระบบประชาธิปไตย หมายความว่า การเป็นส่วนสำคัญและมีส่วนร่วมของพลเมืองจะต้องมีการติดต่อสื่อสารที่ดีและรับข้อมูลได้ มีความรู้ดีพอที่จะแสดงออกหรือตัดสินใจต่อสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นรอบตัวเขาในสังคมอย่างมี วิจารณญาณโดยปลอดจากการครอบงำมีความคิดที่เป็นวิทยาศาสตร์ ใช้เหตุผล มีความอดทน อดกลั้น ไม่ใช่ความรู้สึกและอารมณ์ส่วนตัว ท่ามกลางความคิดที่แตกต่างหลากหลาย ซึ่งเป็นเรื่อง จำเป็นที่ต้องฝึกฝนจนเป็นทักษะ เป็นการสร้างชุมชนประชาธิปไตย (Democratic Community) ตั้งแต่นักเรียนเล็ก โดยมีสถาบันทางสังคมหลายระดับเข้ามาเกี่ยวข้อง อาทิเช่น สถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา และสถาบันการเมือง รวมถึงสถาบันหลักอื่น ๆ ด้วย ดังนั้นการสร้างพฤติกรรม และความเชื่อร่วมกันจนเกิดความเห็นสาธารณะร่วมกันได้ทั้งสังคมกระทั่งก่อให้เกิดการ เปลี่ยนแปลงที่สำคัญ จำเป็นต้องสร้างโครงสร้างของพัฒนาระบบการเรียนรู้ของคนในประเทศด้วยการ เสริมสร้างและพัฒนาระบบการหรือวิธีการหล่อหลอมทางสังคม (Socialization) ซึ่งการหล่อ หลอมนี้จะนำไปสู่การปฏิบัติให้เกิดผลนั้น การสร้างวัฒนธรรมประชาธิปไตยโดยการให้การศึกษา และพัฒนาทักษะทั้งทางตรงและทางอ้อมแก่ประชาชนภายใต้ระบอบการเมืองของสังคมจึงเป็น เรื่องสำคัญและมีความจำเป็น ฉะนั้นการสร้างพลเมืองในแนวทางประชาธิปไตยจึงต้องคำนึงถึง 2 เรื่องหลัก คือการเมือง และการศึกษา ต้องไปพร้อมกันในการสร้างสังคม เพื่อให้เรื่องประชาธิปไตย จะได้เข้าใจตั้งแต่นักเรียน เพื่อเป็นพื้นฐานสร้างความเข้าใจร่วมกัน

ทิพย์พาพร ตันติสุนทร (2555, 49-57) ยังได้เสนอแนวทางการสร้างพลเมืองใหม่ ที่สนับสนุนระบอบประชาธิปไตยให้เกิดขึ้นและสามารถนำสู่การปฏิบัติได้อย่างจริงจังในสังคมไทย ควรพิจารณาหลักการสำคัญต่อไปนี้

1. Civic Education ต้องเริ่มตั้งแต่เป็นนักเรียนและดำเนินต่อไปไม่มีสิ้นสุด จนกระทั่งถึงระดับอุดมศึกษาจนเข้าสู่วัยทำงาน
2. Civic Education ต้องส่งเสริมเสรีภาพและทักษะกระบวนการคิดและการ แสดงออกมากกว่าการรับฟังและทำตามในแบบการศึกษาระบบเดิม ๆ ซึ่งเป็นลักษณะของการ ครอบงำ ในลักษณะเผด็จการแบบแฝงในกระบวนการเรียนการสอน

3. Civic Education ต้องส่งเสริมสิทธิมนุษยชน หมายถึง การเคารพคุณค่าของความเป็นมนุษย์ที่ทุกคนมีโดยเสมอกันเพราะทุกชีวิตมีคุณค่าในตนเอง จึงควรให้ความเคารพต่อความแตกต่างโดยไม่ทำร้ายกัน และมีความยุติธรรม

4. Civic Education ต้องส่งเสริมการเรียนรู้ทางการเมือง (Political Education) เพื่อฝึกทักษะประชาธิปไตยและแนวทางการมีส่วนร่วมทางการเมืองเรียนรู้จากประสบการณ์จริง มากกว่าให้ความสำคัญกับการเรียนรู้จากการรับรู้ แต่ขาดประสบการณ์และเพื่อไม่ให้การใช้อำนาจทางการเมืองถูกผูกขาดอยู่เฉพาะแต่บุคคลหรือกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง โดยเฉพาะนักการเมือง นักธุรกิจ รวมถึงข้าราชการ

5. Civic Education ต้องการสื่อที่มีพลังมีเสรีและอิสระ จะเป็นเครื่องมือที่สำคัญเพื่อการสร้างพลเมืองใหม่ของประเทศ

6. Civic Education ต้องได้รับความสนใจและการสนับสนุนจากทั้งระบบของสังคม จึงจะเปลี่ยนประชาชน (Subject) ให้เป็นพลเมือง (Citizen) ที่รับผิดชอบต่อประเทศได้

ปริญญา เทวานฤมิตรกุล (2555, 64-95) กล่าวถึงหลักการและวิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองให้ผู้สอนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในห้องเรียนไว้ดังนี้ หลักการพื้นฐานของการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองมีหลักการต่อไปนี้

1. ผู้ที่จะสามารถพัฒนานักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองได้ ไม่ใช่เพียงแค่ตัวผู้สอนแต่ต้องเป็นนักเรียนเอง โดยผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้สร้างกระบวนการเรียนรู้ให้นักเรียนคิดได้และพัฒนาตนเอง

2. การจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองในระบบประชาธิปไตยเป็นแนวระนาบมิใช่แนวตั้ง ที่อาจารย์ถือเป็นผู้มีอำนาจและเป็นผู้ผูกขาดความรู้ในห้องเรียน โดยนักเรียนมีหน้าที่เพียงแค่ต้องจดจำและทำตามที่อาจารย์บอกเท่านั้น แต่การเรียนการสอนแนวระนาบผู้สอนและนักเรียนและนักเรียนจะเรียนรู้ร่วมกัน

3. การพัฒนาตนเองและเรียนรู้ให้มีความเป็นพลเมืองในข้อต่าง ๆ ไม่สามารถเกิดจากการฟังบรรยายหากแต่ต้องใช้กิจกรรมและการลงมือปฏิบัติในสถานการณ์จริง

4. การจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองจะต้องมีการวัดประเมินติดตามผลการพัฒนาตนเอง โดยมีกระบวนการเรียนรู้อย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง มีการสรุปบทเรียนการเรียนรู้โดยให้นักเรียนได้มีการอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน โดยเป็นไปอย่างสม่ำเสมอ

รูปแบบกิจกรรมที่สร้างความเป็นพลเมืองสามารถใช้กิจกรรมรูปแบบต่าง ๆ ในกระบวนการเรียนการสอนเพื่อให้นักเรียนได้พัฒนาตนเอง ให้มีคุณสมบัติและคุณลักษณะความเป็นพลเมืองอย่างครบถ้วนทุกด้านโดยผู้สอนสามารถนำรูปแบบของกิจกรรมต่าง ๆ ไปปรับใช้ในการจัดการเรียนการสอนกับทุกระดับชั้น ได้แก่

1. การทำโครงการแก้ปัญหา (Project-Based Learning) เป็นการฝึกความเป็นพลเมืองในเรื่องความรับผิดชอบต่อสังคม และการมีส่วนร่วมกับสังคม ได้แก่ การทำโครงการแก้ปัญหาในโรงเรียนหรือมหาวิทยาลัยการทำโครงการแก้ปัญหากลุ่มชุมชนรอบ ๆ โรงเรียนหรือมหาวิทยาลัย เช่น ปัญหาน้ำเสีย ปัญหาการจราจร เป็นต้น

2. การเรียนรู้การปกครองในระบอบประชาธิปไตย เมื่อถึงเวลาและโอกาสด้วยการไปใช้สิทธิเลือกตั้ง ได้แก่ การไปเลือกตั้งสถานักศึกษาหรือองค์การนักศึกษา สถานักเรียน การไปเลือกตั้ง ส.ส.หรือองค์การปกครองส่วนท้องถิ่น (โดยเฉพาะนักเรียนที่มีสิทธิเลือกตั้ง)

สภาพพัฒนาการเมือง (2557, 17-18) กล่าวถึงการจัดการศึกษาหรือการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย หมายถึง การพัฒนา การฝึกความสามารถของสมาชิกในสังคมให้เป็นพลเมืองที่มีองค์ความรู้ เป็นคนที่มีประสิทธิภาพ และรับผิดชอบต่อมีส่วนร่วมในการพัฒนาในด้านต่าง ๆ ของสังคมตามบริบทที่เหมาะสม และประเทศไทยในฐานะที่เป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยได้ทั้งนี้เพื่อสร้าง “สังคมไทยที่พลเมืองมีความรู้เท่าทันการใช้สิทธิเสรีภาพ”

- การศึกษาเพื่อเสริมสร้างและพัฒนาความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยเริ่มตั้งแต่เด็กและดำเนินต่อไปไม่สิ้นสุดจนกระทั่งถึงระดับอุดมศึกษาและเข้าสู่การทำงาน

- การศึกษาเพื่อเสริมสร้างและพัฒนาความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยส่งเสริมเสรีภาพและทักษะการแสดงออกมากกว่าการทำตามในแบบการศึกษาแบบเดิม

- การศึกษาเพื่อเสริมสร้างและพัฒนาความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยส่งเสริมสิทธิมนุษยชนคือการเคารพคุณค่าของความเป็นมนุษย์เสมอกันเคารพความแตกต่างและความยุติธรรม

- การศึกษาเพื่อเสริมสร้างและพัฒนาความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยส่งเสริมการเรียนรู้ที่เกี่ยวกับกิจกรรมทางการเมือง เพื่อให้บุคคลมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางการเมืองรูปแบบต่าง ๆ



- การศึกษาเพื่อเสริมสร้างและพัฒนาความเป็นพลเมืองในระบบอบ  
ประชาธิปไตยต้องการสื่อที่มีพลังมีอิสระในการขับเคลื่อนการสร้างพลเมืองใหม่ของประเทศ

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยจึงเห็นว่าแนวทางจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างความเป็น  
พลเมืองนั้นจะต้องเป็นการปูพื้นฐาน ปูปลูกฝังค่านิยมผ่านกระบวนการฝึกฝน ปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ  
และผ่านการใช้ชีวิตในสังคมอย่างสอดคล้องกับการปกครองในระบบประชาธิปไตย โดยเน้น  
นักเรียนเป็นสำคัญ โดยผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้  
ด้วยการวางแผนการจัดการเรียนรู้ สร้างบรรยากาศให้เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียนเปิดโอกาสให้  
นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น ไขเหตุผล มีความอดทน อดกลั้น ไม่ใช้ความรู้สึกและอารมณ์ส่วนตัว  
ท่ามกลางความคิดที่แตกต่างหลากหลาย ซึ่งเป็นเรื่องจำเป็นที่ต้องฝึกฝนให้ติดตัวนักเรียน

### 3.5 การประเมินความเป็นพลเมือง

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่ พบว่ามีแนวทางการประเมินคุณความเป็น  
พลเมือง ดังนี้

การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้ เป็นขั้นตอนหนึ่ง ของกระบวนการ  
จัดการเรียนรู้ ที่ผู้สอนจะต้องจัดทำอยู่แล้ว เพื่อพัฒนานักเรียนและเสริมสร้างความรู้เพิ่มเติม  
นอกจากนี้ผลจากการประเมินสามารถนำไปใช้เป็นข้อมูลสำหรับติดตามและพัฒนาการจัดการเรียนรู้  
ดังนั้น การวัดการจัดการเรียนรู้และประเมินผลการเรียนของผู้เรียนเลยเน้นไปที่ การวัดและการ  
ประเมินผลในชั้นเรียนเป็นหลักซึ่งนำไปสู่สภาพตามความเป็นจริงที่ปรากฏของนักเรียน และสภาพ  
จริงของการจัดการเรียนรู้จากพฤติกรรมที่นักเรียนได้แสดงออก และสอดคล้องกับความสามารถที่  
แท้จริงของนักเรียนจริงจากการปฏิบัติ ตัดสินใจ หรือการแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง โดยพิจารณาจาก  
คุณภาพของชิ้นงาน หรือการปฏิบัติอื่น ๆ หรือหลักฐานการเรียนรู้ของนักเรียน ว่าเป็นไปตามการ  
เรียนรู้ที่คาดหวังไว้หรือไม่ ซึ่งประกอบไปด้วยองค์ความรู้ ความสามารถในรูปแบบต่าง ๆ ศีลธรรม  
จรรยา ค่านิยมที่พึงประสงค์ การปฏิบัติตน โดยใช้วิธีการประเมินและเครื่องมือที่หลากหลายและ  
เกณฑ์การประเมินที่ชัดเจน ทั้งนี้เมื่อนักเรียนได้รับการพัฒนาแล้วจะต้องบรรลุ ตามผลการเรียนรู้ที่  
กำหนด (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2557, 40-41) และได้ออกแบบการวัดและการ  
ประเมินผลการเรียน ไว้ดังนี้

- 1) กำหนดลักษณะของผลการเรียนรู้และคุณลักษณะด้านต่าง ๆ ที่จะ  
ประเมิน
- 2) วิเคราะห์พฤติกรรมที่มีความสำคัญจากผลการเรียนรู้ เพื่อกำหนดตัวบ่งชี้

3) เลือกใช้วิธีการในการสร้างเครื่องมือให้เหมาะสมกับพฤติกรรมหรือลักษณะที่จะประเมิน

4) กำหนดเกณฑ์การวัดและเกณฑ์การประเมินลักษณะของพฤติกรรม

แต็ม และคณะ (Dam, Geijssel, Reumerman, & Ledoux, 2011, 369) ได้พยายามนำเสนอในประเด็น การพัฒนาเครื่องมือที่จะสามารถใช้ วัดคุณลักษณะความเป็นพลเมืองของนักเรียน ที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนต้นมีอายุระหว่าง 11-16 ปี และเพื่อให้รับรู้ รวมถึงเข้าใจ คุณลักษณะความเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย ได้ใช้แบบสอบถามในการประเมินพฤติกรรมด้านความพลเมืองของนักเรียน เป็นเครื่องมือสำหรับการวัดความสามารถในการเป็นพลเมืองสำหรับนักเรียนที่เป็นผู้ชายและนักเรียนที่เป็นผู้หญิงซึ่งมีอายุอยู่ในเกณฑ์ 11-16 ปี

จากการศึกษาเอกสาร พบที่จะสรุปได้ว่าการวัดและประเมิน คุณลักษณะที่เกี่ยวข้องกับความเป็นพลเมือง มีการใช้เครื่องมือที่มีความใกล้เคียงและสอดคล้องกัน บางส่วนก็มีความแตกต่าง โดยมีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ คือ 1) แบบทดสอบ หรือ อาจจะเรียกว่าแบบวัดคุณลักษณะความเป็นพลเมือง แบบวัดที่เป็นข้อคำถาม 4 ตัวเลือก 2) แบบวัดความคิดเห็นและเจตคติความเป็นพลเมือง 3) แบบสอบถามการปฏิบัติตนหรือแบบสัมภาษณ์ที่มีทั้งผู้สอนและนักเรียนเป็นผู้ประเมินด้วยตัวเอง 4) แบบประเมินพฤติกรรม เป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า และแบบบันทึกคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดี

### 3.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความเป็นพลเมือง

วิลมา วงศ์ศรีเผือก (2553, 60-63) ได้ศึกษาการใช้ ผลของโปรแกรมการเรียนรู้แบบโครงการที่มีต่อการพัฒนาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองในเรื่องการประหยัดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัย ได้มีการวัดและประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีโดยเลือกใช้เครื่องมือ 3 แบบด้วยกัน เครื่องมือที่ 1.แบบวัดคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีในเรื่องการประหยัด มีรูปแบบเป็น ข้อคำถามแบบเลือกตอบ มีตัวเลือกทั้งหมด 4 ตัวเลือก เครื่องมือที่ 2.แบบประเมินคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดี ด้านการประหยัด กำหนดโครงสร้างของแบบประเมินเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า ให้นักเรียนประเมินความคิดเห็นหรือสิ่งที่ปรากฏตามความเป็นจริง เครื่องมือที่ 3.แบบบันทึกคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีในเรื่องการประหยัด ใช้ในการจัดบันทึกเกี่ยวกับคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีในเรื่องการประหยัด โดยมีรายการประเมินพฤติกรรมที่เป็นจริง

ณิชภัทร สุวรรณศรี (2562, 84-85) ได้ทำการศึกษาในการจัดการเรียนรู้ในรายวิชา สังคมศึกษา ฯ โดยใช้การพัฒนาหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง บุคคลสำคัญในท้องถิ่น ในรายวิชาท้องถิ่นของเราผ่านการศึกษบทเรียน เรื่อง สืบ นาคะเสถียร เพื่อพัฒนาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดี โดยใช้ตัวแปรต้นคือ กิจกรรมโครงการเป็นฐาน ผลการศึกษาพบว่า ผลการประเมินคุณภาพหน่วยการเรียนรู้ที่ปรากฏ ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มีคะแนน 0.50 ขึ้นไป แสดงให้เห็นว่าคุณภาพหน่วยการจัดการเรียนรู้เรื่อง บุคคลสำคัญในท้องถิ่นมีคุณภาพและความเหมาะสม สามารถนำไปใช้ในกระบวนการและขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ได้ เมื่อการจัดการเรียนรู้เสร็จสิ้น จึงได้ผลการพัฒนาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เจนนิง (Jennings, 2003) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง การปฏิรูปการศึกษาทางด้านพลเมืองและสัญชาติในช่วงกลางปีการศึกษา: การสำรวจประเด็นสำคัญในทฤษฎีการดำเนินการของครู เป็นลักษณะการศึกษาหาความรู้เรื่องหน้าที่พลเมือง และความเป็นพลเมืองดีของระดับชั้นมัธยมศึกษาเพื่อหาประเด็นที่เป็นปัญหาสำคัญในการให้ความรู้ของผู้สอน ซึ่งการศึกษานี้ใช้กรณีตัวอย่างเป็นโรงเรียนที่ถูกคัดเลือกจากทางตอนเหนือของรัฐนิวเซาท์เวล และทางด้านตะวันออกเฉียงใต้ของรัฐควีนแลนด์ โดยการเข้าไปมีส่วนร่วมของผู้สอนในกลุ่มที่มีการวิจัยเชิงปฏิบัติการ เพื่อสืบหาทฤษฎี ที่จะเชื่อมโยงความรู้เรื่องหน้าที่พลเมืองในการจัดการเรียนรู้และความเป็นพลเมืองดีการศึกษาครั้งนี้ ใช้การเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ผู้สอนที่มีประสบการณ์การสอนมาเป็นเวลา 1-3 ปี และจากการสังเกตโดยตรงรวมทั้งรวบรวมข้อมูลจากบทความของผู้เชี่ยวชาญ

รวมถึงวิเคราะห์เนื้อหาของนโยบายและเอกสารหลักสูตร ได้มีการวิเคราะห์ข้อมูลใน 3 ประเด็น ดังต่อไปนี้ ประการที่ 1 คือการสะท้อนตนเองของผู้สอน ประการที่ 2 คือความเห็นของผู้สอน เกี่ยวกับความรู้ที่หลักสูตรกำหนดและประการที่ 3 คือโอกาสในการถ่ายโอนความรู้ไปสู่ผู้เรียน และผลที่ได้รับจากการศึกษาในครั้งนี้คือได้คู่มือที่เป็นโปรแกรมในการพัฒนาวิชาชีพผู้สอนที่เน้น วิธีการสอนที่สำคัญในเรื่องของหน้าที่พลเมืองและการศึกษาเพื่อความเป็นพลเมืองดีในชั้นเรียนที่เป็นระดับมัธยมศึกษา

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความเป็นพลเมือง มีวิธีการที่หลากหลายในการเสริมสร้าง นักเรียนให้มีความเป็นพลเมือง จะเห็นได้ว่าวิธีการพัฒนานักเรียนให้มีความพลเมืองจะเป็น การเน้นกระบวนการที่มีส่วนร่วมของนักเรียน และใช้เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับวัยของนักเรียน ซึ่งทำให้ผลการพัฒนาความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนสูง



## 4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการทำงานเป็นทีม

### 4.1 ความหมายของความสามารถในการทำงานเป็นทีม

มีนักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงความหมายของการทำงานเป็นทีมไว้หลากหลาย ดังนี้

พาร์คเกอร์ (Parker, 1990, 16) กล่าวถึงการทำงานเป็นทีม หมายถึง กลุ่มบุคคลที่มีความสัมพันธ์กันเพื่อลงมือปฏิบัติกิจกรรมหรือปฏิบัติงาน ให้เสร็จสิ้นบรรลุเป้าหมายหรือเป้าประสงค์โดยสมบูรณ์ และคนในกลุ่มหรือในทีมยินยอมรับการทำงานร่วมกัน

สุภาวดี แก้วสำราญ (2553, 13) กล่าวว่าการทำงานเป็นทีม หมายถึง การรวมกันกลุ่มของคนเพื่อร่วมกันทำงานหรือทำกิจกรรมอย่างมีหลักการ มีจุดหมาย สมาชิกในทีมทุกคนสามารถปฏิบัติได้ถูกต้องเหมาะสมโดยมีการ การสื่อสารกันในกลุ่มรวมทั้งการตัดสินใจร่วมกัน

ธีระเดช รวิมังคล (2555, 4-5) กล่าวถึงความหมายของการทำงานเป็นทีม ว่าการทำงานเป็นทีม คือ การที่มีบุคคลมากกว่า 2 คนขึ้นไป มารวมกลุ่มกันเพื่อทำงานร่วมกันในลักษณะกลุ่มโยมีความสัมพันธ์ที่ดี มีความมุ่งมั่นที่จะดำเนินงานและกิจกรรมตามภาระหน้าที่ ความรับผิดชอบและประสานงานร่วมมือกันเพื่อให้ผลงานที่ทำออกมาสำเร็จตามวัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ

เมตต์ เมตต์การุณจิต (2559, 3) กล่าวถึงการทำงานเป็นทีม หมายถึง การทำงานรวมกลุ่มกันเป็นหมู่คณะเพื่อผลสำเร็จที่วางไว้ หรือกระบวนการกลุ่มที่กลุ่มคนร่วมกันกิจกรรม หรือทำภารกิจให้สำเร็จบรรลุจุดหมายหรือเป้าหมาย

จากทัศนะของนักวิชาการทั้งหมดข้างต้น สรุปได้ว่า การทำงานเป็นทีม หมายถึง การรวมกลุ่มของบุคคล เพื่อมาทำงานร่วมกัน โดย ร่วมมือร่วมใจ การไว้วางใจซึ่งกันและกัน มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน มีความมุ่งมั่นเพื่อทำงานให้สำเร็จลุล่วงตามเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ที่วางไว้

### 4.2 องค์ประกอบของความสามารถในการทำงานเป็นทีม

ทิสนา แคมมณี (2545, 12) กล่าวว่า การทำงานเป็นทีมของกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งจะมีประสิทธิภาพมากหรือน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับปัจจัยต่าง ๆ เช่น ความเข้าใจในจุดหมายของการทำงาน บทบาท หน้าที่ ของผู้ที่ร่วมกลุ่มในการทำงานการสื่อความหมาย การประสานงานและการจัดสรรผลประโยชน์ร่วมกันเป็นต้น และทิสนา แคมมณี ได้กำหนดองค์ประกอบของการทำงานร่วมกัน ที่เป็นองค์ประกอบสำคัญไว้ 3 องค์ประกอบหลัก ซึ่งผู้วิจัยสรุปไว้ ดังนี้

1. องค์ประกอบด้านผู้นำกลุ่มผู้นำ การที่จะดำเนินงานให้ประสบความสำเร็จหรือเกิดผลสำเร็จนั้นสิ่งที่สำคัญมากนั้นก็คือนำหรือกลุ่มผู้นำ เนื่องจากเป็นแกนกลางที่สำคัญที่จะ

ช่วยให้กลุ่มหรือทีมสามารถดำเนินงานต่อไปได้ ซึ่งคุณสมบัติของผู้นำที่ดีนั้น จะต้องเป็นผู้มีความรู้ความเข้าใจในบทบาทหน้าที่ของตนเองและปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่นั้นได้ และสามารถใช้ภาวะผู้นำได้เหมาะสมกับสถานการณ์ หากกลุ่มหรือทีมนั้นมีผู้นำที่มีลักษณะเช่นนี้ กลุ่มนั้นมีแนวโน้มที่จะประสบความสำเร็จสูงหรือบรรลุเป้าหมายได้อย่างรวดเร็วและราบรื่น

2. องค์ประกอบด้านบทบาทสมาชิกกลุ่ม การทำงานจะดำเนินต่อไปได้อย่างประสบความสำเร็จได้นั้น นอกจากกลุ่มนั้นจะมีผู้นำที่มีลักษณะหรือคุณสมบัติที่ดีแล้ว สมาชิกภายในกลุ่มก็เป็นส่วนที่สำคัญเช่นกัน หากสมาชิกภายในกลุ่มขาดความเข้าใจในบทบาทหน้าที่ของตนเองและไม่สามารถปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ของตนเองได้ การที่จะดำเนินงานให้บรรลุผลสำเร็จก็เป็นไปได้ยาก เนื่องจากการทำงานกลุ่มต้องอาศัยความร่วมมือร่วมใจจากสมาชิกภายในกลุ่มหรือผู้ร่วมงานทุกคน ดังนั้น หากต้องการให้การทำงานบรรลุเป้าหมายและประสบความสำเร็จได้อย่างรวดเร็วนั้น สมาชิกกลุ่มควรให้ความสำคัญกับบทบาทหน้าที่ของตนเองและปฏิบัติตนในการทำงานในฐานะสมาชิกที่ดีของกลุ่ม

3. องค์ประกอบด้านกระบวนการทำงาน การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม นอกจากจะกลุ่มนั้นจะมีผู้นำและมีสมาชิกภายในกลุ่มที่เข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนเองเป็นอย่างดีแล้ว แต่หากกลุ่มนั้นมีกระบวนการทำงานที่ไม่เหมาะสม อาจส่งผลให้ผลการดำเนินงานนั้นไม่ดีเท่าที่ควรหรือไม่บรรลุผลสำเร็จได้ ยกตัวอย่างเช่น การวางแผนการดำเนินงานร่วมกัน หากกลุ่มนั้นขาดการวางแผนร่วมกัน อาจทำให้สมาชิกภายในกลุ่มไม่เข้าใจแผนงานและขั้นตอนการทำงาน จนไปสู่การทำงานที่ไม่เป็นแบบแผนหรือขั้นตอนที่ถูกต้อง สมาชิกทำงานคนละทิศคนละทาง จนเกิดความกระทบกระทั่งและปัญหาภายในกลุ่มได้

ธีระเดช รุ่งมงคล (2555, 23-29) พูดถึงองค์ประกอบของการทำงานเป็นทีมหรือเป็นกลุ่มไว้ว่าในการทำงานเป็นทีมหรือกลุ่ม จะมีองค์ประกอบที่สำคัญอยู่ 3 ประการคือ 1. ผู้นำกลุ่ม (Team Leader) 2. สมาชิกในทีม (Team Member) 3 กระบวนการในการทำงานของทีม (Team Procedure / Team Design) โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ผู้นำกลุ่ม โดยทั่ว ๆ ไปจะต้องมีความสามารถและบทบาทดังต่อไปนี้
  - เข้าใจแนวคิดเกี่ยวกับการทำงานเป็นทีม
  - มีทักษะในการพูดการแสดงออกสีหน้าท่าทาง
  - มีความสามารถในการหาคำอธิบาย
  - มีความสามารถที่จะคิดได้ในระยะเวลาที่จำกัด

## สมาชิก

- รู้จักควบคุมการกระทำความรู้สึกรู้สึกของตนเองและเคารพในความคิดเห็นของ

- มีความรู้ความเข้าใจในการลงปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ

- รู้จักประสานความคิดและประนีประนอมเพื่อลดความขัดแย้ง

- มีความยุติธรรมและสมัครสมานความสามัคคี

- มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับทุก ๆ คน

- มีความคิดในเชิงบวกและคิดริเริ่มสร้างสรรค์

- แจ้งข่าวสารที่กั้นกรองและจำเป็นให้สมาชิกทราบ

ในบางครั้งอาจกล่าวได้ว่าผู้นำทีมที่ดีนั้นควรมีคุณสมบัติอย่างน้อยดังนี้

ครองตน กล่าวคือ ผู้นำกลุ่มจะต้องที่มีคุณสมบัติดังนี้ มีความรับผิดชอบ  
ซื่อสัตย์สุจริต ตรงต่อเวลา มีความประพฤติปฏิบัติที่เหมาะสม

ครองคน กล่าวคือ ผู้นำกลุ่มจะต้องมีคุณสมบัติดังนี้ ยุติธรรมเป็นธรรม สร้าง  
ความสามัคคี มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับทุกคน ประสานความคิดลดความขัดแย้ง

ครองงาน กล่าวคือ ผู้นำกลุ่มจะต้องมีคุณสมบัติดังนี้มีความรู้ความเข้าใจใน  
งานที่ปฏิบัติ-มีความมานะพยายามตั้งใจทำงาน-มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

2.สมาชิกของทีม จะมีบทบาทหรือหน้าที่ ที่สำคัญอยู่ 2 ลักษณะดังต่อไปนี้ 1.

บทบาทในการทำงานหรือกิจกรรมร่วมกัน 2. บทบาทในการรวมกันเป็นกลุ่ม

บทบาทของสมาชิกในการทำงานเป็นบทบาทในการสร้างเสริม (Encourage  
Role) ให้การทำงานสำเร็จได้ด้วยดีมีบทบาทที่ควรปฏิบัติในฐานะสมาชิกดังนี้

- เป็นผู้มีส่วนร่วม

- เป็นผู้แสวงหาข้อมูล / ความคิดเห็น

- เป็นผู้ให้ข้อมูล / ความคิดเห็น

- เป็นผู้ปฏิบัติ

- เป็นผู้ชี้แจง

บทบาทหน้าที่ของบุคคลในการรวมกลุ่มเป็นบทบาทในการสร้างความสัมพันธ์  
(Relate Role) ให้เกิดขึ้นในทีมงานมีบทบาทที่ควรปฏิบัติในฐานะสมาชิกดังนี้

- เป็นผู้สนับสนุนให้กำลังใจ

- เป็นผู้ประนีประนอมเป็นผู้สังเกตการณ์

- เป็นผู้ผ่อนคลายความตึงเครียด / สร้างโอกาสและบรรยากาศ

- เป็นผู้รับฟังข้อคิดเห็น

3.กระบวนการในการทำงานของทีม มีข้อควรพิจารณา 2 ประการ คือ

1. ในการจัดทีมงานต้องคำนึงถึงสิ่งที่สำคัญดังนี้

- กำหนดเป้าประสงค์และจุดมุ่งหมายที่ต้องการ
- กำหนดหน้าที่และความรับผิดชอบของแต่ละคนฝ่ายไว้อย่างชัดเจน
- มีระบบการติดต่อพูดคุยและสื่อสารที่ดีถูกต้อง รวดเร็ว กระชับ
- การทำงานมีระเบียบและกฎกติกาที่เป็นหลักปฏิบัติ
- มีความจริงใจเปิดเผยข้อมูลต่อกัน-มีบรรยากาศของการทำงานที่ดี
- มีการประสานงาน แสวงหาแนวทางที่เหมาะสมตลอดเวลา

2. ขั้นตอนในการทำงานแบ่งออกได้เป็น 4 ขั้นตอนดังนี้

2.1 กำหนดวัตถุประสงค์หรือเป้าหมาย เป็นสิ่งที่ต้องการหรือปรารถนาที่จะทำให้เกิดซึ่งอาจจะเป็นของบุคคลหรือของทีมหรือของหน่วยงานหรือขององค์กรก็ได้ การกำหนดวัตถุประสงค์มีประโยชน์มากมายเช่น

- ใช้เป็นแนวทางในการปฏิบัติงาน
- ใช้เป็นเครื่องมือในการรวมพลัง (ทั้งกายและใจ) ในการทำงาน
- ใช้เป็นเครื่องมือวัดความสำเร็จหรือความล้มเหลวในการทำงาน

วัตถุประสงค์ที่ดีนั้นจะต้องมีคุณลักษณะดังต่อไปนี้คือ

- กำหนดให้ชัดเจนและเข้าใจได้ง่าย
- กำหนดในรูปของการกระทำที่สามารถปฏิบัติได้
- กำหนดให้เป็นจริงและเป็นไปได้
- กำหนดในลักษณะที่สังเกตผลได้และวัดได้
- สมาชิกทุกคนรับรู้และเข้าใจตรงกัน
- ไม่ขัดต่อกฎระเบียบข้อบังคับหรือนโยบายอื่น
- สามารถปรับให้เข้ากับสถานการณ์ได้

2.2 วางแผนงานในการวางแผนงานมีวิธีปฏิบัติในการวางแผนงานดังนี้

- ทำความเข้าใจในวัตถุประสงค์ของการทำงานเป็นทีม
- วิเคราะห์ว่าจะต้องทำกิจกรรมอะไรบ้าง (กิจกรรมหมายถึงงานที่จะต้องกระทำเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้วัตถุประสงค์บางอย่างอาจมีกิจกรรมเพียงอย่าง



เดี๋ยวกว่าวัตถุประสงค์บางอย่างอาจจะต้องมีหลายกิจกรรมกิจกรรมจะเป็นสิ่งที่บอกว่าเราจะต้องทำอะไรบ้างเราต้องการบุคลากรและทรัพยากรอย่างไรจึงจะทำให้บรรลุวัตถุประสงค์ได้)

- วางขั้นตอนของงานที่จะต้องทำ
- กำหนดวิธีการทำงาน (วิธีการทำงานหมายถึงการที่จะดำเนินการให้กิจกรรมแต่ละกิจกรรมบรรลุวัตถุประสงค์ได้นั้นจะต้องทำอะไรที่ไหนและเมื่อไรในการทำงานนั้น ๆ จะต้องมีการปฏิบัติอย่างเหมาะสมจึงจะมีผลทำให้งานนั้น ๆ บรรลุผลสำเร็จได้อย่างรวดเร็วประหยัดเงินและทรัพยากรต่าง ๆ ได้)

- กำหนดหน้าที่และบทบาทในการทำงาน
- แบ่งและมอบหมายงาน
- กำหนดแนวทางการประเมินผลงาน
- กำหนดระเบียบกฎเกณฑ์ในการทำงาน

### 2.3 ปฏิบัติงานตามแผนวิธีปฏิบัติงานตามแผนมีวิธีการดังนี้

- มีการติดตามผลงาน
- มีการเสริมสร้างความรู้ความสามารถให้สมาชิก
- มีการให้คำปรึกษาแนะนำช่วยเหลือและแก้ไขปัญหาต่าง ๆ
- มีการให้กำลังใจและสร้างความร่วมมือในการทำงาน
- มีการประสานในการทำงาน

### 2.4 ประเมินและปรับปรุงวิธีปฏิบัติในการประเมินและปรับปรุงผลงานมี

ดังนี้

- มีการประเมินผลเป็นระยะ ๆ
- การประเมินผลจะพิจารณาจากจุดมุ่งหมาย / วัตถุประสงค์
- ประเมินผลโดยการเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้
- มีการประเมินกระบวนการทำงานของทีม
- มีการประเมินวิธีการทำงานของสมาชิกแต่ละคน
- มีการประเมินผลความพึงพอใจของสมาชิก

เมต เมตต์การุณจิต (2559, 3) กล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญของทีม ซึ่งจะต้องประกอบไปด้วยปัจจัยหลักที่สำคัญแม้จะมีปัจจัยอื่น ๆ ร่วมเป็นองค์ประกอบด้วยก็ตาม องค์ประกอบอื่นแม้จะไม่ครบหรือขาดหายไปแต่ทีมก็ยังเป็นทีมอยู่เพียงแต่อาจจะทำงานได้ไม่

สมบูรณ์เต็มที่เท่านั้น เพราะถือว่ามีผลสำคัญรองลงมา ซึ่งองค์ประกอบหลักที่จะขาดสิ่งหนึ่งสิ่งใดไม่ได้ นั่นคือ

- กลุ่มคน (สมาชิก)
- กิจกรรม (งานที่ร่วมกันทำ)
- เป้าประสงค์หรือเป้าหมาย (จุดมุ่งหมายของงาน)
- ความร่วมมือ (การประสานประโยชน์)

จากทัศนะของนักวิชาการข้างต้นพอจะสรุปองค์ประกอบของทักษะการทำงานเป็นทีมสรุปได้ว่าต้องประกอบไปด้วยองค์ประกอบหลักที่สำคัญ ดังนี้ ผู้นำ สมาชิก และกระบวนการในการดำเนินงานอย่างมีระบบแบบแผนและมีหลักการ

#### 4.3 ความสำคัญของความสามารถในการทำงานเป็นทีม

มีนักวิชาการและนักกิจกรรมหลายท่าน ได้กล่าวถึงความสำคัญของความสามารถในการทำงานเป็นทีมไว้หลากหลาย ผู้วิจัยได้สรุปไว้ ดังนี้

วรภรณ์ ตระกูลสฤษดิ์ (2549, 5) ได้มีการกล่าวถึงความสำคัญของการทำงานเป็นทีมไว้อย่างหลากหลาย เช่น เป็นการกระตุ้นในการทำงาน ช่วยในการตรวจสอบความก้าวหน้าหรือความผิดพลาดของการทำงานได้ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้นำและผู้ตามหรือสมาชิกกลุ่ม

ธีระเดช รุ่งมงคล (2555, 8-9) กล่าวไว้ถึงความสำคัญของการทำงานเป็นทีมไว้ 6 ประการดังนี้

1. เพื่อร่วมมือกันปฏิบัติงานให้สำเร็จตามวัตถุประสงค์ เป้าหมาย ซึ่งในการทำงานเป็นทีมต้องมีเป้าหมายเพื่อที่จะให้สมาชิก ทุกคนสามารถมองภาพร่วมกันและร่วมมือกันในการปฏิบัติงานที่กำหนดให้สำเร็จลุล่วงและบรรลุตามเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ที่ต้องการโดยเฉพาะงานที่ต้องใช้สมาชิกจำนวนมาก สมาชิกทุกคนจะต้องให้ความร่วมมือและร่วมแรงร่วมใจกันทำงานเพื่อให้สำเร็จตามเป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่ต้องการถ้าปราศจากการร่วมมือกันของสมาชิกแล้วกลุ่มและองค์การทั้งหลายย่อมไม่สามารถอยู่รอดได้

2. เพื่อให้เกิดความสามัคคี ความสามัคคีเป็นพลังที่จะทำงานเพื่อผลประโยชน์ต่อหน่วยงานในการทำงานเป็นทีม มีวัตถุประสงค์เพื่อที่จะให้สมาชิกทุกคนมีความรักความสามัคคีกันในการทำงานร่วมกันเพื่อให้เกิดพลังที่จะทำงานเพื่อผลประโยชน์ทั้งต่อตนเองสมาชิกและหน่วยงาน

3. เพื่อสร้างความรู้สึที่ดีและมีความไว้วางใจ เชื่อใจ ช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการทำงานเป็นทีมมีวัตถุประสงค์เพื่อที่จะให้สมาชิกทุกคนมีความรู้สึที่ดี ๆ มีความไว้วางใจ มีความช่วยเหลือเอื้ออาทรต่อกันให้เพราะการที่สมาชิกได้ทำงานร่วมกันจะทำให้วัตถุประสงค์ต่าง ๆ ตามที่ได้กล่าวมาเกิดขึ้นได้

4. เพื่อสร้างบรรยากาศที่เหมาะสมต่อการทำงาน ให้เกิดขึ้นในหน่วยงาน ในการทำงานหรือกิจกรรมเป็นทีม มีวัตถุประสงค์เพื่อที่จะให้สมาชิกทุกคนร่วมกันสิ่งแวดล้อมที่ดีให้เกิดขึ้นในทีมหน่วยงานและองค์การซึ่งอาจจะมีผลมาจากความสามัคคีและความสัมพันธ์ที่ดีภายในกลุ่มหรือองค์กร เพราะถ้าสมาชิกมีความรู้สึที่ดีและมีความสมัครสมานสามัคคีแล้วจะทำให้เกิดบรรยากาศที่ดีในการทำงานด้วย

5. เพื่อให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ สร้างผลงาน ในการทำงานเป็นทีมมีวัตถุประสงค์เพื่อที่จะให้สมาชิกทุกคนร่วมกันคิดร่วมกันทำงาน ร่วมแสดงความคิดเห็นเพื่อที่จะสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดขึ้นทั้งนี้เพราะในการผลิตชิ้นงานใหม่ ๆ มักจะเกิดขึ้นจากความคิดริเริ่มและสร้างสรรค์ของสมาชิกในที่งานที่ร่วมกันคิดและรังสรรค์ผลงานต่าง ๆ ออกมานั่นเอง

6. เพื่อสร้างมาตรฐานของการทำงานร่วมกันในการทำงานเป็นทีมมีวัตถุประสงค์เพื่อที่จะให้สมาชิกทุกคนมีมาตรฐานในการทำงานที่เป็นมาตรฐานเดียวกันหรือใกล้เคียงกันเพราะถ้าสมาชิกในที่งานมีมาตรฐานในการทำงานไม่เท่าเทียมกันแล้วอาจจะทำให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ขึ้นมาได้เช่น ความไม่เป็นธรรมในที่ทำงาน ดังนั้นสมาชิกทุกคนจะต้องร่วมกันสร้างมาตรฐานของการทำงานให้เกิดขึ้นและสร้างเป็นมาตรฐานของทีมในการทำงานร่วมกัน

คมเพชร ฉัตรศุภกุล (2546, 149) ได้พูดถึงเรื่องของการใช้กิจกรรมแบบกลุ่มเพื่อนำไปใช้พัฒนาและเสริมสร้างบุคคลและกลุ่มหรือทีม นั้นมีความสำคัญ ดังต่อไปนี้

1. เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจของตนเองได้อย่างถูกต้อง โดยทั่วไปแล้วบุคคลปกติมักคิดว่าตนเองมีความเข้าใจในตนเองเป็นอย่างดีแล้วโดยไม่จำเป็นต้องให้คนอื่นมาแนะนำว่าตนเองเป็นเช่นไร แต่ในทางจิตวิทยาแล้วมนุษย์มีความเข้าใจในตนเองเพียงบางด้านเท่านั้นการใช้กิจกรรมอาจช่วยให้มนุษย์เข้าใจตนเองในทุก ๆ ด้านได้มากขึ้น

2. เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจในบุคคลอื่น ๆ การที่มนุษย์จะอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขได้นั้น ความเข้าใจและยอมรับพฤติกรรมบุคคลอื่น ๆ ได้แสดงออกมานั้นเป็นสิ่งที่สำคัญอีกลักษณะหนึ่ง ซึ่งในการทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกันนั้นจะช่วยเปิดโอกาสให้สมาชิกภายในกลุ่มเกิดการเรียนรู้ลักษณะต่าง ๆ ของแต่ละบุคคลและทำความเข้าใจซึ่งกันและกันได้เป็นอย่างดี

3. เพื่อเสริมสร้างพัฒนาความสามารถในการทำงานร่วมกันระหว่างสมาชิกภายในกลุ่ม นอกจากความรู้และประสบการณ์ของสมาชิกภายในกลุ่มแล้ว สิ่งที่สำคัญที่จะช่วยให้การทำงานกลุ่มประสบความสำเร็จนั้นก็คือ “ความร่วมมือ” ถึงแม้ว่าสมาชิกจะมีความสามารถมากเพียงใดก็ตามแต่หากขาดความร่วมมือกันภายในกลุ่ม ผลของการทำงานกลุ่มอาจไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควรหรือการทำงานอาจล้มเหลวไปเลย ดังนั้นในการทำกิจกรรมกลุ่ม ควรส่งเสริมคุณลักษณะที่ดีให้แก่สมาชิกภายในกลุ่ม ให้มีทักษะที่จำเป็นในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

จากทัศนะของนักวิชาการและนักการศึกษาข้างต้นผู้วิจัยสรุปเรื่องความสำคัญของการทำงานเป็นทีมได้ดังนี้ 1. เพื่อสร้างความรู้สึที่ดีที่มีความไว้วางใจช่วยเหลือซึ่งกันในการทำงานและก่อให้เกิดความสามัคคี 2. เพื่อให้สมาชิกทุกคนร่วมมือกันปฏิบัติงานที่กำหนดให้สำเร็จ ลุล่วงและบรรลุตามเป้าประสงค์หรือเป้าหมายที่ต้องการ 3. เพื่อให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ทำให้เกิดผลงานใหม่ ๆ

#### 4.4 ลักษณะของความสามารถในการทำงานเป็นทีม

ทิสนา แคมมณี (2545, 10) ได้อธิบายและกล่าวถึงลักษณะของการทำงานเป็นทีม 6 ด้าน มีรายละเอียดดังนี้

1. การมีเป้าหมายเดียวกัน คือ การที่คนมาร่วมกันทำงานจะต้องมีเป้าประสงค์หรือเป้าหมายที่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน ในการเข้ามารวมกลุ่มนั้น จะต้องมีการรับรู้ มองเป้าหมายร่วมกัน

2. การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม คือ คนที่มาร่วมกันทำกิจกรรมนั้น จะต้องมีส่วนร่วมบทบาทหน้าที่หรือความรับผิดชอบอย่างใดอย่างหนึ่ง ในการดำเนินกิจกรรมของกลุ่ม

3. การพูดคุยสื่อสารกัน คือ คนที่มาร่วมกันทำกิจกรรมนั้นจะต้องมีการสื่อสารที่ชัดเจนและต้องมีความหมายต่อกัน การพูดคุยสื่อสารมีส่วนสำคัญที่จะทำให้คนในกลุ่มมีความเข้าใจกัน

4. การร่วมมือร่วมแรง คือ คนที่มาร่วมกันทำกิจกรรมนั้นจะต้องมีการติดต่อประสานงานกัน เพื่อให้งานหรือกิจกรรมของกลุ่มดำเนินไปสู่ความสำเร็จ

5. การตัดสินใจร่วมกัน คือ คนที่มาร่วมกันทำกิจกรรมนั้น จะต้องมีโอกาสร่วมกันที่จะตัดสินใจเสนอความคิดเห็น พิจารณาข้อเสนอ พิจารณาคำแนะนำของสมาชิกในกลุ่ม

6. การได้รับผลประโยชน์ คือ คนที่มาร่วมกันทำกิจกรรมนั้นจะต้องได้รับการแบ่งและจัดสรรส่วนแบ่งหรือสิ่งตอบแทนจากผลงานที่เกิดจากการทำกิจกรรมร่วมกัน

ลิเคอร์ท (Likert อ้างถึงใน เมต เมตต์การุณจิต, 2559, 22-23) ได้กล่าวถึงการทำงานของ  
ของกลุ่มหรือว่าจะมีลักษณะโดยสรุปดังนี้

1. มีการเสวนาอภิปรายการโต้แย้งอย่างเปิดเผย แต่ทั้งนี้ต้องอยู่ในบรรยากาศที่  
สร้างสรรค์

2. ทุกคนมีสิทธิแสดงความคิดเห็นและทุกคนจะต้องเคารพสิทธิซึ่งกันและกันโดย  
คิดว่าทุกความคิดเห็นล้วนมีคุณค่าต่อการนำภารกิจไปปฏิบัติให้บรรลุเป้าหมาย

3. สมาชิกในทีมต้องรับฟังความคิดเห็นสมาชิกคนอื่น ๆ อย่างจริงจังโดย  
ปราศจากการเสแสร้ง

4. บรรยากาศของการทำงานการประชุมควรเป็นไปอย่างไม่เป็นทางการ (อรูปนัย)  
เพราะเมื่อใดก็ตามที่มีลักษณะเป็นทางการจะทำให้ลายหลักการทำงานเป็นที่งั้นที่เพราะจะไม่มี  
ใครมีใครกล้าแสดงออกซึ่งความคิดเห็นอย่างแท้จริงการร่วมมือตลอดจนความรับผิดชอบ

5. จะต้องมี การทำความเข้าใจในวัตถุประสงค์การดำเนินงานผลประโยชน์ที่จะ  
ได้รับร่วมกันอย่างไร้ข้อสงสัย

6. เมื่อมีการขัดแย้งหรือความตึงเครียดเกิดขึ้นผู้บริหารรวมทั้งสมาชิกจะต้องรีบหา  
ทางแก้ไขปัญหาร่วมกันอย่าปล่อยให้เหตุการณ์บานปลายจนยากแก่การแก้ไข

7. ผู้นำทีมหรือทีมงานจะต้องมีภาวะการเป็นผู้นำดำรงอยู่ซึ่งความยุติธรรมและมี  
จริยธรรมจะไม่ใช้อิทธิพลจากการมีอำนาจอยู่เหนือเหตุผล

8. สมาชิกของทีมจะต้องมีความสนใจแสดงออกที่อยากจะทำงานการพัฒนา  
ตนเองในด้านความรู้ประสบการณ์โดยเฉพาะบริบทที่มีการเปลี่ยนแปลงทั้งวิทยาการและ  
เทคโนโลยี

นอกจากนี้ลักษณะของการทำงานเป็นทีมพิจารณาได้จาก

1. ทุกคนจะต้องมีส่วนร่วมในกระบวนการบริหารเช่นกำหนดนโยบาย  
วัตถุประสงค์การวางแผนการดำเนินการการประเมินผล ฯลฯ

2. จะต้องร่วมปฏิบัติภารกิจและร่วมกันรับผิดชอบในผลที่เกิดขึ้น

3. มีการปฏิสัมพันธ์กันอย่างราบรื่นนั่นก็คือการพูดภาษาเดียวกันเพื่อให้การ  
ดำเนินการเป็นไปในทิศทางเดียวกันโดยปราศจากการขัดแย้งใด ๆ อันจะเป็นอุปสรรคขวางกั้น

4. บรรยากาศของการทำงานจะต้องเป็นไปตามวิถีประชาธิปไตยกล่าวคือการรับ  
ฟังความคิดเห็นผู้อื่นการยอมรับเสียงข้างมากและให้ความสำคัญกับเสียงข้างน้อยการ  
ประนีประนอมเพื่อให้เกิดการร่วมมือร่วมใจกันทำงาน

5. การไว้วางใจซึ่งและกันการไว้นี้เชื่อใจกันนับว่าเป็นองค์ประกอบสำคัญของทีมงานการหาตระแวงซึ่งกันและกันจะนำไปสู่ความวิตกกังวลว่าจะมีเลศนัยหรือถูกครอบงำเมื่อเป็นเช่นนี้บรรยากาศของความไม่ราบรื่นย่อมเกิดขึ้นตามมาส่งผลให้การดำเนินกิจกรรมเป็นไปด้วยความยากลำบาก

6. มีการร่วมกันปรับปรุงพัฒนาการทำงานอยู่เสมอ

7. มีการร่วมกันตัดสินใจหรือการให้ฉันทามติเพื่อเป็นความเห็นหรือมติของคนส่วนรวมอันจะเป็นประโยชน์ต่อการบริหารจัดการ

8. การทำงานของทีมเหมือนกับบริษัทที่ปรึกษาในด้านการแสวงหาคำตอบให้กับผู้บริหาร

จากนักวิชาการข้างต้นที่กล่าวถึงลักษณะของการทำงานเป็นทีม มีความสอดคล้องกันผู้วิจัยสามารถสังเคราะห์ได้เป็นข้อดังนี้ 1.การมีเป้าหมายร่วมกัน คือการกำหนดวัตถุประสงค์ร่วมกันเพื่อผลสำเร็จของงาน มีข้อตกลงในการทำงาน และมีการมอบหมายหน้าที่ให้แก่สมาชิกได้อย่างชัดเจน 2.มีการติดต่อสื่อสารรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกันคือ การพูดคุยสนทนาให้สมาชิกในทีม มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นยอมรับคำแนะนำและความคิดเห็นของสมาชิกในทีม 3.มีการตัดสินใจร่วมกัน คือ การที่สมาชิกร่วมกันในการตัดสินใจและแก้ปัญหาสามารถแสดงความคิดเห็นเพื่อสนับสนุนการตัดสินใจได้ และ 4.มีผลประโยชน์ร่วมกัน คือ สมาชิกในทีมได้ผลตอบแทนที่เกิดจากการทำงาน ในรูปผลสำเร็จของงาน ความพึงพอใจในผลงาน

#### 4.5 ประโยชน์ของความสามารถในการทำงานเป็นทีม

ธีระเดช ธีรมงคล (2555, 11-12) กล่าวถึงการทำงานเป็นทีมก่อให้เกิดประโยชน์ดังต่อไปนี้

1.ทำให้ทำงานที่ใหญ่และยากขึ้นได้ ให้คนในทีมมีการแบ่งหน้าที่และแบ่งงานกันทำ ตามความเชี่ยวชาญและความสนใจของแต่ละคน การทำงานเป็นทีมจะมีศักยภาพมากกว่าการทำงานโดยตัวคนเดียว เพราะการทำงานด้วยตัวคนเดียวนั้นไม่สามารถที่จะทำงานที่ใหญ่และยากได้และจะทำให้ไม่บรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมายและกระบวนการที่วางไว้ได้

2.ทำให้มีโอกาสเรียนรู้จากคนอื่นมากขึ้น และจะทำให้สมาชิกเรียนรู้ค่านิยม มีความรู้สึกอยากที่จะยื่นมือช่วยเหลือผู้อื่น มีความเมตตาปรารถนา มีความรับผิดชอบ มีความเข้าใจผู้อื่นรู้จักการเสียสละฯลฯนอกจากนี้จะทำให้สมาชิกมีโอกาสที่จะเรียนรู้งานและวิธีการปฏิบัติงานที่ดีและถูกต้องจากสมาชิกในทีมงานด้วย

3. ทำให้สนุกกับการทำงาน สร้างเกิดกำลังใจ ประโยชน์ของการทำงานเป็นทีมจะทำให้คนในทีมกล้าแสดงออกทางความรู้สึกมากยิ่งขึ้น เช่น มีความรู้สึกสนุกสนาน มีความรู้สึกตื่นเต้น ความ ผิดหวัง ความ สมหวัง หัวเราะและร้องไห้ ฯลฯ เมื่อสมาชิกมีความสุขและสนุกกับการทำงานแล้ว ก็จะทำให้เกิดความรู้สึกอยากทำงานอยากเป็นส่วนหนึ่งและมีความคิดที่เป็นบวกกับเพื่อร่วมงาน หน่วยงานและองค์กรนั่นเอง

#### 4.6 การวัดความสามารถในการทำงานเป็นทีม

แนวคิดที่เกี่ยวกับการวัดและประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีมในการเรียน มีนักคิดและนักการศึกษาได้ให้ความหมายและคำอธิบายไว้ดังนี้

เวสต์วูด (Westwood อ้างถึงในวรวิธรา จุ้ยดอนกลอย, 2553, 121) ได้เสนอแนะวิธีการประเมินทักษะทางสังคมซึ่งความสามารถในการทำงานเป็นทีมเป็นหนึ่งในทักษะทางสังคมอย่างหนึ่ง ซึ่งสรุปได้พอสังเขป ดังนี้

1. การสังเกต เป็นการสังเกตพฤติกรรมเกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์ในห้องเรียนอย่างไม่เป็นทางการ ซึ่งเป็นวิธีที่ไม่ได้ยุ่งยากหรือซับซ้อน โดยที่ผู้สอนสามารถบอกได้อย่างรวดเร็วว่านักเรียนคนไหนถูกปฏิเสธจากเพื่อน นอกจากนี้ยังสามารถที่จะศึกษาถึงปัจจัยต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของนักเรียนได้อีกด้วย

2. การสำรวจโดยใช้สังคมมิติ คือวิธีการหรือเทคนิคที่จะสามารถบ่งบอกถึงความสัมพันธ์และการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน โดยผู้สังเกตหรือสอนนั้น อาจใช้วิธีการสัมภาษณ์พูดคุยกับนักเรียนตามลำพัง หรือ ให้นักเรียนเขียนชื่อเพื่อนลงในกระดาษตามเงื่อนไขที่ผู้สอนกำหนด เช่น เขียนชื่อเพื่อนที่สนิทและชอบทำกิจกรรมด้วย หรือให้เขียนชื่อเพื่อนที่ไม่ชอบ ไม่อยากที่จะทำงานด้วย เป็นต้น ซึ่งข้อมูลที่ได้จากการทำสังคมมิตินี้จะช่วยให้ผู้สอนสามารถจัดกลุ่มนักเรียนที่ไม่ได้รับการเลือกหรือถูกปฏิเสธจากกลุ่มเพื่อนได้อย่างถูกต้อง

3. การชวนพูดคุยซักถามความเห็น โดยใช้แบบวัดมาตราส่วน เป็นวิธีที่ทำให้ นักเรียนทุกคนเกิดความมั่นใจว่าทุกคนจะไม่ถูกมองข้ามไป หรือเลือกปฏิบัติ โดยให้นักเรียนแต่ละคนมีรายชื่อเพื่อนทั้งหมดในห้อง จากนั้นให้นักเรียนเลือกใส่คะแนน โดย 1 คะแนนหมายถึงไม่ชอบมาก และ 5 คะแนนหมายถึง ชอบมาก ในแต่ละคน จากนั้นนำมาสรุปผลคะแนน ซึ่งวิธีนี้จะทำให้ทราบว่านักเรียนคนไหนมีเพื่อนไม่ชอบ ถูกละเลยหรือโดนปฏิเสธมากที่สุด อีกทั้งยังสามารถบ่งชี้ถึงระดับความพอใจของนักเรียนคนอื่น ๆ ด้วย

4. การให้ข้อมูลของผู้ปกครอง (Parent Nomination) การให้ข้อมูลของผู้ปกครองเป็นอีกหนึ่งกระบวนการที่จะทำให้รับรู้ปัญหาความสัมพันธ์ในการเข้าสังคมหรือปัญหาอื่น ๆ ของนักเรียน ซึ่งจะนำไปสู่การหาวิธีให้ความช่วยเหลือนักเรียนได้

ทิสนา เขมมณี (2545: 224) กล่าวว่า ในเรื่องของการวัดและประเมินผล ด้านพฤติกรรม ทักษะของความสามารถ ในการทำงานที่มันั้น เป็นการวัดที่ไม่ใช่เรื่องง่าย เนื่องจากการวัดและประเมินผลมีกระบวนการที่ค่อนข้างซับซ้อนและใช้เวลามาก โดยการวัดนั้นจะต้องอาศัยการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน รวมทั้งการวิเคราะห์และประเมินผลพฤติกรรม ในแต่ละพฤติกรรมของนักเรียน ซึ่งผู้สอนสามารถดำเนินการวัดและประเมินผลได้ ดังนี้

1. การกำหนดสถานการณ์ในการทำงานกลุ่มเพื่อให้นักเรียนร่วมกันทำงาน ควรเป็นสถานการณ์ที่เอื้อให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมที่ต้องการวัด
2. ให้นักเรียนดำเนินงานร่วมกันโดยอาจจะกำหนดหมายเลขประจำบุคคลของนักเรียนให้กับทุกคน เพื่อในการจัดการและเกิดความสะดวก ในการเข้าสังเกตและบันทึกพฤติกรรมของนักเรียนที่แสดงออกมาตามความเป็นจริง ทั้งนี้ควรมีการเก็บข้อมูลด้วยการอัดเทป ในขณะที่พูดสื่อสารกันภายในกลุ่มไว้เพื่อใช้สำหรับการตรวจสอบข้อมูลในภายหลัง
3. กำหนดหรือระบุพฤติกรรมการทำงานกลุ่มออกเป็นแต่ละรายการที่ต้องการวัดพร้อมทั้งกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนของแต่ละพฤติกรรม
4. นำข้อมูลการบันทึกพฤติกรรมของนักเรียนมาวิเคราะห์ ว่าพฤติกรรมนั้น ๆ ตรงกับรายการพฤติกรรมที่ต้องการวัดอะไรบ้างและได้นำนักคะแนนเท่าไรต่อไปจึงประเมินคุณภาพของพฤติกรรมหรือทักษะนั้น ๆ แล้วนำน้ำหนักคะแนน x คะแนนคุณภาพได้เป็นคะแนนรวมของแต่ละพฤติกรรมเมื่อนำคะแนนทั้งหมดมารวมกันก็จะได้เป็นคะแนนรวมของกลุ่ม ในการประเมินในรูปแบบดังกล่าวนั้นเป็นการประเมินทักษะการทำงานเป็นทีมเป็นกลุ่มคะแนนที่ได้ และจะเป็นคะแนนของกลุ่มในภาพรวม

จากนักวิชาการและผู้มีความรู้เกี่ยวกับการวัดและประเมินผลในด้านทักษะหรือพฤติกรรมของการทำงานเป็นทีม การทำงานเป็นทีมนับเป็นการวัดที่วัดได้ค่อนข้างยากเพราะมีกระบวนการหลายขั้นตอนซับซ้อนมีปัจจัยหลายปัจจัย ที่ต้องคำนึงถึง รวมทั้งต้องใช้เวลาพอสมควรกว่าจะเสร็จสิ้นกระบวนการ และการวัดประเมินผล ก็ต้องอาศัยการสังเกต พิจารณาพฤติกรรมข้อบ่งชี้ต่าง ๆ ของนักเรียนไปพร้อม ๆ กับการวิเคราะห์พฤติกรรมของนักเรียนไปที่ละพฤติกรรม ซึ่งผู้ที่จะเป็นผู้ประเมินนั้นควรที่จำเป็นต้องมีความสามารถที่จะเข้าใจพฤติกรรมทางสังคมของคนในอยู่ร่วมกัน หรือการทำงานเป็นทีม ทำงานกลุ่มของนักเรียน ซึ่งพอสรุปเป็นแนว



ทางการประเมินได้ดังต่อไปนี้ การสังเกต (Naturalistic Observation) การสำรวจโดยใช้สังคมมิติ (Sociometric Survey) การสอบถามความคิดเห็น โดยใช้แบบวัดแบบมาตราส่วน (Rating Scale) การให้ข้อมูลของพ่อแม่ (Parent Nomination)

ในการพัฒนาบอร์ดเกมในครั้งนี้ผู้วิจัยมีการประเมินทักษะการทำงานเป็นทีมโดยใช้แบบวัดความสามารถในการทำงานเป็นทีม โดยเกณฑ์การให้คะแนนและประเมินคำตอบเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ซึ่งแบ่งเป็นการวัดรายด้านดังนี้ 1.การมีเป้าหมายร่วมกัน 2.มีการติดต่อสื่อสารรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน 3.มีการตัดสินใจร่วมกัน 4.มีผลประโยชน์ร่วมกัน

#### 4.7 งานวิจัยเกี่ยวข้องกับความสามารถในการทำงานเป็นทีม

ธิดารัตน์ วงษ์พันธุ์ (2551, 117-121) ได้ศึกษาการศึกษาความฉลาดทางอารมณ์และวิธีการจัดการความขัดแย้งกับความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดสุพรรณบุรีผลการศึกษาพบว่า 1) ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวแปร ปัจจัยในการวิจัยในครั้งนี้ได้แก่ 1)ความฉลาดทางด้านอารมณ์ 2)ด้านความสามารถเฉพาะบุคคล และ3)ด้านความสามารถในทางสังคม ทั้ง 3 ด้านนั้นมีค่าเท่ากับ .550 ซึ่งมีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และยังพบว่า กลุ่มตัวแปรปัจจัยความฉลาดทางอารมณ์ด้านความสามารถส่วนบุคคลและด้านความสามารถทางสังคมส่งผลต่อความสามารถในการทำงานเป็นทีมแต่ละด้านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ส่วนกลุ่มตัวแปรปัจจัยวิธีการจัดการความขัดแย้งแบบเอาชนะแบบร่วมมือแบบประนีประนอมแบบหลีกเลี่ยงและแบบยอมให้ส่งผลต่อความสามารถในการทำงานเป็นทีมในแต่ละด้าน ผลคือไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ศุภลักษณ์ บุญสอน (2554, 143-152) ได้ออกแบบและสร้างบทเรียนออนไลน์ตามแนวคิดและทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ เพื่อส่งเสริมการทำงานเป็นทีมใน เรื่องของการสื่อสารข้อมูลและการใช้เครือข่ายคอมพิวเตอร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการเรียนรู้เป็นทีมของนักเรียน และความพึงพอใจของนักเรียน โดยทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของโรงเรียนสุราษฎร์ธานี ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนออนไลน์ตามทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ มีคะแนนผลการทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าการทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนออนไลน์ อยู่ในระดับมาก บทเรียนมีคุณภาพและสามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ได้

โจเซ่ และคนอื่น ๆ (Jose, 2014, 176) ได้ศึกษาการพัฒนาการจัดการตนเองและการทำงานเป็นทีมโดยใช้เกมดิจิทัลในแบบจำลอง 3 มิติเพื่อให้นักเรียนสามารถเรียนรู้โดยการใช้ทักษะไปสู่การปฏิบัติ โดยความรู้ที่ได้จากการพัฒนาประสบการณ์จะต้องมีการสะสมและประมวลผลเพื่อให้นักเรียนสามารถบูรณาการในการฝึกอบรมตามโปรแกรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในการศึกษาสามารถอธิบายทักษะการจัดการตนเองและการทำงานเป็นทีมที่ได้รับการพัฒนาโดยนักเรียนสเปนสาขาการศึกษาและการตลาด จำนวน 70 คน ผลที่ได้แสดงให้เห็นว่านักเรียนสามารถดำเนินการได้ดีและมีการรับรู้ในเชิงบวก และแบบจำลองมีความเหมาะสมสำหรับการพัฒนาทักษะ นอกจากนี้ยังพบว่ากิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการทำงานเป็นทีมโดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องของการสื่อสารผู้หญิงจะทำได้ดีกว่าผู้ชาย

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การพัฒนาความสามารถในการทำงานเป็นทีมมีวิธีการพัฒนาที่หลากหลายโดยวิธีส่วนใหญ่เน้นที่กระบวนการที่ให้นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนช่วยกันแก้ปัญหาและ เน้นการลงมือปฏิบัติจริงด้วยตนเอง เช่น กิจกรรมในรูปแบบกลุ่มสัมพันธ์ สร้างความรักความสามัคคีกันในกลุ่ม ทำให้นักเรียนมีความสามารถในการทำงานเป็นทีมเพิ่มขึ้น

### บทที่ 3

## วิธีการดำเนินการวิจัย

การศึกษาเรื่องการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและพัฒนาความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi Experimental research) ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองโดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบหนึ่งกลุ่ม ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (One-group Pretest-posttest Design) โดยมีวิธีการดำเนินวิจัยเป็น 3 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การออกแบบและพัฒนาเกม SOC civilization

ขั้นตอนที่ 2 การสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

ขั้นตอนที่ 3 ทดลอง เก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล

แต่ละขั้นตอนของวิธีการดำเนินการวิจัยประกอบไปด้วยขั้นตอนดังต่อไปนี้

#### ขั้นตอนที่ 1 การออกแบบและพัฒนาการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization

1.1 ศึกษาวิเคราะห์แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดและการออกแบบบอร์ดเกมโดยใช้หลักของADDIE Model มีลำดับการพัฒนา 5 ขั้นตอนประกอบไปด้วย

1. A: การวิเคราะห์ (Analysis) วิเคราะห์หลักสูตร เนื้อหาความเป็นพลเมืองตามกรอบแนวคิดของนิยามปฏิบัติการประกอบไปด้วยคุณลักษณะ 3 ประการดังนี้ 1. ความรับผิดชอบ ต่อหน้าที่ 2. มีจิตสาธารณะ 3. เคารพกฎหมายและเคารพความแตกต่าง และความสามารถในการทำงานเป็นทีมให้ครอบคลุมนิยามศัพท์ของลักษณะการทำงานเป็นทีมตามรายด้าดังนี้ 1. ด้านการมีการมีเป้าหมายร่วมกัน 2. ด้านการมีผลประโยชน์ร่วมกัน 3. ด้านการมีการตัดสินใจร่วมกัน 4. ด้านการมีการติดต่อสื่อสารรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

2. D: การออกแบบ (Design) เมื่อวิเคราะห์หลักสูตร และเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมแล้ว จากนั้นผู้วิจัยกำหนดวัตถุประสงค์ ของบอร์ดเกม SOC civilization คือเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและพัฒนาความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และสร้างเกมให้มีลักษณะเป็นบอร์ดเกมและใช้การเดินเพื่อทำภารกิจ ออกแบบการ์ดภารกิจให้สอดคล้องกับความเป็นพลเมืองตามกรอบแนวคิดของนิยามปฏิบัติการ และกำหนดกฎ กติกาที่จะต้องเล่นเป็นทีม ช่วยเหลือซึ่งกันและกันจึงทำภารกิจในเกมและประสบผลสำเร็จ

3. D: การพัฒนา (Development) ในส่วนของขั้นตอนการพัฒนาเป็นปรับปรุงจากขั้นตอนการออกแบบโดยเริ่มจากการเขียนสคริปต์หรือ สตอรี่บอร์ดคือการจำลองการเล่น ออกแบบรูปลักษณะของการ์ดให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ใช้กราฟฟิกและรูปภาพเพื่อการสื่อสาร

4. I: การนำไปใช้ (Implement) และใน ขั้นตอนการนำไปใช้เป็นการนำบอร์ดเกม SOC civilization โดยเริ่มจากการให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อพิจารณาความถูกต้อง ความสมบูรณ์และความเหมาะสมของสื่อ นำบอร์ดเกม SOC civilization เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและพัฒนาความสามารถในการทำงานเป็นทีม ไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านซึ่งมีคุณสมบัติเพื่อทำการตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของกระบวนการและวัตถุประสงค์ของเกมการศึกษา

5. E: การประเมินผล (Evaluation) ขั้นตอนการในการประเมินผลนั้นเป็นลักษณะการวัดประสิทธิภาพและผลของสื่อที่ใช้ในขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยพิจารณาจากผลสัมฤทธิ์ที่ได้มาหลังการเรียนรู้ของนักเรียนและในส่วนของความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อนำผลลัพธ์ที่ได้มาทำการปรับปรุงแก้ไขสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้มีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น (ศยามน อินสะอาด, 2557, 82-83)

1.2 ศึกษาวิเคราะห์แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีม เพื่อเป็นแนวทางในการนำไปออกแบบบอร์ดเกม SOC civilization ที่ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีม :ซึ่งใช้หลักของ ADDIE Model อยู่ในขั้นตอน A: การวิเคราะห์ (Analysis)

1.3 ออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกม SOC civilization โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและพัฒนาความสามารถในการทำงานเป็นทีม ใช้หลักของ ADDIE Model ซึ่งอยู่ในขั้นตอนD: การออกแบบ (Design) และ D: การพัฒนา (Development)

1.4 ในขั้น I: การนำไปใช้ (Implement) ขั้นตอนการนำไปใช้เป็นการนำบอร์ดเกม SOC civilization โดยเริ่มจากการให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจในด้านเนื้อหาและด้านสื่อพิจารณาความถูกต้อง และความเหมาะสมของบอร์ดเกม SOC civilization เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและพัฒนาความสามารถในการทำงานเป็นทีมไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านซึ่งมีคุณสมบัติ ดังนี้ เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนสังคมศึกษาระดับประถมศึกษา เพื่อทำการตรวจสอบความถูกต้องและเหมาะสมของเนื้อหาและวัตถุประสงค์ของเกมการศึกษา และขั้น E: การประเมินผล (Evaluation) ขั้นตอนการประเมินผลเป็นการวัดประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอน โดยพิจารณาจากผลการเรียนรู้ของนักเรียนและความคิดเห็นที่มีต่อการเรียน เพื่อนำผลที่ได้มาวิเคราะห์และปรับปรุงแก้ไขบอร์ดเกมให้มีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยใช้แบบประเมินเป็นแบบตรวจสอบรายการแบ่งการให้คะแนน

เป็นรายด้าน ดังนี้ ด้านตัวอักษร สี กราฟฟิก ด้านรูปแบบ ด้านเนื้อหา และวัตถุประสงค์ โดยนำเกณฑ์การให้คะแนนบอร์ดเกมการศึกษาของ อรรถเศรษฐ์ ปรีดาภรณ์ (2557, 62) มาปรับใช้ดังนี้ คะแนนบอร์ดเกม SOC civilization เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีม ของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านตรวจสอบด้านเนื้อหา วัตถุประสงค์ ด้านรูปแบบ ด้านตัวอักษร สี กราฟฟิก มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Likert scale) คือระดับเหมาะสมที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด) โดยคำนวณคะแนนเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน มีระดับความเหมาะสมและการแปลความหมายดังนี้

ระดับความเหมาะสม 5	หมายถึง	มากที่สุด
ระดับความเหมาะสม 4	หมายถึง	มาก
ระดับความเหมาะสม 3	หมายถึง	ปานกลาง
ระดับความเหมาะสม 2	หมายถึง	น้อย
ระดับความเหมาะสม 1	หมายถึง	น้อยที่สุด

การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย คะแนนความเหมาะสมของ บอร์ดเกม SOC civilization แบ่งออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00	หมายถึง	เหมาะสมมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50	หมายถึง	เหมาะสมมาก
ค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50	หมายถึง	เหมาะสมปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.50	หมายถึง	เหมาะสมน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50	หมายถึง	เหมาะสมน้อยที่สุด

1.6 นำบอร์ดเกม SOC civilization เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและพัฒนาความสามารถในการทำงานเป็นทีมที่ปรับปรุงแล้ว ไปเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในขั้นต่อไป(ภาคผนวก)

## ขั้นตอนที่ 2 การสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

1.สร้างแผนการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

1.1 ศึกษาวิเคราะห์หลักสูตรหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร(ฝ่ายประถม) กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ในส่วนของสาระสำคัญของเนื้อหาตัวชี้วัด

จุดประสงค์การเรียนรู้ และแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การวัดและประเมินผลเพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการจัดทำแผน

1.2 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและพัฒนาความสามารถในการทำงานเป็นทีม ที่ประกอบไปด้วยบอร์ดเกม SOC civilization สื่อ เอกสารประกอบกิจกรรม การวัดประเมินผลเพื่อให้การจัดการเรียนเป็นไปตามจุดหมายที่กำหนดไว้ซึ่งผู้วิจัยจะดำเนินการสร้างหน่วยการเรียนรู้เรื่องความเป็นพลเมืองและการทำงานเป็นทีม โดยหน่วยการเรียนรู้ประกอบไปด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 แผน ใช้เวลาในการจัดการเรียนรู้ สัปดาห์ละ 2 คาบ รวมเวลาทั้งหมด 12 คาบ โดยขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา โดยมีรายละเอียดดังตารางที่ 3

ตาราง 3 แสดงโครงสร้างของหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง ความเป็นพลเมืองและการทำงานเป็นทีม

ที่	แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง	ผลการเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง
1	พลังแห่งทีม	นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของการทำงานเป็นทีม รวมถึงสามารถทำงานร่วมกันเป็นทีมกับผู้อื่น	การทำงานเป็นทีม - ความหมายของการทำงานเป็นทีม - ประโยชน์ของการทำงานเป็นทีม - การมี การมีเป้าหมายร่วมกัน , การมี การติดต่อสื่อสารรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน , การมีการตัดสินใจร่วมกัน , การมีผลประโยชน์ร่วมกันผ่านการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้เกม SOC civilization	3

ตาราง 3 (ต่อ)

ที่	แผนการจัดการ เรียนรู้เรื่อง	ผลการเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	จำนวน ชั่วโมง
2	หน้าที่ของทุกคน	นักเรียนสามารถอธิบายหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดีและยกตัวอย่างการใช้ชีวิต การทำกิจกรรมในชีวิตประจำวันที่จะสามารถอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลก อีกทั้งเห็นความสำคัญของการอยู่ร่วมกันช่วยเหลือซึ่งกันและกันอย่างสันติ	ความเป็นพลเมือง - สถานภาพ บทบาท สิทธิ เสรีภาพ หน้าที่ - ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ คือ การตระหนักว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของสังคม มีความรับผิดชอบต่อตนเองและชุมชน ตั้งใจเรียนและทำงาน ตรงต่อเวลาในกิจกรรมการดำรงชีวิต	3
3	จิตสาธารณะสร้างได้	นักเรียนสามารถอธิบายหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดีและยกตัวอย่างการใช้ชีวิต การทำกิจกรรมในชีวิตประจำวันที่จะสามารถอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลก อีกทั้งเห็นความสำคัญของการอยู่ร่วมกันช่วยเหลือซึ่งกันและกันอย่างสันติ	ความเป็นพลเมือง - สถานภาพ บทบาท สิทธิ เสรีภาพ หน้าที่ - จิตสาธารณะ คือ มีส่วนร่วมในการช่วยเหลือ ทำประโยชน์ให้แก่ส่วนรวมและมี ความปรารถนาจะช่วยเหลือผู้อื่น ชุมชน สังคมโดยเต็มใจไม่หวังผลตอบแทนอื่นใด	3
4	เมื่อเราเคารพกัน	นักเรียนสามารถอธิบายหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดีและยกตัวอย่างการใช้ชีวิต การทำกิจกรรมในชีวิตประจำวันที่จะสามารถอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลก อีกทั้งเห็นความสำคัญของการอยู่ร่วมกันช่วยเหลือซึ่งกันและกันอย่างสันติ	ความเป็นพลเมือง - สถานภาพ บทบาท สิทธิ เสรีภาพ หน้าที่ - เคารพกฎหมายและเคารพ ความแตกต่าง คือ การยึดหลัก กฎกติกา มารยาททางสังคม ยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่างของผู้อื่นด้วยความเคารพ และเห็นความสำคัญของ คนเท่าเทียมกัน	3

1.3 นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและพัฒนาความสามารถในการทำงานเป็นทีมประกอบไปด้วยบอร์ดเกม SOC civilization สื่อ เอกสารประกอบกิจกรรม การวัดประเมินผล ไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านซึ่งมีคุณสมบัติ ดังนี้ เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนสังคมศึกษาระดับประถมศึกษา เพื่อทำการตรวจสอบความถูกต้องและเหมาะสมของกระบวนการจัดการเรียนรู้ ตลอดจนความสอดคล้องของชั้นการจัดการเรียนรู้ต่าง ๆ ของแผนการจัดการเรียนรู้ และมีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 แปลผลได้ว่าหน่วยการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพตามเกณฑ์ที่ยอมรับได้

1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและพัฒนาความสามารถในการทำงานเป็นทีม ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญดังนี้

1) ในชั้นการชี้แจงก่อนการเล่นเกมนควรมีลำดับขั้นตอนที่ชัดเจน แนะนำอุปกรณ์ และกฎกติกาให้ครบถ้วน

2) ให้ตรวจสอบภาษาที่ใช้ให้เหมาะสมกับวัยของนักเรียน

3) ชั้นอภิปรายควรกำหนดหัวข้อที่ใช้ในการอภิปรายในแต่ละครั้งให้ชัดเจนแล้ว นำที่ปรับปรุงแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แต่มีคุณสมบัติใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง (Try-out) เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 20 คน เพื่อหาข้อบกพร่องในการใช้ภาษา ความเหมาะสมของการจัดการเรียนรู้และเวลา

1.5 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและพัฒนาความสามารถในการทำงานเป็นทีม ที่ผ่านการทดลองใช้และปรับปรุงแล้ว ไปทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง (ภาคผนวก)

## 2.การสร้างแบบวัดความเป็นพลเมือง

2.1 ศึกษาแนวคิดทฤษฎีเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความเป็นพลเมืองดีเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบวัดคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีสำหรับนักเรียนตามกรอบแนวคิดของการวิจัย

2.2 กำหนดวัตถุประสงค์การสร้างแบบวัดความเป็นพลเมือง สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยมีวัตถุประสงค์ของการสร้างแบบวัดความเป็นพลเมือง คือ เพื่อเปรียบเทียบความเป็นพลเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้

2.3 สร้างแบบวัดความเป็นพลเมืองตามกรอบแนวคิดของนิยามปฏิบัติการประกอบไปด้วยคุณลักษณะ 3 ประการดังนี้



1) มีความรับผิดชอบต่อน้ำที่ คือ การตระหนักว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของสังคม มีความรับผิดชอบต่อตนเองและชุมชน ตั้งใจเรียนและทำงาน ตรงต่อเวลาในการทำกิจกรรมในการดำรงชีวิต

2) มีจิตสาธารณะ คือ มีส่วนร่วมในการช่วยเหลือ ทำประโยชน์ให้แก่ส่วนรวมและมีความปรารถนาจะช่วยเหลือผู้อื่น ชุมชน สังคมโดยเต็มใจไม่หวังผลตอบแทนอื่นใด

3) เคารพกฎหมายและเคารพความแตกต่าง คือ การยึดหลักกฎกติกา มารยาททางสังคม ยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่างของผู้อื่นด้วยความเคารพ และเห็นความสำคัญของคนเท่าเทียมกัน

ลักษณะเป็นคำถามที่กำหนดสถานการณ์ที่นักเรียนอาจพบในชีวิตประจำวันแบบปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือกมีระดับคะแนนเป็น 0 1 2 3 โดยผู้วิจัยได้วิเคราะห์ระดับพัฒนาการทางจริยธรรมของ Kohlberg (ออนไลน์) และลำดับพฤติกรรมความรู้สึกตามแนวทฤษฎีพัฒนาของ Krathwohl and Other (อ้างถึงในจุฑามาศ ช่อคง, 2556, 78) เพื่อสรุปและปรับเป็นเกณฑ์ในการตรวจให้คะแนนในการวิจัย เป็น 4 ระดับ ดังนี้

ให้ 0 คะแนน เพราะเป็นการแสดงออกถึงการรับรู้ต่อสิ่งเร้าหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเท่านั้น ยังไม่ได้เข้าไปมีส่วนร่วมหรือการกระทำ/ไม่กระทำโดยยึดเอาความพอใจหรือประโยชน์ของตนเอง และเป็นกรกระทำเพราะต้องหลบหลีกมิให้ตัวเองโดนลงโทษ

ให้ 1 คะแนน เพราะเป็นการแสดงออกถึงการตอบสนองโดยเข้าไปมีส่วนร่วมต่อสิ่งนั้นเพียงผิวเผิน เพราะต้องการให้ผู้อื่นยอมรับ (เข้าไปมีส่วนร่วมเพราะคนอื่นไปหรือคนอื่นชวน)

ให้ 2 คะแนน เพราะเป็นการแสดงออกถึงการตอบสนองโดยเข้าไปมีส่วนร่วมต่อสิ่งนั้นด้วยตัวเองเพราะเป็นการกระทำตามบทบาทหน้าที่ กฎระเบียบในสังคม ทำตามการอบรมสั่งสอนแนะนำของสังคม

ให้ 3 คะแนน เพราะเป็นการแสดงออกถึงการเห็นคุณค่าของสิ่งนั้นและเข้าไปมีส่วนร่วมต่อสิ่งนั้นด้วยตนเองเพราะเป็นความถูกต้องดีงาม หรือเป็นการกระทำเพื่อประโยชน์ของคนส่วนใหญ่ของโรงเรียนและไม่ตรงกับวัตถุประสงค์

2.4 นำแบบวัดความเป็นพลเมืองดีขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านซึ่งมีคุณสมบัติผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนสังคมศึกษาระดับประถมศึกษาที่ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความครอบคลุมของเนื้อหาความถูกต้องความเหมาะสมของข้อคำถามและภาษาที่ใช้จากนั้นนำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างข้อคำถามกับคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีที่มีเกณฑ์การประเมินดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ดังนี้

คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องและสามารถ  
วัดได้ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องและ  
สามารถวัดได้ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นไม่สอดคล้องและไม่  
สามารถวัดได้ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

2.5 ผู้วิจัยคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง โดยมีค่า IOC 0.66 -1.00 ที่  
ถือว่าเป็นข้อคำถามที่มีคุณภาพเหมาะสม จำนวน 28 ข้อ และนำข้อคำถามที่ผู้เชี่ยวชาญได้ให้  
ข้อเสนอแนะนำมาปรับปรุงแก้ไข

2.6 นำแบบวัดความเป็นพลเมืองดี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ไปทดลองใช้  
กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 20 คน แต่มีคุณสมบัติใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง (Tryout)  
จากนั้นมาตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด ตั้งแต่ คะแนน 0 คะแนน ถึง 3 คะแนน เพื่อ  
ตรวจสอบคุณภาพรายข้อในประเด็นของค่าอำนาจจำแนกของแบบวัด ด้วยการหาค่าสัมประสิทธิ์  
สหสัมพันธ์คะแนนรายข้อกับคะแนนรวม จากนั้นพิจารณาคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าอำนาจจำแนก  
ของแบบวัด ตั้งแต่ .20 ขึ้นไป หากข้อคำถามข้อใดมีค่าอำนาจจำแนกต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดถือว่า  
ข้อคำถามข้อนั้นไม่มีค่าอำนาจจำแนก สมควรตัดทิ้ง ซึ่งการวิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนกของข้อ  
คำถาม 28 ข้อ พบว่ามีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.06 – 0.89 ซึ่งจะได้ข้อคำถามที่มีค่าอำนาจ  
จำแนกอยู่ในเกณฑ์ที่กำหนดจำนวน 27 ข้อ คือ ข้อที่ 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14,  
15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27 และ 28 พบว่ามีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.32 –  
0.95 และทางผู้วิจัยได้คัดเลือกข้อคำถามที่มีความเหมาะสมในแต่ละด้าน โดยใช้เกณฑ์พิจารณา  
ค่าอำนาจจำแนกของ อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล (2561, 220) คือคัดเลือกข้อคำถามที่อยู่ในเกณฑ์  
จำแนกได้ดีมาก (0.60-1.00) จำแนกได้ดี (0.40-0.59) และจำแนกได้พอใช้ (0.20-0.39) โดย  
คัดเลือกจากข้อคำถามที่สามารถจำแนกได้ดีมาก ได้ดีและพอใช้ตามลำดับ จึงได้ข้อคำถามจำนวน  
21 ข้อโดยแบ่งออกเป็นด้าน โดยด้านที่ 1 มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่จำนวน 7 ข้อ ประกอบไป  
ด้วยข้อที่ 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9 ด้านที่ 2 มีจิตสาธารณะ จำนวน 7 ข้อประกอบไปด้วยข้อที่ 11, 12,  
15, 17, 18, 19, 20 และด้านที่ 3 เคารพกฎหมายและเคารพความแตกต่างจำนวน 7 ข้อ คือข้อที่  
21, 22, 24, 25, 26, 27 และ 28 นำแบบวัดความเป็นพลเมืองดี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่  
5 ที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพรายข้อในประเด็นของค่าอำนาจจำแนกของแบบวัด มาตรวจสอบ  
คุณภาพของแบบวัดด้านความเที่ยงของแบบวัดทั้งฉบับแบบความสอดคล้องภายในด้วยการหาค่า

สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบแอลฟาตามวิธีของ Cronbach พบว่าแบบวัดความเป็นพลเมืองดีมีค่าความเที่ยงทั้งฉบับ เท่ากับ 0.93 (ภาคผนวก)

2.8 นำแบบทดสอบวัดความเป็นพลเมือง ที่ผ่านการทดลองใช้และปรับปรุงแล้วไปทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

### 3.การสร้างแบบวัดความสามารถในการทำงานเป็นทีม

3.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับความสามารถในการทำงานเป็นทีม โดยผู้วิจัยได้สรุปลักษณะการทำงานเป็นทีมไว้ทั้งหมด 4 ด้าน เพื่อเป็นกรอบในการกำหนดความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียน

3.2 สร้างแบบวัดความสามารถในการทำงานเป็นทีมให้ครอบคลุมนิยามศัพท์ของลักษณะการทำงานเป็นทีมที่ผู้วิจัยกำหนด ไว้จำนวน 44 ข้อ โดยแบ่งเป็น 4 ด้าน แต่ละด้านมีจำนวนข้อดังนี้

ด้านการมีการมีเป้าหมายร่วมกัน	11	ข้อ
ด้านการมีการติดต่อสื่อสารรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน	11	ข้อ
ด้านการมีการตัดสินใจร่วมกัน	10	ข้อ
ด้านการมีผลประโยชน์ร่วมกัน	12	ข้อ

เกณฑ์การให้คะแนนเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ซึ่งผู้วิจัยได้นำเกณฑ์การให้คะแนนของ บุญชม ศรีสะอาด (2554, 209) มาประยุกต์ใช้ดังนี้

5	คะแนน	หมายถึง การทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับมากที่สุด
4	คะแนน	หมายถึง การทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับมาก
3	คะแนน	หมายถึง การทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับปานกลาง
2	คะแนน	หมายถึง การทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับน้อย
1	คะแนน	หมายถึง การทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับน้อยที่สุด

เกณฑ์การแปลความหมายการเปลี่ยนแปลงความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนจากสูตรการคำนวณหาความกว้างของอันตรภาคชั้นดังนี้

$$\text{ความกว้างของอันตรภาคชั้น (Class interval)} = \frac{\text{ค่าสูงสุด} - \text{ค่าต่ำสุด}}{\text{จำนวนอันตรภาคชั้น}}$$

โดยแปลความหมาย ดังนี้

1.00 – 1.80 หมายถึง มีความสามารถในการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับน้อยที่สุด

1.81 – 2.60 หมายถึง มีความสามารถในการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับน้อย

2.61 – 3.40 หมายถึง มีความสามารถในการทำงานเป็นที่มออยู่ในระดับปานกลาง

3.41 – 4.20 หมายถึง มีความสามารถในการทำงานเป็นที่มออยู่ในระดับมากมากกว่า 4.21 หมายถึง มีความสามารถในการทำงานเป็นที่มออยู่ในระดับมากที่สุด

3.3 นำแบบวัดความสามารถในการทำงานเป็นที่มอขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านซึ่งมีคุณสมบัติ ดังนี้

ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนสังคมศึกษาระดับประถมศึกษาที่เชี่ยวชาญการใช้สื่อในนักเรียนประถม เพื่อตรวจสอบความครอบคลุมของเนื้อหาความถูกต้องความเหมาะสมของข้อความคำถามและภาษาที่ใช้จากนั้นนำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างข้อความคำถามกับลักษณะการทำงานเป็นที่มอซึ่งมีเกณฑ์การประเมินดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ดังนี้

คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อความนั้นสอดคล้องและสามารถวัดได้ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อความนั้นสอดคล้องและสามารถวัดได้ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อความนั้นไม่สอดคล้องและไม่สามารถวัดได้ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

3.4 ผู้วิจัยคัดเลือกข้อความที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับหรือมากกว่า 0.66 ขึ้นไปถือว่าเป็นข้อความที่ผ่านเกณฑ์ ซึ่งผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือพบว่ามีข้อความจำนวน 36 ข้อ แบ่งเป็นด้านการมีเป้าหมายร่วมกันจำนวน 8 ข้อ ด้านการติดต่อสื่อสารรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน 10 ข้อ ด้านการตัดสินใจร่วมกัน 8 ข้อ ด้านการมีผลประโยชน์ร่วมกัน 10 ข้อ ทั้งนี้ผู้วิจัยกำหนดใช้ข้อความเป็นรายด้าน ด้านละ 8 ข้อ จึงเลือกข้อที่มีความสอดคล้อง (IOC) สูงที่สุดในแต่ละด้าน ดังนั้นจะได้ข้อความทั้งหมด 32 ข้อ แบ่งออกเป็นด้านการมีเป้าหมายร่วมกันจำนวน 8 ข้อ ด้านการมีผลประโยชน์ร่วมกัน 8 ข้อ ด้านการมีผลประโยชน์ร่วมกัน 8 ข้อ ด้านการมีผลประโยชน์ร่วมกัน 8 ข้อ (ภาคผนวก)

3.5 นำแบบวัดความสามารถในการทำงานเป็นที่มอ ที่ผ่านการปรับปรุงแล้วไปทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง(ภาคผนวก)

### ขั้นตอนที่ 3 ทดลอง เก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล

#### การทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้มีวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

1. นำแบบวัดความเป็นพลเมืองทดสอบก่อนเริ่มการจัดการเรียนรู้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างแล้วบันทึกคะแนน
2. ดำเนินการจัดการเรียนรู้ ด้วยบอร์ดเกม SOC civilization เป็นเวลา 12 คาบ คาบละ 60 นาที
3. เมื่อสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนที่ระบุไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้ครบตามกำหนดแล้วให้นักเรียนทำการทดสอบหลังเรียนโดยใช้แบบวัดความเป็นพลเมืองและทำแบบวัดความสามารถในการทำงานเป็นทีม
4. ตรวจสอบคะแนนแล้วนำผลคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์โดยวิธีทางสถิติเพื่อทดสอบสมมุติฐานต่อไป

#### แบบแผนการวิจัยและการวิเคราะห์ ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงกึ่งทดลองแบบ ซึ่งทำการทดลองตามแบบแผนการทดลองก่อนหลัง One Group Pretest – Posttest design (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2540: 60) ซึ่งมีแบบแผนการวิจัยดังตารางที่ 4

ตาราง 4 แบบแผนการทดลอง

Pretest	การทดลอง	Posttest
T <sub>1</sub>	X	T <sub>2</sub>

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการวิจัย

- |                |   |
|----------------|---|
| T <sub>1</sub> | แทน การสอบก่อนการทดลอง  |
| T <sub>2</sub> | แทน การสอบหลังการทดลอง  |
| X              | แทน การจัดการจัดการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและพัฒนาความสามารถทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 |

### การวิเคราะห์ข้อมูล

#### 1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่

1.1 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

#### 2. สถิติเพื่อตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ ได้แก่

2.1 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index Of Concordance: IOC)

2.2 ค่าอำนาจจำแนก

2.3 ความเชื่อมั่นตามสูตรค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา ( $\alpha$  – Coefficient Cronbach)

#### 3. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน ได้แก่

เปรียบเทียบความเป็นพลเมืองก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้วิธีการทางสถิติ t-test for dependent sample



## บทที่ 4

### ผลการศึกษา

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้พัฒนาบอร์ดเกม SOC civilization เพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลได้ดังนี้

#### สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ต่างๆ เพื่อแทนความหมายดังต่อไปนี้

n	แทน	จำนวนนักเรียน
$\bar{x}$	แทน	ค่าเฉลี่ยของคะแนน
S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
t	แทน	สถิติทดสอบค่าที
p-value	แทน	ระดับนัยสำคัญทางสถิติ

#### การวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลและการแปลผลข้อมูลในการทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. ผลการพัฒนาบอร์ดเกม SOC civilization เพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2. ผลการเปรียบเทียบความเป็นพลเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม SOC civilization

3. ผลการศึกษาความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม SOC civilization

1. ผลการพัฒนาบอร์ดเกม SOC civilization เพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้  
สังคมศึกษาเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของ  
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ดังตารางที่ 5

ตาราง 5 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อแบบประเมิน บอร์ดเกม SOC civilization

ด้าน ที่	รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย $\bar{X}$	ระดับ คุณภาพ
		1	2	3		
1	<b>ด้านเนื้อหาและวัตถุประสงค์</b>	4.80	4.60	4.00	4.47	มาก
	1.1 เนื้อหาสอดคล้องกับมาตรฐาน และตัวชี้วัด	5.00	5.00	4.00	4.67	มากที่สุด
	1.2 เนื้อหาเหมาะสมกับวัยของ นักเรียน	5.00	4.00	4.00	4.33	มาก
	1.3 ความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหา	4.00	5.00	4.00	4.33	มาก
	1.4 ความชัดเจนของเนื้อหา	5	5.00	4.00	4.67	มากที่สุด
	1.5 ความเหมาะสมของปริมาณ เนื้อหา					
2	<b>ด้านรูปแบบ</b>	4.33	4.33	4.67	4.44	มาก
	2.1 เหมาะสมกับระดับชั้นของ นักเรียน	5.00	5.00	5.00	5.00	มากที่สุด
	2.2 ลำดับขั้นตอนของเกมมีความ ชัดเจน	4.00	4.00	4.00	4.00	มาก
	2.3 ตัวเกมมีความน่าสนใจ	4.00	4.00	5.00	4.33	มาก



ตาราง 5 (ต่อ)

ด้าน ที่	รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย $\bar{X}$	ระดับ คุณภาพ
		คนที่				
		1	2	3		
3	<b>ด้านตัวอักษร สี กราฟฟิก</b>	4.75	5.00	4.50	4.75	มากที่สุด
	3.1 ภาพประกอบที่ใช้มีความ เหมาะสมสอดคล้องกับเนื้อหา	5.00	5.00	5.00	5.00	มากที่สุด
	3.2 ความชัดเจนของภาพ	5.00	5.00	4.00	4.67	มากที่สุด
	3.3 สีที่ใช้มีความเหมาะสมดึงดูด ความสนใจ	5.00	5.00	5.00	5.00	มากที่สุด
	3.4 ตัวอักษรมีความเหมาะสม สามารถสื่อสารได้ชัดเจน	4.00	5.00	4.00	4.33	มาก
	ค่าเฉลี่ยโดยรวม	4.42	4.67	4.33	4.55	มากที่สุด

จากตาราง 5 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อแบบประเมิน บอร์ด เกม SOC civilization เพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นที่มาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พิจารณาโดยภาพรวมตามองค์ประกอบด้านต่าง ๆ ผลปรากฏว่ามีระดับคุณภาพโดยรวม อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.55 และแยกเป็นแต่ละด้าน

ด้านเนื้อหาและวัตถุประสงค์ มีคุณภาพโดยรวม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.47 โดยคุณภาพเนื้อหาสอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัด ความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหา อยู่ในระดับมากที่สุด เนื้อหาเหมาะสมกับวัยของนักเรียน ความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหา ความชัดเจนของเนื้อหา อยู่ในระดับมาก

ด้านรูปแบบ มีคุณภาพโดยรวม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.44 โดยความเหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน อยู่ในมากที่สุด ลำดับขั้นตอนของเกมมีความชัดเจน ตัวเกมมีความน่าสนใจมีคุณภาพ อยู่ในระดับมาก

ด้านตัวอักษร สี กราฟฟิก มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.75 โดยภาพประกอบที่ใช้มีความเหมาะสมสอดคล้องกับเนื้อหา ความชัดเจนของภาพ สีที่ใช้มี

ความเหมาะสมดึงดูดความสนใจ อยู่ในระดับมากที่สุด ตัวอักษรมีความเหมาะสมสามารถสื่อสารได้ชัดเจน อยู่ในระดับมาก

นอกจากนี้ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อเสนอแนะในส่วนของคำอธิบายในการเล่นเกมน่าสนใจ ต้องมีขั้นตอนที่ละเอียดพร้อมยกตัวอย่างที่เป็นภาพประกอบ ภาพประกอบบางส่วนสามารถสื่อสารได้ชัดเจนแต่อาจจะต้องแก้ไขให้ชัดเจนขึ้นให้สอดคล้องกับสถานการณ์ ควรแบ่งการ์ดสถานการณ์ให้สอดคล้องกับหัวข้อความเป็นพลเมืองเป็นรายด้าน องค์ประกอบโดยรวมของเกมมีความน่าสนใจ มีสีสันและเนื้อหาเหมาะสมกระตุ้นความสนใจของนักเรียนได้

## 2. ผลการเปรียบเทียบความเป็นพลเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization

ตาราง 6 แสดงผลการเปรียบเทียบความเป็นพลเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ก่อนและหลังที่ได้รับการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม (คะแนน)	$\bar{X}$	S.D.	t	P-value
ก่อนเรียน	25	63	43.30	11.47	8.035*	.001
หลังเรียน	25	63	50.47	7.54		

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากตาราง 6 พบว่าคะแนนเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจากการทำแบบวัดความเป็นพลเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 43.30 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 11.47 และหลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization มีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 50.47 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 7.54

เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยผลต่างของคะแนนจากการทำแบบวัดความเป็นพลเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลังเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization จึงสรุปได้ว่า นักเรียนมีความเป็นพลเมืองหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ตาราง 7 แสดงเปรียบเทียบความเป็นพลเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ก่อนเรียนและหลังเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization โดยแยกตามรายด้าน

ความเป็นพลเมืองรายด้าน	N	คะแนนเต็ม (คะแนน)	ก่อนเรียน		หลังเรียน		t	p-value
			$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
1. มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่	25	21	15.13	5.12	17.13	3.27	4.606*	.001
2. มีจิตสาธารณะ	25	21	13.97	4.14	16.77	2.60	6.863*	.001
3. เคารพกฎหมายและเคารพความแตกต่าง	25	21	14.20	3.11	16.57	2.50	7.485*	.001

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากตาราง 7 เมื่อแยกประเด็นพิจารณาเป็นรายด้านของความเป็นพลเมืองมีรายละเอียดดังนี้

ด้านความรับผิดชอบต่อหน้าที่นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 15.13 คะแนนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 5.12 และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 17.13 คะแนนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.27

ด้านเคารพกฎหมายและเคารพความแตกต่างนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 14.20 คะแนนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.11 และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 16.57 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.50

ด้านมีจิตสาธารณะนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 13.97 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.14 ตามลำดับและหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 16.77 คะแนนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.60

เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนจากแบบวัดความเป็นพลเมือง 3 ด้าน ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization พบว่าความเป็น

พลเมืองด้านที่ 1 มีความรับผิดชอบต่อน้ำที่ ด้านที่ 2 มีจิตสาธารณะ ด้านที่ 3 เคารพกฎหมาย และเคารพความแตกต่าง คະแนนเฉลี่ยของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน

### 3.ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization

ตาราง 8 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานแบบวัดความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้เกม SOC civilization

ด้านที่	ความสามารถในการทำงานเป็นทีม	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1.	การมีการมีเป้าหมายร่วมกัน	4.05	0.79	มาก
2.	การมีการติดต่อสื่อสารรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน	4.26	0.52	มากที่สุด
3.	การมีการตัดสินใจร่วมกัน	4.28	0.47	มากที่สุด
4.	การมีผลประโยชน์ร่วมกัน	4.15	0.57	มาก
	รวม	4.19	0.52	มาก

จากตาราง 8 พบว่า ความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization โดยรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยโดยรวมคือ 4.19 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.52

ความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนแต่ละคนมีความสามารถในการทำงานเป็นทีมในระดับมากจนถึงมากที่สุด ซึ่งสามารถเรียงลำดับได้ดังนี้

ด้านที่นักเรียนมีความสามารถในการทำงานเป็นทีมในระดับมากที่สุด คือด้านการมีการตัดสินใจร่วมกันมีค่าเฉลี่ย 4.28 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.47 และด้านการมีการติดต่อสื่อสารรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกันมีค่าเฉลี่ย 4.26 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.52 และด้านที่นักเรียนมีความสามารถในการทำงานเป็นทีมในระดับมากคือ ด้านการมีผลประโยชน์ร่วมกันค่าเฉลี่ย 4.15 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.57 และด้านการมีการมีเป้าหมายร่วมกันค่าเฉลี่ย 4.05 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.79

## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนาการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สรุปผล อภิปรายและข้อเสนอแนะ ได้ดังนี้

#### ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาบอร์ดเกม SOC civilization เพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
2. เพื่อเปรียบเทียบความเป็นพลเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization
3. เพื่อศึกษาความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization

#### สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการพัฒนาบอร์ดเกม SOC civilization เพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
  - 1.1 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อแบบประเมิน บอร์ดเกม SOC civilization เพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามองค์ประกอบด้านต่าง ๆ ผลปรากฏว่ามีระดับคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.55
  - 1.2 ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยคะแนนการประเมินคุณภาพบอร์ดเกม SOC civilization เพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและ

ความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามองค์ประกอบด้านต่าง ๆ

ด้านเนื้อหาและวัตถุประสงค์ คือ เนื้อหาสอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัดเหมาะสมกับวัยของนักเรียน ความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหา ความชัดเจนของเนื้อหา ความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหา มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับ มาก

ด้านรูปแบบ คือ ความเหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน ลำดับขั้นตอนของเกมมีความชัดเจน ตัวเกมมีความน่าสนใจมีคุณภาพ โดยรวมอยู่ในระดับ มาก

ด้านตัวอักษร สี กราฟฟิก คือ ภาพประกอบที่ใช้มีความเหมาะสมสอดคล้องกับเนื้อหา ความชัดเจนของภาพ สีที่ใช้มีความเหมาะสมดึงดูดความสนใจตัวอักษรมีความเหมาะสมสามารถสื่อสารได้ชัดเจน มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด

2. ผลการเปรียบเทียบความเป็นผลเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization ในการจัดการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

เมื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจากการทำแบบวัดความเป็นผลเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 43.30 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 11.47 และหลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization มีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 50.47 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 7.54 เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยผลต่างของคะแนนจากการทำแบบวัดความเป็นผลเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลังเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization จึงสรุปได้ว่า นักเรียนมีความเป็นผลเมืองหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

เมื่อแยกประเด็นพิจารณาความเป็นผลเมืองเป็นรายด้าน พบว่า ก่อนเรียนด้านความรับผิดชอบต่อหน้าที่มีคะแนนเฉลี่ยมากที่สุด 15.13 คะแนนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 5.12 รองลงมาคือด้านเคารพกฎหมายและเคารพความแตกต่างมีคะแนนเฉลี่ย 14.20 คะแนนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.11 ถัดไปคือด้านมีจิตสาธารณะมีคะแนนเฉลี่ย 13.97 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.14 ตามลำดับ หลังเรียนด้านความรับผิดชอบต่อหน้าที่มีคะแนนเฉลี่ยมากที่สุด 17.13 คะแนนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.27 รองลงมาคือด้านมีจิตสาธารณะมีคะแนนเฉลี่ย 16.77 คะแนนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.60 ถัดไปคือด้านเคารพกฎหมายและเคารพความแตกต่างมีคะแนนเฉลี่ย 16.57 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.50 ตามลำดับ เมื่อเปรียบเทียบ

ค่าเฉลี่ยของคะแนนจากแบบวัดความเป็นพลเมือง 3 ด้าน ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization พบว่าความเป็นพลเมืองด้านที่ 1 มีความรับผิดชอบต่อน้ำที่ ด้านที่ 2 มีจิตสาธารณะ ด้านที่ 3 เคารพกฎหมายและเคารพความแตกต่าง คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน

3. ผลการศึกษาความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization กับเกณฑ์ที่กำหนด พบว่าความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization โดยรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยโดยรวมคือ 4.19 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.52 โดยความสามารถในการทำงานเป็นทีมด้านที่สูงที่สุดคือด้านการมีการตัดสินใจร่วมกันอยู่ในระดับมากที่สุดมีค่าเฉลี่ย 4.28 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.47 รองลงมาคือด้านการมีการติดต่อสื่อสารรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกันอยู่ในระดับมากที่สุดมีค่าเฉลี่ย 4.26 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.52 ถัดไปคือด้านการมีผลประโยชน์ร่วมกันอยู่ในระดับมากมีค่าเฉลี่ย 4.15 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.57 และด้านที่น้อยที่สุดคือด้านการมีการมีเป้าหมายร่วมกันอยู่ในระดับมากมีค่าเฉลี่ย 4.05 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.79

### อภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนาการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการพัฒนา บอร์ดเกม SOC civilization เพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อแบบประเมิน บอร์ดเกม SOC civilization เพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามองค์ประกอบด้านต่าง ๆ ผลปรากฏว่ามีระดับคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งการออกแบบบอร์ดเกม SOC civilization เพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้ดำเนินการตามหลักการวิจัยและพัฒนาโดยมีการวางแผน ลำดับขั้นตอนอย่างเป็นระบบ มีการแก้ไขปรับปรุงข้อบกพร่องต่าง ๆ ตามคำแนะนำที่ได้รับจากผู้เชี่ยวชาญเรื่องเกม เกมการศึกษา และอาจารย์ที่ปรึกษาการ

วิจัย เพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ออกแบบเกมการศึกษา โดยใช้หลักของ ADDIE Model มีลำดับการพัฒนา 5 ขั้นตอนประกอบไปด้วย A: การวิเคราะห์ (Analysis) D: การออกแบบ (Design) D: การพัฒนา (Development) I: การนำไปใช้ (Implement) และ E: การประเมินผล (Evaluation) (ศยามน อินสะอาด, 2557, 82-83) โดยมีรายละเอียด มีลำดับการพัฒนา 5 ขั้นตอนดังต่อไปนี้ ประกอบไปด้วย

เริ่มต้นจากขั้น. A: การวิเคราะห์ (Analysis) วิเคราะห์ปัญหาของนักเรียน ชอบการเรียนรู้แบบใด ไม่ชอบการเรียนรู้แบบใด และคำนึงถึงความต้องการของนักเรียนในปัจจุบันเพื่อหาแนวทางการออกแบบการเรียนรู้ที่ตอบวัตถุประสงค์ และวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของนักเรียน โดยข้อมูลที่สำคัญคือ ลักษณะและพัฒนาการของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา แรงจูงใจในการเรียนความถนัด วิเคราะห์หลักสูตรและกำหนดเป้าหมายด้านเนื้อหาให้ชัดเจนโดยใช้เนื้อหาความเป็นพลเมืองตามกรอบแนวคิดของนิยามปฏิบัติการประกอบและความสามารถในการทำงานเป็นทีมให้ครอบคลุมนิยามศัพท์ของลักษณะการทำงานเป็นทีม และขั้นที่ 2. D: การออกแบบ (Design) นำข้อมูลที่วิเคราะห์และรวบรวมในขั้นก่อนหน้ามาใช้ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้และกิจกรรมบอร์ดเกม SOC civilization ที่เกี่ยวกับความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมแล้ว จากนั้นผู้วิจัยกำหนดวัตถุประสงค์ ของบอร์ดเกม SOC civilization คือเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและพัฒนาความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และสร้างเกมให้มีลักษณะเป็นบอร์ดเกมและใช้การเดินเพื่อทำภารกิจ ออกแบบการ์ดภารกิจให้สอดคล้องกับความเป็นพลเมืองตามกรอบแนวคิดของนิยามปฏิบัติการ และกำหนดกฎ กติกาที่จะต้องเล่นเป็นทีม เมื่อออกแบบให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และเป้าหมายในขั้นต่อมาคือขั้นที่ 3 D: การพัฒนา (Development) ขั้นตอนการพัฒนาเป็นการต่อยอดมาจากขั้นตอนการออกแบบ โดยเป็นขั้นตอนการนำภาพร่าง ที่ทำไว้มาลองทำเป็นชิ้นงานจริง ๆ เริ่มจากการเขียนสคริปหรือสตอรี่บอร์ดคือการจำลองการเล่น ออกแบบรูปลักษณะของการ์ดสถานการณ์ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ใช้กราฟฟิกและรูปภาพเพื่อการสื่อสาร เมื่อออกแบบเสร็จนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญช่วยดูว่าเหมาะสมหรือไม่ และนำมาปรับปรุงแก้ไข ต่อมาในขั้นที่ 4. I: การนำไปใช้ (Implement) และในขั้นตอนการนำไปใช้เป็นการนำเกม SOC civilization โดยเริ่มจากการให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อพิจารณาความถูกต้องความสมบูรณ์และความเหมาะสมของสื่อนำบอร์ดเกม SOC civilization เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและพัฒนาความสามารถในการทำงานเป็นทีม ไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อทำการตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของกระบวนการและวัตถุประสงค์ของเกมการศึกษา และนำชิ้นงานต้นแบบที่พัฒนาปรับปรุงแล้วไปทดลองให้นักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่ม



ทดลองใช้งานจริง โดยเริ่มตั้งแต่ขั้นที่ 1. ขั้นนำและนำเสนอบอร์ดเกม SOC civilization ผู้สอนอธิบายเกม วิธีการเล่นเกม กฎกติกาการเล่น และเป้าหมายของเกม ขั้นที่ 2. ขั้นลงมือปฏิบัติ นักเรียนลงมือปฏิบัติตามกฎ กติกาของเกม ขั้นที่ 3. ขั้นอภิปรายผลและประเมินผล ผู้สอนและนักเรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นเกมและวิธีการหรือพฤติกรรมกรรมการลงมือปฏิบัติของนักเรียน เพื่อนำข้อมูลมาพัฒนาต่อในตัวแผนการเรียนและกิจกรรม บอร์ดเกม SOC civilization และในขั้นที่ 5. E: การประเมินผล (Evaluation) ขั้นตอนการประเมินผลเป็นการวัดประสิทธิภาพและประสิทธิผลของของบอร์ดเกม SOC civilization เพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พิจารณาจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนและความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนเพื่อนำผลที่ได้มาทำการปรับปรุงแก้ไขสื่อให้มีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น

จากกระบวนการข้างต้นที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการ ทำให้บอร์ดเกม SOC civilization เพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีระดับคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งลักษณะของบอร์ดเกม SOC civilization เป็นเกมการศึกษารูปแบบหนึ่งมีลักษณะกิจกรรมที่เล่นให้เกิดความสนุกสนานและเพลิดเพลินและเพิ่มพูนความรู้ มี กฎ กติกา เงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกัน มีผู้เล่นตั้งแต่ 4-6 คน โดยผู้เล่นจะจับคู่กันเป็นทีม โดยผู้เล่นจะมีภารกิจที่ต้องทำแตกต่างกัน ตามการ์ดสถานการณ์ที่กำหนด ผู้เล่นจะสะสมทรัพยากรมาทำภารกิจ สะสมคะแนน มีทั้งการแข่งขัน ความขัดแย้ง การช่วยเหลือกัน โดยใช้เนื้อหาในรายวิชาสังคมศึกษาเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองรวมทั้งพัฒนาความสามารถในการทำงานเป็นทีม ลักษณะของตัวเกมมีสีสันสดใส ภาพกราฟิกสวยงามเหมาะสม เชื่อมโยงความเป็นพลเมืองและการทำงานเป็นทีม ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

2. ความเป็นพลเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยผลต่างของคะแนนจากการทำแบบวัดความเป็นพลเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลังเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization พบว่า นักเรียนมีความเป็นพลเมืองหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน สามารถอภิปรายได้ว่า การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งถือว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษารูปแบบหนึ่งโดยใช้เนื้อหาในรายวิชาสังคมศึกษา ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดในด้านความเป็นพลเมือง โดยการให้

นักเรียนเล่นตามกติกา นักเรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมสูง และสามารถนำเนื้อหาของเกมและพฤติกรรมการเล่นเกมรวมไปถึงผลของการเล่นเกมของนักเรียนมาใช้ในการอภิปรายผลได้ สอดคล้องกับวชิรวิทย์ เขียมวิสัย (2563, 50) ได้ศึกษาการพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่าการใช้บอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยความเป็นพลเมืองดิจิทัลหลังเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยยะสำคัญที่ .05 ซึ่งความเป็นพลเมืองดิจิทัลนั้น สอดคล้องกับความเป็นพลเมืองในเรื่องสถานภาพ สิทธิหน้าที่และกฎหมาย ซึ่งผู้ที่อยู่ในสังคมต้องคำนึงถึงการใช้นโยบายในวิชาสังคมศึกษายังช่วยให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจในการดำรงชีวิตของมนุษย์ ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคลและการอยู่ร่วมกันในสังคม การปรับตัวตามสภาพแวดล้อม การจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด เข้าใจถึงการพัฒนาที่เปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย อีกทั้งมีความรู้เกี่ยวกับความเป็นไปของโลกอย่างกว้างขวางยิ่งขึ้น (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, 132)

ความเป็นพลเมืองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization สามารถอธิบายเป็นรายด้านได้ดังนี้

ด้านความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ ซึ่งในด้านนี้มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าด้านอื่น ๆ ทั้งก่อนเรียนและหลังเรียนอาจมีสาเหตุมาจากบอร์ดเกม SOC civilization ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นเพื่อการจัดการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา ในระดับชั้นประถมศึกษาซึ่งมีการัดสถานการณ์ที่มุ่งเน้นให้นักเรียนปฏิบัติหน้าที่การงานของตนเอง และที่เกี่ยวกับการศึกษาเล่าเรียน ให้สำเร็จเรียบร้อยด้วยดี และพยายามปรับปรุงงานและวิธีปฏิบัติงานให้ดีขึ้น จากสอนบอร์ดเกม SOC civilization ทำให้นักเรียนตั้งใจเรียนและทำงาน ตรงต่อเวลาในการทำกิจกรรมในร่วมถึงการดำรงชีวิต ตรงกับความเห็นของ ปราณี ประสิทธิ์เตสัง (2544, 1) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมการศึกษาไว้ว่าเกมทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานมีความสุขในการแลกเปลี่ยนความรู้จากกลุ่มเป็นการถักทอความคิด นักเรียนได้แสดงออกอย่างชัดเจนและมีความรับผิดชอบมีวินัยในการทำงานรู้จักการฝึกประเมินปรับปรุงตนเองและยอมรับผู้อื่นตลอดจนเฝ้าหาความรู้อย่างต่อเนื่อง บอร์ดเกม SOC civilization สามารถพัฒนาในเรื่องความรับผิดชอบต่อนหน้าที่จึงทำให้คะแนนเฉลี่ยของด้านความรับผิดชอบต่อนหน้าที่สูงกว่าด้านอื่น ๆ ทั้งก่อนและหลังเรียน ส่วนด้านเคารพกฎหมายและเคารพความแตกต่าง จะเห็นได้ว่าในด้านนี้คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอยู่ในลำดับที่ 2 ซึ่งรองลงมาจากด้านความรับผิดชอบต่อนหน้าที่แต่หลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC

civilization คะแนนเฉลี่ยก็สูงขึ้นกว่าก่อนเรียนเช่นกันสอดคล้อง กับวชิรวิทย์ เขียมวิสัย (2563, 50) ได้ศึกษาการพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่าผลการใช้บอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยความเป็นพลเมืองดิจิทัลหลังเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยยะสำคัญที่ .05 ซึ่งความเป็นพลเมืองดิจิทัลสอดคล้องกับความรับผิดชอบและการเคารพกฎหมายเนื่องจากผู้วิจัยได้ให้นิยามศัพท์เฉพาะต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่จะต้องประกอบไปด้วยการปกป้องข้อมูลส่วนตัวการเคารพข้อตกลงและข้อกำหนดในการใช้สื่อและแหล่งข้อมูลต่าง ๆ

ด้านมีจิตสาธารณะจะเห็นได้ว่าในด้านนี้คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอยู่ในลำดับที่ 3 ซึ่งเป็นลำดับสุดท้ายแต่หลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization คะแนนเฉลี่ยสูงขึ้นมาอยู่ในลำดับที่สองอาจจะเป็นเพราะการวัดสถานการณ์ด้านจิตสาธารณะมีความชัดเจน แสดงออกในเรื่องส่วนร่วมในการช่วยเหลือ ทำประโยชน์ให้แก่ส่วนรวม และมีความปรารถนาจะช่วยเหลือผู้อื่น ชุมชน สังคม รวมถึงลักษณะของตัวบอร์ดเกม SOC civilization ที่ให้นักเรียนต้องช่วยเหลือซึ่งกันและกันกิจกรรมจึงจะประสบผลสำเร็จ

จากเหตุผลข้างต้นแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สามารถเสริมสร้างความเป็นพลเมืองของนักเรียน เป็นรายด้าน 1) มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ 2) มีจิตสาธารณะ 3) เคารพกฎหมายและเคารพความแตกต่าง

3. ความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization ซึ่งความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization โดยความสามารถในการทำงานเป็นทีมด้านที่สูงที่สุดคือด้านการมีการตัดสินใจร่วมกันอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือด้านการมีการติดต่อสื่อสารรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกันอยู่ในระดับมากที่สุด ถัดไปคือด้านการมีผลประโยชน์ร่วมกันอยู่ในระดับมาก และด้านที่น้อยที่สุดคือด้านการมีการมีเป้าหมายร่วมกันอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับ อมรรัตน์ วงษ์มิตร (2558, 109) ศึกษาการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า 1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของ

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา มีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 4.36 อยู่ในระดับดี 2.ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีม ด้วยเกมผ่านผ่านสื่อสังคมออนไลน์สูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนแบบปกติ อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3.คะแนนการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีม ด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์สูงกว่าคะแนนการทำงานเป็นทีมของนักเรียนที่เรียนแบบปกติอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยใช้เนื้อหาในรายวิชาสังคมศึกษาเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองรวมทั้งพัฒนาความสามารถในการทำงานเป็นทีมทำให้ความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization โดยรวมอยู่ในระดับมาก

### ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนาการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์ต่อผู้เกี่ยวข้องดังนี้

#### 1.ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 การพัฒนาบอร์ดเกม ต้องมีความรู้ในการออกแบบบอร์ดเกม ความรู้ด้านเนื้อหา ความรู้เกี่ยวกับการสอนโดยใช้เกมการศึกษา ความรู้เกี่ยวกับหลักสูตร การออกแบบการ์ด การใช้สัญลักษณ์ ซึ่งจะทำให้เกมการศึกษาที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

1.2 การพัฒนาบอร์ดเกม ใช้ต้นทุนในการทำอุปกรณ์ค่อนข้างสูง ควรมีการวางแผนงานเป็นที่ดีและต้องปรึกษากับผู้เชี่ยวชาญ นักออกแบบบอร์ดเกมอย่างสม่ำเสมอเพื่อลดข้อผิดพลาดและเป็นการช่วยลดต้นทุน

1.3 บอร์ดเกมสามารถ ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนมากกว่า การเรียนรู้ตามปกติ ดังนั้น ถ้าสามารถเพิ่มความหลากหลายของสถานการณ์ในการ์ดให้สอดคล้องกับชีวิตประจำวันมากยิ่งขึ้น ก็จะสามารถเพิ่มแรงจูงใจของนักเรียนมากขึ้น

1.4 การ์ดสถานการณ์ในเกมควรมีความเหมาะสมกับวัยของนักเรียนและสอดคล้องกับความเป็นพลเมืองรวมทั้งขั้นตอนและกฎ กติกาการเล่นเกมที่เอื้อต่อการทำงานเป็นทีม จะทำให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้อย่างสูงสุด

## 2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรทำวิจัยการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมกับตัวแปรอื่น ๆ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เช่น การคิดอย่างมีวิจารณญาณ ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นต้น

2.2 ควรนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมมาใช้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ เพราะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาทำให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนมากกว่าการเรียนรู้ตามปกติและสร้างแรงจูงใจในการเรียนทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน



## บรรณานุกรม

- Cicchino, M. I. (2015). Using Game-Based Learning to Foster Critical Thinking in Student Discourse. *The Interdisciplinary Journal of Problem-based Learning*, 9(2), 1-18.
- Dam, G. T., Geijsel, F., Reumerman, R., & Ledoux, G. (2011). Measuring Young People's Citizenship Competences. *European Journal of Education*, 46(3), 354-372.
- Jennings, R. N. (2003). *Transforming civics and citizenship education in the middle years of schooling: an exploration of critical issues informing teachers' theories of action*. (Doctor of Philosophy in the School of indigenous Australian studies). James Cook University.
- Jose, M. e. a. (2014). Developing self-management and teamwork using digital games in 3D simulations. *Australasian Journal of Educational Technology* 30(6), 634-651.
- Kim, S., Song, K., & Lockee, B. (2018). *Gamification in learning and education – enjoy learning like gaming*. Cham: Springer International Publishing.
- Parker, G. M. (1990). *Team Players and Team Work : The New Competitive Business Strategy*. San Francisco, Calif: Jossey – Bass.
- Play Academy. (2560). Logical & Critical Thinking. Retrieved from [https://drive.google.com/file/d/0B98ODtBTvxCcTEI3NobVpJRXRxbV94Z2JJbVhN/?fbclid=IwAR0LSXrn8Gs\\_qSa5Qk8EEV4PTg28o9MMffDI1YTSDq1s1OE00fTvdkWj\\_cfo](https://drive.google.com/file/d/0B98ODtBTvxCcTEI3NobVpJRXRxbV94Z2JJbVhN/?fbclid=IwAR0LSXrn8Gs_qSa5Qk8EEV4PTg28o9MMffDI1YTSDq1s1OE00fTvdkWj_cfo)
- Silverman, D. (2013). *How to learn board game design and development*. Massachusetts: McGraw - Hill.
- Westheimer, J. (2015). What Kind of Citizen? : Educating Our Children for the CommonGood. Retrieved from <https://www.amazon.com/What-Citizen-Educating-ChildrenCommon/dp/0807756350>
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กึ่งกาญจน์ บุรณสินวัฒนกุล. (2562). รายงานการวิจัยการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและความสุข

ในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี. (ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ขวัญวรา วงศ์คำ จารุณี ทิพยมณฑล และชรินทร์ มั่งคั่ง. (2565). การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมคุณธรรม เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดีของนักเรียนชั้นประถมศึกษา. วารสารสันติศึกษาปริทรรศน มจร 10(2), 737-749.

คณะกรรมการนโยบายปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่สอง ด้านพัฒนาการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองดี. (2553). ยุทธศาสตร์พัฒนาการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมือง พ.ศ.2553-2561. กรุงเทพฯ: สำนักนโยบายด้านพัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษา สำนักเลขาธิการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.

คมเพชร ฉัตรสุกกุล. (2546). กิจกรรมกลุ่มในโรงเรียน = *Group work in school*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

จุฬารัตน เต็มผล. (2559). เยาวชนกับการมีส่วนร่วมพัฒนาประชาธิปไตย. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร.

ณิชภัทร สุวรรณศรี. (2562). การพัฒนาหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง บุคคลสำคัญในท้องถิ่น เพื่อพัฒนาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดี. (ปฏิญานิพนธ์ ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

ทศมล ขนาดศิษย์. (2558). อัจฉริยะ 100 ภาพ หน้าที่พลเมือง. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อัมรินทร์.

ทิพย์พาพร ตันติสุนทร. (2555). การศึกษาเพื่อสร้างพลเมือง (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: บริษัท พี.เพรส จำกัด.

ทิพย์พาพร ตันติสุนทร. (2557). พลเมือง สิทธิมนุษยชน และประชาธิปไตย. กรุงเทพฯ: บริษัท พี.เพรส จำกัด.

ทิตนา แหมมณี. (2545). กลุ่มสัมพันธ์เพื่อการทำงานและการจัดการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ: นิธิแอดเวอร์ไทซิงกรุ๊ป.

ทิตนา แหมมณี. (2557). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 18). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธัญลักษณ์ ลิขวนคำ. (2544). การคิดวิจารณ์ญาณของเด็กปฐมวัยที่เล่นเกมการศึกษามิติสัมพันธ์. (ปฏิญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

ธิดารัตน์ วงษ์พันธุ์. (2551). การศึกษาความฉลาดทางอารมณ์ และวิธีการจัดการความขัดแย้งที่ส่งผลต่อความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จังหวัด

- สุพรรณบุรี. (ปริญญาานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- ธีระเดช ธีรมงคล. (2555). การทำงานเป็นทีม. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2554). การวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ประสาน สร้อยอุร่า. (2545). อุปสรรคทดลองการเปลี่ยนรูปพลังงาน. วารสาร สสวท, 27(105), 5-8.
- ปราณี ทองคำ. (2545). เกมประกอบการสอนวิทยาศาสตร์ (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ปราณี ประสิทธิ์เสด็จ. (2544). ร่วมปฏิรูปการเรียนรู้กับครูต้นแบบ : การจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การสอนแบบ "กระบวนการกลุ่ม" ครูปราณี ประสิทธิ์เสด็จ ครูต้นแบบปี 2542 วิชาสังคมศึกษา ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย. กรุงเทพฯ: กองทุนรางวัลเกียรติยศแห่งวิชาชีพครู สกศ.
- ปริญญา เทวานฤมิตรกุล. (2555). การศึกษาเพื่อสร้างพลเมือง (*Civic Education*). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อักษรสัมพันธ์.
- พัชรี กัลยา. (2551). ความสามารถในการคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัยที่ได้ รับการจัดกิจกรรมเกม การศึกษามิติสัมพันธ์. (ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- มูลนิธิการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองไทย. (2556). กรอบแนวคิดหลักสูตรการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยของไทย. กรุงเทพฯ: บริษัท เทคนิค อิมเมจ จำกัด.
- เมตต์ เมตต์การุณจิต. (2559). ทีมงาน (*Teamwork*) :พลังที่สร้างความสำเร็จ. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- รักชน พุทธรังสี. (2560). การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง. (ปริญญา นิพนธ์มหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ราตรี เพ็ญพาณิช. (2547). การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- วชิรวิทย์ เขียมวิสัย. (2563). การพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. (วิทยานิพนธ์ ปริญญา มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วรรณ จีระเดชากุล. (2551). นันทนาการสำหรับเด็ก กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วราภรณ์ ตระกูลสุษดี. (2549). การทำงานเป็นทีม. กรุงเทพฯ: ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.



- วริศรา จ้อยดอนกลอย. (2553). เข้าใจ เข้าถึง พัฒนาเด็กสมาธิสั้น. พระนครศรีอยุธยา: พิมพ์ลักษณะ.
- วรุฒม์ อินทฤทธิ์. (2562). สังคมศึกษาและการสร้างความเป็นพลเมืองดีภายใต้ระบอบการเมือง การปกครองไทย. วารสารหาดใหญ่วิชาการ, 17(1), 85-101.
- วัลย์ อิศรางกูร ณ อยุธยา. (2555). ครูสังคมศึกษากับการพัฒนาทักษะแก่นักเรียน. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วันชาติ เหมือนสน. (2546). เทคนิคการสอนเกม. สุพรรณบุรี: วิทยาลัยพลศึกษาจังหวัดสุพรรณบุรี.
- วิชัย วงษ์ใหญ่. (2554). นวัตกรรมหลักสูตรและการเรียนรู้สู่ความเป็นพลเมือง. กรุงเทพฯ: อาร์แอนด์.
- วีณา วงศ์ศรีเผือก. (2553). ผลของโปรแกรมการเรียนรู้แบบโครงงานที่มีต่อการพัฒนาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีด้านการประหยัดของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- ศยามน อินสะอาด. (2557). เกมและสถานการณ์จำลองเพื่อการศึกษา = *Games and simulations in education*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง
- ศุภณัฐ เพิ่มพูนวิวัฒน์ และจากรรณ แก้วมะโน. (2558). การสร้างสำนึกพลเมือง. กรุงเทพฯ: บริษัทธรรมดาเพรส จำกัด.
- ศุภลักษณ์ บุญสอน. (2554). การพัฒนาบทเรียนสังคมออนไลน์ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมการทำงานเป็นทีม เรื่องการสื่อสารข้อมูลและเครือข่ายคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยพระจอมเกล้าธนบุรี, กรุงเทพฯ.
- สถาบันพระปกเกล้า. (2552). คู่มือพลเมืองยุคใหม่. กรุงเทพฯ: เอ.พี. กราฟิค ดีไซน์และการพิมพ์ จำกัด.
- สภาพัฒนาการเมือง. (2557). ข้อเสนอการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย. กรุงเทพฯ: บริษัท ศูนย์การพิมพ์แก่นจันทร์ จำกัด.
- สถณี อาชวานันทกุล. (2559). *Board Game Universe* จักรวาลกระดานเดียว. กรุงเทพฯ: แชลมอล.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2559). สภาวะการศึกษาไทยปี ๒๕๕๙/๒๕๖๐ แนวทางการปฏิรูปการศึกษาไทยเพื่อก้าวสู่ยุค *Thailand ๔.๐*. กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟฟิค.
- สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร. (2555). พลเมืองในระบอบประชาธิปไตย. กรุงเทพฯ: กลุ่มงานผลิตเอกสารสำนักประชาสัมพันธ์ สำนักเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2557). *Civic Education* พลังเยาวชน พลังพลเมือง: การ

จัดการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมือง. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

- สิริรัตน์ เพ็ชรโปร. (2548). การศึกษาความสามารถการจำคำศัพท์ภาษามือของเด็กที่มี. ความบกพร่องทางการได้ยินระดับประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กิจกรรมเกมเบ็ดเตล็ด. (สารนิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- สุคนธ์ สิทธิพานนท์. (2545). การจัดกระบวนการเรียนรู้ : เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- สุภาวดี แก้วสำราญ. (2553). การพัฒนาการทำงานเป็นทีมของบุคลากรกองการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมองค์การบริหารส่วนจังหวัดขอนแก่น. (สารนิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ขอนแก่น.
- อมรรัตน์ วงษ์มิตร. (2558). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับชั้นมัธยม. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี, ปทุมธานี.
- อรรถเศรษฐ์ ปรีดาकर्ณ. (2557). การออกแบบบอร์ดเกมการศึกษาเรื่องวงสี่ธรรมชาติสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. (ปริญญาานิพนธ์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. (2545). คู่มือการสอนภาษาไทย : กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- อิทธิเดช น้อยไม้. (2560). หลักสูตรและการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา. กรุงเทพฯ: โอ เอส พริ้นติ้งเฮ้าส์.
- เอกภูมิ เจียมวิทยานุกูลและคนอื่น ๆ. (2562). การศึกษาความเป็นพลเมืองในระบบประชาธิปไตยของเยาวชนไทยตามกรอบสมรรถนะความเป็นพลเมืองในศตวรรษที่ 21. วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม, 18(1), 89-99.
- เอกสิทธิ์ ชนินทรภูมิ. (2559). การศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสร้างความรู้ใหม่โดยใช้เกมการศึกษา. วารสารศึกษาศาสตร์ศิลปากร, 14(1), 54-59.



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

1.รายนามผู้เชี่ยวชาญ



## ภาคผนวก ข

1. ค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์

(IOC : Index of item objective congruence) ของแบบวัดความเป็นพลเมือง

2. ค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบวัดความเป็นพลเมืองดี

3. ค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์

(IOC : Index of item objective congruence) ของแบบวัดความสามารถในการทำงานเป็นทีม

4. ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้

## ค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์

(IOC : Index of item objective congruence) ของแบบวัดความเป็นพลเมือง จำนวน 28 ข้อ

ข้อที่	การประเมินความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1	0	+1	+1	0.67	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
10	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
11	+1	+1	0	0.67	ใช้ได้
12	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
13	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
14	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
15	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
16	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
17	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
18	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
19	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
20	+1	+1	0	0.67	ใช้ได้
21	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
22	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
23	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
24	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
25	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
26	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
27	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
28	+1	+1	+1	1	ใช้ได้

ค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบวัดความเป็นพลเมืองดี จำนวน 28 ข้อ

ข้อที่	r	ผลการคัดเลือก	ข้อที่	r	ผลการคัดเลือก
1	.61	ไม่ได้นำไปใช้	15	.68	คัดเลือกไว้ใช้
2	.77	คัดเลือกไว้ใช้	16	.06	ตัดทิ้ง
3	.75	คัดเลือกไว้ใช้	17	.70	คัดเลือกไว้ใช้
4	.72	คัดเลือกไว้ใช้	18	.82	คัดเลือกไว้ใช้
5	.88	คัดเลือกไว้ใช้	19	.79	คัดเลือกไว้ใช้
6	.77	คัดเลือกไว้ใช้	20	.74	คัดเลือกไว้ใช้
7	.95	คัดเลือกไว้ใช้	21	.43	คัดเลือกไว้ใช้
8	.64	ไม่ได้นำไปใช้	22	.32	คัดเลือกไว้ใช้
9	.70	คัดเลือกไว้ใช้	23	.32	ไม่ได้นำไปใช้
10	.35	ไม่ได้นำไปใช้	24	.55	คัดเลือกไว้ใช้
11	.75	คัดเลือกไว้ใช้	25	.60	คัดเลือกไว้ใช้
12	.89	คัดเลือกไว้ใช้	26	.69	คัดเลือกไว้ใช้
13	.36	ไม่ได้นำไปใช้	27	.56	คัดเลือกไว้ใช้
14	.52	ไม่ได้นำไปใช้	28	.69	คัดเลือกไว้ใช้



## ค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์

(IOC : Index of item objective congruence) ของแบบวัดความสามารถในการทำงานเป็นทีม

จำนวนทั้งหมด 44 ข้อ

ข้อที่	การประเมินความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ				IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	IOC		
1	+1	+1	+1	1	1	นำไปใช้
2	+1	+1	+1	1	1	นำไปใช้
3	+1	+1	+1	1	1	นำไปใช้
4	0	+1	0	0.33	0.33	คัดออก
5	+1	+1	+1	1	1	นำไปใช้
6	+1	+1	+1	1	1	นำไปใช้
7	+1	+1	+1	1	1	นำไปใช้
8	+1	+1	+1	1	1	นำไปใช้
9	0	+1	+1	0.67	0.67	ไม่ได้นำไปใช้
10	+1	+1	+1	1	1	ใช้ได้
11	0	+1	0	0.33	0.33	คัดออก
12	+1	+1	+1	1	1	นำไปใช้
13	+1	0	0	0.33	0.33	คัดออก
14	+1	+1	+1	1	1	นำไปใช้
15	0	+1	+1	0.67	0.67	ไม่ได้นำไปใช้
16	+1	+1	+1	1	1	นำไปใช้
17	+1	+1	+1	1	1	นำไปใช้
18	+1	+1	+1	1	1	นำไปใช้
19	+1	+1	+1	1	1	นำไปใช้
20	+1	+1	0	0.67	0.67	ไม่ได้นำไปใช้
21	+1	+1	+1	1	1	นำไปใช้
22	+1	+1	+1	1	1	นำไปใช้
23	+1	+1	0	0.67	0.67	ไม่ได้นำไปใช้

ข้อที่	การประเมินความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ				แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	IOC	
24	+1	+1	+1	1	นำไปใช้
25	+1	+1	+1	1	นำไปใช้
26	0	+1	+1	0.67	ไม่ได้นำไปใช้
27	+1	+1	+1	1	นำไปใช้
28	+1	+1	+1	1	นำไปใช้
29	+1	+1	+1	1	นำไปใช้
30	+1	+1	+1	1	นำไปใช้
31	+1	+1	+1	1	นำไปใช้
32	0	+1	+1	0.67	ไม่ได้นำไปใช้
33	+1	+1	+1	1	นำไปใช้
34	+1	+1	+1	1	นำไปใช้
35	+1	+1	+1	1	นำไปใช้
36	+1	+1	+1	1	นำไปใช้
37	0	+1	0	0.33	คัดออก
38	+1	+1	+1	1	นำไปใช้
39	+1	+1	+1	1	นำไปใช้
40	+1	+1	+1	1	นำไปใช้
41	+1	+1	+1	1	นำไปใช้
42	+1	+1	+1	1	นำไปใช้
43	+1	+1	+1	0.67	ไม่ได้นำไปใช้
44	+1	0	0	0.33	คัดออก

ผลการประเมินความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีม (ออนไลน์)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง พลังแห่งทีม

รายการที่	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	IOC	สรุปผล
1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2.	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
4	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
10	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้

ผลการประเมินความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีม (ออนไลน์)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง หน้าที่ของทุกคน

รายการที่	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	IOC	สรุปผล
1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2.	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
4	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
10	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้

ผลการประเมินความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีม (ออนไลน์)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง จิตสาธารณะสร้างได้

รายการที่	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	IOC	สรุปผล
1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2.	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
4	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
10	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้

ผลการประเมินความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีม (ออนไลน์)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง เมื่อเราเคารพกัน

รายการที่	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	IOC	สรุปผล
1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2.	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
4	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
10	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้

## ภาคผนวก ค

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ผู้สูงคมศึกษาโดยใช้เกม SOC civilization
2. ตัวอย่างแบบวัดความเป็นพลเมือง
3. ตัวอย่างแบบวัดความสามารถในการทำงานเป็นทีม



## ตัวอย่าง

### แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่องหน้าที่ของทุกคน

#### กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (ออนไลน์)

รายวิชา สังคมศึกษา ฯ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2  
เวลา 3 ชั่วโมง มาตรฐานการเรียนรู้ ส 2.1 ตัวชี้วัด ส 2.1 ป.5/1, ป.5/2, ป.5/3, ป.5/4

#### 1. ผลการเรียนรู้ (Learning Outcome)

นักเรียนสามารถอธิบายหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดีและยกตัวอย่างการใช้ชีวิต การทำกิจกรรมในชีวิตประจำวันที่จะสามารถอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลก อีกทั้งเห็นความสำคัญของการอยู่ร่วมกันช่วยเหลือซึ่งกันและกันอย่างสันติรวมถึงสามารถทำงานร่วมกันเป็นทีมกับผู้อื่นผ่านกระบวนการเรียนรู้จากเกม SOC civilization

#### 2. ความคิดรวบยอดหลัก (Main Concept)

หากประชาชนของประเทศมีความเป็นพลเมืองดีแล้ว ก็จะส่งผลประชาชนทำรู้จักปฏิบัติตามสถานภาพ บทบาท หน้าที่ของตนเอง พร้อมทั้งเคารพบุคคลอื่น และยอมรับในความแตกต่าง รวมไปถึงร่วมมือร่วมใจพัฒนาประเทศชาติ ดังนั้นความเป็นพลเมืองดีของประชาชน จึงเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ส่วนให้ประชาชนอยู่ร่วมกันได้อย่างมีสงบสุขและพัฒนาประเทศชาติเจริญก้าวหน้าต่อไป

#### 3. สาระการเรียนรู้ (Sub Concept/Topic)

##### 1) ความเป็นพลเมือง

- สถานภาพ บทบาท สิทธิเสรีภาพ หน้าที่
- ความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ คือ การตระหนักว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของสังคม มีความรับผิดชอบต่อตนเองและชุมชน ตั้งใจเรียนและทำงาน ตรงต่อเวลาในการทำกิจกรรมในการดำรงชีวิต

#### 4. สมรรถนะ

##### 1) ความสามารถในการเรียนรู้ การสื่อสาร



2) ความสามารถในการคิดอย่างเป็นระบบ

### 5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 1) ใฝ่เรียนรู้
- 2) มุ่งมั่นในการทำงาน
- 3) ซื่อสัตย์สุจริต

### 6. จุดประสงค์การเรียนรู้ (Learning Objective)

#### ด้านความรู้ (knowledge)

1. นักเรียนสามารถอธิบายหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดีได้
2. นักเรียนสามารถยกตัวอย่างการใช้ชีวิตและการทำกิจกรรมในชีวิตประจำวันที่จะ

สามารถอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างสันติ

#### ด้านทักษะ (skill)

1. นักเรียนสามารถทำงานเป็นทีมร่วมกับผู้อื่นได้

#### ด้านคุณลักษณะ (characteristic)

1. นักเรียนเห็นคุณค่าของการเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ เคารพกฎหมาย และเคารพความแตกต่าง และมีจิตสาธารณะ แสดงออกมาจากพฤติกรรมการทำกิจกรรม

### 7. การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม SOC civilization

#### ชั่วโมงที่ 1

#### ชั้นนำและนำเสนอเกม ( 5 นาที).

1. ครูทบทวนเกม แนะนำอุปกรณ์ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น อีกครั้งแต่ใช้การ์ดสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความรับผิดชอบต่อหน้าที่ การตระหนักว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของสังคม มีความรับผิดชอบต่อตนเองและชุมชน ตั้งใจเรียนและทำงาน ตรงต่อเวลาในการทำกิจกรรมในการดำรงชีวิต 1. ครูนำเสนอเกม แนะนำอุปกรณ์ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น

อุปกรณ์ มีดังนี้ 1. การ์ดทรัพยากรจำนวน 222 ใบ



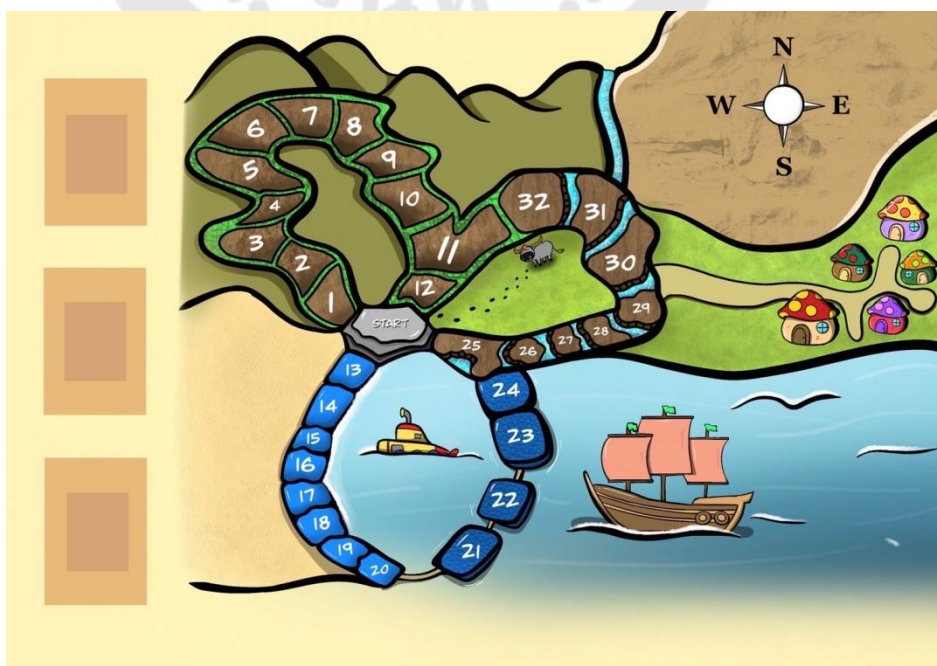
2. การ์ดโบนัส จำนวน 30 ใบ



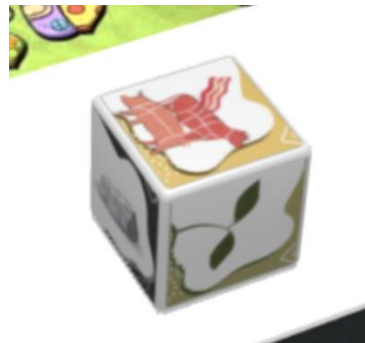
3. การ์ดสถานการณ์ จำนวน 50 ใบ



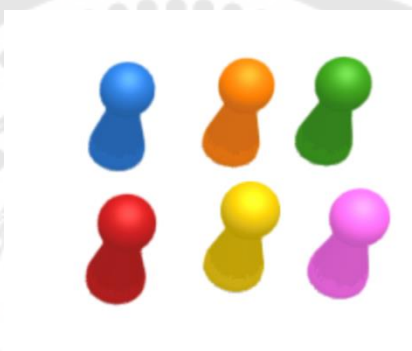
4. ตัวบอร์ดเกม



5. ลูกเต๋า 2 ลูก (ลูกที่ 1 สำหรับสุ่มจำนวนช่องที่เดิน , ลูกที่ 2 สำหรับสุ่มเลือกทรัพยากร)



6. ตัวเดินทั้งหมด 6 ตัว



2. ครูอธิบายเป้าหมายของเกม เพื่อเรียนรู้ความเป็นพลเมืองและการทำงานเป็นทีม ร่วมกับผู้อื่นผ่านการทำภารกิจจากการ์ดสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ถูกกำหนดขึ้น พร้อมทั้งอธิบายการเล่นและกติกา

#### **ขั้นลงมือปฏิบัติ (40 นาที )**

3. นักเรียนเล่นบอร์ดเกม SOC civilization เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

#### เตรียมตัวก่อนเล่น

1. ให้นักเรียนเลือกทีมตามความสมัครใจ หรือจับฉลากตามข้อตกลงของแต่ละครั้งโดย 1 ทีมจะประกอบไปด้วยผู้เล่น 2 คน แต่ละคนจะได้ตัวเดินคนละ 1 ตัว

2. แต่ละทีมทอยลูกเต๋าดัชนีเพื่อกำหนดลำดับการเล่นและการหยิบการ์ด

3. หยิบการ์ดสถานการณ์คนละ 3 ใบ หยิบการ์ดทรัพยากรในกองสุ่มทรัพยากรในคนละ 2 ใบ ตามลำดับ

เริ่มเล่นเกม (การทำภารกิจมีขั้นตอนดังนี้ โดยเรียงลำดับตามข้อต่อไปนี้อย่างเคร่งครัด)

4. ถ้ามีการ์ดโบนัสต้องการจะใช้ ต้องใช้ในลำดับแรก ก่อนที่จะทอยลูกเต๋า
5. ทอยลูกเต๋าสำหรับสุ่มการเดินและสำหรับสุ่มทรัพยากร
6. เดินตัวเดินตามลูกเต๋าดัชนีและหยิบทรัพยากรตามหน้าทรัพยากรที่สุ่มได้จากกองทรัพยากร
7. เมื่อทรัพยากรเพียงพอสามารถทำภารกิจตามการ์ดสถานการณ์ได้เลย โดยเมื่อทำภารกิจเสร็จให้วางการ์ดสถานการณ์ไว้ที่จุดวางภารกิจของทีม (เพื่อนับคะแนนเป็นทีมเมื่อจบเกม) ให้นำการ์ดทรัพยากรกลับคืนกองสุ่มทรัพยากร
  - \*\*เมื่อทำภารกิจเสร็จให้หยิบการ์ดสถานการณ์มาแทนสถานการณ์ที่เราทำภารกิจเสร็จเรียบร้อยแล้วจะถือการ์ดสถานการณ์สูงสุดได้ไม่เกิน 3 ใบ
  - \*\*เมื่อเดินผ่านจุดเริ่มต้น คุณสามารถสุ่มหยิบการ์ดทรัพยากรได้จำนวน 2 ใบจากกองสุ่มทรัพยากร
  - \*\*เมื่อเดินไปหยุดที่จุดที่มีสัญลักษณ์การ์ดโบนัส คุณสามารถสุ่มหยิบการ์ดโบนัสได้ 1 ใบ การจบเกมและการตัดสินแพ้ชนะ
8. การจบเกมแบบที่หนึ่ง จบตามการจับเวลา กำหนดเวลา 40 นาที
9. การจบเกมแบบที่สอง จบเมื่อทีมใดทีมหนึ่งทำภารกิจครบ 12 ภารกิจ (การ์ดสถานการณ์ครบ 12 ใบ)
10. นับคะแนนเป็นทีมจากคะแนนของการ์ดสถานการณ์
11. ถ้ามีการ์ดทรัพยากรเหลืออยู่ให้คิดการ์ดทรัพยากร 1 ใบ มีคะแนนเท่ากับ 2 คะแนน ทีมใดได้คะแนนเยอะที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

### ขั้นอภิปรายผลและประเมินผล(15 นาที)

4. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายประเด็นเกี่ยวกับ หน้าทีของพลเมืองดี ความรับผิดชอบ สถานภาพ บทบาท สิทธิเสรีภาพ จากการเล่นเกม พฤติกรรมในการเล่นเกม จากการ์ดสถานการณ์ ได้เรียนรู้เนื้อหาสาระอะไรจากเกมบ้าง รู้ได้อย่างไร ด้วยวิธีการใด ได้ความเข้าใจนั้นมาจากการเล่นเกมตรงส่วนไหน เป็นต้น
5. ครูจัดบันทึกประเด็นการอภิปราย เพื่อการอภิปรายในครั้งต่อไปจะได้ไม่ซ้ำประเด็น

## ชั่วโมงที่ 2

### ชั้นนำและนำเสนอเกม ( 5 นาที)

1. ครูทบทวนเกม แนะนำอุปกรณ์ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น อีกครั้งและใช้การ์ดสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความรับผิดชอบต่อหน้าที่ การตระหนักว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของสังคม มีความรับผิดชอบต่อตนเองและชุมชน ตั้งใจเรียนและทำงาน ตรงต่อเวลาในการทำกิจกรรมในการดำรงชีวิต

2. ครูอธิบายเป้าหมายของเกม เพื่อเรียนรู้ความเป็นพลเมืองและการทำงานเป็นทีมร่วมกับผู้อื่นผ่านการทำภารกิจจากการ์ดสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ถูกกำหนดขึ้น พร้อมทั้งอธิบายการเล่นและกติกา และส่งสิ่งของบอร์ดเกมให้นักเรียน

### ขั้นลงมือปฏิบัติ (40 นาที)

3. นักเรียนเล่นเกม SOC civilization เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เตรียมตัวก่อนเล่น

1. นักเรียนร่วมทีมเดิมจากคาบที่ผ่านมาและแต่ละคนจะได้ตัวเดินคนละ 1 ตัว
2. แต่ละทีมทอยลูกเต๋าตัวเลขเพื่อกำหนดลำดับการเล่นและการหยิบการ์ด
3. หยิบการ์ดสถานการณ์คนละ 3 ใบ หยิบการ์ดทรัพยากรในกองสุ่มทรัพยากรในคนละ 2 ใบ ตามลำดับ

เริ่มเล่นเกม (การทำภารกิจมีขั้นตอนดังนี้ โดยเรียงลำดับตามข้อต่อไปนี้อย่างเคร่งครัด)

4. ถ้ามีการ์ดโบนัสต้องการจะใช้ ต้องใช้ในลำดับแรก ก่อนที่จะทอยลูกเต๋า
5. ทอยลูกเต๋าสำหรับสุ่มการเดินและสำหรับสุ่มทรัพยากร
6. เดินตัวเดินตามลูกเต๋าดัชนีและหยิบทรัพยากรตามหน้าทรัพยากรที่สุ่มได้จากกองทรัพยากร
7. เมื่อทรัพยากรเพียงพอสามารถทำภารกิจตามการ์ดสถานการณ์ได้เลย โดยเมื่อทำภารกิจเสร็จให้วางการ์ดสถานการณ์ไว้ที่จุดวางภารกิจของทีม (เพื่อนับคะแนนเป็นทีมเมื่อจบเกม) ให้นำการ์ดทรัพยากรกลับคืนกองสุ่มทรัพยากร

**\*\***เมื่อทำภารกิจเสร็จให้หยิบบอร์ดสถานการณ์มาแทนสถานการณ์ที่เราทำภารกิจเสร็จเรียบร้อยแล้วจะถือการ์ดสถานการณ์สูงสุดได้ไม่เกิน 3 ใบ

\*\*เมื่อเดินผ่านจุดเริ่มต้น คุณสามารถสุ่มหยิบการ์ดทรัพยากรได้จำนวน 2 ใบจากกองสุ่มทรัพยากร

\*\*เมื่อเดินไปหยุดที่จุดที่มีสัญลักษณ์การ์ดโบนัส คุณสามารถสุ่มหยิบการ์ดโบนัสได้ 1 ใบ การจับเกมและการตัดสินใจแพ้ชนะ

8. การจับเกมแบบที่หนึ่ง จับตามการจับเวลา กำหนดเวลา 40 นาที

9. การจับเกมแบบที่สอง จับเมื่อทีมใดทีมหนึ่งทำภารกิจครบ 12 ภารกิจ (การ์ดสถานการณ์ครบ 12 ใบ)

10. นับคะแนนเป็นทีมจากคะแนนของการ์ดสถานการณ์

11. ถ้ามีการ์ดทรัพยากรเหลืออยู่ให้คิดการ์ดทรัพยากร 1 ใบ มีคะแนนเท่ากับ 2 คะแนน ทีมใดได้คะแนนเยอะที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

### **ขั้นอภิปรายผลและประเมินผล(15 นาที)**

4. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายประเด็นเกี่ยวกับ หน้าที่ของพลเมืองดี ความรับผิดชอบ สถานภาพ บทบาท สิทธิเสรีภาพ จากการเล่นเกม พฤติกรรมในการเล่นเกม จากการ์ดสถานการณ์ ได้เรียนรู้เนื้อหาสาระอะไรจากเกมบ้าง รู้ได้อย่างไร ด้วยวิธีการใด ได้ความเข้าใจนั้นมาจากการเล่นเกมตรงส่วนไหน เป็นต้น

5. ครูจัดบันทึกประเด็นการอภิปราย เพื่อการอภิปรายในครั้งต่อไปจะได้ไม่ซ้ำประเด็น

### ชั่วโมงที่ 3

#### ชั้นนำและนำเสนอเกม ( 5 นาที)

1. ครูทบทวนเกม แนะนำอุปกรณ์ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น อีกครั้งและใช้การ์ดสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความรับผิดชอบต่อหน้าที่ การตระหนักว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของสังคม มีความรับผิดชอบต่อตนเองและชุมชน ตั้งใจเรียนและทำงาน ตรงต่อเวลาในการทำกิจกรรมในการดำรงชีวิต

2. ครูอธิบายเป้าหมายของเกม เพื่อเรียนรู้ความเป็นพลเมืองและการทำงานเป็นทีมร่วมกับผู้อื่นผ่านการทำภารกิจจากการ์ดสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ถูกกำหนดขึ้น พร้อมทั้งอธิบายการเล่นและกติกา และส่งสิ่งของบอร์ดเกมให้นักเรียน

#### ชั้นลงมือปฏิบัติ (40 นาที)

3. นักเรียนเล่นเกม SOC civilization เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เตรียมตัวก่อนเล่น

1. นักเรียนร่วมทีมเดิมจากคาบที่ผ่านมาและแต่ละคนจะได้ตัวเดินคนละ 1 ตัว
2. แต่ละทีมทอยลูกเต๋าตัวเลขเพื่อกำหนดลำดับการเล่นและการหยิบการ์ด
3. หยิบการ์ดสถานการณ์คนละ 3 ใบ หยิบการ์ดทรัพยากรในกองสุ่มทรัพยากรในคนละ 2 ใบ ตามลำดับ

เริ่มเล่นเกม (การทำภารกิจมีขั้นตอนดังนี้ โดยเรียงลำดับตามข้อต่อไปนี้อย่างเคร่งครัด)

4. ถ้ามีการ์ดโบนัสต้องการจะใช้ ต้องใช้ในลำดับแรก ก่อนที่จะทอยลูกเต๋า
5. ทอยลูกเต๋าสำหรับสุ่มการเดินและสำหรับสุ่มทรัพยากร
6. เดินตัวเดินตามลูกเต๋าดัชนีและหยิบทรัพยากรตามหน้าทรัพยากรที่สุ่มได้จากกองทรัพยากร
7. เมื่อทรัพยากรเพียงพอสามารถทำภารกิจตามการ์ดสถานการณ์ได้เลย โดยเมื่อทำภารกิจเสร็จให้วางการ์ดสถานการณ์ไว้ที่จุดวางภารกิจของทีม (เพื่อนับคะแนนเป็นทีมเมื่อจบเกม) ให้นำการ์ดทรัพยากรกลับคืนกองสุ่มทรัพยากร

\*\*เมื่อทำภารกิจเสร็จให้หยิบบอร์ดสถานการณ์มาแทนสถานการณ์ที่เราทำภารกิจเสร็จเรียบร้อยแล้วจะถือการ์ดสถานการณ์สูงสุดได้ไม่เกิน 3 ใบ



\*\*เมื่อเดินผ่านจุดเริ่มต้น คุณสามารถสุ่มหยิบการ์ดทรัพยากรได้จำนวน 2 ใบจากกองสุ่มทรัพยากร

\*\*เมื่อเดินไปหยุดที่จุดที่มีสัญลักษณ์การ์ดโบนัส คุณสามารถสุ่มหยิบการ์ดโบนัสได้ 1 ใบ  
การจับเกมและการตัดสินแพ้ชนะ

8.การจับเกมแบบที่หนึ่ง จับตามการจับเวลา กำหนดเวลา 40 นาที

9.การจับเกมแบบที่สอง จับเมื่อทีมใดทีมหนึ่งทำภารกิจครบ 12 ภารกิจ (การ์ดสถานการณ์ครบ12 ใบ)

10.นับคะแนนเป็นทีมจากคะแนนของการ์ดสถานการณ์

11.ถ้ามีการ์ดทรัพยากรเหลืออยู่ให้คิดการ์ดทรัพยากร 1 ใบ มีคะแนนเท่ากับ 2 คะแนน ทีมใดได้คะแนนเยอะที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

#### **ขั้นอภิปรายผลและประเมินผล(15 นาที)**

4. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายประเด็นเกี่ยวกับ หน้าที่ของพลเมืองดี ความรับผิดชอบ สถานภาพ บทบาท สิทธิเสรีภาพ จากการเล่นเกม พฤติกรรมในการเล่นเกม จากการ์ดสถานการณ์ ได้เรียนรู้เนื้อหาสาระอะไรจากเกมบ้าง รู้ได้อย่างไร ด้วยวิธีการใด ได้ความเข้าใจนั้นมาจากการเล่นเกมตรงส่วนไหน เป็นต้น

5.ครูจัดบันทึกประเด็นการอภิปราย เพื่อการอภิปรายในครั้งต่อไปจะได้ไม่ซ้ำประเด็น

## แบบวัดความเป็นพลเมืองสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น.ป5/.....

### คำชี้แจง

1. แบบวัดความเป็นพลเมืองสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เป็นคำถามที่กำหนด สถานการณ์ที่นักเรียนอาจพบในชีวิตประจำวันแบบปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 2 ข้อ ใช้เวลาในการทดสอบ 30 นาที

2. ให้นักเรียนอ่านข้อความแต่ละข้อที่เป็นสถานการณ์อย่างละเอียดแล้ว พิจารณานักเรียนเผชิญกับสถานการณ์นั้น นักเรียนจะเลือกปฏิบัติจริงของนักเรียนมากที่สุด โดยทำเครื่องหมาย × ลงในกระดาษคำตอบที่ตรงกับตัวเลือกที่นักเรียนตัดสินใจเลือกเพียง 1 ตัวเลือกแต่ละข้อ

### ตัวอย่าง

ข้อ 0) นักเรียนเห็นเพื่อนใช้คอมพิวเตอร์ที่อยู่ในห้องเรียนเปิดเกมเล่น โดยคอมพิวเตอร์ดังกล่าวเป็นอุปกรณ์ส่วนกลางของโรงเรียนซึ่งมีไว้เพื่อใช้ในการเรียนการสอน นักเรียนจะทำอย่างไร

ก. ห้ามเพื่อนไม่ให้ทำเพราะเป็นการเป็นการใช้อุปกรณ์ส่วนกลางของโรงเรียนไม่ตรงวัตถุประสงค์

ข. ห้ามเพื่อนไม่ให้ทำเพราะกลัวคุณครูมาเห็น

ค. ห้ามเพื่อนไม่ให้ทำเพราะเป็นหน้าที่ของนักเรียนทุกคนที่จะต้องช่วยกันดูแลอุปกรณ์ของ

โรงเรียน

ง. เพื่อนคงรู้จักอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ดี คงไม่เป็นไร

ถ้านักเรียนเลือกตอบข้อ ง. ให้นักเรียนทำเครื่องหมายกากบาท × ลงในกระดาษคำตอบ

ข้อ	ก	ข	ค	ง
0				X
00				

ข้อ 1) เด็กชายสิระมาโรงเรียนสายเนื่องจากในวันนี้อรุดติดมาก จึงจำเป็นต้องรีบวิ่งเพื่อจะได้ไปเข้าเรียนได้ทันเวลาแต่ในขณะนั้นเพลงชาติก็ดังขึ้น ถ้านักเรียนเป็นเด็กชายสิระจะปฏิบัติอย่างไร

ก. รีบวิ่งไปที่ชั้นเรียนให้เร็วที่สุด เพราะ เกรงว่าจะถูกลงโทษที่มาโรงเรียนสาย (0 คะแนน)

ข. ยืนตรงเคารพธงชาติด้วยความตั้งใจและภาคภูมิใจ (3 คะแนน)

ค. ยืนตรงเคารพธงชาติ เพราะคนอื่น ๆ ก็ทำกัน (1 คะแนน)

ง. ยืนตรงเคารพธงชาติและพยายามมองหาคุณครูเพื่ออธิบายเหตุผล (2 คะแนน)

ข้อ 2) ยีนส์ : วันพุนั้นเป็นวันเลือกตั้งประธานนักเรียนเธอจะไปเลือกตั้งไหม

ครีม : .....

ถ้านักเรียนเป็นครีมจะตอบอย่างไร

ก. ไปเพราะเพื่อนสนิทเราสมัครเป็นประธานนักเรียน (0 คะแนน)

ข. ไปเพราะเป็นหน้าที่ของนักเรียนทุกคน (2 คะแนน)

ค. ไปเพราะจะได้เลือกคนที่มีความคิดดี ๆ มาพัฒนาโรงเรียน (3 คะแนน)

ง. ไปถ้าเพื่อนไปกันเยอะ ๆ น่าสนุกดี (1 คะแนน)

ข้อ 3) นักเรียนได้รับผิดชอบหน้าที่เวรประจำวันทำความสะอาดห้องเรียน ซึ่งได้รับมอบหมายทุกวันจันทร์ร่วมกับเพื่อน ๆ อีก 6 คน นักเรียนควรทำอย่างไร

ก. บอกเพื่อนคนอื่น ๆ ว่าบ้านเราอยู่ไกลเช้าอาจจะมาไม่ทัน เหย็นก็ต้องรีบกลับฝากเพื่อน ๆ ด้วยนะ (0 คะแนน)

ข. เสร็จประจำวันเป็นหน้าที่ของนักเรียนทุกคนที่จะต้องช่วยกันทำความสะอาด ให้ห้องเรียนของเราสะอาดอยู่ (2 คะแนน)

ค. วันจันทร์ต้องมาโรงเรียนแต่เช้าช่วยเพื่อน ๆ ถ้ามาช้าเพื่อนคงไม่พอใจ (1 คะแนน)

ง. อยู่ในห้องเดียวกันต้องมีความสามัคคีและมีความรับผิดชอบตั้งใจทำความสะอาดจนเสร็จ (3 คะแนน)

ข้อ 4) ในวิชาวิทยาศาสตร์นักเรียนต้องจับกลุ่มกันทำงานคิดว่าข้อมูลทางวิทยาศาสตร์แต่ละคนในกลุ่มได้รับผิดชอบคนละหัวข้อซึ่งพอใกล้เวลาดำหนดส่งตัวนักเรียนยังทำงานไม่เรียบร้อย ทำให้เพื่อนในกลุ่มไม่พอใจเพราะเนื้อหาไม่สมบูรณ์ นักเรียนจะมีวิธีบอกเพื่อน ๆ อย่างไร

ก. ขอโทษเพื่อน ๆ และอธิบายเหตุผลอย่างตรงไปตรงมาว่าทำไมงานถึงไม่เรียบร้อยพร้อมทั้งยืนยัน ปรับปรุงงานให้เสร็จเรียบร้อยสมบูรณ์ (3 คะแนน)

ข. ขอโทษเพื่อน ๆ พร้อมอธิบายว่าหัวข้อที่ตัวนักเรียนได้รับมอบหมายนั้นยากกว่าของเพื่อน ๆ (0 คะแนน)

ค. ขอโทษเพื่อน ๆ เพราะกลัวเพื่อนในกลุ่มถูกตัดคะแนนเพราะตัวเอง (2 คะแนน)

ง. ขอโทษเพื่อน ๆ และบอกว่ายังมีเวลาทำอีกมากไม่ต้องกังวลไปหรอก (1 คะแนน)

ข้อ 5) นักเรียนได้รับมอบหมายการบ้านในวิชาสังคมศึกษาแล้วจะถึงกำหนดส่งในวันพรุ่งนี้แต่เด็กหญิงฟ้าใส่รู้ว่าคุณครูต้องไปทำธุระด่วนในวันพรุ่งนี้ฟ้าใส่เลยไม่ทำการบ้านส่ง นักเรียนมีความคิดเห็นอย่างไร ต่อการกระทำของฟ้าใส่

ก. เป็นการกระทำที่ไม่ถูกต้อง เพราะเพื่อน ๆ ในห้องส่งพรุ่งนี้กัน (1 คะแนน)

ข. เป็นการกระทำที่ไม่ถูกต้อง เพราะไม่ทำตามคำสั่งครู (2 คะแนน)

ค. เป็นการกระทำที่ไม่ถูกต้อง เพราะไม่มีความรับผิดชอบและไม่ตรงต่อเวลา (3 คะแนน)

ง. ถ้าฟ้าใส่ไม่ส่งพรุ่งนี้ก็ไม่ใช่ไร เพราะยังงั้นครูก็ยังไม่ได้ตรวจงานอยู่ดี (0 คะแนน)

ข้อ 6) เนื่องจากสถานการณ์ไวรัสแพร่ระบาดอย่างหนักทำให้ต้องรักษาระยะห่าง และนักเรียนไม่สามารถมาเรียนที่โรงเรียนได้จึงต้องเรียนออนไลน์อยู่ที่บ้าน แต่กวินท์เข้าเรียนออนไลน์สายเป็นประจำ ถ้านักเรียนเป็นกวินท์จะไม่ทำเช่นนั้นเพราะ

ก. กลัวเรียนไม่ทันเพื่อน (0 คะแนน)

ข. เป็นตัวอย่างที่ไม่ดีให้กับเพื่อนคนอื่น ๆ (1 คะแนน)

ค. เป็นการไม่ปฏิบัติข้อตกลงร่วมกัน (2 คะแนน)

ง. ไม่มีความรับผิดชอบและไม่ตรงต่อเวลา (3 คะแนน)

ข้อ 7) ในวันศุกร์ที่จะถึงนี้ทางโรงเรียนสาธิตแห่งมัธยมมีการจัดกิจกรรมสัปดาห์หนังสือ มีกิจกรรมหลายอย่างที่น่าสนใจ ทางโรงเรียนอนุญาตให้นักเรียนที่มีคาบว่างให้นักเรียนไปเข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าวได้ นักเรียนมีคาบเรียนทั้งวัน ถ้านักเรียนอยากไปเข้าร่วมกิจกรรมนักเรียนจะอย่างไร

ก. แอบไปพร้อมเพื่อนห้องอื่น ๆ (0 คะแนน)

ข. ตัดสินใจเข้าเรียนเพราะเดี๋ยวเรียนไม่ทันเพื่อนคนอื่น (2 คะแนน)

ค. เข้าเรียนและตั้งใจเรียนเพราะเป็นหน้าที่หลักแล้วค่อยหาโอกาสไปในคาบว่างวันอื่น ๆ

(1 คะแนน)

ง. ไปคุยกับคุณครูไม่ต้องเรียนแต่ให้คุณครูมอบหมายงานเพื่อทำการบ้านแทน

(3 คะแนน)

ข้อ 8) ขณะที่นักเรียนทำการบ้านอยู่ คุณแม่กลับมาจากตลาดพอดีจึงเรียกให้นักเรียนช่วยมายกของและอาหารไปไว้ในครัว นักเรียนจะอย่างไร

ก. ขอให้น้องไปช่วยยกของแทน (1 คะแนน)

ข. บอกกับคุณแม่ว่ายังทำการบ้านไม่เสร็จ (0 คะแนน)

ค. รีบไปช่วยคุณแม่ยกของด้วยความเต็มใจ (3 คะแนน)

ง. ชวนน้องไปช่วยคุณแม่ยกของด้วยจะได้เสร็จเร็วขึ้น (2 คะแนน)

ข้อ 9) คุณครูถือแบบฝึกหัดมาต้องการหาตัวแทนนักเรียนนำไปแจกคืนให้แก่เพื่อน เมื่อนักเรียนทราบเรื่องจะอย่างไร

ก. อยู่เฉย ๆ เดี่ยวก็มีเพื่อนคนอื่น ๆ ไปช่วยเอง (0 คะแนน)

ข. รอคอยคุณครูเรียกชื่อของนักเรียนก่อน (1 คะแนน)

ค. รับอาสาเป็นตัวแทนไปรับแบบฝึกหัดนำมาแจกคืนให้แก่เพื่อน ๆ (3 คะแนน)

ง. สะกดเพื่อนที่อยู่ใกล้ บอกให้ไปช่วยกันแจกแบบฝึกหัดกันเถอะ (2 คะแนน)

ข้อ 10) นักเรียนกำลังเดินกลับบ้านและพบเห็นกระเป๋าเงินตกอยู่ นักเรียนจึงนำไปให้คุณครูที่ยืนเวรอยู่ แต่คุณครูยังไม่สามารถประกาศหาเจ้าของได้ในเวลานั้น ซึ่งการจะประกาศหาเจ้านั้นต้องไปประกาศที่ห้องประสัมพันธ์ของโรงเรียน นักเรียนควรทำอย่างไรกับกระเป๋าดังกล่าว

ก. เดินผ่านมาเดี๋ยวก็มีคนที่สะดวกรเก็บไปคืนเอง (0 คะแนน)

ข. บอกคุณครูที่อยู่เวรว่าขออานำกระเป๋าดังกล่าวไปห้องประชาสัมพันธ์ เพื่อประกาศหาเจ้าของเผื่อเจ้าของจำเป็นต้องใช้ (3 คะแนน)

ค. เก็บไว้ที่ตัวในวันพุงนี้ค่อยนำไปไว้ที่ห้องประชาสัมพันธ์ (2 คะแนน)

ง. มอบกระเป๋าดังกล่าวให้คุณครู เพราะหมดหน้าที่ของตัวเองแล้ว (1 คะแนน)

ข้อ 11) บ้านเพื่อนของนักเรียนที่เกิดไฟฟ้าลัดวงจรทำให้เกิดประกายไฟลุกไหม้และไหม้บ้านทำให้ข้าวของเครื่องใช้ในบ้านของเพื่อนเสียหายจนหมด นักเรียนจะอย่างไร

ก. แสดงความเสียใจพร้อมกล่าวคำปลอบใจ (0 คะแนน)

ข. บอกกล่าวให้แก่ผู้ปกครองของนักเรียนทราบเพื่อหาทางช่วยเหลือเพื่อนต่อไป (1 คะแนน)

ค. แสดงความเสียใจ และขออนุญาตเพื่อนที่ประสบภัยไฟไหม้และเป็นตัวแทนรวบรวมความช่วยเหลือจากเพื่อน ๆ ในชั้นเรียน (3 คะแนน)

ง. ให้เพื่อนยืมอุปกรณ์การเรียนเบื้องต้นก่อนจนกว่าเพื่อนจะหาซื้อมาใช้ได้ใหม่ (2 คะแนน)

ข้อ 12) ในวันปีใหม่นักเรียนและเพื่อน ๆ ได้ลงมติกันว่า จะจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนของขวัญกันขึ้นเมื่อถึงวันนักเรียนและเพื่อน ๆ ก็นำของขวัญมากันทุกคนขาดแต่สลากหมายเลขและคนจัดเรียงของขวัญนั้น ๆ นักเรียนจะอย่างไรต่อสถานการณ์ดังกล่าว

ก. นั่งเฉย ๆ เดี่ยวก็มีเพื่อนทำให้ เพราะเราก็เอาของขวัญมาแล้ว (0 คะแนน)

ข. บอกให้คุณครูหาตัวแทนคนมารับผิดชอบหมายเลขและจัดเรียงของขวัญ (1 คะแนน)

ค. ชวนเพื่อนทำสลากหมายเลขและจัดเรียงของขวัญ กิจกรรมจะได้ดำเนินไปได้ (3 คะแนน)

ง. ชวนเพื่อนจับสลากใครจะเป็นคนทำหมายเลขและใครจะเป็นคนเรียงกล่องของขวัญ (2 คะแนน)

ข้อ 13) ในชุมชนของนักเรียนจะจัดกิจกรรมแข่งขันกีฬาต้านยาเสพติด เพื่อให้คนในชุมชนหันมาออกกำลังกายรักษาสุขภาพและห่างไกลยาเสพติด นักเรียนจะอย่างไร

ก. ร่วมแข่งขันในกีฬาที่ตนถนัด เพราะชอบเล่นกีฬาอยู่แล้ว (1 คะแนน)

ข. เข้าร่วมกิจกรรมไม่ทางใดก็ทางหนึ่งเพื่อการมีส่วนร่วมในชุมชน (2 คะแนน)

ค. ไม่เข้าร่วมกิจกรรมเพราะตัวเองและครอบครัวไม่ได้ยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติดอยู่แล้ว

(0 คะแนน)

ง. เข้าร่วมกิจกรรมและชักชวนให้คนอื่น ๆ เข้าร่วมด้วยเพราะเป็นกิจกรรมที่ช่วยแก้ปัญหาในชุมชน (3 คะแนน)

ข้อ 14) ในโรงเรียนมีการจัดขบวนนักเรียนเดินรณรงค์ลดใช้ถุงพลาสติก เพื่อช่วยลดโลกร้อน นักเรียนเห็นเพื่อน ๆ ในห้องเรียนไปร่วมรณรงค์กันทุกคนนักเรียนจะอย่างไร

ก. ไปร่วมรณรงค์ เพราะไม่อยากอยู่ห้องเรียนคนเดียว (0 คะแนน)

ข. ไปร่วมรณรงค์ เพราะจะได้รับการชื่นชม (1 คะแนน)

ค. ไปร่วมรณรงค์ เพราะตนเองก็เป็นนักเรียนที่อยู่ในโรงเรียน (2 คะแนน)

ง. ไปร่วมรณรงค์ เพราะได้ร่วมกิจกรรมเพื่อช่วยลดภาวะโลกร้อน (3 คะแนน)

ข้อ 15) .ในการสอบออนไลน์วิชาคณิตศาสตร์ นักเรียนทำข้อสอบไม่ได้และเวลาใกล้จะหมดแล้วเพื่อนก็กำลังพูดคุยเรื่องข้อสอบภายในแชทกลุ่มส่วนตัวที่มีเฉพาะนักเรียน เพื่อนบางคนก็นำข้อสอบมาเฉลยไว้ในกลุ่มดังกล่าวนักเรียนจะอย่างไร

ก. ทำข้อสอบด้วยตัวเอง เพราะผู้ปกครองจะได้ชื่นชม (0 คะแนน)

ข. ทำข้อสอบด้วยตัวเอง เพราะไม่อยากทำผิดกฎในการสอบ (2 คะแนน)

ค. ทำข้อสอบด้วยตัวเอง เพราะหากโดนจับได้กลัวถูกปรับตักวิชาคณิตศาสตร์ (1 คะแนน)

ง. ทำข้อสอบด้วยตนเอง จนกว่าจะหมดเวลาเท่าที่จะสามารถทำได้ เพราะทุกคนต้องมีความซื่อสัตย์ (3 คะแนน)

ข้อ 16) เด็กชายก้าวไกลมาโรงเรียนแต่เช้า เนื่องจากช่วงนี้มาเรียนออนไลน์ที่โรงเรียน ขณะยกเก้าอี้ลงเด็กชายก้าวไกลเห็นไอแพดวางอยู่ที่โต๊ะข้าง ๆ และเป็นรุ่นที่ตนเองอยากได้ ถ้านักเรียนเป็นเด็กชายก้าวไกลนักเรียนจะอย่างไร

ก. เก็บไอแพดไว้ เพราะถือว่าตัวเองเก็บได้ (0 คะแนน)

ข. นำไปมอบให้คุณครู เพราะจะได้รับความชื่นชม (1 คะแนน)

ค. นำไปมอบให้คุณครู เพราะไม่ใช่ของตนเองจะต้องส่งคืนเจ้าของ เจ้าของอาจเดือดร้อนถ้าไอแพดหายไป (3 คะแนน)

ง. นำไปมอบให้คุณครู เพราะคุณครูสอนไว้ว่าเมื่อเก็บสิ่งของได้จะต้องส่งคืนเจ้าของ (2 คะแนน)

ข้อที่ 17) เมื่อนักเรียนต้องเข้าไปในพื้นที่ดังใช้เสียง เช่น ในโรงภาพยนตร์ พื้นที่ในห้องสมุด จะมีความชื้นหรือป้ายเตือนให้ปิดเสียงเครื่องมือสื่อสารและงดใช้เสียง นักเรียนจะปฏิบัติตามเพราะอะไร

ก. กลัวคนข้าง ๆ ตำหนิ (1 คะแนน)

ข. จะได้ไม่รบกวนบุคคลอื่น (3 คะแนน)

ค. ตั้งใจมาชมภาพยนตร์หรืออยากหาหนังสืออ่านจึงไม่ยอมรับโทรศัพท์ (0 คะแนน)

ง. เป็นข้อตกลงกันในสังคมหรือพื้นที่เพื่อการอยู่ร่วมกันของคนในสังคม (2 คะแนน)

ข้อที่ 18) เด็กชายคณิศชอบแอบเอาของเล่นราคาแพงมาเล่นที่โรงเรียนบ่อย ๆ มักถูกคุณครูเตือนและตำหนิเป็นประจำ นักเรียนเป็นเพื่อนเด็กชายคณิศนักเรียนจะอย่างไร

ก. เฉย ๆ เพราะเด็กชายคณิศก็รู้ว่าตัวเองทำผิด (0 คะแนน)

ข. เตือนเด็กชายคณิศเพราะไม่อยากให้เด็กชายคณิศถูกลงโทษอีก (2 คะแนน)

ค. เตือนเด็กชายคณิศเพราะเป็นนักเรียนต้องทำตามคำแนะนำของคุณครู (1 คะแนน)

ง. เตือนเด็กชายคณิศเพราะเป็นการกระทำที่ไม่ถูกต้องเป็นการกระทำผิดกฎระเบียบของโรงเรียน (3 คะแนน)



ข้อที่ 19) รัฐบาลประกาศนโยบายสร้างความปรองดองแห่งชาติ นักเรียนมีความคิดเห็นอย่างไร

ก. รัฐบาลทุกรัฐบาลจะต้องกำหนดนโยบายเพื่อการบริหารงานของตนเองทั้งนั้น

(0 คะแนน)

ข. เป็นนโยบายที่ดี คนไทยทุกคนควรให้ความสำคัญและเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อให้สังคมไทยมีความปรองดอง (1 คะแนน)

ค. เป็นนโยบายที่ดี หากคนในสังคมของเราให้ความสำคัญและเข้าร่วมกิจกรรมของสังคมของเราคงมีความสุขและเจริญก้าวหน้า (2 คะแนน)

ง. ไม่ว่าจะ เป็นนโยบายหรือไม่ใช่ นโยบายของรัฐบาล ควรจะเข้าร่วมกิจกรรมเพราะคนในสังคมทุกคนจะต้องมีความรักและสามัคคีกันเพื่อให้ทุกคนในสังคมอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข

(3 คะแนน)

ข้อ 20) คุณครูให้นักเรียนสรุปผลการจัดทำรายงานของแต่ละกลุ่ม โดยให้แต่ละกลุ่มนำเสนอ ถ้านักเรียนเป็นสมาชิกในกลุ่มจะอย่างไร

ก. แบ่งให้เพื่อน ๆ ไปสรุปมาคนละหัวข้อ (2 คะแนน)

ข. สรุปด้วยตัวเองเพราะคิดว่าตนเองรู้เยอะที่สุดในกลุ่ม (0 คะแนน)

ค. ให้ทุกคนในกลุ่มได้มีส่วนร่วมในการสรุปกันและทำตามเสียงส่วนใหญ่ (3 คะแนน)

ง. ให้เพื่อน ๆ ร่วมกันสรุปแต่ใช้ความคิดเห็นเห็นของตนเองและเพื่อนสนิทเป็นส่วนใหญ่

(1 คะแนน)

ข้อ 21 ) ในวันปีใหม่เพื่อน ๆ นักเรียนในห้องลงมติให้มีการจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนของขวัญ โดยกำหนดราคาไม่ต่ำกว่าชิ้นละ 500 บาท แต่นักเรียนไม่เห็นด้วยเพราะคิดว่าราคามากเกินไปนักเรียนจะทำอย่างไร

ก. ไม่มาร่วมเพราะไม่เห็นด้วย (0 คะแนน)

ข. มาร่วมเพราะกลัวคุณครูว่า ไม่ให้ความร่วมมือ (1 คะแนน)

ค. มาร่วมเพราะเป็นความคิดเห็นของคนส่วนใหญ่ (2 คะแนน)

ง. มาร่วมแต่ไม่แลกเปลี่ยนของขวัญกับเพื่อนเพราะราคามากเกินไป (3 คะแนน)

## แบบวัดถาความสามารถในทำงานเป็นทีม

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น ป.5/.....

### คำชี้แจง

แบบสอบถาที่นักเรียนได้รับนี้ เป็นแบบประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียน ซึ่งมีทั้งหมด 32 ข้อ ขอให้เรียนอ่านขอคำถามเหล่านี้ทีละข้อ แล้วเลือกคำตอบที่ตรงกับความคิดเห็นหรือการปฏิบัติของนักเรียนนั้นจริง ๆ โดยขีด ✓ ลงในช่องทางขวามือของข้อความนั้น ในแบบสอบถาเพียงข้อละ 1 ช่องเท่านั้นและขอให้ตอบทุกข้อ จะมีช่องให้เลือกตอบ 5 ช่อง

โดยพิจารณาตามเกณฑ์ดังนี้

มากที่สุด	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับความคิดเห็นหรือการปฏิบัติของนักเรียนมากที่สุด
มาก	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับความคิดเห็นหรือการปฏิบัติของนักเรียนมาก
ปานกลาง	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับความคิดเห็นหรือการปฏิบัติของนักเรียนปานกลาง
น้อย	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับความคิดเห็นหรือการปฏิบัติของนักเรียนน้อย
น้อยที่สุด	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับความคิดเห็นหรือการปฏิบัติของนักเรียนน้อยที่สุด

\*ทั้งนี้ทางผู้วิจัยจะจัดเก็บข้อมูลส่วนบุคคลและจะถูกเก็บไว้เป็นความลับและจะไม่ให้ข้อมูลส่วนบุคคล

บุคคล

แก่บุคคลที่สาม การเขียนชื่อเป็นเพียงการระบุตัวตนของผู้ตอบแบบสอบถาเท่านั้น

ข้อ	ประเด็นคำถาม	ระดับความคิดเห็น				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
		5	4	3	2	1
1	นักเรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดเป้าหมายของการทำงาน					
2	นักเรียนไม่ทำตามที่ตั้งกลงกันได้					
3	นักเรียนมีความเต็มใจให้ความร่วมมือในการทำตามแผนที่วางไว้					
4	นักเรียนไม่มีส่วนร่วมในการกำหนดเป้าหมายหรือร่วมวางแผนพร้อมกับสมาชิกในทีม					
5	นักเรียนให้ความร่วมมือร่วมกับเพื่อนสมาชิกในทีมอย่างเต็มความสามารถ					
6	นักเรียนรับผิดชอบทำงานตามที่ได้รับมอบหมายจนบรรลุผลสำเร็จ					
7	เมื่อต้องทำงานร่วมกันสมาชิกในทีมไม่มีการแบ่งหน้าที่ในการทำงาน					
8	นักเรียนและสมาชิกร่วมกันกำหนดเป้าหมายอย่างชัดเจนในการทำงาน					
9	การติดต่อสื่อสารช่วยให้นักเรียนสร้างความเข้าใจในการทำกิจกรรม					
10	นักเรียนสามารถพูดให้ข้อมูลข่าวสารที่ต้องการจะสื่อได้ถูกต้องตรงประเด็นทำให้ผู้ฟังเกิดความเข้าใจ					
11	นักเรียนใช้คำพูดที่เข้าใจง่าย สื่อความหมายชัดเจนในการสื่อสาร					
12	ขณะฟังสมาชิกในทีมกำลังพูดนักเรียนให้ความสนใจต่อผู้พูดเสมอ					
13	นักเรียนมีสีหน้ายิ้มแย้มแจ่มใสขณะพูดคุยกับสมาชิกในทีม					

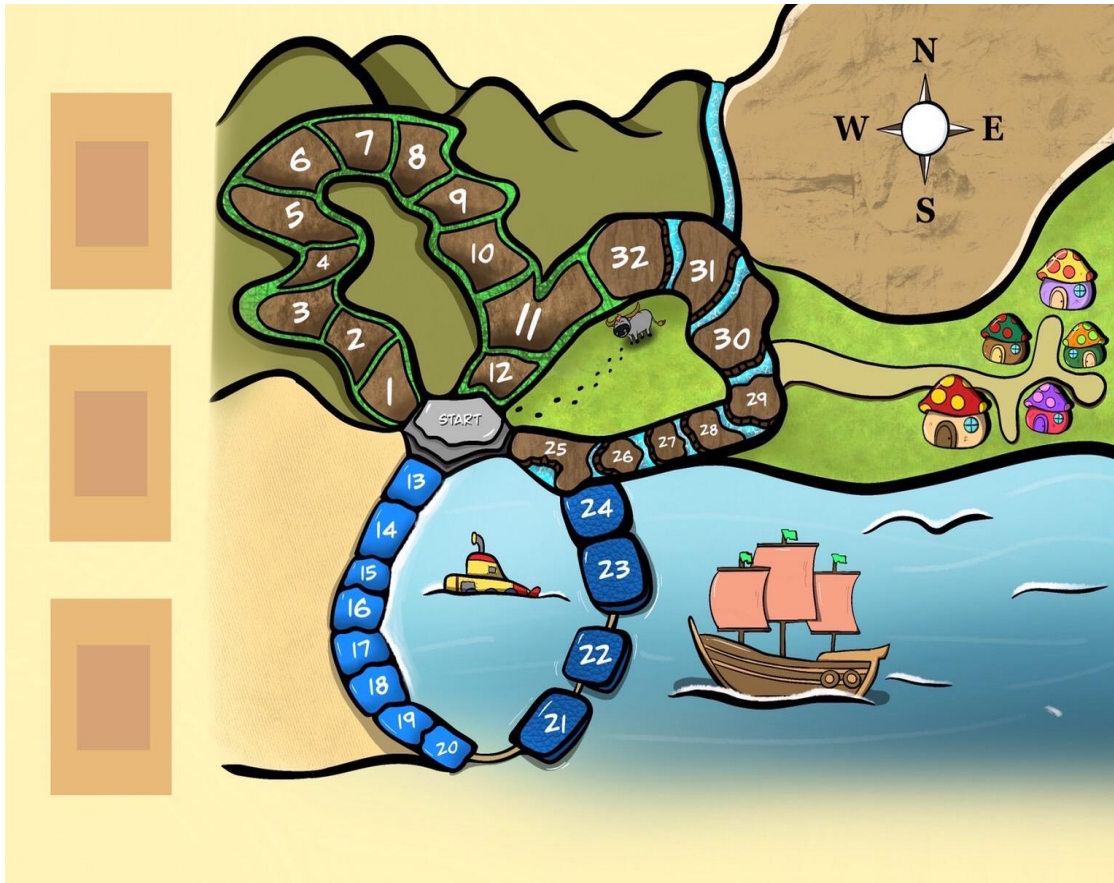
ข้อ	ประเด็นคำถาม	ระดับความคิดเห็น				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
		5	4	3	2	1
14	นักเรียนไม่สามารถอธิบายสิ่งที่ต้องการจะสื่อสารให้ผู้อื่นได้เข้าใจอย่างถูกต้อง					
15	ขณะทำกิจกรรมร่วมกัน นักเรียนพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน					
16	นักเรียนและสมาชิกในกลุ่มร่วมกันแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุมีผล					
17	นักเรียนยอมรับผลการตัดสินใจที่เกิดขึ้นเมื่อสมาชิกในทีมเห็นด้วยกับการตัดสินใจในเรื่องนั้น ๆ					
18	นักเรียนและสมาชิกในทีมมีส่วนร่วมในการตัดสินใจแก้ปัญหาในการทำกิจกรรม					
19	นักเรียนและสมาชิกให้ความสำคัญของการตัดสินใจร่วมกันในการทำงาน					
20	นักเรียนเคารพความคิดเห็นของเพื่อนสมาชิกในทีม					
21	เมื่อแผนที่วางไว้เกิดผิดพลาด นักเรียนและสมาชิกทีมพยายามปรับปรุงแก้ไข					
22	นักเรียนให้ความช่วยเหลือเมื่อสมาชิกในทีมตัดสินใจผิดพลาด					
23	นักเรียนคิดว่าการตัดสินใจร่วมกันทำให้เกิดความล่าช้าและไม่มีประโยชน์ต่อการทำงานเป็นทีม					
24	นักเรียนมีส่วนร่วมในการตัดสินใจระหว่างทำกิจกรรม					
25	นักเรียนและสมาชิกในทีมภูมิใจที่กิจกรรมประสบผลสำเร็จ					
26	นักเรียนยินดีและชื่นชมเพื่อนในทีมเมื่อบรรลุเป้าหมายในการทำกิจกรรม					
27	นักเรียนตำหนิเพื่อนสมาชิกในทีมเมื่อกิจกรรมไม่เป็น					

ข้อ	ประเด็นคำถาม	ระดับความคิดเห็น				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
		5	4	3	2	1
	อย่างที่วางแผนกันไว้					
28	นักเรียนและสมาชิกในทีมให้กำลังใจกันและกันทำให้กิจกรรมสำเร็จลุล่วง					
29	นักเรียนและสมาชิกทีมช่วยเหลือกันและกันในการทำกิจกรรมและรักษาผลประโยชน์ให้แก่ทีม					
30	นักเรียนคิดว่าการทำกิจกรรมเป็นทีมทำให้กิจกรรมประสบผลสำเร็จ					
31	นักเรียนคำนึงถึงประโยชน์ของการทำงานเป็นทีมมากกว่าผลประโยชน์ในการทำกิจกรรม					
32	การประสานความสามารถของสมาชิกในทีมทำให้ทีมเกิดประโยชน์สูงสุด					

### ภาคผนวก ง

- 1.องค์ประกอบของบอร์ดเกม SOC civilization เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและ  
ความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
- 2.การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาใช้บอร์ดเกม SOC civilization เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมือง  
และความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

องค์ประกอบบอร์ดเกม SOC civilization เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีม  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5  
กระดานบอร์ดเกม



ตัวเดิน



ลูกเต๋าทรัพยากร



ลูกเต๋าดำเดิน




การ์ดสถานการณ์

25 คะแนน



**สถานการณ์เศรษฐกิจไม่แน่นอน**

สถานการณ์เศรษฐกิจในประเทศที่ไม่แน่นอน นักเรียนควรรู้จักการประหยัดและอดออม เพื่อรับมือกับเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้น ในภายภาคหน้า

					
x1	x1	x1	x1	x1	x1

15 คะแนน



**เกิดฝุ่น PM 2.5**

เกิดฝุ่นควันพิษ PM 2.5 ทำให้ประชาชนได้รับผลกระทบต่อสุขภาพ ต้องช่วยกันรณรงค์และแก้ปัญหา โดยเพิ่มพื้นที่สีเขียวและลดต้นเหตุ การปล่อยควันพิษ

	
x3	x1

10 คะแนน



**ไวรัสระบาด**

เกิดไวรัสระบาดอย่างหนัก ทำให้คนในประเทศติดเชื้อเป็นจำนวนมาก รัฐบาลเลยประกาศมาตรการอยู่บ้านหยุดเชื้อ จึงต้องซื้อของที่จำเป็น และเดินทางเท่าที่จำเป็นเท่านั้น

		
x1	x1	x1

**สถานการณ์**

SOC CIVILIZATION GAME



การ์ดโบนัส



A bonus card with a dark brown background and wavy borders. It features a circular icon with a red, yellow, and blue background containing the word "FREE". To the right of the icon is the text "X 2". Below this, a white rectangular box contains the Thai text "ฟรีการ์ดทรัพยากร 2 ใบ ไม่ซ้ำกัน". At the bottom right corner, there is a small signature "-โบนัส-".



A bonus card with a dark brown background and wavy borders. It features an illustration of two dice, one red and one yellow. To the right of the dice is the text "X 1". Below this, a white rectangular box contains the Thai text "ทอยลูกเต๋าได้ 1 ครั้ง". At the bottom right corner, there is a small signature "-โบนัส-".

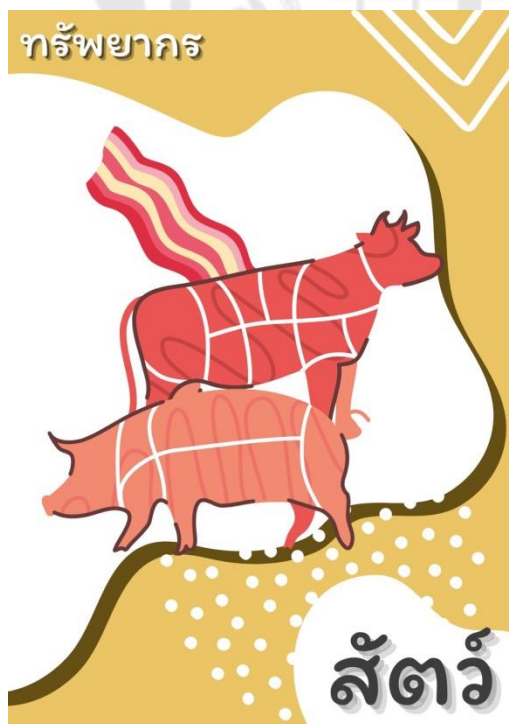


A bonus card with a dark brown background and wavy borders. It features an illustration of two cards, one white and one black, with the Thai word "โบนัส" written on the white card. Below the illustration is the Thai text "การ์ดเปล่า". A white rectangular box below that contains the Thai text "มีครบ 2 ใบ นำไปแลกการ์ดทรัพยากรได้ 1 ใบ". At the bottom right corner, there is a small signature "-โบนัส-".

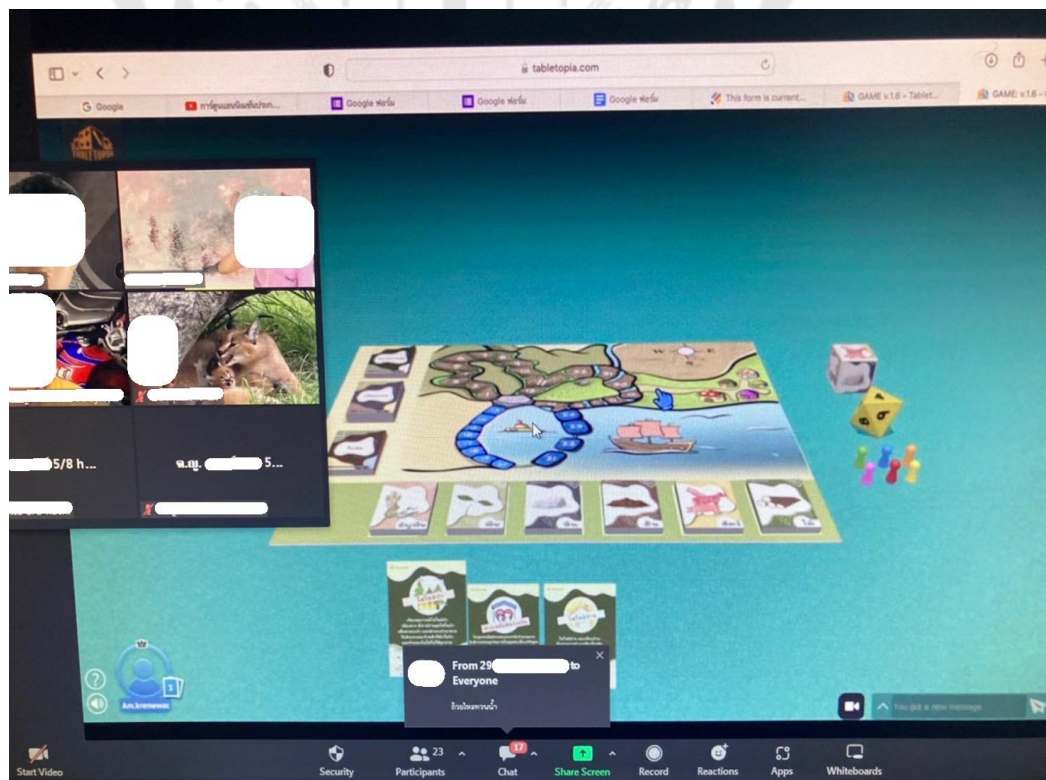
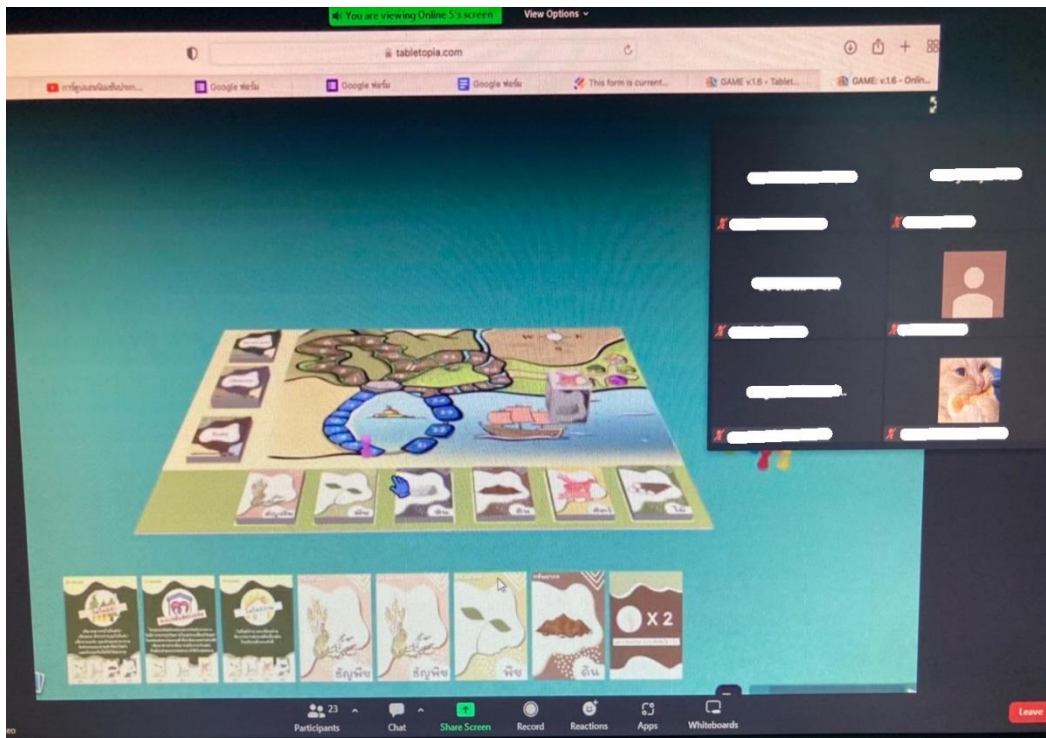


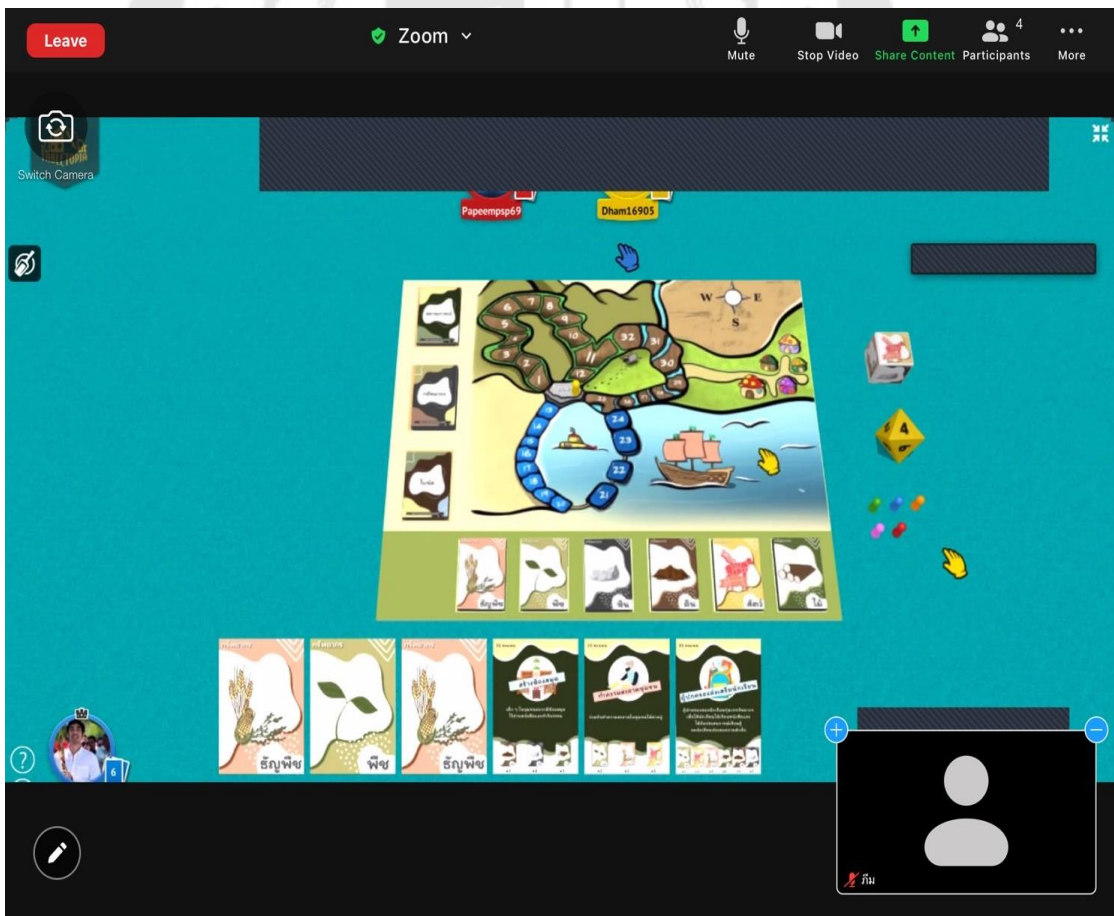
A bonus card with a dark brown background and wavy borders. It features a large white irregular shape containing the Thai word "โบนัส". At the bottom, a dark grey rectangular box contains the text "SOC CIVILIZATION GAME".

การ์ดทรัพยากร



การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาใช้บอร์ดเกม SOC civilization เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมือง  
และความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5





## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นายธนวุฒิ ปัญญาพูนผล
วัน เดือน ปี เกิด	19 สิงหาคม 2535
สถานที่เกิด	อำเภอเมืองจันทบุรี จังหวัดจันทบุรี
วุฒิการศึกษา	พ.ศ.2542 ระดับชั้นประถมศึกษา โรงเรียนสตรีมารดาพิทักษ์ จ.จันทบุรี
	พ.ศ.2548 ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสตรีมารดาพิทักษ์ จ.จันทบุรี
	พ.ศ.2551 ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนศรียานุสรณ์ จ.จันทบุรี
	พ.ศ.2554 ระดับปริญญาตรี การศึกษบัณฑิต วิชาเอกสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ที่อยู่ปัจจุบัน	คอนโดเดอะคาบาน่า อาคาร B 99/298 ถนนรางรถไฟสายเก่า เลขที่ 99 หมู่ 1 ตำบลสำโรง อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ 10130