



การพัฒนาเกมกระดานเพื่อส่งเสริมการรู้สารสนเทศของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น  
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

The Development on a Board Game to Promote an Information Literacy for lower  
secondary students at the Srinakharinwirot University Prasarnmit Demonstration  
School (Secondary)

ไช่มุก เหล่าสุนทร<sup>1\*</sup>

Kaimuk Laosunthara<sup>1\*</sup>

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาเกมกระดานเพื่อส่งเสริมการรู้สารสนเทศของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องและการสัมภาษณ์เพื่อพัฒนาเกมกระดานต้นแบบ (Focus group interview) และทดสอบเกมกระดานต้นแบบ ประชากร ได้แก่ นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1,184 คน ตัวอย่างที่ใช้ในการสัมภาษณ์ ครั้งที่ 1 เป็นอาสาสมัครจากนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 15 คน แบ่งเป็น กลุ่มที่มีประสบการณ์ในการเล่นเกมกระดานจำนวน 8 คน กลุ่มที่ไม่มีประสบการณ์ในการเล่นเกมกระดาน จำนวน 7 คน สัมภาษณ์เพื่อนำมาพัฒนาเกมกระดานต้นแบบ ตัวอย่างที่ใช้ในการสัมภาษณ์ ครั้งที่ 2 เป็นอาสาสมัครจากนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 11 คน เพื่อสัมภาษณ์และทดสอบเกมกระดานต้นแบบ ผลการศึกษาพบว่า เกมกระดานเพื่อส่งเสริมการรู้สารสนเทศระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) นั้น นักเรียนต้องมีการวางแผน มีการเลือกใช้เครื่องมือในการสืบค้นข้อมูล อีกทั้งยังต้องรู้เรื่องการอ้างอิงและการจัดเรียงบรรณานุกรม ซึ่งเป็นการรู้สารสนเทศแบบหนึ่ง เพราะการรู้สารสนเทศนั้นเป็นทักษะที่ไม่ได้เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติต้องมีการเรียนรู้และฝึกปฏิบัติ ดังนั้นนักเรียนจึงต้องใช้การตัดสินใจ วิเคราะห์ สังเคราะห์ และเป็นคนช่างสังเกต ทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้เรื่องการหาข้อมูลด้วยตนเองได้ ส่วนการพัฒนาเกมกระดานต่อไปนั้นควรมีการสืบค้นข้อมูลผ่านฐานข้อมูลออนไลน์ เพื่อให้การเล่นมีความทันสมัยเข้ากับยุคดิจิทัล

**คำสำคัญ:** เกมกระดาน, การรู้สารสนเทศ, มัธยมศึกษาตอนต้น

<sup>1</sup>โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) กรุงเทพมหานคร 10110

Srinakharinwirot University Prasarnmit Demonstration School (Secondary), Bangkok, Thailand 10110

Corresponding author : [kaimuk@g.swu.ac.th](mailto:kaimuk@g.swu.ac.th)

## Abstract

This research aimed at a development on a Board Game to promote an Information literacy for lower secondary students. The research was carried out by conducting a literature review, focus group interviews, and prototype testing on a sample population of 1,184 junior high school students from the Demonstration School of Srinakharinwirot University Prasarnmit (Secondary) in the academic year of 2022. The first interview group consisted of 15 volunteer students who were divided into two groups: those who had prior experience playing board games (8 students) and those who did not (7 students) with the purpose of creating a prototype board game. The second interview group consisted of 11 volunteer students who were interviewed and tested with the prototype. The results of the study indicated that the board game designed to promote information literacy among junior high school students at the Demonstration School of Srinakharinwirot University Prasarnmit (Secondary) required students to plan, choose information retrieval tools, and comprehend referencing and bibliography, which is a type of information literacy. Information literacy is a skill that must be learned and practiced as it is not innate. Therefore, students must utilize decision-making, analysis, synthesis, and observation skills to acquire the knowledge of finding information on their own. The future development of board games should involve online database research to ensure that the gameplay is in line with the digital era.

**Keywords:** Boardgame, Information literacy, Junior High School

## บทนำ

ปัจจุบันการค้นคว้าข้อมูลไม่ถูกจำกัดอยู่เฉพาะรูปแบบของหนังสือ แต่รูปแบบเข้าถึงข้อมูลมีการเปลี่ยนแปลงไปตามที่สมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยฯ (2549) กล่าวว่า ห้องสมุดเป็นพลังขับเคลื่อนสังคม ไปสู่สังคมแห่งความรู้และการเรียนรู้ นอกจากนี้รูปแบบของการอ่านหนังสือในยุคดิจิทัลมีการเปลี่ยนแปลงไป ความรู้ต่างๆ สามารถหาได้จากอินเทอร์เน็ต และถูกบรรจุไว้ในเทคโนโลยีแบบพกพา เช่น แท็บเล็ตคอมพิวเตอร์และสมาร์ตโฟน ซึ่งผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลได้ทั้งในและนอกห้องเรียน โรงเรียนในยุคดิจิทัล ผู้เรียนสามารถเข้าถึงความรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา เพื่อให้ให้นักเรียนรู้เท่าทันและพิจารณาความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูลได้

การรู้เท่าทันและพิจารณาความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูลจึงเป็นทักษะที่สำคัญในชีวิตประจำวัน ซึ่งเราเรียกรวมๆ ว่าการรู้สารสนเทศ (Information literacy) ดังที่ กัมปนาท คูศิริรัตน์ และ กอบสุข คงมันัส (2558) ได้นำเสนอว่า “เป้าหมายสูงสุดของการเรียนรู้สารสนเทศ คือ การให้ผู้เรียนเป็นผู้ที่มีทักษะสารสนเทศ และสามารถนำไปใช้ในการศึกษา การทำงานและชีวิตประจำวันได้ โดยการกำหนดเป้าหมายนั้นจะเน้นที่ผู้เรียนเป็นสำคัญ ดังนั้นเป้าหมายที่สำคัญในการรู้สารสนเทศคือ ผู้เรียนสามารถกำหนดความต้องการสารสนเทศได้ ผู้เรียนต้องเข้าถึงสารสนเทศที่ต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล ผู้เรียนสามารถประเมินสารสนเทศและแหล่งสารสนเทศได้ และนำสารสนเทศที่เลือกไปประยุกต์ใช้กับองค์ความรู้เดิม และผู้เรียนสามารถนำสารสนเทศไปใช้เพื่อวัตถุประสงค์ต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ” เพราะฉะนั้นการรู้สารสนเทศเป็นทักษะที่จำเป็นต่อการนำไปใช้ในการศึกษา การทำงานและชีวิตประจำวันได้ เกมกระดานหรือบอร์ดเกมหมายถึงเกมประเภทหนึ่งที่ใช้ตัวหมาก การ์ดหรือโมเดลต่าง ๆ นำมาเล่นบนกระดานซึ่งจะมีผิวหน้าหรือรูปภาพเฉพาะที่ออกแบบมาเพื่อเล่นเกม นั้น ๆ ทั้งนี้ในการเล่นบอร์ดเกมนอกจากผู้เล่นจะได้รับความสนุกสนานและความบันเทิงแล้ว ผู้เล่นยังได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การวางแผน การตัดสินใจ (กิ่งกาญจน์ บุณณสินวัฒน์กุล, 2562) โดยสฤณี อาชวานันทกุล (2564) ได้กล่าวว่า เกมกระดานกลายเป็นหนึ่งในกิจกรรมสังสรรค์ยอดนิยมนับได้จากจำนวนร้านบอร์ดเกม บอร์ดเกมคาเฟ่ที่มีทั่วประเทศ ความแพร่หลายของเกมแปลภาษาไทยซึ่งมีจำนวนนับร้อยเกมและเพิ่มขึ้นรวมถึงการเติบโตของวงการ์นักออกแบบเกมชาวไทยที่หลายคนเริ่มออกผลงานอย่างต่อเนื่อง

การเรียนรู้ผ่านเกม ทำให้เกิดผลดีต่อการเรียนรู้ เนื่องจากคุณสมบัติของเกม คือ สามารถเล่นได้โดยไม่ต้องคำนึงถึงเชื้อชาติ ศาสนา เกมมีความท้าทายอยู่ในตัวเอง ทำให้ผู้เล่นต้องการที่จะเรียนรู้กลยุทธ์ของเกมเพื่อที่จะชนะ (ศดานันท์ แก้วศรี, 2563) และเพื่อตอบสนองถึงจิตตั้งกล่าวว่าการสร้างการเรียนรู้ผ่านเกมกระดานจึงช่วยเป็นสื่อกลางในการให้ความรู้และเพื่อสื่อกลางในการสร้างมนุษยสัมพันธ์ของนักเรียนด้วยวิธีที่สนุกสนาน เพลิดเพลินและได้กระตุ้นให้รักการอ่านแบบไม่รู้ตัว โดยผู้วิจัยพบว่า นักเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) มีพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนที่อยู่ในระดับน้อยนั้น คือ “เพื่อน ๆ ชอบชวนฉันไปที่ห้องสมุด” ดังนั้นการพัฒนาเกมกระดานขึ้นเพื่อเสริมสร้างการรู้สารสนเทศและส่งเสริมการอ่านจะเป็นการชักชวนให้นักเรียนเข้าห้องสมุดและอ่านหนังสือมากยิ่งขึ้น (ไข่มุก เหล่าสุนทร, 2565)

จากความสำคัญดังกล่าวผู้วิจัยจึงพัฒนาเกมกระดานเพื่อเสริมสร้างการรู้สารสนเทศให้กับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) เพื่อส่งเสริมการรู้สารสนเทศของนักเรียน ซึ่งเป็นวิธีการที่เข้ากับยุคสมัยที่มีการเปลี่ยนแปลงและการใช้มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่างด้วยการคิด และตัดสินใจของนักเรียน และเพื่อเป็นการสะสมองค์ความรู้ที่มีศักยภาพสืบต่อไป

### วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อพัฒนาเกมกระดานเพื่อส่งเสริมการรู้สารสนเทศของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

### ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพโดยแบ่งการศึกษาเป็น 3 ส่วน คือ

1. ทบทวนวรรณกรรมเพื่อสร้างเนื้อหาการเรียนรู้
2. การสัมภาษณ์เพื่อหารูปแบบเกม (Focus group interview)
3. ทดสอบเกมกระดานต้นแบบ

#### ประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 1,184 คน

#### ตัวอย่างที่ใช้ในการสัมภาษณ์

สัมภาษณ์เพื่อหารูปแบบเกม (Focus group interview) จำนวน 2 ครั้ง

**ครั้งที่ 1** จากการประกาศรับอาสาสมัครนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 24 คน เมื่อวันที่ 6 - 11 ตุลาคม 2565 มีนักเรียนสมัคร จำนวน 15 คน แบ่งเป็น มีประสบการณ์ในการเล่นเกมกระดาน จำนวน 8 คน กลุ่มที่ไม่มีประสบการณ์ในการเล่นเกมกระดาน จำนวน 7 คน เพื่อนำมาพัฒนาเกมกระดานต้นแบบ เมื่อวันที่ 18 ตุลาคม 2565 ซึ่งเป็นช่วงปิดภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 สัมภาษณ์ออนไลน์ผ่านระบบ Zoom

**ครั้งที่ 2** ประกาศรับอาสาสมัครนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 24 คน เมื่อวันที่ 2 - 4 มกราคม 2566 มีนักเรียนสมัคร จำนวน คือ 11 คน สัมภาษณ์และทดสอบเกมกระดานต้นแบบที่ห้องดูหนังฟังเพลง (ห้องสมุด) เมื่อวันที่ 5 มกราคม 2566

การวิเคราะห์ข้อมูลในการศึกษาครั้งนี้ใช้รูปแบบการวิเคราะห์เนื้อหาตามความคิดเห็นของกลุ่มนักเรียนที่ให้สัมภาษณ์ โดยการจัดกลุ่มเนื้อหาและการวิเคราะห์ประเด็นเพื่อแสดงให้เห็นแนวทางที่เหมาะสมในการพัฒนาเกมกระดานเพื่อส่งเสริมการรู้สารสนเทศของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

## ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

### การรู้สารสนเทศ

#### ความหมายของการรู้สารสนเทศ

การรู้สารสนเทศ หรือ Information literacy เป็นคำศัพท์ที่ถูกนำมาใช้ครั้งแรกใน ค.ศ.1974 โดย พอล ซอร์คาวสกี (Paul Zurkowski) ซึ่งเป็นคำที่ปรากฏในรายงานที่นำเสนอต่อคณะกรรมการบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์แห่งชาติ (National Commission on Libraries and Information Science) (เทอดศักดิ์ ไม้เท้าทอง, 2561) ลัดดาวัลย์ อยู่แสงทอง (2562) กล่าวว่า ในปัจจุบัน คำว่าการรู้สารสนเทศยังไม่มีคำนิยามที่เป็นภาษาไทยอย่างเป็นทางการ พบว่ามีชื่อเรียกที่แตกต่างกัน เช่น ความรู้สารสนเทศ สมรรถนะสารสนเทศ การรู้เท่าทันสารสนเทศ ความสามารถทางสารสนเทศ เป็นต้น นักวิชาการและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาได้ให้คำนิยามของการรู้สารสนเทศ ดังนี้

สมาคมห้องสมุดแห่งสหรัฐอเมริกา (American Library Association. 1993) ได้ให้ความหมายการรู้สารสนเทศว่า ความสามารถของบุคคลในการระบุความต้องการสารสนเทศของตนเอง ความสามารถในการค้นหาประเมินคุณค่า และใช้ประโยชน์จากสารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ

นฤมล รื่นไวย (2552) ได้ให้ความหมายการรู้สารสนเทศว่าเป็นทักษะที่จำเป็นในการค้นหา การเข้าถึง การวิเคราะห์ และการนำสารสนเทศไปใช้

ผจงจิตต์ ประทุมชาติ (2559) ได้ให้ความหมายการรู้สารสนเทศว่า เป็นความสามารถและทักษะของบุคคลในการรู้ถึงความต้องการสารสนเทศ สามารถค้นหาและเข้าถึงสารสนเทศที่ต้องการจากแหล่งสารสนเทศที่เหมาะสม สามารถวิเคราะห์ ประเมินคุณภาพของสารสนเทศที่ได้รับ และใช้สารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ

#### ความสำคัญของการรู้สารสนเทศ

การรู้สารสนเทศมีความสำคัญทั้งต่อการศึกษาและการดำรงชีวิตในด้านการศึกษานั้น การรู้สารสนเทศเป็นองค์ประกอบพื้นฐานของกระบวนการการศึกษา ทั้งในระดับพื้นฐานและระดับสูง ทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย การศึกษาทางไกล การรู้สารสนเทศเป็นข้อกำหนดพื้นฐานสำหรับการเป็นพลเมืองที่มีส่วนร่วมตามระบอบประชาธิปไตย การสร้างความรู้ใหม่ ซึ่งจำเป็นสำหรับความสำเร็จทางด้านเศรษฐกิจในอนาคต การเรียนรู้ตลอดชีวิต การแก้ไขปัญหาในระดับโลก และการปกครองตนเอง (ชุตินา สัจจามันท์, 2550) จึงกล่าวได้ว่า การรู้สารสนเทศมีความสำคัญมากกับการศึกษาของนักเรียน และนักเรียนควรมีความสามารถเพื่อเป็นผู้รู้สารสนเทศ ดังนี้ (กัมปนาท คูศิริรัตน์ และ กอบสุข คงมนัส, 2558)

1. การเข้าถึงสารสนเทศ (Access Information) ประกอบด้วย ความสามารถทางกายภาพ และสติปัญญาในการเข้าถึงสารสนเทศในสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยเทคโนโลยี สามารถระบุแหล่งและสืบค้นด้วยการใช้ความรู้และกลยุทธ์เพื่อคัดสรร แก้ไข วิเคราะห์ สังเคราะห์ สร้างสรรค์และสื่อสารกับฐานข้อมูลทั่วไปและฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ เช่น ซีดีรอม อินเทอร์เน็ต เป็นต้น

2. การประเมินสารสนเทศ (Assessment Information) ประกอบด้วย ความสามารถในการสังเคราะห์ หรือตีความสามารถตัดสินใจได้ว่าแหล่งสารสนเทศใดมีความน่าเชื่อถือ โดยอาศัยข้อเท็จจริงและความเที่ยงตรง ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการประเมินสารสนเทศ

3. การใช้สารสนเทศ (Use Information) ประกอบด้วยความเข้าใจประเด็นทางเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสารสนเทศ รวมถึงมารยาทการใช้สารสนเทศและประสิทธิภาพในการจัดการสารสนเทศที่สืบค้นได้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้

#### งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรู้สารสนเทศ

จากการศึกษาของกัมปนาท คูศิริรัตน์ และ กอบสุข คงมนัส (2558). และ โอลดา อรุณศรี, สมาน ลอยฟ้า และ ชลภัสส์ วงษ์ประเสริฐ. (2557).พบว่า การรู้สารสนเทศมีความสำคัญต่อการพัฒนาตนเองของผู้เรียนบุคคลทุกระดับ

กัมปนาท คูศิริรัตน์ และ กอบสุข คงมนัส (2558). กล่าวด้วยว่าการมีกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการแสวงหาความรู้ โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นฐานในการปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนบนแหล่งต่างๆ ในเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จะทำให้ผู้เรียนได้

ปฏิสัมพันธ์ช่วยส่งเสริมขั้นคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ แก้ไขปัญหาของผู้เรียนเพื่อส่งเสริมบทบาทของการรัฐสารสนเทศเพื่อเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต

อรุณลักษณ์ รัตนพันธุ์. (2556). ได้ศึกษากระบวนการส่งเสริมการรัฐสารสนเทศพบว่าผู้ทดสอบมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากและผู้ทดสอบมีความสามารถด้านการรัฐสารสนเทศหลังการใช้สูงขึ้น จาก กิจกรรมส่งเสริมการรัฐสารสนเทศ 5 กิจกรรม ได้แก่ 1) กิจกรรมนำชมห้องสมุด 2) ทักษะการเรียนรู้คำค้น 3) สานิตและฝึกปฏิบัติทักษะการสืบค้น 4) อบรมการสืบค้นสารสนเทศจากฐานข้อมูลเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ และ 5) กิจกรรมแข่งขันทักษะการสืบค้นสารสนเทศ

กรรณิการ์ สุธรรมศิริบุญกุล. (2554). ได้ศึกษาการรัฐสารสนเทศของผู้ใช้ห้องสมุดเพื่อการเรียนรู้กรุงเทพมหานครพบว่าผู้ใช้ห้องสมุดส่วนใหญ่มีการรัฐสารสนเทศในระดับปานกลางค่อนข้างต่ำ เมื่อเปรียบเทียบการรัฐสารสนเทศของผู้ใช้ห้องสมุดเพื่อการเรียนรู้จำแนกตามตัวแปร เพศ อายุ ระดับการศึกษา รายได้ และสถานภาพเป็นสมาชิก พบว่า ผู้ใช้ห้องสมุดที่มีอายุต่างกันมีการรัฐสารสนเทศแตกต่างกันทางสถิติที่ระดับ .05 โดยที่ผู้ใช้บริการที่มีอายุ 41 ปี ขึ้นไป 18 - 29 ปี และ 30 - 40 ปี มีการรัฐสารสนเทศโดยรวมสูงกว่าผู้ใช้บริการที่มีอายุไม่เกิน 17 ปี, ผู้ใช้ห้องสมุดที่มีระดับการศึกษาต่างกัน มีการรัฐสารสนเทศแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยที่ผู้ใช้บริการที่มีการศึกษาระดับปริญญาตรีหรือสูงกว่าปริญญาตรี อนุปริญญา/ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) และมีธยมศึกษา มีการรัฐสารสนเทศโดยรวมสูงกว่าผู้ใช้บริการที่มีการศึกษาระดับประถมศึกษา

#### งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมกระดานเพื่อการศึกษาในประเทศไทย

##### การพัฒนาเกมกระดานเพื่อเป็นสื่อการสอนในประเทศไทย

รัชนิวรรณ ตั้งภักดี. (2565). ได้ศึกษาการพัฒนาแบบการสร้างเกมกระดานเพื่อการศึกษาในประเทศไทยพบว่ารูปแบบการสร้างเกมกระดานเพื่อการศึกษาในประเทศไทยประกอบด้วยองค์ประกอบการสร้างเกมกระดานเพื่อการศึกษาในประเทศไทย 6 องค์ประกอบได้แก่

- (1) วัตถุประสงค์ในการสร้างเกมกระดานเพื่อการศึกษา
- (2) ผู้เล่นเกมกระดานเพื่อการศึกษา
- (3) เนื้อหาที่นำมาสร้างเกมกระดานเพื่อการศึกษา
- (4) ระยะเวลาในการใช้เกมกระดานเพื่อการศึกษา
- (5) สถานที่ใช้เกมกระดานเพื่อการศึกษา
- (6) งบประมาณในการสร้างเกมกระดานเพื่อการศึกษา

และพบว่าขั้นตอนการสร้างเกมกระดานเพื่อการศึกษาในประเทศไทยประกอบด้วย 12 ขั้นตอนได้แก่

- (1) กำหนดคอนเซ็ปต์และประเภทเกมกระดาน
- (2) กำหนดธีมเกมกระดานเพื่อการศึกษา
- (3) กำหนดวิธีจับเกมในเกมกระดาน
- (4) กำหนดกลไกเกมที่ใช้ในเกมกระดาน
- (5) กำหนดวิธีการสื่อสารในเกมกระดาน
- (6) กำหนดกฎกติกาในเกมกระดาน
- (7) สร้างต้นแบบเกมกระดาน
- (8) ทดสอบเกมกระดานโดยผู้เชี่ยวชาญ
- (9) ทดสอบเกมกระดานโดยผู้เล่น
- (10) จัดทำวัสดุอุปกรณ์ในเกมกระดาน
- (11) ผลิตคู่มือเกมกระดาน
- (12) จัดทำแพ็คเกจเกมกระดาน

ปิยะพงษ์ จันลาโสม. (2563). ได้พัฒนาเกมกระดานเรื่องการเรียนวรรณคดีไทย แบ่งการศึกษาออกเป็น 2 ระยะ ได้แก่ ระยะที่ 1 การพัฒนาบอร์ดเกมโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) และระยะที่ 2 การนำบอร์ดเกมไปทดลอง

ใช้กับกลุ่มเป้าหมาย พบว่าหลังจากเล่นเกม นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

นัฐกานต์ ภู่งงูฤทธิ์. (2565). ได้พัฒนาเกมกระดานเรื่องการจัดการทรัพยากรพบว่าเกมกระดานด้านการจัดการหอคิลป์สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเนื้อหาและจุดประสงค์ผ่านการเล่นเป็นอย่างดี ตลอดจนเข้าใจการทำงานของหอคิลป์มากขึ้น จากผลการประเมินของกลุ่มตัวอย่าง มีความพึงพอใจต่อบอร์ดเกมด้านการจัดการหอคิลป์อยู่มากกว่าร้อยละ 80 ทั้งนี้ นัฐกานต์ กล่าวว่าการจัดการหอคิลป์นี้ ส่งผลทำให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ช่วยให้คิดและตัดสินใจแก้ไขปัญหาได้ดี รวมทั้งช่วยส่งเสริมกระบวนการในการทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมได้ดีสามารถนำมาใช้เพื่อทบทวนเนื้อหาการเรียนรู้อื่นๆ พร้อมทั้งแก้ไขข้อจำกัดของการเรียนรู้ในด้านต่างๆ เพื่อให้กระบวนการเรียนรู้เกิดขึ้นได้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์และมีประสิทธิภาพ

## ผลการวิจัย

### ผลการศึกษาคู่ประภคของเกมกระดานที่ควรมีและการรู้สาคสารสนเทศ

การสัมภาษณ์ ครั้งที่ 1 กลุ่มนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 15 คน เป็นนักเรียนที่มีประสบการณ์จำนวน 8 คน และกลุ่มไม่มีประสบการณ์ในการเล่นเกมกระดานจำนวน 7 คน มีเพศชายทั้งหมด 6 คน เพศหญิงทั้งหมด 9 คน เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา 1 จำนวน 6 คน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 4 คน และระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 5 คน ซึ่งตัวอย่างได้เรียนรู้การการเขียนบรรณานุกรมเพื่ออ้างอิงในการทำรายงานพบได้ในวิชาภาษาไทย สังคม วิทยาศาสตร์ ห้องสมุดและรักการอ่าน

ตัวอย่างมีกิจกรรมที่ชอบทำเมื่ออยู่กับเพื่อน คือ 1.การสนทนา ในเรื่องทั่วไป 2.การหากิจกรรมทำด้วยกันดังต่อไปนี้ เล่นกีฬา เล่นดนตรี เล่นเกม เล่นเกมกระดาน ทำการบ้าน

ได้องค์ประภคของเกมกระดานควรมีรายละเอียดดังนี้

1. วิธีการได้คะแนนจากเกมกระดาน ควรมีสัญลักษณ์ เช่น ธนบัตร เหรียญ เพชร และมีการเพิ่มลดแต้มจากความดี ความชั่ว
2. เกมที่เหมาะสมกับการส่งเสริมการรู้สาคสารสนเทศ คือ เกมใช้ไหวพริบ เกมวางแผน เกมที่มีเนื้อหาหรือสถานการณ์กดดันจะทำให้เชื่อมกับชีวิตจริงมากกว่า เกมที่ไว้เล่นคั่นเวลา เกมจับคู่แบบ Cross Word ที่เน้นการหาข้อมูล ในการจับคู่
3. จำนวนคนที่เหมาะสมกับเกม คือ สำหรับกลุ่มที่มีประสบการณ์เล่นเกมคือ 3-4 คน ไม่มีข้อจำกัดของเวลา แต่สำหรับกลุ่มที่ไม่มีประสบการณ์ ระยะเวลาที่เหมาะสมคือ 15-30 นาที ผู้เล่นเกมมี 4-6 คน
- 4.อุปสรรคในการเล่นเกมกระดานที่ทำให้ไม่สามารถเล่นจนจบเกมคือ ปัญหาเรื่องภาษาในคู่มือเกม เล่นซ้ำจนเบื่อ เกมไม่มีจุดสิ้นสุด
5. เกมกระดานที่น่าดึงดูดใจและน่าเล่น คือเกมที่เข้าใจง่ายและไม่ซับซ้อน เล่นแล้วสนุก กล่องสวย อาร์ตเวิร์คสวย กฎไม่ยากจนเกินไป
6. การมีรางวัลให้ลุนและจัดการแข่งขันได้รางวัลเล็กๆ จะช่วยชวนคนที่ไม่เคยเล่นเกมกระดานให้มาเล่น

### การพัฒนาเกมกระดานจากผลการสัมภาษณ์







เกมกระดานต้นแบบที่พัฒนาขึ้นมีชื่อว่า “บรรณาธิการจอมโหด” ซึ่งเป็นเรื่องราวบรรณาธิการฝึกหัดที่จบใหม่ ผู้เข้าทำงานที่สำนักพิมพ์บ้านออค ซึ่งเหล่าบรรณาธิการจบใหม่จะต้องเรียนรู้เพื่อเป็นบรรณาธิการมืออาชีพ แต่หัวหน้าบรรณาธิการจอมโหดจะคอยกลั่นแกล้งคุณๆ มีเฉพาะผู้มีความสามารถเท่านั้นที่จะผ่านด่านเหล่านี้ไปได้ จนกลายเป็นบรรณาธิการเต็มตัว ซึ่งผู้เล่นเกมนี้จะได้รับความรู้เกี่ยวกับห้องสมุดต่าง ๆ และได้สัมผัสสัปดาห์รายการในการค้นหาหนังสือและนอกจากนี้ยังสามารถเรียงบรรณานุกรมได้ถูกต้องตามมาตรฐาน American Psychiatric Association (APA) Version 7



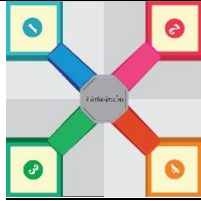


ผู้วิจัยพัฒนาเกมกระดานให้สอดคล้องกับสิ่งที่ได้จากการสัมภาษณ์ ครั้งที่ 1 แบบกลุ่ม (Focus group interview) คือ

1. เกมมีเนื้อเรื่องและมีลักษณะการวางแผน เข้าใจง่าย

2. จำนวนผู้เล่น 3 - 6 คน (ผู้ดำเนินเกมหรือหัวหน้าบรรณาธิการ 1 คน และผู้เล่นขั้นต่ำ 2 คน) และระยะเวลาในการเล่น 20-30 นาที
3. มีระบบการใช้เหรียญทองเข้ามาเป็นสัญลักษณ์ของการเก็บคะแนนและมีการสร้างความไม่เข้าผ่านการหยิบการ์ดชะตาชีวิตซึ่งเป็นเรื่องของโชคด้วย
4. การเพิ่มเครื่องนับก้าวเป็นเครื่องมือในการจับเวลาในการดำเนินภารกิจ ซึ่ง ระยะเวลาจะขึ้นกับผู้ดำเนินเกม ทำให้เกมมีความสมจริงกับชีวิตประจำวันมากขึ้น

ตารางที่ 1 แสดงอุปกรณ์ภายในเกมกระดาน “บรรณาธิการจอมโหด” จำนวน 11 ชิ้น

ลำดับที่	รายการ	ภาพประกอบ
1	การ์ดสถานที่ จำนวน 6 ใบ	
2	การ์ดภารกิจ จำนวน 22 ใบ	
3	การ์ดชะตาชีวิต จำนวน 10 ใบ	
4	บัตรรายการ จำนวน 6 ชุด	
5	คนจำลอง จำนวน 5 คน	
6	เหรียญทอง จำนวน 150 เหรียญ	

ลำดับที่	รายการ	ภาพประกอบ
7	เครื่องนับก้าว จำนวน 1 เครื่อง	
8	ลูกเต๋า จำนวน 2 ลูก	
9	กระดานเกม จำนวน 1 กระดาน	
10	ชุดบรรณานุกรม พร้อมเฉลย จำนวน 22 ภารกิจ	
11	คู่มือเกมบรรณารักษารวมโหด	



ภาพระหว่างการทดสอบเกมกระดานต้นแบบ “บรรณาธิการจอมโหด” กับกลุ่มนักเรียนที่เป็นอาสาสมัคร



ภาพที่ 1



ภาพที่ 2

### ผลการทดสอบเกมกระดานต้นแบบ

กลุ่มนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 11 คน เพศชาย จำนวน 4 คน เพศหญิง จำนวน 7 คน เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา 1 จำนวน 7 คน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 2 คน และระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 2 คน โดยกลุ่มสัมภาษณ์ ครั้งที่ 2 มีประสบการณ์เล่นเกมกระดานเป็นส่วนใหญ่ และไม่คุ้นเคยกับการรู้สารสนเทศ

จากการสัมภาษณ์ แบบกลุ่ม (Focus group interview) พบว่า

1. ดีไซน์และรูปแบบของเกมกระดานมีความเหมาะสมแต่มีอุปกรณ์ค่อนข้างมาก และควรปรับปรุงเรื่องสีของกล่องเกมกระดาน รวมทั้งแผ่นเกมกระดานควรทำเป็นแผ่นเดียวกัน (ต้นแบบเป็นกระดาน 2 แผ่นนำมาต่อกัน)
2. เนื้อหาในคู่มือการเล่นเกมใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย
3. จำนวนผู้เล่นและระยะเวลาเล่นมีความเหมาะสม แต่ถ้าจำนวนผู้เล่นมากกว่านี้จะทำให้ควบคุมได้ยาก
4. บัตรรายการต้นแบบที่เป็นพวงบัตรรายการควรปรับปรุง เพราะเปิดค้นหาหนังสือยาก
5. วิธีการได้คะแนน เหรียญมีลักษณะคล้ายกัน ทำให้นับคะแนนยาก การได้คะแนนจากการเรียงบรรณานุกรม ผู้เล่นคิดว่า เป็นทักษะความเร็วในการเรียงเท่านั้น
6. ผู้เล่นมีความเข้าใจว่าเกมกระดาน “บรรณาธิการจอมโหด” ส่งเสริมด้านการวิเคราะห์ การค้นหาข้อมูลซึ่งเป็นการรู้สารสนเทศแบบหนึ่ง เพราะได้เรียนรู้ว่าการค้นหาข้อมูลไม่ใช่เรื่องง่ายและต้องใช้ความพยายามในการค้นหา หลังจากเล่นเกมเสร็จจะมีความรู้เรื่องการหาข้อมูล ตรวจสอบแหล่งข้อมูล และการเขียนบรรณานุกรม
7. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม พบว่าผู้เล่นบางส่วนไม่พอใจกับการจับเวลาขึ้นกับบรรณาธิการว่าจะเขย่าเครื่องนับก้าวเร็วในการจับเวลาค้นบัตรรายการ

### สรุปผลการวิจัย

จากการสัมภาษณ์และทบทวนวรรณกรรมพบว่า

การรู้สารสนเทศเรื่องการเขียนอ้างอิงมีกระจายอยู่ในวิชาต่างๆ ในช่วงประถมและมัธยมต้น เช่น วิชาภาษาไทย วิชาสังคมศึกษา วิชาวิทยาศาสตร์

#### การสัมภาษณ์ ครั้งที่ 1

1. เกมกระดานเพื่อส่งเสริมการรู้สารสนเทศระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นควรมีลักษณะดังนี้
  - 1) เกมที่เหมาะสมกับการส่งเสริมการรู้สารสนเทศ คือ เกมใช้ไหวพริบ เกมวางแผน เกมที่มีเนื้อหาหรือสถานการณ์กดดันจะทำให้เชื่อมกับชีวิตจริงมากกว่า เกมที่ไว้เล่นคั่นเวลา เกมจับคู่แบบ Cross Word ที่เน้นการหาข้อมูล ในการจับคู่
  - 2) วิธีการได้คะแนนจากเกมกระดาน ควรมีสัญลักษณ์ เช่น ธนบัตร เหรียญ เพชร และมีการเพิ่มลดแต้มจากความดี ความชั่ว
  - 3) จำนวนคนและเวลาที่เหมาะสมกับเกม คือ กลุ่มที่มีประสบการณ์ในการเล่นเกมกระดาน จำนวนผู้เล่นควรมี 3-4 คน ไม่มีข้อจำกัดของเวลา แต่สำหรับกลุ่มที่ไม่มีประสบการณ์ในการเล่นเกมกระดาน จำนวนผู้เล่นควรมี 4-6 คน ระยะเวลาที่เหมาะสมคือ 15-30 นาที
  - 4) เกมกระดานที่น่าดึงดูดใจและน่าเล่น คือ เกมที่เข้าใจง่ายและไม่ซับซ้อน เล่นแล้วสนุก กล่องสวย อาร์ตเวิร์คสวย กฎไม่ยากจนเกินไป
2. เกมกระดานควรให้ความสำคัญกับภาษาในคู่มือเกมและสร้างกฎกติกาที่ชัดเจนเพื่อป้องกันการเล่นไม่จบเกม
3. เกมกระดานควรมีความหลากหลายเพื่อป้องกันการเล่นซ้ำแล้วเกิดการเบื่อ การมีรางวัล และจัดการแข่งขันเพื่อชิงรางวัลช่วยกระตุ้นให้คนที่ไม่เคยเล่นเกมกระดานหันมาเล่น

## การสัมภาษณ์ ครั้งที่ 2

1. ดีไซน์และรูปแบบของเกมกระดานมีความเหมาะสมแต่อุปกรณ์ค่อนข้างเยอะ และควรปรับปรุงสีสันทันให้สดใสกว่านี้ รวมทั้งแผ่นเกมกระดานควรทำเป็นแผ่นเดียวกัน (ต้นแบบเป็นกระดาน 2 แผ่นนำมาต่อกัน)
2. เนื้อหาในคู่มือการเล่นเกมใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย
3. จำนวนผู้เล่นและระยะเวลาเล่นมีความเหมาะสม (20-30 นาที) แต่ถ้าจำนวนผู้เล่นมากกว่านี้จะทำให้ควบคุมได้ยาก
4. บัตรรายการในต้นแบบที่เป็นพวงบัตรรายการควรปรับปรุง เพราะค้นหาหนังสือลำบาก
5. วิธีการได้คะแนน เหรียญมีลักษณะคล้ายกัน ทำให้นับคะแนนยาก การได้คะแนนจากการเรียงบรรณานุกรม ผู้เล่นคิดว่า เป็นทักษะความเร็วในการเรียงเท่านั้น
6. ผู้เล่นมีความเข้าใจว่าเกมกระดาน “บรรณาธิการจอมโหด” ส่งเสริมด้านการวิเคราะห์ การค้นหาข้อมูลซึ่งเป็นการรู้สารสนเทศแบบหนึ่ง เพราะได้เรียนรู้ว่าการค้นหาข้อมูลไม่ใช่เรื่องง่ายและต้องใช้ความพยายามในการค้นหา หลังจากเล่นเกมเสร็จ จะมีความรู้เรื่องการหาข้อมูล ตรวจสอบแหล่งข้อมูล และการเขียนบรรณานุกรม
7. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม พบว่าผู้เล่นบางส่วนไม่พอใจกับการจับเวลาขึ้นกับบรรณาธิการว่าจะเขย่าเครื่องนับก้าวเร็วในการจับเวลาค้นบัตรรายการ

## อภิปรายผลการวิจัย

1. การพัฒนาเกมกระดานต้นแบบเพื่อส่งเสริมการรู้สารสนเทศระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นได้ทำการ สัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง ครั้งที่ 1 แบบกลุ่ม (Focus group interview) ซึ่งผลจากการสัมภาษณ์พบว่า
  - 1) วิธีการได้คะแนนจากเกมกระดาน ควรมีสัญลักษณ์ เช่น ธนบัตร เหรียญ เพชร และมีการเพิ่มลดแต้มจากความดี ความชั่ว
  - 2) เกมที่เหมาะสมกับการส่งเสริมการรู้สารสนเทศ คือ เกมใช้ไหวพริบ เกมวางแผน เกมที่มีเนื้อหาหรือสถานการณ์กดดันจะทำให้เชื่อมกับชีวิตจริงมากกว่า เกมที่ไว้เล่นคั่นเวลา เกมจับคู่แบบ Cross Word ที่เน้นการหาข้อมูล ในการจับคู่
  - 3) จำนวนคนและเวลาที่เหมาะสมกับเกม คือ กลุ่มที่มีประสบการณ์ในการเล่นเกมกระดาน จำนวนผู้เล่นควรมี 3-4 คน ไม่มีข้อจำกัดของเวลา แต่สำหรับกลุ่มที่ไม่มีประสบการณ์ในการเล่นเกมกระดาน จำนวนผู้เล่นควรมี 4-6 คน ระยะเวลาที่เหมาะสมคือ 15-30 นาที
  - 4) อุปสรรคในการเล่นเกมกระดานที่ทำให้ไม่สามารถเล่นจนจบเกมคือ ปัญหาเรื่องภาษาในคู่มือเกม เล่นซ้ำจนเบื่อ เกมไม่มีจุดสิ้นสุด
  - 5) เกมกระดานที่น่าดึงดูดใจและน่าเล่น คือเกมที่เข้าใจง่ายและไม่ซับซ้อน เล่นแล้วสนุก กล่องสวย อาร์ตเวิร์คสวย กฎไม่ยากจนเกินไป
  - 6) การมีรางวัลให้ลุ้นและจัดการแข่งขันได้รางวัลเล็กๆ จะช่วยชวนคนที่ไม่เคยเล่นเกมกระดานให้มาเล่นซึ่งการตอบคำถามสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างเข้าเกณฑ์ตามหลักการ PBL ของเกมมิฟิเคชัน คือ แด้ม (point) เหรียญตรา (badge) และตารางอันดับ (leaderboard) (ตรัง สุวรรณศิลป์, 2565)
2. การส่งเสริมการรู้สารสนเทศนั้นจากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง ครั้งที่ 2 แบบกลุ่ม (Focus group interview) และการทดสอบเกมกระดานต้นแบบ ผู้เล่นต้องคาดเดา สถานที่ที่น่าจะหนังสือที่ต้องการค้นหา ส่งเสริมด้านการวิเคราะห์ วางแผน การสืบค้นและการใช้เครื่องมือ ทักษะการค้นหา การอ้างอิงและบรรณานุกรม ซึ่งเป็นการรู้สารสนเทศแบบหนึ่ง เพราะการรู้สารสนเทศนั้นเป็นทักษะที่ไม่ได้เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติต้องมีการเรียนรู้และฝึกปฏิบัติ ดังนั้นผู้เล่นจึงต้องใช้ความพยายาม เป็นคนช่างสังเกต โดยหลังจากเล่นเกมเสร็จ ผู้เล่นจะได้รับความรู้เรื่องการหาข้อมูลด้วยตนเอง ผู้เล่นสามารถเรียนรู้แบบนันทนเองมีความละเอียดรอบคอบในการค้นหา ซึ่งสอดคล้องกับ ลัดดาวัลย์ อยู่แสงทอง. (2562). กล่าวว่าการสืบค้นสารสนเทศและการรู้สารสนเทศในการเรียนการสอนมีการเน้นให้นักศึกษาได้ฝึกปฏิบัติการสืบค้นสารสนเทศ วิธีค้นคว้าและทำรายงาน จึงทำให้นักศึกษาได้เรียนรู้

และมีทักษะการรู้สารสนเทศเพิ่มมากขึ้นนอกจากนี้การรู้สารสนเทศไม่ใช่เป็นการเรียนเชิงความรู้แต่เป็นการฝึกทักษะที่จำเป็นต้องมีการฝึกปฏิบัติอยู่เป็นประจำโดยการเรียนการสอนในสถานศึกษา เพื่อให้นักศึกษาได้เรียนรู้และฝึกปฏิบัติจนเกิดทักษะติดตัว

#### ข้อเสนอแนะที่ค้นพบในการวิจัย

1. ควรเปลี่ยนการจับเวลาเป็นนาฬิกาดิจิทัล เพื่อให้การจับเวลาเป็นมาตรฐานสากล
2. ควรเพิ่มวิธีการค้นหาหนังสือผ่านระบบห้องสมุดออนไลน์เพื่อเปรียบเทียบกับการค้นหาด้วยมือจากบัตรรายการ ซึ่งเป็น การเรียนรู้ประวัติศาสตร์การจดทะเบียนข้อมูลสารสนเทศของห้องสมุด
3. ปัญหาเรื่องการได้คะแนน ขึ้นอยู่กับทักษะของผู้เล่นซึ่งต้องมีการฝึกฝนในการค้นหาข้อมูล ควรฝึกการคิดและวิเคราะห์หาทางเลือกในการเข้าถึงข้อมูล รวมทั้งการค้นหาข้อมูลทางออนไลน์ที่มีข้อมูลเกิดขึ้นใหม่ตลอดเวลา นักเรียนต้องรู้เท่าทันข้อมูล และเลือกข้อมูลที่ถูกต้องและนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

#### ข้อเสนอแนะที่ใช้ในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรนำเกมกระดานต้นแบบพัฒนาต่อยอดเพื่อส่งเสริมการรู้สารสนเทศในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อให้ให้นักเรียน มีทักษะการรู้สารสนเทศ รู้วิธีการเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่เหมาะสมและน่าเชื่อถือ รู้วิธีการอ้างอิงข้อมูล เช่น การเขียนบรรณานุกรมให้ ถูกต้องตามมาตรฐาน American Psychiatric Association (APA) เพื่อให้นักเรียนสามารถพัฒนาตนเองในการเตรียมพร้อมเข้าสู่ การเรียนร่วมมหาวิทยาลัย และส่งผลให้นักเรียนมีทักษะในการเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต

#### กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ที่ให้ทุนวิจัย สัญญาเลขที่ 570/2565 ในครั้งนี้และขอขอบคุณนักเรียน ที่ให้ความร่วมมือในการสัมภาษณ์และทดสอบเกมกระดานเป็นอย่างดีและขอขอบคุณคณะ ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัย

การวิจัยนี้ได้รับรองจริยธรรมการวิจัยหมายเลขรับรอง SWUEC/E-294/2565

#### เอกสารอ้างอิง

- กรรณิการ์ สุธรรมศิริกุล. (2554). การรู้สารสนเทศของผู้ใช้ห้องสมุดเพื่อการเรียนรู้กรุงเทพมหานคร. ปริญญาโท ศศ.ม. (บรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร. กัมปนาท คูศิริรัตน์ และ กอบสุข คงมันัส. (2558). แนวทางการพัฒนาบทเรียนแสงรู้เพื่อการส่งเสริมการรู้สารสนเทศของผู้เรียน ระดับอุดมศึกษา. *วารสารมหาวิทยาลัยนครพนม*, 5(3). 97-103. สืบค้นจาก <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/npuj/article/view/48440>
- กิงกาญจน์ บุณสินวัฒนกุล. (2562). รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์เรื่องการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริม ความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและความสุขในการเรียนรู้สำหรับบัณฑิตระดับ ปริญญาตรี. กรุงเทพฯ : คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ไข่มุก เหล่าสุนทร. (2565). การศึกษาพฤติกรรมการอ่านในยุคดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม). ใน เจริญ หล่อวิมจล (บ.ก.), *การประชุมวิจัยระดับชาติสำหรับบุคลากรสายสนับสนุน วิชาการในสถาบันอุดมศึกษา ครั้งที่ 14*. ทอภววิชาการ'65 (น. 337-348). สำนักบริการวิชาการ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ชุตินา สัจจามันท์. (2550). การรู้สารสนเทศ : การสอนและการวิจัย. *วารสารห้องสมุดฉบับพิเศษ*. 51(2). 27-45. สืบค้นจาก [https://so06.tci-thaijo.org/index.php/tla\\_bulletin/article/view/169319/124549](https://so06.tci-thaijo.org/index.php/tla_bulletin/article/view/169319/124549)
- ตรัง สุวรรณศิลป์. (2565). *Gamification เกมมิฟิเคชันจูงใจคนด้วยกลไกเกม*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ซอลท์.
- เทอดศักดิ์ ไม้เท้าทอง. (2561). ทักษะการรู้สารสนเทศสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. *วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และ สังคมศาสตร์*, 6(2). 171-189. สืบค้นจาก <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/huscajournal/article/view/260329/173161>

- นฤมล รื่นไวย์. (2552). ทักษะการรู้สารสนเทศรู้้อย่างเดียวไม่พอ ต้องนำมาสร้างให้เกิดความรู้ต่อยอดด้วย. *รังสิตสารสนเทศ*. 15(2). 5-8. สืบค้นจาก <https://rilj.rsu.ac.th/journal/23/article/81>
- นัฐกานต์ ภู่งุญฤทธิ์. (2565). การพัฒนาบอร์ดเกมในฐานะสื่อการเรียนรู้ด้านการจัดการหอศิลป์. *สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ*, 2(6). 57-75. สืบค้นจาก [https://so01.tci-thaijo.org/index.php/The\\_New\\_Viridian/article/view/262822](https://so01.tci-thaijo.org/index.php/The_New_Viridian/article/view/262822)
- ปิยะพงษ์ จันทลาไสม. (2563). การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (วิทยาการการเรียนรู้และนวัตกรรมการศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- ผจงจิตต์ ประทุมชาติ. (2559). เอกสารประกอบการสอน วิชา การรู้สารสนเทศ. อุตรธานี : สำนักวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรธานี.
- รัชนิวีวรรณ ตั้งภักดี. (2565). การพัฒนารูปแบบการสร้างบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาในประเทศไทย. *วารสารศึกษาศาสตร์ มสธ.*, 15(2). 117-132. สืบค้นจาก [https://so05.tci-thaijo.org/index.php/edjour\\_stou/article/view/257826](https://so05.tci-thaijo.org/index.php/edjour_stou/article/view/257826)
- ลัดดาวัลย์ อู่แสงทอง. (2562). การประเมิน ทักษะการรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ปริญญาโท ศศ.ม.(สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ศดานันท์ แก้วศรี. (2563). การออกแบบและพัฒนาเกมกระดานเรื่อง ระบบภูมิคุ้มกัน. วิทยานิพนธ์ วท.ม.(สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ศึกษา). สงขลา : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยทักษิณ. ถ่ายเอกสาร.
- สมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยฯ. (2549). *มาตรฐานห้องสมุดโรงเรียน*. สืบค้นจาก <https://www.tla.or.th/index.php/th/1/standard>
- สฤณี อาชวานันทกุล. (2564). *Board Game Universe V2 จักรวาลกระดานเดียว (ฉบับปรับปรุง)*. กรุงเทพฯ : ซอลท์.
- อรุณลักษณ์ รัตนพันธ์. (2556). การส่งเสริมการรู้สารสนเทศสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร *วารสารมนุษยศาสตร์*, 30(1). สืบค้นจาก <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/jiskku/article/view/6441>
- ไอลดา อรุณศรี, สมาน ลอยฟ้า, และ ชลภัสต์ วงษ์ประเสริฐ. (2557). การจัดการเรียนการสอนการรู้สารสนเทศสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในประเทศไทย. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 8(1), 248 – 263. สืบค้นจาก <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/JournalGradVRU/article/view/25675>