



## รายงานโครงการพิเศษ

การ์ดเกม “โรงเรียนของเราอยู่วิหยาคม” เพื่อลดปัญหาในการเรียนรู้  
Card Game for Reduce Learning Problem

นายไตรพัฒน์ ยวนานนท์  
นายกิตติศักดิ์ รุ่งวิทยาพล  
นายฐิติวิชญ์ ชัยภัทรวรเมธ

รายงานโครงร่างพิเศษนี้เป็นส่วนหนึ่งในการศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต  
สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร  
ปีการศึกษา 2562

ชื่อโครงการพิเศษ	การ์ดเกม”โรงเรียนของเรา”ณอู่วิทยาคมเพื่อลดปัญหาที่ส่งผลต่อการเรียนรู้
ชื่อ สกุล	นายไตรพัฒน์ ยวนานนท์ นายกิตติศักดิ์ รุ่งวิทยาพล นายฐิติวิษญ์ ชัยภัทรวรเมธ
ชื่อปริญญา	เทคโนโลยีบัณฑิตมีเดีย
สาขาวิชา	เทคโนโลยีบัณฑิตมีเดีย
คณะ	คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
ที่ปรึกษา	อาจารย์ ดร.วิซชพร เทียบจตุรัส
ปีการศึกษา	2562

### บทคัดย่อ

การศึกษาการ์ดเกม “โรงเรียนของเรา”ณอู่วิทยาคม” เพื่อลดปัญหาในการเรียนรู้ มีวัตถุประสงค์เพื่อผลิตการ์ดเกมชื่อโรงเรียนของเรา”ณอู่ เพื่อลดปัญหาการกลั่นแกล้งในโรงเรียน และให้ผู้เล่นตระหนักถึงปัญหาการกลั่นแกล้งในโรงเรียนที่เกิดขึ้น ผลการศึกษาคือการ์ดเกม 1 ชุด เมื่อนำการ์ดไปทดลองเล่นและทดสอบความพึงพอใจของผู้เล่นด้วยแบบสอบถาม จากกลุ่มตัวอย่างที่สนใจเล่นการ์ดเกม จำนวน 40 คน โดยใช้วิธีสุ่มแบบโดยสะดวก พบว่าความพึงพอใจต่อผู้เล่นการ์ดเกมโดยรวม มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.83 ซึ่งอยู่ในระดับมาก หากพิจารณาเป็นรายข้อ 3 ลำดับแรก พบว่าผู้ทดลองเล่นมีความพึงพอใจมากที่สุดคือ 1) ความเหมาะสมของการ์ดเกม อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.85 2) ความสวยงามของการ์ดเกม อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.82 3) ความอยากนำมาเล่นอีกครั้ง อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.77 และผู้ตอบแบบสอบถามกว่าร้อยละ 30 ได้พบเจอปัญหาการกลั่นแกล้งที่การ์ดเกมนำมาเสนอ ( $X=3.83$ ,  $SD=0.07$ )

**คำสำคัญ:** การ์ดเกม ปัญหาในการเรียนรู้

<b>Project Title</b>	Card Game “Rong-rean-kong-rau-na-you” for Reduce Learning Problem
<b>Author</b>	Mr.Traipat Yawananon Mr.Kitisak rungwitayapon Mr.Titiwit Chaipattharaworarmat
<b>Degree</b>	Bachelor of Technology
<b>Major Program</b>	Multimedia Technology
<b>Faculty</b>	Mass communication Technology
<b>Project Advisor</b>	Mrs. Widchaporn Taipjutorus, Ph.D.
<b>Academic Year</b>	2019

### Abstract

Card Game for Reducing Learning Problem was a project to reduce learning problem that aims to develop a card game, Rong-rean-kong-rau-na-you (means Happy School). This card game intends to reduce school bullying and raise player’s awareness of this issue. The final product of this project is a set of card game. The game was put to trial players and collected players satisfaction. Results show that a sample of 40 players selected by convenient sampling method has an overall satisfaction score at high level ( $\bar{X} = 3.83$ ). In addition, 1) card game suitability, 2) pleasant card appearance and 3) playing recurrence are players’ 3 most satisfied aspects at high level with average score of 3.85, 3.82, and 3.77, respectively. This study also found 30 percent of respondents encountered with bullying situations in the card game before ( $\bar{X} = 3.83$ ,  $SD = 0.07$ ).

**Keywords:** Card Game, Learning Problem

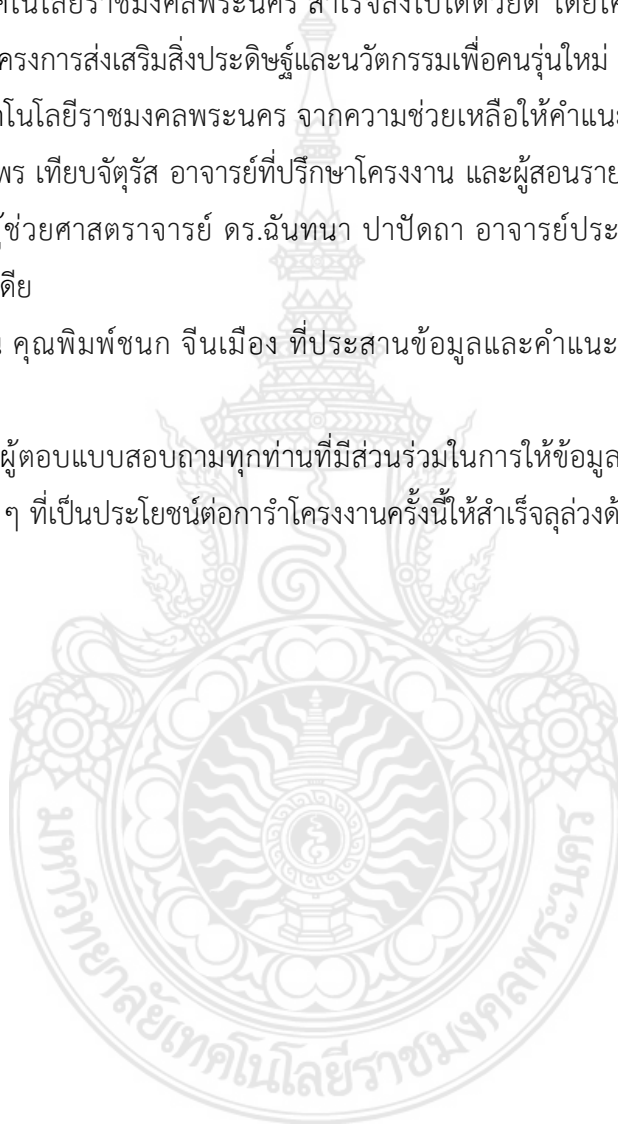
## กิตติกรรมประกาศ

การจัดทำโครงการพิเศษเรื่องการ์ดเกมเพื่อลดปัญหาที่ส่งผลต่อการเรียนรู้เป็นโครงการพิเศษของหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร สำเร็จลงไปได้ด้วยดี โดยโครงการนี้ได้รับทุนอุดหนุนงบประมาณจากโครงการส่งเสริมสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมเพื่อคนรุ่นใหม่ ประจำปีงบประมาณ 2563 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร จากความช่วยเหลือให้คำแนะนำ และข้อเสนอแนะจากอาจารย์ ดร.วิชชพร เทียบจัตุรัส อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ และผู้สอนรายวิชาบริหารจัดการการผลิตงานมัลติมีเดีย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฉันทนา ปาปัดถา อาจารย์ประจำวิชาโครงการพิเศษทางเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

ขอขอบคุณ คุณพิมพ์ชนก จินเมือง ที่ประสานข้อมูลและคำแนะนำต่าง ๆ เพื่อในการผลิตการ์ดเกม

ขอขอบคุณผู้ตอบแบบสอบถามทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูล คำแนะนำในการปรับปรุงข้อเสนอแนะต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการำโครงการครั้งนี้ให้สำเร็จลุล่วงด้วยดี

คณะผู้จัดทำ



## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
Abstract	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญภาพ	ช
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
1.3 ขอบเขตงานวิจัย	2
1.4 กรอบขอบเขตการศึกษาโครงการ	4
1.5 นิยามศัพท์	4
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับเกม	4
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งในเด็ก	9
2.3 การออกแบบความพึงพอใจต่อการ์ดเกม	11
2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	12
บทที่ 3	13
3.1 ขั้นตอนการดำเนินงานโครงการพิเศษ	13
3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	16
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการทำงานโครงการพิเศษ	16
3.4 การเก็บและรวบรวมข้อมูล	17
3.5 สถิติที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	17
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	18
4.1 ผลการผลิต	18
4.2 ผลการศึกษาความพึงพอใจ	25

## สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	29
5.1 ผลการศึกษา	29
5.2 อภิปรายผล	30
5.3 ข้อเสนอแนะ	30
บรรณานุกรม	32
ภาคผนวก	34
ก ผลงานช่วงพัฒนา	34
ข แบบสอบถาม	37
ประวัติคณะผู้จัดทำ	42



## สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
3.1	ตารางการแปลความหมายข้อมูลของแบบประเมินความพึงพอใจ	17
4.1	จำนวน และร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่าง	25
4.2	อายุของผู้ได้ทดลองเล่นหรือดูวิธีการเล่นการ์ดเกม โรงเรียนของเราน่าอยู่	26
4.3	ระดับการศึกษาของผู้ทดลองเล่นหรือชมวิธีการเล่นการ์ดเกม	26
4.4	ผลความพึงพอใจต่อการ์ดเกมโรงเรียนของเราน่าอยู่	27
4.5	แสดงให้เห็นถึงปัญหาของผู้ทำแบบสอบถามได้พบเจอมา จากการ์ดของเกม	28



## สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1.1	กรอบแนวคิดการวิจัย	4
2.1	บอร์ดเกม Monopoly	7
3.1	การออกแบบการ์ด	14
3.2	รูปแบบของการ์ดช่วงแรก	14
3.3	การ์ดด้านหน้า และด้านหลัง ของการ์ดนักเรียน	15
4.1	การ์ดเด็กนักเรียนหญิง	18
4.2	การ์ดเด็กนักเรียนชาย	19
4.3	การ์ดเด็กอ้วน	20
4.4	การ์ดนักเรียนหนอยากเดินตามฝัน	20
4.5	การ์ดฮีโร่ที่ไฟดับ	21
4.6	การ์ดฮีโร่ที่ ช่วยด้วย! แม่บ้านลาออก	21
4.7	การ์ดฮีโร่ที่ กล้าได้วาทิแข่งกับเรัจันหรือ?	22
4.8	การแก้ปัญหา การพูดคุย	22
4.9	การ์ดแก้ปัญหา ความใส่ใจ	23
4.10	การ์ดแก้ปัญหา ความรู้	23
4.11	การ์ดแก้ปัญหา สนับสนุน	24
4.12	การ์ดแก้ปัญหา ความเข้าใจ	24
4.13	ด้านหลังการ์ดนักเรียน,การ์ดฮีโร่	25
4.14	ด้านหลังของการ์ดแก้ปัญหา	25
ก.1	ผลงานในการพัฒนาช่วงแรก	35
ก.2	ภาพหลังการ์ดหลังการพัฒนา	35
ก.3	การ์ดนักเรียน การ์ดปัญหา และการ์ดเหตุการณ์	36
ข.1	แบบสอบถามออนไลน์	38
ข.2	แบบสอบถามออนไลน์	39
ข.3	แบบสอบถามออนไลน์	39
ข.4	แบบสอบถามออนไลน์	40
ข.5	แบบสอบถามออนไลน์	41



# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ที่มาและความสำคัญของโครงการ

บอร์ดเกมหรือเกมกระดาน คือเกมที่ต้องใช้ชิ้นส่วนหรือตัวหมากวางไว้บนพื้นที่เล่น เคลื่อนที่หรือหยิบออกจากพื้นที่เล่น พื้นที่เล่นเปรียบได้กับ "กระดาน" ซึ่งจะมีผิวหน้าหรือรูปภาพเฉพาะสำหรับเกมนั้น ๆ เกมกระดานมีหลายประเภทและหลากหลายรูปแบบ ตั้งแต่รูปแบบที่ง่ายที่สุดคือหมากรุก บางเกมอาจจะไม่มีกระดานอาจจะมีแค่ไพ่ ซึ่งเรียกว่าการ์ดเกม อาทิเช่น สามก๊กกลยุทธ์, Cardfight Vanguard ไปจนถึงเกมที่มีความซับซ้อน มีกติกามากมาย ต้องใช้แผนการหรือยุทธวิธีเข้าช่วยเพื่อที่จะให้ตนเองชนะ อาทิเช่น Warhammer คือบรรลุดจุดประสงค์ของการเล่นเกม การเล่นเกมกระดานเป็นความบันเทิงอย่างหนึ่ง บางครั้งก็ใช้เกมกระดานสำหรับการแข่งขันในระดับชาติหรือนานาชาติในปัจจุบันเกมกระดานมีหลากหลายประเภท ตัวอย่างเช่น เกมสำหรับงานปาร์ตี้ ที่มีการพูดคุย การใช้เล่ห์เหลี่ยม ได้แก่ Avalon, Werewolf หรือ เกมแนวธุรกิจการลงทุน เช่น Stockpile, I'm the Boss หรือเกมบริหารจัดการทรัพยากร เช่น Terraforming, Istanbul เป็นต้น และปัจจุบันการเล่นบอร์ดเกมกำลังเป็นที่นิยมมากขึ้น โดยจะสังเกตได้จากจำนวนของร้านคาเฟ่บอร์ดเกม ที่กำลังเปิดกิจการกันอย่างมากมายทั้งตามโกล้อมหาวิทยาลัยต่างๆ และตามแหล่งชุมชน ศูนย์การค้า รวมถึงย่านใจกลางเมือง โดยเสน่ห์ของบอร์ดเกมคือการได้พบปะการพูดคุยการได้ปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นด้วยกันที่ไม่สามารถหาได้จากการเล่นเกมออนไลน์ รวมถึงการได้วางแผนการเล่น การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าที่แต่ละสถานการณ์ล้วนคือความสำคัญจึงทำให้สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งเฉพาะตัวที่หาได้เฉพาะบอร์ดเกมเท่านั้น

โรงเรียนได้ขึ้นชื่อว่าเป็นบ้านหลังที่สองและเป็นสถานที่ที่มีความสำคัญเป็นอย่างมากสำหรับเด็ก เพราะเป็นสถานที่เด็กจะใช้เวลาอยู่มากถึง 8 ชั่วโมงต่อวันคิดเป็น 1 ใน 3 ของการใช้ชีวิตในแต่ละวัน แต่กลายเป็นว่าในปัจจุบัน โรงเรียนกลับเต็มไปด้วยปัญหาต่างๆมากมายทั้งการกลั่นแกล้งภายในโรงเรียนที่เป็นปัญหาสำคัญแต่กลับถูกมองข้ามโดยผู้ใหญ่ หรือ ปัญหาการเลื่อมล้ำของเด็กในชั้นที่มักได้รับการดูแลเอาใจใส่ที่ไม่เท่ากัน และยังมีปัญหาอีกมากมายที่เกิดขึ้นในโรงเรียนและถูกมองข้ามไป โดย อ.กรกช ไชยวงศ์ ได้ทำการวิจัยในเรื่องของ การกลั่นแกล้งในชั้นเรียน ส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ (The Effects of Bullying in the Classroom towards learning) ทำให้ทราบว่าในจำนวนเด็กทั้งหมด 1 ใน 4 ถูกกลั่นแกล้งภายในโรงเรียน และจำนวน 3 ใน 4 นั้นได้รับรู้ถึงการกลั่นแกล้งภายในโรงเรียนและเป็นส่วนรวมในการกลั่นแกล้งนั้นด้วยนอกจากนั้นแล้วจากงานวิจัยดังกล่าวเราจึงได้ทราบว่าเด็กที่ถูกกลั่นแกล้งภายในโรงเรียนนั้นส่งผลต่อการพัฒนาการทางด้านการศึกษาอีกด้วย จึงอาจเป็น

หนึ่งเหตุผลที่ทำให้การพัฒนาทางการศึกษาเป็นไปได้โดยไม่มีประสิทธิภาพ เพราะปัญหาทั้งหมดที่ยกตัวอย่างมาเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ผู้เรียน หรือ เด็ก เกิดความรู้สึกที่ไม่อยากเรียน เกิดความรู้สึกว่าไม่อยากไปโรงเรียนเพราะจะถูกกลั่นแกล้ง และจะตามมาถึงปัญหาของการเรียนที่ทำให้เกิดความไม่รู้น้อยลง ส่งผลต่อการพัฒนาการศึกษาระดับประเทศ ดังนั้นการแก้ปัญหาต่างๆที่กล่าวมาจำเป็นที่จะต้องใช้ความร่วมมือของหลายๆฝ่ายมารวมช่วยแก้ปัญหาให้กัน ไม่เพียงแต่ทางโรงเรียน แต่ครอบครัวหรือหลายฝ่ายที่เกี่ยวข้องจำเป็นที่จะต้องได้รับรู้ถึงปัญหาต่างๆเหล่านี้ที่ถูกซ่อนไว้ ปัญหาเหล่านี้ต้องได้รับการพูดถึง และ แก้ไขปัญหาให้ตรงจุด ปัญหาจะถูกแก้ได้โดยอันดับแรกปัญหาจะต้องออกจากมุมมืดที่ถูกซ่อนไว้เสียก่อน

ดังนั้น โครงการงาน “การ์ดเกม เพื่อลดปัญหาต่อการเรียนรู้” จึงถูกสร้างขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นได้มองเห็นและสัมผัสถึงปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นภายในโรงเรียน หรือ สิ่งที่นักเรียนปัจจุบันได้เป็นอยู่ โดยเกิดขึ้นจากสิ่งที่เกิดขึ้นจริงๆภายในสังคมโรงเรียน ให้ผู้เล่นได้รับรู้ถึงสิ่งที่เป็นอยู่เพื่อที่จะได้หาแนวทางแก้ไขได้ บางครั้งการที่ปัญหาต่างๆภายในโรงเรียนที่เกิดขึ้นอาจเป็นเพราะมันยังไม่ได้รับการพูดถึงก็เป็นได้ “การ์ดเกม โรงเรียนของเราน่าอยู่” คือบอร์ดเกมที่เก็บเอาข้อมูลของปัญหาต่างๆภายในโรงเรียนมาอยู่ในรูปแบบการ์ดเกมที่สามารถเล่นได้ทุกเพศทุกวัย และยังสามารถเล่นได้ในครอบครัวอีกด้วย นิภาพของการที่เด็กเอการ์ดเกมนี้มาเล่นในบ้านพร้อมกับพ่อแม่ ที่จะทำให้พ่อแม่และลูกๆได้เล่าถึงปัญหาต่าง ๆ ได้พูดคุยไปพร้อมกัน หรือคนที่ได้นำบอร์ดเกมนี้ไปเล่นจะได้ทราบถึงปัญหาต่างๆภายในโรงเรียนและได้ตระหนักถึงปัญหาต่างๆร่วมกัน รวมถึงบอร์ดเกมนี้จะช่วยพัฒนาทักษะการวางแผน การคิดวิเคราะห์ห้อย่างเป็นระบบและเป็นขั้นตอน รวมถึงทักษะการแก้ไขปัญหาอีกด้วย ดังนั้นโครงการ “บอร์ดเกม โรงเรียนของเราน่าอยู่” จะตัวช่วยเล็กๆ เป็นส่วนหนึ่งในการแก้ปัญหาภายในโรงเรียน

## 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.2.1 เพื่อพัฒนาการ์ดเกมเพื่อลดปัญหาในการเรียนรู้ “โรงเรียนของเราน่าอยู่” และฝึกทักษะการแก้ปัญหา การคิด การวิเคราะห์ การวางแผนให้แก่ผู้เล่น

1.2.2 เพื่อหาความพึงพอใจหลังจากได้เล่นการ์ดเกม

## 1.3 ขอบเขตของโครงการ

1.3.1 ด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ศึกษาได้แก่ กลุ่มบุคคลที่สนใจเล่นการ์ดเกม

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ บุคคลทั่วไปที่มีความสนใจเล่นการ์ดเกม จำนวน 40 คน โดยใช้วิธีการสุ่มโดยสะดวก

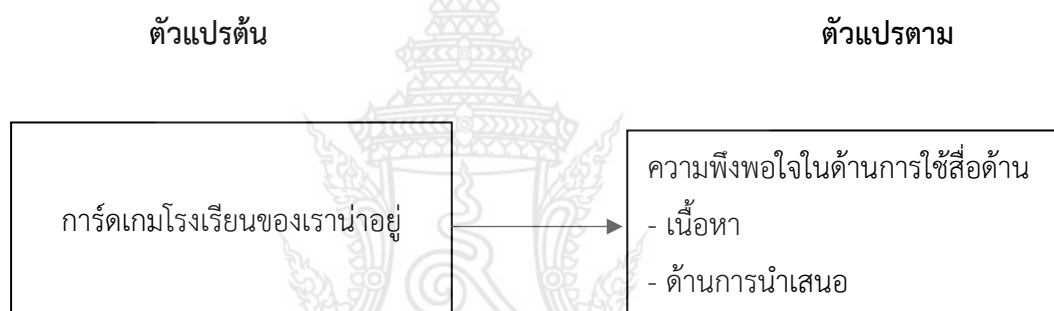
### 1.3.2 ด้านเนื้อหา

การ์ดเกมเพื่อลดปัญหาในการเรียนรู้ มีเนื้อหาเกี่ยวกับการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งภายในโรงเรียน มีทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการผลิตการ์ดเกม การกลั่นแกล้งในโรงเรียน

### 1.3.3 ด้านเวลา

การดำเนินงานตั้งแต่เดือน พฤศจิกายน 2562 – กุมภาพันธ์ 2563

## 1.4 กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

## 1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.5.1 การ์ดเกมคือเป็นรูปแบบของการเล่นในลักษณะของการแข่งขันการทำกิจกรรมร่วมกันระหว่างผู้เล่น โดย มีการเล่นผ่านสื่อคือการ์ดหรือบัตรภาพ

1.5.2 การกลั่นแกล้งในโรงเรียนเป็นพฤติกรรมก้าวร้าวกระทำขึ้นโดยเจตนาต่อบุคคลอื่นในความสัมพันธ์ที่มีอำนาจไม่เท่าเทียมกันและเกิดขึ้นหรือมีแนวโน้มจะเกิดขึ้นซ้ำ

## 1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 ได้รับการลดปัญหาในการเรียนรู้ “โรงเรียนของเราน่าอยู่” เพื่อเป็นการบอกเล่าปัญหาที่เกิดขึ้นภายในโรงเรียน และได้นำไปสู่การแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น

1.6.2 เพื่อหาผลความพึงพอใจของผู้ที่ได้เล่นการ์ดเกมเพื่อลดปัญหาในการกลั่นแกล้งในโรงเรียน

## บทที่ 2

### แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่องการ์ดเกม “โรงเรียนของเราอยู่วิทยาคม” เพื่อลดปัญหาที่ส่งผลต่อการเรียนรู้คณะผู้จัดทำได้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องดังนี้

- 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับเกม
  - 2.1.1 การ์ดเกมหมายถึง
  - 2.2.2 บอร์ดเกมหมายถึง
  - 2.2.3 ความหมายของเกมการศึกษา
  - 2.2.4 ขั้นตอนการพัฒนาการ์ดเกม
- 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับความรุนแรง
  - 2.2.1 การกลั่นแกล้งในเด็ก
  - 2.2.2 ความรุนแรงที่เกิดขึ้นในโรงเรียน
- 2.3 การออกแบบความพึงพอใจต่อการ์ดเกม
- 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับเกม

เกมเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งของมนุษย์ โดยมีเพื่อความสนุกสนาน การเรียนรู้ การแข่งขัน หรือใช้ในการศึกษาก็ได้ โดยประกอบไปด้วยเป้าหมาย กติกา โดยมักจะเป็นการแข่งขันทางจิตใจ ร่างกาย หรือทั้งสองอย่างรวมกัน

##### 2.2.1 การ์ดเกมหมายถึง

การ์ดเกมเป็นรูปแบบของการเล่นในลักษณะของการแข่งขันการทำกิจกรรมร่วมกันระหว่างผู้เล่น โดย มีการเล่นผ่านสื่อคือการ์ดหรือบัตรภาพ ซึ่งในแต่ละบัตรภาพจะมีลักษณะเป็นตัวแทนตามที่เกมกำหนด เช่น ความสามารถ ตัวละครหรือวัตถุ เหตุการณ์ คะแนน เป็นต้น ซึ่งผู้เล่นจะต้องศึกษาข้อมูลวิธีการเล่นและบัตรภาพ แต่ละใบให้เข้าใจถึงลักษณะเฉพาะต่างๆ เพื่อให้สามารถวางแผนการเล่นเพื่อให้ชนะคู่ต่อสู้ในการเล่นแต่ละครั้ง ปัจจุบันการ์ดเกมได้รับความนิยมในเด็กและเยาวชนไทยเป็นอย่างมากด้วยปัจจัยที่สำคัญ 2 ประการคือ ปัจจัย เรื่องความสวยงามของการ์ดเกมที่มีการออกแบบได้สวยงาม และปัจจัยด้านระบบการเล่นที่ไม่ได้ขึ้นอยู่กับ ความสามารถในการวางแผนของผู้เล่นหรือประสบการณ์การเล่นที่ยาวนานเพียงอย่างเดียว แต่ต้องอาศัยการ วางแผนในการเล่นส่วนหนึ่งกับโชคจากการจั่วการ์ดให้ได้ตามที่เราต้องการด้วย (ภาณุ ลภาพงษ์, 2554) โดย วิธีการเล่น

การ์ดเกมส่วนใหญ่จะเป็นการเล่นเป็นคู่ โดยนั่งบนพื้นหรือโต๊ะและผู้เล่นแต่ละคนจะมีชุดของการ์ดเกมของตนเองเรียกว่า Deck จำนวน 40-50 ใบ โดยผู้เล่นจะใช้ Deck ของตนเองเพื่อแข่งขันกับ Deck ของผู้เล่นคนอื่น วิธีการเล่นจะใช้การ์ดของตนเองจากการจับการ์ดเพื่อโจมตีคู่ต่อสู้ฝั่งตรงข้ามและจะกำหนดเงื่อนไขการชนะ เช่น เมื่อผู้เล่นโดนโจมตีตามจำนวนคะแนนที่กำหนด หรือเมื่อกองการ์ดของผู้เล่นหมด เป็นต้น การ์ดเกมในลักษณะนี้จะมีข้อจำกัดในเรื่องของจำนวนผู้เล่นต่อครั้งจะน้อย และการที่ผู้เล่นโดยเฉพาะเด็กและเยาวชนไม่ได้ เคลื่อนไหวร่างกายเพราะข้อจำกัดของระบบการเล่นไม่ได้เปิดโอกาสในการเคลื่อนไหวร่างกาย ซึ่งหากเด็กและเยาวชนใช้เวลาในการเล่นการ์ดเกมประเภทนี้มากเกินไป จะทำให้เวลาสำหรับการทำกิจกรรมอื่นๆของเด็ก และเยาวชนโดยเฉพาะอย่างยิ่งเวลาในการออกกำลังกายน้อยลง การที่เด็กมีการเคลื่อนไหวร่างกายและออกกำลังกายที่เหมาะสม ช่วยส่งเสริมให้มีการเจริญเติบโต ของระบบกระดูก ระบบกล้ามเนื้อ และระบบข้อต่อของร่างกาย นอกจากนี้ยังทำให้เกิดผลดีต่อระบบหัวใจและ หลอดเลือด การควบคุมน้ำหนัก รวมไปถึงการส่งเสริมสุขภาพจิต และเสริมสร้างนิสัยในการออกกำลังกายให้มี การออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอเมื่อโตเป็นผู้ใหญ่ด้วย (สมพล สงวนรังศิริกุล, 2546) ซึ่งการออกกำลังกายหรือเล่นกีฬาในวัยที่มีอายุต่ำกว่า 10 ขวบ ควรมุ่งกิจกรรมที่มีความเพลิดเพลินสนุกสนานให้พอดี ไม่มากหรือน้อย เกินไป และต้องชี้ให้เห็นประโยชน์ของการออกกำลังกายด้วย กีฬาที่หนักหรือต้องใช้การประสานงานของ กล้ามเนื้อมากจะทำให้เกิดการบาดเจ็บได้ง่าย กีฬาที่เหมาะสมสำหรับเด็กในวัยนี้จะเป็นประเภทการเล่นเกมที่ต้องเคลื่อนไหวร่างกาย ยิมนาสติก การเล่นที่ฝึกความคล่องแคล่วและความชำนาญแบบง่ายๆ เช่น ปีน ไม้ เป็นต้น (ธีรวัฒน์ กุลทนันทน์, 2553) แต่ผลสำรวจการมีส่วนร่วมในกีฬาในร่มและกลางแจ้งของเด็ก และเยาวชนที่มี อายุระหว่าง 10-14 ปี พบว่าเด็กใช้เวลา 1.4 ชั่วโมงต่อวัน (สำนักงานสถิติแห่งชาติ. 2552) ในการทำกิจกรรม และการออกกำลังกาย ซึ่งมีชั่วโมงเฉลี่ยต่ำกว่าการเล่นเกมออนไลน์ที่ 3-4 ชั่วโมงต่อวัน ซึ่งการออกแบบกิจกรรม เพื่อการออกกำลังกายในรูปแบบที่สนุกสนานเพลิดเพลินในลักษณะเกมการแข่งขันจะช่วยให้เด็กมีความสนใจในการทำกิจกรรมเพิ่มมากขึ้น ความคิดเห็นเกี่ยวกับการ์ดเกม ปัจจัยที่ผู้เล่นการ์ดเกมเลือกซื้อหรือเล่นการ์ดเกม เช่น งานวิจัยปัจจัยทางการตลาดที่มีผลต่อการเลือกซื้อการ์ดเกมของผู้บริโภค พบว่าปัจจัยด้านความสวยงามและ ระดับความหายากของการ์ดเกมมีปัจจัยต่อการเลือกซื้อมากที่สุด (ภาณุ ลภางษ์, 2554) งานวิจัยปัจจัยในการ เลือกซื้อผลิตภัณฑ์การ์ดเกมของลูกค้านิมาจิกซ็อบ พบว่าปัจจัยด้านการมีร้านค้าการ์ดเกมใกล้บ้านและ ปัจจัย การส่งเสริมการขายด้านของรางวัลในการแข่งขันมีปัจจัยต่อการเลือกซื้อมากที่สุด (วรุตม์ ศรีพิพัฒน์, 2551)

### 2.1.2 บอร์ดเกมหมายถึง

เกมกระดาน เป็นเกมประเภทหนึ่งที่เล่นกันบนโต๊ะหรือบนพื้นที่กว้างๆโล่งๆนั่นเอง โดยที่สามารถเล่นได้ตั้งแต่คนเดียวจนถึงหลายคน เช่น "Monopoly" หรือที่เราคุ้นเคยกันนั้นก็คือ

เกมมหาเศรษฐี นั้นเอง และได้พัฒนามากขึ้นๆจนทำให้เกิดเกมใหม่ๆไม่ว่าจะเป็น The Settler of Catan/Ticket to Ride/Timeline และเกมอื่นๆที่น่าสนใจอีกมากมาย (สฤณี อาชวานันทกุล, 2559)



ภาพประกอบ 2.1 บอร์ดเกม Monopoly

### 2.1.3 ความหมายของเกมการศึกษา

สุชาติ แสนพิช (2550) การจัดการกิจกรรมเพื่อการเรียนการสอนโดยใช้เกม คือเกมการศึกษาเป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญเป็นเกมที่มีลักษณะการเล่นเพื่อการเรียนรู้ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในขณะหรือหลังจากการเล่นเกม เรียนไปด้วยและสนุกไปด้วยพร้อม ทำให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้อย่างมีความหมาย เกมการศึกษาหมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ช่วยพัฒนาด้านต่างๆของเด็ก แต่เน้นทางสติปัญญา มีกฎกติกาต่างๆ เหมาะสำหรับเด็กปฐมวัยและความสนุกสนานจากการเล่น มีกระบวนการในการเล่นจากสื่อตามชนิดของเกมประเภทต่างๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน เด็กสามารถเล่นคนเดียวและเล่นเกมเป็นกลุ่มได้ เกมการศึกษาที่เหมาะสม สำหรับเด็กวัย 8-12 ปี เช่น เกมจับคู่ เกมเชาว์ ทายปัญหา เกมฝึกไหวพริบ วางภาพต่อปลาย (Domino) เกมศึกษารายละเอียดของภาพ (Lotto) ภาพตัดต่อ (Jog-saw puzzle) เป็นต้น

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2540: 150) ให้ความหมายของเกมการศึกษาว่า เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่จัดขึ้น โดยให้ผู้เรียนเล่นเกมภายใต้ข้อตกลงหรือกติกาบางอย่างที่กำหนดไว้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องตัดสินใจทำอย่างใดอย่างหนึ่ง อันจะมีผลในรูปแบบการแพ้ การชนะ วิธีการนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ความรู้สึกนึกคิดและพฤติกรรมต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนานในการเรียนด้วย

ราตรี เปรียวพานิช (2547: 48) ได้กล่าวว่า เกมการศึกษาหมายถึงกิจกรรมที่จัดขึ้นในรูปแบบต่างๆ เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ในสิ่งที่ต้องการศึกษา โดยการเล่นต้องมีกฎกติกาอย่างชัดเจน สรุปได้ว่า เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมการเล่นที่ทำให้เกิดความสุขสนุกสนานและเพลิดเพลิน มีกฎ กติกาเงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยากและซับซ้อน เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักการเรียนรู้

ในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น เกมเป็นสื่อการเรียนรู้ที่สร้างความสนใจแก่ผู้เล่นหรือผู้เรียน ให้เกิดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี บางเกมช่วยพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และการแก้ปัญหา เกมจึงเป็นสื่อที่มีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนในทุกยุคทุกสมัย

การ์ดเกมต่อความสามารถของสมอง งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาและ พัฒนาการการ์ดเกมในรูปแบบต่างๆ ว่าเมื่อนำมาใช้กับผู้เล่นแล้วส่งผลกระทบต่อความสามารถทางสมองของผู้เล่น อย่างไร โดยมักนิยมประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนเพื่อศึกษาผลกระทบต่อผู้เรียนอย่างไร เช่น งานวิจัยผลของ เกมบัตรภาพที่มีต่อความคิดรวบยอดเกี่ยวกับจำนวนของเด็กปฐมวัย พบว่าการจัดกิจกรรมการสอนคณิตศาสตร์ โดยใช้เกมบัตรภาพส่งผลกระทบต่อความคิดรวบยอดเกี่ยวกับจำนวนสูงกว่าการจัดกิจกรรมการสอนคณิตศาสตร์แบบ ปกติ (โศรดา ไชยชนะ, 2549) งานวิจัยการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของการสอนบรรยายและเกมไพ่ต่อการเรียนรู้ ไฟฟ้า พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนแบบเกมไพ่สูงขึ้นในเรื่อง (อดุลย์ เวชกามา, 2550) งานวิจัยการเล่นการ์ดเกมฝึกและผลไม้เพื่อประโยชน์ในการศึกษาเรื่องโภชนาการ พบว่า หลังจากเล่นการ์ดเกม แล้วนักเรียนมีความเข้าใจเพิ่มขึ้นเกี่ยวกับความต้องการของมนุษย์ต่ออาหารประเภทไฟเบอร์ น้ำ และวิตามิน (Gregor, Misa and Verena, 2010) จะเห็นได้ว่าการศึกษการ์ดเกมทั้ง 2 ด้าน คือ ด้านความคิดเห็นที่มีต่อการ์ดเกมและด้านผลของการ์ด เกมต่อความสามารถทางสมองนั้น ยังมีประเด็นที่ควรศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับผลของการ์ดเกมต่อการส่งเสริม สมรรถภาพทางร่างกายคือการใช้เป็นสื่อกลางในการส่งเสริมการออกกำลังกายโดยเฉพาะอย่างยิ่งการออกกำลังกายในเด็กและเยาวชน ดังนั้นคณะผู้วิจัยจึงทำการวิจัยการพัฒนาการ์ดเกมมวยไทยเพื่อส่งเสริมการออกกำลังกาย โดยมีวัตถุประสงค์คือ วิเคราะห์และออกแบบการ์ดเกมที่เหมาะสมสำหรับการออกกำลังกาย หาประสิทธิภาพ ของการ์ดเกมมวยไทยที่พัฒนาขึ้นเพื่อส่งเสริมการออกกำลังกายที่มีประสิทธิภาพ

#### 2.1.4 ขั้นตอนการพัฒนาการ์ดเกม

ในการออกแบบเกมเพื่อสร้างการเรียนรู้ สิ่งสำคัญคือต้องรู้เป้าหมายที่ชัดเจน ดร. เดชรัตกล่าวถึงประเด็นนี้ว่า “เราต้องเริ่มต้นจากเป้าหมายว่าใช้เกมไปเพื่ออะไร โดยเรียกกันให้ชัดเจนว่า KAP ซึ่ง K คือ Knowledge ให้ความรู้อะไร A คือ Attitude ให้นำแนวคิดและมุมมองใด และ P คือ Practice ทักษะและความว่องไวที่ได้เป็นอย่างไร สิ่งที่ต้องย้ำอยู่เสมอคือ เราไม่ได้ออกแบบลอย ๆ ต้องรู้ว่าเกมจะช่วยตอบอะไร บางเกมตอบความรู้ บางเกมตอบความรู้สึก บางเกมฝึกทักษะให้ไวขึ้น บางเกมเป็นการทบทวนความรู้ หลังจากที่เราได้วัตถุประสงค์ชัดเจนแล้วต้องวิเคราะห์ตัวผู้เรียนได้ว่าเขาเป็นใคร ชอบไม่ชอบอะไร เด็กบางคนไม่ชอบอ่านวรรณคดี ถ้าเราจะเล่นเกมนี้ต้องหาตัวช่วย เช่น ในการ์ดต้องมีชื่อตัวละครและชื่อเรื่องกำกับไว้ ทำให้เล่นได้แบบไม่มีข้อจำกัด นอกจากนี้ต้องมีพื้นเรื่องหรือการออกแบบของเกม ซึ่งไม่จำเป็นต้องตรงไปตรงมา เช่น ถ้าจะพูดเรื่องจิตอาสาไม่จำเป็นต้องพูดเรื่องทำบุญ แต่พูดเรื่องอื่นที่ตอบโจทย์การเสียสละหรือการทำเพื่อส่วนรวม จากนั้นมาดูที่กลไกของ

เกมว่าลักษณะแบบไหนที่ตอบโจทย์ ดูสถานที่ในการเล่นเกมด้วย และสุดท้ายคือรายละเอียดของเกม ต้องมี Shot หรือ Moment ความลับที่ใส่ลงไป ซึ่งเกมจะพาคนเล่นไปสู่ตรงนั้นโดยไม่บอกซึ่งจะต้องลองเล่นเท่านั้นถึงรู้ นี่คือการท้าทายในการออกแบบเกม และเวลาที่ออกแบบแล้วถ้าความคิดเห็นไม่ตรงกันก็ลองเล่นได้เลยจะได้รู้ว่าอะไรที่ดีกว่าโดยไม่จำเป็นต้องเถียงกัน ผมชอบออกแบบเกมและนำไปประยุกต์ใช้ โดยเฉพาะในเรื่องวัฒนธรรมของการเชื่อ ไม่ได้หมายความว่าไม่ให้เชื่อพ่อแม่ เชื่อครู แต่การเรียนรู้ไปพร้อมกันน่าจะดีกว่า เพราะอาจจะได้เจออะไรใหม่ ๆ ประเด็นเรื่องการลองจึงสำคัญมาก” (Nina Thanathat Chaiyanon, 2561. [ออนไลน์])

## 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับความรุนแรง

### 2.2.1 การกลั่นแกล้งในเด็ก

ภัชชา อารงอาจารย์กุล (2562) ได้กล่าวใน งานวิจัยเรื่อง ความรับผิดชอบทางละเมิดและการเยียวยาความเสียหายกรณีการกลั่นแกล้งรังแก ในเด็ก ไว้ว่า Bullying ในภาษาไทยอาจถูกเรียกแตกต่างกันออกไป เช่น การกลั่นแกล้งรังแก การรังแก การข่มเหงรังแก การกลั่นแกล้ง เป็นต้น ซึ่งเป็นพฤติกรรมก้าวร้าวกระทำขึ้นโดยเจตนาต่อบุคคลอื่นในความสัมพันธ์ที่มีอำนาจไม่เท่าเทียมกันและเกิดขึ้นหรือมีแนวโน้มจะเกิดขึ้นซ้ำ

2.2.2.1 ประเภทของการกลั่นแกล้งรังแก ประเภทของการกลั่นแกล้งรังแกแบ่งได้ตามลักษณะของพฤติกรรม โดยเหื่ออาจเผชิญกับการกลั่นแกล้ง รังแกมากกว่าหนึ่งประเภทในช่วงเวลาที่การกลั่นแกล้งรังแกเกิดขึ้น ซึ่งประเภทของการกลั่นแกล้งรังแก ได้แก่

2.2.2.2 การกลั่นแกล้งรังแกทางกายภาพ (Physical Bullying) คือการใช้กำลังทางกายภาพกระทำต่อเหยื่อ ไม่ว่าจะต่อร่างกายหรือทรัพย์สินของเหยื่อ เช่น การทำร้ายร่างกาย การชอนหรือขโมยทรัพย์สิน การลวนลาม เป็นต้น

ก) การกลั่นแกล้งรังแกทางวาจา (Verbal Bullying) คือการสื่อสารไม่ว่าจะเป็นการพูดหรือเขียนที่ผู้กลั่นแกล้งรังแกกระทำต่อเป้าหมายซึ่งทำให้เป้าหมายเสียหาย เช่น การล้อเลียน การข่มขู่ เป็นต้น

ข) การกลั่นแกล้งรังแกทางความสัมพันธ์ (Relational Bullying) คือพฤติกรรมของผู้รังแกที่ตั้งใจให้เกิด ความเสียหายแก่ชื่อเสียงหรือความสัมพันธ์ของเหยื่อ เช่น กีดกันเหยื่อจากเพื่อน การปล่อยข่าวลือ เป็นต้น

ค) การกลั่นแกล้งรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ (Cyber Bullying) พฤติกรรมกลั่นแกล้งรังแกโดยใช้เทคโนโลยีเช่น การข่มขู่คุกคามทางออนไลน์ การเผยแพร่ภาพหรือข้อความที่ทำให้เหยื่อเกิดความอับอาย เป็นต้น



2.2.2.3 ผลกระทบจากการกลั่นแกล้งรังแกในเด็ก การกลั่นแกล้งรังแกในเด็กมีผลกระทบทั้งต่อตัวเหยื่อและผู้กลั่นแกล้งรังแก ดังนี้

ก) ผลกระทบด้านการศึกษา: การกลั่นแกล้งรังแกทำให้เด็กกลัวที่จะไปโรงเรียน ส่งผลถึงการตั้งสมาธิใน ห้องเรียน การมีส่วนร่วมในกิจกรรม การขาดเรียน ผลการเรียน ตกต่ำทำตัวเหลวไหล หรือลาออกจากโรงเรียน

ข) ผลกระทบต่อสุขภาพร่างกาย: การกลั่นแกล้งรังแกอาจทำให้เกิดการบาดเจ็บ หรือผลกระทบในระยะยาว เช่น นอนไม่หลับ โรคกายเหตุจิต และทำให้เกิดอาการแปรปรวนทางร่างกายซึ่งเป็นผลจากความเครียด หรือภาวะ อารมณ์ เช่น ความผิดปกติในการนอน โรคกระเพาะ ปวดศีรษะ หัวใจเต้นผิดปกติ หงุดหงิด และความเจ็บปวดเรื้อรัง

2.2.2.4 ผลกระทบต่อสุขภาพจิต: ปัญหาทางจิตใจเป็นเรื่องปกติที่เกิดขึ้นหลังจากถูกกลั่นแกล้งรังแก เด็กอาจมีพฤติกรรมทำร้ายตัวเอง มีพฤติกรรมเสี่ยงและก่ออาชญากรรม เด็กที่ถูกกลั่นแกล้งรังแกมีความนับถือตัวเองต่ำรู้สึก อ่อนแอ โดดเดี่ยว มีความเสี่ยงเป็นโรคซึมเศร้า กลุ่มโรควิตกกังวล และอาจรวมถึงอาการทางจิต

2.2.2.5 การฆ่าตัวตาย: ความเกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งรังแกกระตุ้นความเครียด ส่งผลให้รู้สึกไร้อำนาจและสิ้นหวัง เพิ่มความเสี่ยงในการฆ่าตัวตาย เด็กที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งรังแกมีความเสี่ยงฆ่าตัวตายสูงกว่าเด็กอื่น แต่พฤติกรรมเกี่ยวข้องกับการฆ่าตัวตายนั้นซับซ้อน ไม่ค่อยเกิดจากเหตุเพียงเหตุเดียว

2.2.2.6 การยิงในโรงเรียน: ศูนย์วิเคราะห์อาชญากรรมรุนแรงแห่งชาติ สำนักงานสอบสวนกลางสหรัฐอเมริกา ระบุว่าร้อยละ 75 ของผู้ก่อเหตุรู้สึกว่าการถูกกลั่นแกล้งรังแก ถูกข่มเหง หรือถูกข่มขู่จากผู้อื่น

2.2.2.7 ผลกระทบต่อผู้กลั่นแกล้งรังแก เด็กผู้กลั่นแกล้งรังแกมีความก้าวร้าวและมีทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้ความรุนแรง มีความเสี่ยงก่ออาชญากรรม โดยเด็กชายที่รังแกผู้อื่นพบถูกตัดสินว่ามีความผิดอาญาอย่างน้อยหนึ่งคดีในอายุ 24 ปี ผู้กลั่นแกล้งรังแกมีแนวโน้ม โรคจิต สนับสนุนความแข็งแรง มีปัญหาความประพฤติ ลักษณะบุคลิกต่อต้านสังคม ไวต่อแรงกดดัน วิตกกังวล และซึมเศร้า มีความเสี่ยงฆ่าตัวตายสูงกว่าเด็กทั่วไป และร้อยละ 54 ของผู้ก่อเหตุยิงในโรงเรียนเคยคุกคาม ข่มขู่ หรือทำร้ายผู้อื่น

## 2.2.2 ความรุนแรงในการกลั่นแกล้งในโรงเรียน

จากผลกระทบต่อทางด้านจิตใจของเด็กที่ถูกกลั่นแกล้งแล้ว ยังส่งผลต่อทำให้เกิดความรุนแรงในเด็กอีกด้วย ซึ่งความรุนแรงนั้นมีตั้งแต่การทำร้ายร่างกาย จนถึงใช้ความรุนแรงที่ทำให้ถึงแก่ความตาย

สำนักข่าว Thai PBS (2562) ได้ลงข่าวในวันที่ 18 ธันวาคม เกี่ยวกับการที่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้นำปืนมายิงใส่เพื่อนจนเสียชีวิต หลังจากที่ได้อสอบถามเพื่อนร่วมชั้นของผู้ก่อเหตุ พบว่า ผู้ก่อเหตุได้ถูกเพื่อนร่วมชั้นในห้องกั้นแก๊ส นอกจากนี้ผู้ก่อเหตุเคยเตรียมการจะจัดการเพื่อนที่แกล้งด้วยมีดตอนเข้าค่าย แต่ปรากฏว่าผู้ก่อเหตุไม่ได้นำมาจึงก่อเหตุไม่สำเร็จ จนกระทั่งมาประสบโอกาสขโมยอาวุธปืนของพ่อมาโรงเรียนได้ พร้อมกับหน้ากาก เสื้อคลุม และก่อเหตุในที่สุด ก่อนจะหลบหนีไปเปลี่ยนชุดเพื่อเตรียมออกจากโรงเรียน แต่ครูฝ่ายปกครองและนักเรียนช่วยกันจับตัวไว้ได้ที่ประตูทางออกของโรงเรียนซะก่อน

นอกจากความรุนแรงระหว่างเด็กเกิดขึ้นหากถูกกั้นแก๊สกันเป็นเวลานาน การถูกกั้นแก๊สก็ส่งผลกระทบต่อจิตใจต่อเด็กได้เช่นกัน ทำให้เกิดปัญหาสุขภาพจิตมา อย่างโรคซึมเศร้า นำไปสู่ปัญหาในการเข้าสังคม การทำร้ายตัวเอง และการฆ่าตัวตายในเด็กได้

สำนักข่าวไทยรัฐออนไลน์ (2562) ได้รายงานข่าวในวันที่ 18 ธันวาคม ได้มีเหตุเด็กผูกคอในห้องน้ำโรงเรียน โดยเหตุเกิดเมื่อวันที่ 28 พฤศจิกายน 2562 โดยพ่อของเด็กนั้นได้มีเหตุสงสัยที่ลูกสาวได้ต้องฆ่าตัวตาย โดยได้เล่าว่า ลูกสาวของเขาถูกเด็กผู้ชายสามคนทำร้ายร่างกาย โดยให้จับนอนกับพื้น ใช้เท้าเหยียบทั้งสองข้าง จนได้รับบาดเจ็บ จากนั้นพ่อของเด็กได้ไปถามผู้อำนวยการของโรงเรียน แต่ได้คำตอบว่า เด็กอาจจะเล่นแรงไปหน่อย ซึ่งได้ตัดเตือนไปแล้ว และเรื่องก็เงียบหายไป

## 2.3 ความพึงพอใจต่อการดเกม

จะใช้แบบสอบถามของร้านบอร์ดเกม เพื่อรวบรวมข้อมูลว่ามี ข้อมูลเบื้องต้นเป็นอย่างไร พฤติกรรมการตัดสินใจเลือกร้าน และพฤติกรรมผู้บริโภค ในการวิจัยครั้งนี้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ ในการวิจัยจะมุ่งไปที่ผู้บริโภคในเขตกรุงเทพฯ และปริมณฑล ที่รู้จักและเคยไปร้านบอร์ดเกม โดยแบบสอบถามที่ใช้คำถามจะอ้างอิงจากหลัก 5W1H เพื่อนำมาวิเคราะห์ ให้ตรงต่อการตอบสนอง ของพฤติกรรมผู้บริโภค โดยแบ่งข้อมูลที่ต้องการ รวบรวมเป็น 2 ส่วน คือ

2.3.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้บริโภคเป็นข้อมูลเบื้องต้น เพื่อศึกษาว่าผู้บริโภคเป็นใคร เช่น เพศ อายุ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน อาชีพ

2.3.2 ข้อมูลพฤติกรรมในการตัดสินใจเลือกใช้บริการของร้านบอร์ดเกม และพฤติกรรมในการใช้งานของผู้บริโภค เช่น ความถี่ในการใช้งาน ราคาของการใช้บริการประโยชน์ที่คาดหวังจากการใช้งาน

วิลาลักษณ์ อินทร์ชำนาญ และกรุณา แยมพราย (2557) ได้ศึกษาเรื่อง สาระบันเทิงจากกิจกรรมในเกม เป็น การนำรูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นความสนุกสนานพร้อมทั้งได้รับความรู้

ความคุ้นเคย โดยศึกษาถึงการเล่นเกมที่มีผลต่อพฤติกรรมการเรียนรู้วัดผลการเรียนรู้จากเป้าหมายของการศึกษา (Goal Learning) การมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนรู้ (Interactive Learning) และการเรียนรู้ที่จะตีความของความรู้ (Interpretation Learning) เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมต่าง ๆ ในห้องเรียน นำมาปรับใช้กับกระบวนการเรียนการสอนวิชาทางด้าน การเขียนโปรแกรม และคณิตศาสตร์ทดลองกับนักศึกษาชั้นปีที่ 4 จำนวน 15 คน เป็น นักศึกษาที่เรียนการออกแบบเชิงโต้ตอบ และการพัฒนาเกม ผลจากการศึกษาพบว่าผู้เล่นเกมสามารถเรียนรู้ที่ จะวางเป้าหมายจะส่งผลถึงกระบวนการเรียนรู้เมื่อผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกับเกมอย่างอิสระ และเลือก ความท้าทายให้เหมาะสมกับความสามารถของตัวเอง จะรู้สึกรู้ว่ามีส่วนร่วมเป็นส่วนหนึ่งของเกมทำให้เกิดการกระตุ้น ให้มีการเรียนรู้ที่ดีขึ้น การเรียนรู้ด้านการตีความในแต่ละกิจกรรม ได้รับผลตอบกลับทันที ในขณะที่เล่นเกม ทำให้ทราบถึงข้อผิดพลาด การลองผิดลองถูกเพื่อหาทางแก้ไขและพัฒนาต่อไป และทำให้เกิดความมั่นใจ ในการทำกิจกรรมนั้น จึงจะเห็นได้ว่าการสร้างสะพานเหิงจากกิจกรรมในเกมทำให้เกิดความสนุกสนาน

## 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สุชาติ แสนพิช. (2560) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาการ์ดเกมมวยไทยเพื่อส่งเสริมการออกกำลังกาย พบว่าการวิเคราะห์การ์ดเกมพบปัจจัยที่สำคัญคือ ขนาดของการ์ดเกม องค์ประกอบ ทางกายภาพภายในการ์ดเกมทั่วไป การกำหนดเป้าหมายของการเล่นการ์ดเกม มีระบบการให้คะแนน กฎกติกา และวิธีการเล่นไม่ยากหรือซับซ้อน การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น การให้ผลป้อนกลับแบบทันทีทันใด คำอธิบาย วิธีการเล่นที่ชัดเจนเข้าใจง่าย ค วอธิบายภาพประกอบ กำหนดภาพขั้นตอนการ แสดงท่าทางที่ชัดเจน ลักษณะ ของตัวแสดงมีความใกล้เคียงกับกลุ่มเป้าหมาย 2. ประสิทธิภาพของการ์ดเกมมวยไทย นักเรียนร้อยละ 96.7 (29 คน) ที่มีคะแนนการออกก ำลังกายมากกว่าหรือเท่ากับ ร้อยละ 70 ( $\geq 21$  คะแนน) ร้อยละของคะแนนที่ นักเรียนสามารถทำได้มีค่าเฉลี่ยที่ 81.99 มีค่า เบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 9.85 ความคลาดเคลื่อนของค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.79 การทดสอบค่าเฉลี่ยคะแนนของ กลุ่มตัวอย่างโดยเทียบกับเกณฑ์ที่ร้อยละ 70 พบว่า ค่าเฉลี่ยของกลุ่ม ทดลองที่ใช้การ์ดเกมมวยไทย เพื่อการออกกำลังกายมีค่าเฉลี่ยของคะแนนการออกก ำลังกายแบบมวยไทยได้ถูกต้องสูงกว่าเกณฑ์ที่ กำหนดไว้ที่ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ประสิทธิภาพของการ์ดเกมมวยไทย เพื่อส่งเสริมการออกกำลังกายอยู่ในเกณฑ์ดีมาก

## บทที่ 3

### วิธีการศึกษา

การศึกษาเรื่อง การ์ดเกม “โรงเรียนของเราอายุ” เกมเพื่อลดปัญหาในการเรียนรู้ จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องนั้น สามารถกำหนดวิธีการดำเนินการได้ ดังนี้

- 3.1 ขั้นตอนการดำเนินงานโครงการพิเศษ
- 3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการทำงานโครงการพิเศษ
- 3.4 การเก็บและรวบรวมข้อมูล
- 3.5 สถิติที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

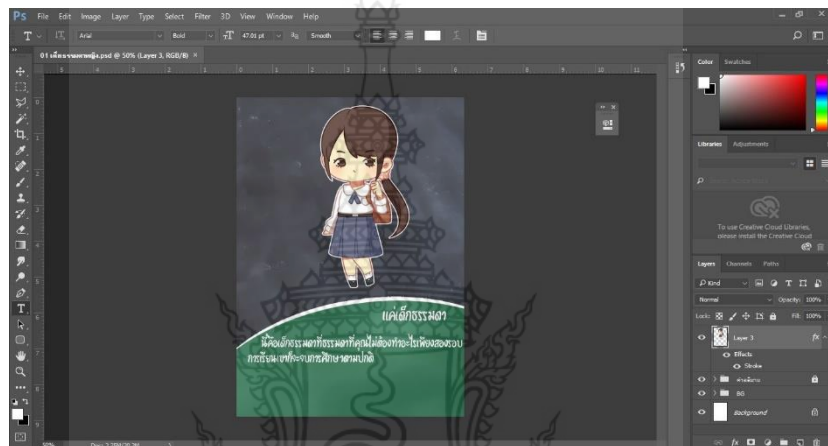
#### 3.1 ขั้นตอนการดำเนินงานโครงการพิเศษ

- 3.1.1 คิดหัวข้อเรื่องเพื่อนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาในการทำโครงการพิเศษ
- 3.1.2 ทำการหาข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาภายในโรงเรียน เรื่องบอร์ดเกม การ์ดเกม และนำไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการตรวจสอบ
- 3.1.3. จัดทำแบบสอบถามออนไลน์ เพื่อเก็บข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาภายในโรงเรียน โดยข้อมูลดังกล่าวจะนำมาใช้ในการคิดการ์ดของเกม
- 3.1.4 ผลิตตัวเกมขึ้นมาจากข้อมูลที่จัดหา โดยมีการคิดทั้งรูปแบบของการ์ด การทำกติกา และรูปแบบการเล่น
  - 3.1.4.1 ขั้นตอนการผลิต (Pre-Production)
    - ก) การวางแผน ดำเนินการ ในการจัดหาข้อมูล เพื่อในการพัฒนาตัวผลงานโครงการพิเศษ เช่นรูปแบบเกม เป็นเกมประเภทอะไร
    - ข) หลังจากที่ได้แนวทางเกมที่ต้องการ จึงเริ่มต้นในการหาข้อมูล เพื่อใช้ในการพัฒนาการ์ดเกม
    - ค) เตรียมแบบสอบถามเพื่อหาข้อมูล เกี่ยวกับการกลับแก้งในโรงเรียน โดยแบบสอบถามเป็นแบบสอบถามออนไลน์ โดยข้อมูลที่ได้มาจะนำไปใช้ในการพัฒนาการ์ดเกมใบต่างๆ
    - ง) หลังจากที่ได้ข้อมูลตามที่ต้องการแล้ว จึงนำข้อมูลเพื่อนำไปคัดเหลือเพื่อใช้ในการคิดการ์ดของเกม

### 3.1.4.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)

ก) นำข้อมูลที่ได้มา คิดเป็นการ์ดใบต่างๆที่จะใช้ในเกมการ์ดที่จะทำ โดยมี การคิดกติกาของการ์ด ทิศทางการเล่น รูปแบบการแพ้ชนะอย่างไร

ข) ขั้นตอนการผลิตโดยใช้คอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ในการออกแบบการจัดวางของการ์ดและใช้ illustrator ในการวาดภาพตัวละครของ การ์ดที่จะนำมาใช้ โดยตัวการ์ดจะมีด้านหน้าและด้านหลัง



ภาพที่ 3.1 การออกแบบการ์ด



ภาพที่ 3.2 รูปแบบของการ์ดในช่วงแรก

ค) โดยหลังจากการออกแบบการ์ดและรูปแบบการเล่นในช่วงต้นแล้ว จึงได้ ทำการให้อาจารย์ที่ปรึกษาให้คำแนะนำเพื่อปรับการแก้ไข

มากยิ่งขึ้น

ง) หลังจากที่ได้รับคำแนะนำมาแล้ว จึงเริ่มปรับปรุงแก้ไขให้มีความสวยงาม



ภาพที่ 3.3 การ์ดด้านหน้า และด้านหลัง ของการ์ดนักเรียน

จ) หลังจากที้ออกแบบโดยการใช้คอมพิวเตอร์แล้ว จึงทำการพิมพ์ออกมา และตัดให้เป็นการ์ดแต่ละใบ

#### 3.1.4.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

ก) หลังจากที่ได้การ์ดมาแล้ว จึงเริ่มทำการทดลองเล่นระหว่างสมาชิกในกลุ่ม โดยระหว่างเล่นจะเป็นการหาข้อบกพร่องต่างๆที่จะนำมาแก้ไขในการเล่นครั้งต่อไป อาทิเช่น การปรับปรุงจำนวนของการ์ด กติกาในการเล่นบางอย่าง หรือความสามารถของการ์ดนั้น เพื่อหาสมดุลของตัวเกม

ข) นำสื่อที่ได้ไปให้อาจารย์ที่ปรึกษา และผู้เชี่ยวชาญ เพื่อหาข้อบกพร่องเพิ่มเติม และคำแนะนำเพื่อนำไปใช้ในการปรับปรุงการ์ดเกม

ค) หลังจากทีปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้ว นำเสนอต่ออาจารย์และที่ปรึกษา และกลุ่มเป้าหมาย เพื่อนำไปเผยแพร่ต่อไป

ง) นำผลงานไปทดสอบ 100% เพื่อหาจุดบกพร่อง และจุดบกพร่องในเพื่อการแก้ไข

3.1.5 นำมาทดลองเล่นโดยให้สมาชิกและกลุ่มเป้าหมาย หลังจากนั้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้คำแนะนำ

3.1.6 ปรับปรุงตัวเกมให้เหมาะสม เพื่อหาความสมดุลและความสนุกของเกม และแก้ไขจุดบกพร่อง

3.1.7 สรุปความพึงพอใจต่อผู้ที่ได้เล่นการ์ดเกม

3.1.8 นำผลงานไปเผยแพร่ต่อกลุ่มเป้าหมายและสาธารณะ

## 3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.2.1 ประชากรและกลุ่มเป้าหมาย เป็นบุคคลที่สนใจเล่นการ์ดเกม

3.2.1 กลุ่มเป้าหมายเป็นบุคคลที่สนใจเล่นการ์ดเกม จำนวน 40 คน โดยใช้วิธีการสุ่มโดยสะดวก

## 3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินงาน

3.3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินงานในการพัฒนาการ์ดเกม มีโปรแกรม Adobe Photoshop, Adobe illustrator กระดาษสำหรับทำการ์ด กล้องบรรจุภัณฑ์ในการเก็บการ์ดเกม

3.3.2 แบบสอบถามเพื่อเก็บข้อมูลก่อนที่นำไปผลิตเป็นการ์ดเกม

3.3.3 แบบสอบถามสำหรับวัดความพึงพอใจ การ์ดเกม โรงเรียนของเราอยู่ โดยในตัวแบบสอบถามจะมีทั้งหมดสองส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม  
คำถามที่เกี่ยวข้องกับผู้ตอบแบบสอบถามมีจำนวน 3 ข้อ ดังนี้

- เพศ
- อายุ
- ระดับการศึกษา

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจของการ์ดเกม โดยการให้เอาตัวอย่างการ์ดและให้ตอบแบบสอบถามมีดังนี้

- ตัวอย่างการ์ด
- ความสวยงามของการ์ด
- การออกแบบการ์ดเกม
- ความเหมาะสมของการ์ดเกม

3.3.4 เครื่องมือที่ใช้วัดผลความพึงพอใจของการเล่นและตัวอย่างของการ์ดเกม โรงเรียนของเราอยู่ มีลักษณะแบบชนิดค่าประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) เพื่อใช้กับกลุ่มตัวอย่าง มีการประเมิน 5 ระดับคือ

5	หมายถึง	ระดับความพึงพอใจมากที่สุด
4	หมายถึง	ระดับความพึงพอใจมาก

3	หมายถึง	ระดับความพึงพอใจปานกลาง
2	หมายถึง	ระดับความพึงพอใจน้อย
1	หมายถึง	ระดับความพึงพอใจน้อยสุด

### 3.4 การดำเนินการทดลองเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ทำการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลผ่านระบบออนไลน์เป็นการทดลองเล่นการ์ดเกมโรงเรียนของเราอยู่ และให้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับตัวการ์ดและตัวเกม โดยมีตัวอย่างเป็นคลิปวิดีโอ คำอธิบาย และการทดลองเล่นจริงในบางราย ตามกลุ่มเป้าหมายตามแผนทดลอง (Experimental Designs) โดยอาศัยหลักการศึกษาและการแปรผลค่าต่าง ๆ ที่ได้ตามหลักสถิติจำนวนผู้ชมสื่อในการทดลองจริง เพื่อเก็บข้อมูลแบบแผนการทดลอง ตามขั้นตอนดังนี้

3.4.1 การทดลองใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง โดยการให้กลุ่มตัวอย่างได้ลองเล่นการ์ดเกมโรงเรียนของเราอยู่

3.4.2 ให้ดูคลิปวิดีโอตัวอย่างคำอธิบายเกี่ยวกับการ์ดเกม วิธีการเล่น และตัวอย่างการ์ดทั้งหมด

3.4.3 หลังจากผู้ใช้ได้ดูวิธีการเล่น หรือได้ทดลองเล่นจริง ให้ตอบแบบสอบถามการ์ดเกมโรงเรียนของเราอยู่

### 3.5 สถิติที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อประเมินความพึงพอใจต่อการ์ดเกม โรงเรียนของเราอยู่ กำหนดสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ตารางที่ 3.1 ตารางการแปลความหมายข้อมูลของแบบประเมินความพึงพอใจ คะแนนค่าเฉลี่ย

ระดับค่าเฉลี่ย	ความหมาย
4.51-5.00	มากที่สุด
3.51-4.50	มาก
2.51-3.50	ปานกลาง
1.51-2.50	น้อย
1.00-1.51	น้อยที่สุด



## บทที่ 4

### ผลการดำเนินงานวิจัย

การศึกษาเรื่อง การ์ดเกม “โรงเรียนของเราน่าอยู่วิทยาาคม” เพื่อลดปัญหาในการเรียนรู้” จากการดำเนินโครงการตามกระบวนการที่กำหนด สามารถดำเนินผลการดำเนินงานตามวัตถุประสงค์ของโครงการได้ ดังนี้

- 4.1 ผลการผลิต
- 4.2 ผลการศึกษาความพึงพอใจ

#### 4.1 ผลการผลิต

การผลิตการ์ดเกม โรงเรียนของเราน่าอยู่ มีการนำเสนอเป็นสื่อสิ่งพิมพ์สองมิติ โดยนำเสนอเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งในโรงเรียน และการแก้ปัญหาต่างๆ สามารถนำเสนอผลการดำเนินงานได้ดังนี้

4.1.1 การ์ดเกมโรงเรียน น่าอยู่วิทยาาคม โดยการ์ดเกมจะมีการ์ดทั้งหมดสามประเภท คือ การ์ดนักเรียน การ์ดปัญหา และการ์ดแก้ปัญหา ทั้งหมด 119 ใบ โดยมีการ์ด แก้ปัญหา 77 ใบ การ์ดเหตุการณ์ 12 ใบ การ์ดนักเรียน 30 ใบ ลูกเต๋า สามลูก เงินสามสิบใบ บรรจุอยู่ในกล่องฝาเปิด รวมกันเป็น 1 ชุด วิธีการเล่น ผู้เล่นแต่ละฝ่ายจะต้องทำให้นักเรียนจบออกจากโรงเรียนให้ได้มากที่สุด โดยการ์ดจะมีการปัญหา ที่จะปัญหาที่ส่งผลต่อนักเรียน และต้องใช้การ์ดแก้ปัญหา ในการแก้ปัญหา นั้น ๆ

4.1.2 ตัวอย่างการ์ดนักเรียน โดยการ์ดนี้เป็นการ์ดนักเรียนในการ์ดเกม โรงเรียนของเราน่าอยู่ โดยการ์ดนักเรียนแต่ละใบจะมีเงื่อนไขในการจบไม่เหมือนกัน



ภาพที่ 4.1 การ์ดเด็กนักเรียนหญิง



ภาพที่ 4.2 การ์ตูนนักเรียนชายธรรมดา



ภาพที่ 4.3 การ์ตูนนักเรียนอ้วน



ภาพที่ 4.4 การ์ดนักเรียนหนอยากเดินตามฝัน

4.1.3 ตัวอย่างการ์ดเหตุการณ์ (การ์ดอีเว้นท์) โดยการ์ดดังกล่าวจะเป็นการสุ่มเหตุการณ์ที่เกิด ทำให้ส่งผลต่อนักเรียนที่วางอยู่ อาทิเช่น จบการศึกษาช้าลง โดนหักเงิน เป็นต้น



ภาพที่ 4.5 การ์ดเหตุการณ์ไฟดับ

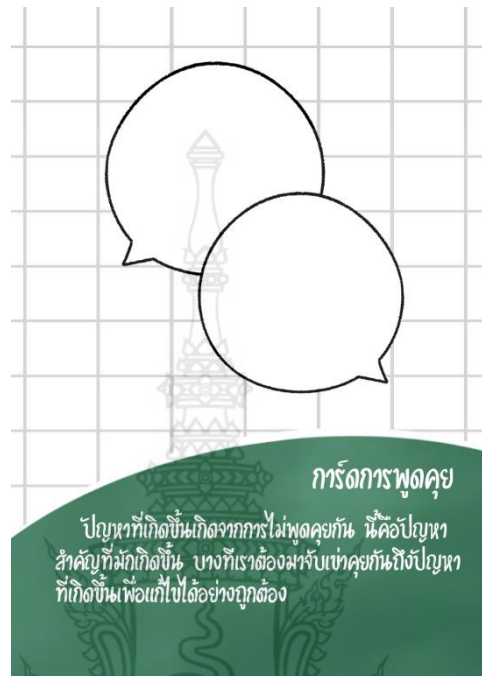


ภาพที่ 4.6 การ์ดเหตุการณ์ ช่วยด้วย! แม่บ้านลาออก



ภาพที่ 4.7 การ์ดเหตุการณ์ กล้าได้กล้าแข่งกับเรารึเปล่า?

4.1.4 การ์ดแก้ปัญหาของเกม โดยการ์ดดังกล่าวจะต้องเก็บไว้บนมือ โดยจะเป็นการ์ดที่สามารถนำมาแก้ปัญหาของการ์ดนักเรียนหรือการ์ดปัญหาอื่นๆที่วางอยู่ระหว่างเล่นได้

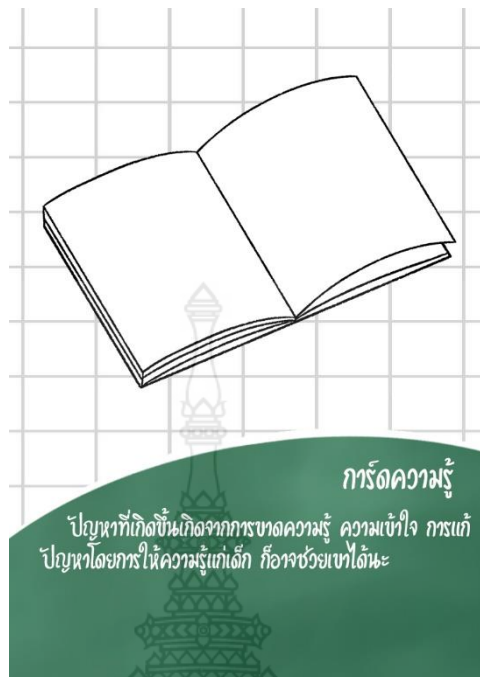


ภาพที่ 4.8 การแก้ปัญหา การพูดคุย



ภาพที่ 4.9 การ์ดแก้ปัญหา ความใส่ใจ





ภาพที่ 4.10 การ์ดแก้ปัญหา ความรู้

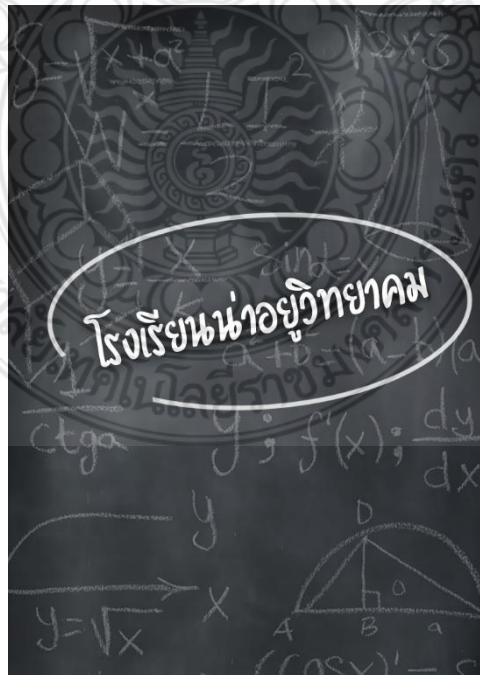


ภาพที่ 4.11 การ์ดแก้ปัญหา สนับสนุน



ภาพที่ 4.12 การ์ดแก้ปัญหา ความเข้าใจ

4.1.5 ด้านหลังของการ์ดเกม โดยสีดำจะเป็นการ์ดนักเรียนกับการ์ดปัญหา ส่วนสีขาวจะเป็นการ์ดแก้ปัญหา



ภาพที่ 4.13 ด้านหลังการ์ดนักเรียน, การ์ดอีเว้นท์



ภาพที่ 4.14 ด้านหลังของการ์ดแก้ปัญหา

4.1.6 กติกาในการเล่นการ์ดเกม โดยเป้าหมายคือ ผู้เล่นต้องทำให้เด็กนักเรียนจบการศึกษาให้ได้ 10 คน จะเป็นผู้ชนะ แต่หากผู้เล่นไม่สามารถทำให้นักเรียนจบได้ 10 คนใน 16 รอบการศึกษา ผู้เล่นที่ทำให้นักเรียนจบมากที่สุดจะเป็นฝ่ายชนะ โดยผู้เล่นจะมีเงินไว้สำหรับการบริหารโรงเรียน และจะต้องใช้การ์ดแก้ปัญหาที่จั่วได้ในมือ มาใช้แก้ปัญหาให้นักเรียนสามารถเรียนจบได้

## 4.2 ผลการศึกษาความพึงพอใจ

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่ได้ทดลองเล่นการ์ดเกม โรงเรียนของเราน่าอยู่ กับผู้ที่ได้ดูสื่อการแนะนำการ์ดเกมโรงเรียนของเราน่าอยู่ จำนวน 40 คน โดยรวบรวมข้อมูลในวันที่ 27-29 กุมภาพันธ์ 2563 ที่ได้ทดลองเล่นหรือดูสื่อแนะนำการเล่นการ์ดเกม ผลสรุปความพอใจมีดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของแบบสอบถาม การวิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคลได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา ทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการแจกความถี่ (Frequency) และร้อยละ (Percentage) สามารถนำเสนอข้อมูลต่างๆได้ดังนี้



ตารางที่ 4.1 จำนวน และร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่าง

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
1. ชาย	29	57
2. หญิง	11	43
รวม	40	100

จากตารางที่ 4.1 แสดงผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 40 คน พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นผู้ชายจำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 57 และผู้หญิงจำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 43

ตารางที่ 4.2 อายุของผู้ได้ทดลองเล่นหรือชมวิธีการเล่นการ์ดเกม โรงเรียนของเราน่าอยู่

ช่วงอายุ	จำนวน	ร้อยละ	อันดับ
1. 10-15 ปี	1	2.5	3
2. 16-20 ปี	7	17.5	2
3. 21 ปีขึ้นไป	32	80	1
ภาพรวม	40	100	

จากตารางที่ 4.2 จะเห็นได้ว่าผู้ที่ได้ทดลองเล่นหรือชมวิธีการเล่นการ์ดเกม โรงเรียนของเราน่าอยู่ ส่วนใหญ่มีอายุประมาณ 21 ปีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 80 รองลงมาเป็นอายุ 16-20 ปี คิดเป็นร้อยละ 17.5 และท้ายสุด 10-15 คิดเป็นร้อยละ 2.5 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.3 ระดับการศึกษาของผู้ทดลองเล่นหรือชมวิธีการเล่นการ์ดเกม โรงเรียนของเราน่าอยู่

ระดับการศึกษา	จำนวน	ร้อยละ	อันดับ
1. มัธยมศึกษาตอนต้น	3	7.5	3
2. มัธยมศึกษาตอนปลาย	2	5	4
3. ประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช,ปวส)	6	15	2
4. ปริญญาตรี	27	67.5	1
5. สูงกว่าปริญญาตรี	2	5	4

จากตารางที่ 4.3 อายุของผู้ได้ทดลองเล่นหรือชมวิธีการเล่นการ์ดเกม โรงเรียนของเราน่าอยู่ ส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาปริญญาตรีร้อยละ 67.5 รองลงมาอยู่ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ และประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงร้อยละ 15 มัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 7.5 ส่วนมัธยมศึกษาตอนปลายและสูงกว่าปริญญาตรีมีค่าร้อยละ 5 ตามลำดับ

ตอนที่ 2 การประเมินความพึงพอใจของผู้ที่ได้ทดลองเล่นและรับชมวิธีการเล่นการ์ดเกมโรงเรียนของเราว่าอยู่ โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาหรือเทียบเท่า และตั้งแต่ปริญญาตรีขึ้นไป จำนวน 40 คน เป็นผู้ทำแบบประเมิน ดังนี้

สามารถนำเสนอผลการประเมินในรูปแบบตารางประกอบความเรียงและกำหนดเกณฑ์การแปลความหมายของการ์ดเกมโรงเรียนของเราว่าอยู่ไว้ดังนี้

คะแนนค่าเฉลี่ย	4.51-5.00	หมายถึง	มากที่สุด
คะแนนค่าเฉลี่ย	3.51-4.50	หมายถึง	มาก
คะแนนค่าเฉลี่ย	2.51-3.50	หมายถึง	ปานกลาง
คะแนนค่าเฉลี่ย	1.50-2.50	หมายถึง	น้อย
คะแนนค่าเฉลี่ย	1.00-1.49	หมายถึง	น้อยสุด

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ที่ได้ทดลองเล่นการ์ดเกม โรงเรียนของเราว่าอยู่ ดังตารางที่ 4.4

ตารางที่ 4.4 ผลความพึงพอใจต่อการ์ดเกมโรงเรียนของเราว่าอยู่

ความพึงพอใจต่อ การ์ดเกม	ระดับความพึงพอใจ					การแปรผล		
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปาน กลาง (3)	น้อย (2)	น้อย ที่สุด (1)	ค่าเฉลี่ย	SD.	ความ พึง พอใจ
1. ความสวยงามของ การ์ดเกม	10	16	14	-	-	3.89	0.78	มาก
2. การออกแบบของ การ์ดเกม	10	13	15	2	-	3.74	0.88	มาก
3. ความเหมาะสม ของตัวการ์ดเกม	11	15	14	-	-	3.92	0.80	มาก
4. ตัวการ์ดเกมไม่ ซับซ้อน เข้าใจได้ง่าย	9	16	12	2	1	3.74	0.96	มาก
5. ความอยากนำมา เล่นใหม่อีกครั้ง	12	13	13	2	-	3.84	0.90	มาก
ภาพรวม						3.83	0.07	มาก

จากตารางที่ 4.4 แสดงให้เห็นถึงจำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของ ความพึงพอใจต่อการดเกมโรงเรียนของเราอยู่ พบว่าผู้ใช้งานมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยมี ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.83 โดยหากพิจารณาเป็นรายชื่อ 3 ข้อแรก ข้อแรกและผู้ทดลองมีความพึงพอใจมากที่สุดคือ 1) ความเหมาะสมของการดเกม อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.85 2) ความสวยงามของการดเกม อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.82 3) ความอยากนำมาเล่นอีกครั้ง อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.77 ส่วนข้อที่มีความพึงพอใจน้อยสุด ได้แก่ การออกแบบของการดเกม และตัวเกมไม่ ซับซ้อนเข้าใจง่าย อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.67 ทั้งสองข้อ

ตารางที่ 4.5 แสดงให้เห็นถึงปัญหาของผู้ทำแบบสอบถามได้พบเจอมา จากการ์ดของเกม

ในการ์ดเกมมีปัญหาที่ผู้ตอบแบบสอบถามพบเจอ	จำนวน	ร้อยละ	อันดับ
เคย	12	30	2
ไม่เคย	28	70	1
ภาพรวม	40	100	

จากตารางที่ 4.5 พบว่าผู้ทดลองจำนวน 12 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 30 ได้ประสบปัญหาที่เล่น แก่齡ในการดเกมที่ระบุไว้ ส่วนผู้ทดลอง 28 คน คิดเป็นร้อยละ 70 ไม่เคยประสบพบปัญหาที่ผู้ตอบ แบบสอบถามพบเจอในการดเกม

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะชี้แจงอื่น จากการที่ผู้ทดลองได้ตอบแบบสอบถาม ผู้ทดลองได้มี ข้อคิดเห็นต่างๆ อาทิเช่น ควรทำให้เกมมีความอยากนำกลับมาเล่นซ้ำ ควรออกแบบตัวการ์ดให้มุมของ การ์ดเป็นมุมโค้ง เพื่อลดโอกาสที่การ์ดบินจนทำให้การ์ดเกิดความเสียหายได้

## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

จากการทำโครงการพิเศษเรื่อง การ์ดเกม “โรงเรียนของเราน่าอยู่” วิทยาลัยอาชีวศึกษาเพื่อลดปัญหาในการเรียนรู้ ผู้ศึกษาได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลและสามารถสรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะได้ดังนี้

- 5.1 สรุปผลการศึกษา
- 5.2 อภิปรายผล
- 5.3 ข้อเสนอแนะ

#### 5.1 สรุปผลทางการศึกษา

การศึกษาเรื่อง การ์ดเกมเพื่อลดปัญหาในการเรียนรู้ โรงเรียนของเราน่าอยู่ สามารถสรุปผลการดำเนินการได้ดังนี้

##### 5.1.1 วัตถุประสงค์ของโครงการ

5.1.1.1 เพื่อพัฒนาการ์ดเกม “โรงเรียนของเราน่าอยู่”

5.1.1.2 เพื่อช่วยในการบอกเล่าปัญหาที่เกิดขึ้นภายในโรงเรียนเพื่อนำไปสู่การแก้ไขปัญหาได้ในอนาคต และให้ผู้เล่นมีความพึงพอใจเมื่อได้เล่นบอร์ดเกม

##### 5.1.2 ขอบเขตในการวิจัย

5.1.2.1 ด้านเนื้อหา การ์ดเกมโรงเรียนของเราน่าอยู่ มีเนื้อหาเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งภายในโรงเรียน และวิธีการแก้ปัญหา

##### 5.1.2.2 ด้านประชากรและกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่กลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาหรือมากกว่า จำนวน 40 คน ซึ่งได้มาจากการคัดเลือกแบบเจาะจงเฉพาะผู้ที่ได้ทดลองเล่นหรือดูวิธีการเล่นการ์ดเกม โรงเรียนของเราน่าอยู่ โดยทำการเก็บข้อมูลในวันที่ 25-27 กุมภาพันธ์ 2563

##### 5.1.2.3 ด้านตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ การ์ดเกมเพื่อลดปัญหาในการเรียนรู้ โรงเรียนของเราน่าอยู่

ตัวแปรตาม ได้แก่ ความพึงพอใจต่อการ์ดเกม โรงเรียนของเราน่าอยู่

5.1.2.4 ด้านเครื่องมือ โปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ Adobe Photoshop, Adobe Illustrator เครื่องมือในการผลิต กระดาษมันสำหรับพิมพ์การ์ด, มีดคัตเตอร์, ซองใส่สำหรับใส่การ์ด

#### 5.1.2.5 ด้านเวลา

เก็บรวบรวมข้อมูล	เดือนพฤศจิกายน 2562
ออกแบบชิ้นงาน	เดือนพฤศจิกายน 2562
จัดทำชิ้นงาน	เดือนธันวาคม – มกราคม 2563
เก็บข้อมูลผลสำรวจและนำไปใช้	เดือนกุมภาพันธ์ 2563
เผยแพร่ชิ้นงานและนำไปใช้	เดือนมีนาคม 2563

#### 5.1.3 สรุปผล

ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อการ์ดเกม โรงเรียนของเราอยู่ พบว่ากลุ่มเป้าหมายที่ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 57 เพศหญิงร้อยละ 43 และจำแนกตามช่วงอายุพบว่า ส่วนใหญ่ผู้ตอบแบบสอบถามมีอายุตั้งแต่ 21 ปีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 80 รองลงมาเป็นอายุ 16-20 ปี คิดเป็นร้อยละ 17.5 และสุดท้าย อายุ 10-15 คิดเป็นร้อยละ 2.5 ปัญหาที่เกิดขึ้นในการ์ดเกม พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 12 คนได้พบประสบปัญหาการกลั่นแกล้งต่างๆที่มีในการ์ดเกม คิดเป็นร้อยละ 30 ส่วนอีก 28 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 70 ไม่ได้พบเจอปัญหาตามทีการ์ดเกมอ้างอิงไว้ แต่อาจจะมีปัญหาอื่นที่ไม่ได้มีอยู่ในการ์ดเกม ตามลำดับภาพรวมของผลงานอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.76 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า 3 อันดับแรกที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ข้อแรกทีผู้ทดลองมีความพึงพอใจมากที่สุดคือ 1) ความเหมาะสมของการ์ดเกม อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.85 2) ความสวยงามของการ์ดเกม อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.82 3) ความอยากนำมาเล่นอีกครั้ง อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.77 ส่วนข้อที่มีความพึงพอใจน้อยสุด ได้แก่ การออกแบบของการ์ดเกม และตัวเกมไม่ซับซ้อนเข้าใจง่าย อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.67 ทั้งสองข้อ

## 5.2 อภิปรายผล

จากการศึกษาเรื่องผลการผลิตการ์ดเกมเพื่อลดปัญหาในการเรียนรู้ โรงเรียนของเราอยู่ จากการทดลองพบว่า ผู้ใช้งานมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก เนื่องจากการ์ดเกมเป็นการเล่นที่ให้ความสนุก และให้ตระหนักถึงปัญหาในการกลั่นแกล้งภายในโรงเรียน โดยสอดคล้องกับงานวิจัยของสุชาติ แสนพิช (2550) กล่าวว่า การจัดการกิจกรรมเพื่อการเรียนการสอนโดยใช้เกม คือเกมการศึกษา เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญเป็นเกมที่มีลักษณะการเล่นเพื่อการเรียนรู้ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในขณะที่หรือหลังจากการเล่นเกม เรียนไปด้วยและสนุกไปด้วยพร้อม ทำให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้อย่างมีความหมาย

### 5.3 ข้อเสนอแนะ

จากการผลิตการ์ดเกมเพื่อลดปัญหาในการเรียนรู้ โรงเรียนของเราน่าจะพบว่า ผู้ทดลองเล่นหรือชมได้มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ดังนั้นแล้วผู้ศึกษาจึงมีข้อเสนอแนะเพื่อการนำไปผลิตและต่อยอดขึ้นให้เกิดประโยชน์ดังนี้

#### 5.3.1 ข้อเสนอแนะเพื่อนำไปใช้ประโยชน์

จากการผลิตการ์ดเกมเพื่อลดปัญหาการกลั่นแกล้งภายในโรงเรียน ผู้ศึกษาเห็นว่าการ์ดเกมโรงเรียนของเราน่าจะยังมีข้อบกพร่องในส่วนต่างๆ อาทิเช่น

5.3.1.1 การออกแบบกติกาควรให้มีความกระชับเข้าใจง่าย

5.3.1.2 การออกแบบการ์ดเกมควรคำนึงถึงจำนวนการ์ดทั้งหมด ไม่ให้น้อยหรือเยอะจนเกินไป

5.3.1.3 เกมควรมีความกระชับ ไม่ซับซ้อนจนเกินไป

#### 5.3.2 ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

จากการศึกษาและพัฒนาการ์ดเกมเพื่อลดปัญหาการกลั่นแกล้งในโรงเรียนในการศึกษาครั้งต่อไป สิ่งที่เป็นในการคิดค้นเกมที่เป็นการ์ดเกม หรือบอร์ดเกม ควรสร้างความดึงดูดให้สามารถเล่นซ้ำได้อีกครั้ง ต้องออกแบบให้มีความน่าสนใจ และดึงดูดผู้เล่น เห็นแล้วสะดุดตา



## บรรณานุกรม

- สร้างการเปลี่ยนแปลง. [สืบค้นเมื่อ 20 มกราคม 2562]. จาก <https://bit.ly/2wwrIAk>
- The Best Educational Board Games for Kids. (2559). [ออนไลน์]. Early childhood Education Zone [สืบค้นเมื่อ 20 มกราคม 2562]. จาก <https://bit.ly/2FWdvOC>
- ครูฝ่ายปกครองระบุ นร.ยิ่งเพื่อนเลียนแบบเกม หลังถูกบูลลี่หนัก. (2562). [ออนไลน์] สำนักข่าว ไทยพีบีเอส [สืบค้นเมื่อวันที่ 1 มกราคม 2562] จาก [shorturl.at/bjvBZ](http://shorturl.at/bjvBZ)
- ชัยเสฏฐ์ พรหมศรี และ สุจิรา ไชยกุลสินธุ์ (2559). การวิเคราะห์เกมกระดานเพื่อสร้างแนวทางการพัฒนาเกมกระดานที่เกี่ยวกับการสร้าง ความตระหนักรู้ต่อการเตรียมความพร้อมรับมือภัยพิบัติทางธรรมชาติ. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร กรุงเทพมหานคร
- ประเมษฐ์ ศรีหาสังข์ (2558). [ออนไลน์]. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้. [สืบค้นเมื่อ 29 มกราคม 2562]. จาก <https://bit.ly/2sQqF7o>
- ป.5 ผูกคอบในโรงเรียน พอสงสัยโดนเพื่อนล้อบ้านจน ถูกรุมแกล้ง เหยียบหน้าซ้ำ. (2562). [ออนไลน์] สำนักข่าวไทยรัฐออนไลน์ [สืบค้นเมื่อวันที่ 25 ธันวาคม 2562]. จาก [shorturl.at/btF79](http://shorturl.at/btF79)
- ภัคพล พิระบูล และภานพ ทศนวัฒน์ (2559). โครงสร้างตลาดและกลยุทธ์การแข่งขันธุรกิจร้านบอร์ดเกม (Board game café), คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ กรุงเทพมหานคร
- ภัชชา อารังอารียกุล (2562). ความรับผิดชอบละเมิดและการเยียวยาความเสียหายกรณีการกลั่นแกล้งรังแกในเด็ก. วารสารบัณฑิตศึกษานิติศาสตร์ คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ กรุงเทพมหานคร
- รักชน พุทธรังษี (2560). การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร
- รันโดว คิม. (2555). เพราะเป็นวัยรุ่นจึงเจ็บปวด, แปลโดย วิทยา จันทร์พันธ์. กรุงเทพมหานคร: Springbook
- วารภรณ์ ลิ่มเปรมวัฒนา และกันตภณ ธรรมวัฒนา (2559). พฤติกรรมในการเล่นเกมกระดานและองค์ประกอบของปัจจัยทางด้านผลกระทบจากการเล่นเกมของวัยรุ่น ในเขต กรุงเทพมหานคร, วารสารวิจัยสังคม คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม กรุงเทพมหานคร

- วริยะ ฤชัยพาณิชย์ และวรวรรณ นิमितพงษ์กุล (2562). **สอนสร้างสรรค์ เรียนสนุกยุค 4.0+ สำหรับครูและโค้ชยุคใหม่ ที่มุ่งมั่นให้การเรียนรู้เป็นเรื่องสนุก เพื่อปลูกความคิดสร้างสรรค์และทักษะสำคัญแห่งศตวรรษที่ 21**, กรุงเทพมหานคร: ซีเอ็ดยูเคชั่น
- สกุล สุขศิริ (2550) **ผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรู้รูปแบบ Game Based Learning The Study of Effectiveness of Game Based Learning Approach**, วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต คณะพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
- สุชาติ แสนพิช พัฒนา ศิริกุลพิพัฒน์ และพิสิษฐ์ ญัฐประเสริฐ. (2560). **การพัฒนาการต์เกมมวยไทย เพื่อส่งเสริมการออกกำลังกาย**. สารนิพนธ์ สาขามนุษย์ศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ มหาวิทยาลัยศิลปากร กรุงเทพมหานคร
- สมพล สงวนรังศิริกุล. (2546). **ข้อเสนอแนะการออกกำลังกายสำหรับเด็ก (อายุ 2-12 ปี)**. กองออกกำลังกายเพื่อ สุขภาพ กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข. นนทบุรี.
- สถุณี อาชนันทกุล. (2559). **Board Game Universe จักรวาลกระดานเดียว**, กรุงเทพมหานคร: Salmonbook
- BOARD GAME น่าสนใจ สำหรับทุกคนในครอบครัว**. (2561). [ออนไลน์] แลนด์มาร์คบอร์ดเกม [สืบค้นเมื่อ 29 มกราคม 2562]. จาก [HTTPS://BIT.LY/2FUSQKN](https://bit.ly/2FUSQKN)
- C. A. Knudtson. (2015). **ChemKarta: A Card Game for Teaching Functional Groups in Undergraduate Organic Chemistry** Journal of chemical education
- Harry evry (2548). **Beginning game graphics**, United States of America: Thomson Course Technology
- James A. powell (2556). **จิตวิทยาครอบครัว Family Psychology**. แปลโดย พรชรัตน์ พลสุวรรณ และสุกัญญา ต๊ะพันธ์. กรุงเทพมหานคร: บริษัทดำรงค์ พิณคุณ จำกัด
- Nath Suppavatee (2561). [ออนไลน์]. **6 บอร์ดเกมฝีมือคนไทยที่สนุกไม่แพ้ชาติใดในโลก**. [สืบค้นเมื่อ 29 มกราคม 2562]. จาก <https://bit.ly/2TtrmPq>
- Nina Thanathat Chaiyanon. (2561). [ออนไลน์]. **BOARDGAME for CHANGE บอร์ดเกมเพื่อ**



ภาคผนวก ก  
ผลงานช่วงพัฒนา

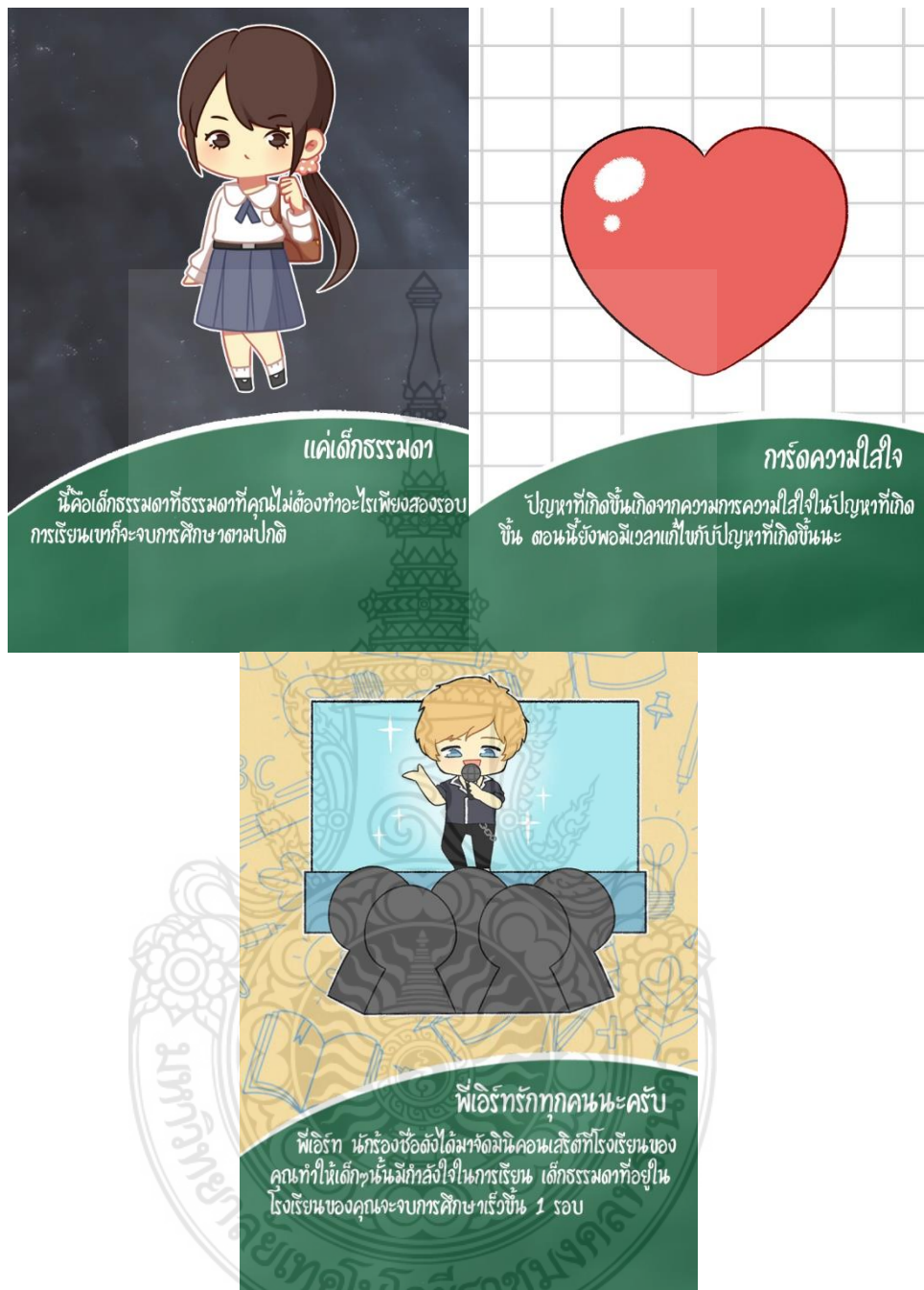




ภาพที่ ก.1 ผลงานในช่วงการพัฒนาช่วงแรก



ภาพที่ ก.2 ภาพหลังการ์ดในช่วงหลังการพัฒนา



ภาพที่ ก.3 การ์ดนักเรียน การ์ดแก้ปัญหา และการ์ดเหตุการณ์ (อีเว้นท์) หลังการพัฒนา

ภาคผนวก ข  
แบบสอบถาม



ส่วนที่ 1 จาก 2

**แบบสอบถามความพึงพอใจ ต่อการ์ดเกม โรงเรียนนำ  
อยู่วิทยาาคม**

คำอธิบายแบบฟอร์ม

เพศ \*

หญิง

ชาย

อายุ \*

10-15

16-20

21 ปีขึ้นไป

ระดับการศึกษา \*

มัธยมศึกษาต้น

มัธยมศึกษาปลาย

อาชีวศึกษา (ปวช. ปวส.)

ปริญญาตรี

สูงกว่าปริญญาตรี

ภาพที่ ข.1 แบบสอบถามออนไลน์

ระดับการศึกษา \*

มัธยมศึกษาตอนต้น

มัธยมศึกษาตอนปลาย

อาชีวศึกษา (ปวช. ปวส.)

ปริญญาตรี

สูงกว่าปริญญาตรี

ภาพที่ ข.2 แบบสอบถามออนไลน์

ความสวยงามของการ์ตูน \*



แคตโง์การ์ตูน

นี่คือเด็กธรรมดาที่ธรรมดาที่สุดไม่ต้องทำอะไรตัวเองรอบ  
กระชั้นเขาก็จะบกรัโง์เขาบกรั



แคตโง์การ์ตูน

นี่คือเด็กธรรมดาที่ธรรมดาที่สุดไม่ต้องทำอะไรตัวเองรอบ  
กระชั้นเขาก็จะบกรัโง์เขาบกรั

5 (มากที่สุด)

4 (มาก)

3 (ปานกลาง)

2 (น้อย)

1 (น้อยที่สุด)

ภาพที่ ข.3 แบบสอบถามออนไลน์



### กติกาการเล่น

วิธีการเล่นการดเกม โรงเรียนหน้าอุทัยวิทยาคม นั้นจุดมุ่งหมายคือต้องการให้เด็กนักเรียนในโรงเรียนของเราเน้นจบการศึกษา ก่อน 10 คน โดยผู้เล่นต้องแบ่งออกเป็นสองโรงเรียนโดยใน 1 โรงเรียนจะมีคนที่ได้ โดยฝ่ายไหนทำให้เด็กในโรงเรียนจบการศึกษาได้ครบ 10 คนก่อนก็จะเป็นผู้ชนะไป แต่หากไม่มีผู้ใดสามารถทำให้เด็กจบครบ 10 คน ใน 16 รอบการศึกษา ฝ่ายใดที่ทำให้เด็กจบการศึกษามากกว่าเป็นผู้ชนะไป

เมื่อเริ่มเกมนี้ให้ผู้เล่นจั่วการ์ดนักเรียน 1 ใบและต้องเปิดการ์ดที่ได้ทันทีโดยไม่มีกรเก็บการ์ดไว้บนมือ หลังจากนั้นให้จั่วการ์ดแก้ปัญหา 1 ใบ โดยการ์ดแก้ปัญหาสามารถเก็บไว้บนมือหรือใช้เลยก็ได้

โดยการแก้ปัญหานักเรียนนั้นจะต้องใช้ตามที่นักเรียนต้องการเท่านั้น ใช้น้อยกว่าไม่ได้ โดยถ้านักเรียนต้องการการ์ดแก้ปัญหาสองใบก็ต้องใช้พร้อมกันสองใบถึงจะแก้ปัญหาได้

นอกจากนี้ในตอนเริ่มต้นเกมจะแจกเงินเริ่มต้น 10 เหรียญให้อยู่ เพื่อใช้ในการบริหารโรงเรียน ใช้เงินอย่างมีสติเพราะอาจมีบางการ์ดที่ทำให้คุณเสียเงินก็ได้นะ (กรณีเงินติดลบจ่ายด้วยการ์ดแก้ปัญหา)

5 (เวลา)
   
 4 (เวลา)
   
 3 (ส่วนกลาง)
   
 2 (เงิน)
   
 1 (เงิน)

ภาพที่ ข.4 แบบสอบถามออนไลน์

ส่วนที่ 2 จาก 2

Link รวบรวมการ์ดปัญหา

[https://drive.google.com/open?id=1Px4Exn1ca-0MNS\\_QuDYnkjaRngSjBY](https://drive.google.com/open?id=1Px4Exn1ca-0MNS_QuDYnkjaRngSjBY)

โปรดคัดลอกและวางปัญหาที่ท่านเคยพบเพื่อ \*

เสนอ

ไม่เสนอ

ชื่อเสนอแนะ

ข้อความคำขอเขียน

ภาพที่ ข.5 แบบสอบถามออนไลน์





ประวัติคณะผู้จัดทำ



## ประวัติผู้จัดทำ



ชื่อ-สกุล	นายไตรพัฒน์ ยวนานนท์
รหัสนักศึกษา	035950805112-5
วัน เดือน ปี	5 พฤศจิกายน 2539
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	เพอร์เฟคเพลส แมนชั่น 44 ซอยประชาอุทิศ 12 ถนนประชาอุทิศ แขวง ห้วยขวาง เขต ห้วยขวาง กรุงเทพฯ 10310
อีเมลล์	Traipat11@gmail.com
ประวัติการศึกษา	
ปริญญาตรี	เทคโนโลยีบัณฑิต (ทล.บ.) สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ	คอมพิวเตอร์กราฟิก วิทยาลัยอาชีวศึกษาสุราษฎร์ธานี
มัธยมต้น	โรงเรียนเทศบาล 5 เทศบาลนครสุราษฎร์ธานี
ประถมศึกษา	โรงเรียนตวงวิรัชพัฒนา
ประวัติการทำงาน	
	- นักศึกษาฝึกสหกิจบริษัท ทูริวิชั่น กรุ๊ป จำกัด ตำแหน่ง Video Editor

## ประวัติผู้จัดทำ



ชื่อ-สกุล นายกิตติศักดิ์ รุ่งวิทยาพล  
 รหัสนักศึกษา 035950805214-9  
 วัน เดือน ปี 15 มกราคม 2540  
 สถานที่อยู่ปัจจุบัน 63/94 หมู่บ้านมนวดีพาร์ค ซ.วัดลาดปลาตุก บางบัวทอง บางรักพัฒนา  
 นนทบุรี 11110  
 อีเมลล์ kittesak-r@mutp.ac.th

### ประวัติการศึกษา

ปริญญาตรี เทคโนโลยีบัณฑิต (ทล.บ.) สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย  
 คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน  
 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร  
 ประกาศนียบัตรวิชาชีพ เทคโนโลยีออกแบบนิเทศศิลป์ วิทยาลัยอาชีวศึกษาเสาวภา  
 มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดราชโอรส  
 ประถมศึกษา โรงเรียนพระยามนธาตุราชศรีพิจิตร

### ประวัติการทำงาน

- นักศึกษาฝึกสหกิจที่ Cine Sound Studio ตำแหน่ง sound engineer assist
- ช่างภาพ และ Editor ตำแหน่ง Amore Studio

## ประวัติผู้จัดทำ



**ชื่อ-สกุล** นายฐิติวิชญ์ ชัยภัทรวรเมธ  
**รหัสนักศึกษา** 035950805234-7  
**วัน เดือน ปี** 10 ธันวาคม 2536  
**สถานที่อยู่ปัจจุบัน** 9/433 หมู่บ้านพฤษภรณ์ดาบางนา ตำบล บางบ่อ อำเภอบางบ่อ  
 สมุทรปราการ 10560  
**อีเมลล์** titiwhit@hotmail.com  
**ประวัติการศึกษา**  
 ปริญญาตรี เทคโนโลยีบัณฑิต (ทล.บ.) สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย  
 คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน  
 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร  
 ประกาศนียบัตรวิชาชีพ วิทยาลัยอาชีวศึกษาสันติราษฎร์ ในพระอุปถัมภ์ฯ  
 มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนดอนเมืองทหารอากาศบำรุง  
 ประถมศึกษา โรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย  
**ประวัติการทำงาน**

- นักศึกษาสหกิจที่ บันนี่เวนเจอร์ ตำแหน่ง Video Editor
- นักศึกษาฝึกงานที่ CEREBRUM DESIGN ตำแหน่ง 3D Model