



รายงานการศึกษาผู้ใช้

เรื่อง การพัฒนาบอร์ดเกม เรื่อง BINGO Say NO ยาเสพติด เพื่อส่งเสริมความรู้เกี่ยวกับยาเสพติด

จัดทำโดย

นางสาวจิตรีรัตน์	รัตนโชติชัยสกุล	รหัสனிสิต 63101010215
นายประกาศิตภู	สุดแสง	รหัสனிสิต 63101010221
นางสาวแพรวา	เกิดน้อย	รหัสனிสิต 63101010226
นายรัฐนาท	วิมุทตะลพ	รหัสனிสิต 63101010232
นางสาวสรลักษณ์	ทุมเชื้อ	รหัสனிสิต 63101010235
นางสาวอารียา	แจ่มศรี	รหัสனிสิต 63101010238
นายเอกรพี	กกรัมย์	รหัสனிสิต 63101010239
นางสาวจันจิรา	มัคคภาวี	รหัสனிสิต 63101010582

อาจารย์ที่ปรึกษา

ผศ.ดร.ศศิพิมล ประพินพงศกร

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา สศ 321 การศึกษาผู้ใช้

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาสารสนเทศศึกษา

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565



รายงานการศึกษาผู้ใช้

เรื่อง การพัฒนาบอร์ดเกม เรื่อง BINGO Say NO ยาเสพติด เพื่อส่งเสริมความรู้เกี่ยวกับยาเสพติด

จัดทำโดย

นางสาวจิตรีรัตน์	รัตนโชติชัยสกุล	รหัสனிสิต 63101010215
นายประกาศิตภูมิ	สุดแสง	รหัสனிสิต 63101010221
นางสาวแพรวา	เกิดน้อย	รหัสனிสิต 63101010226
นายรัฐนาท	วิมุทตะลพ	รหัสனிสิต 63101010232
นางสาวสรลักษณ์	ทุมเชื้อ	รหัสனிสิต 63101010235
นางสาวอารียา	แจ่มศรี	รหัสனிสิต 63101010238
นายเอกรพี	กกรัมย์	รหัสனிสิต 63101010239
นางสาวจันจิรา	มัคคภาวิ	รหัสனிสิต 63101010582

อาจารย์ที่ปรึกษา

ผศ.ดร.ศศิพิมล ประพินพงศกร

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา สศ 321 การศึกษาผู้ใช้

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาสารสนเทศศึกษา

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565

สารบัญ

เนื้อหา	หน้า
1. ชื่อเรื่องประเด็นที่ศึกษา.....	1
2. ขั้นตอนการศึกษา.....	1
2.1 กลุ่มเป้าหมาย.....	1
2.2 วัตถุประสงค์ในการศึกษา	1
2.3 เครื่องมือที่ใช้และวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษา	1
2.4 การวิเคราะห์ข้อมูล และ การสรุปผลข้อมูล	2
2.5 สรุปผลการศึกษา.....	5
3.แนวทางการส่งเสริมและแก้ไขปรับปรุง.....	5
4.สะท้อนคิดสิ่งที่ได้เรียนรู้.....	10
4.1 ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาของวิชา	10
4.2 ทักษะที่ได้จากการเรียนรู้และพัฒนาผลงาน	10
4.3 ปัญหาและอุปสรรคในการทำงาน	10

ภาคผนวกค

ภาคผนวก ก ขั้นตอนการออกแบบบอร์ดเกม ง

ภาคผนวก ข ความรับผิดชอบในการทำงานของสมาชิกกลุ่ม ฎ

1. ชื่อเรื่องประเด็นที่ศึกษา

การพัฒนาบอร์ดเกม เรื่อง BINGO Say NO ยาเสพติด เพื่อส่งเสริมความรู้เกี่ยวกับยาเสพติด

2. ขั้นตอนการศึกษา

2.1 กลุ่มเป้าหมาย

เด็กที่กำลังศึกษาในระดับประถมศึกษา หรือ อายุ 6-12 ปี

2.2 วัตถุประสงค์ในการศึกษา

เพื่อออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมความรู้เกี่ยวกับยาเสพติดสำหรับเด็กประถมศึกษา

2.3 เครื่องมือที่ใช้และวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษา

2.3.1 การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi – Structured Interview)

เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาเด็กระดับประถมศึกษา ซึ่งกลุ่มผู้ศึกษาได้เริ่มกำหนดประเด็น และออกแบบคำถามในการสัมภาษณ์ และในระหว่างสัมภาษณ์ทางกลุ่มผู้ศึกษาได้ทำการบันทึกเสียงและวิดีโอและรูปภาพระหว่างการสัมภาษณ์ เพื่อนำคลิปเสียงหรือวิดีโอที่บันทึกมาใช้ประโยชน์ในการวิเคราะห์ข้อมูลในภายหลัง โดยได้มีการขออนุญาตการบันทึกกับผู้ปกครองของเด็กและตัวเด็กเองก่อนเสมอ ในการสัมภาษณ์ได้ใช้วิธีแบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured interview) คือ การเก็บข้อมูลโดยมีการเตรียมแนวคำถามในการสัมภาษณ์ไว้ล่วงหน้า เพื่อช่วยให้ผู้ศึกษาเก็บข้อมูลตรงตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ซึ่งแนวคำถามครอบคลุมเกี่ยวกับสารเสพติด โดยมีการสร้างแบบสัมภาษณ์ ดังนี้

แนวคำถามการสัมภาษณ์เกี่ยวกับสารเสพติด ดังนี้

1. รู้หรือไม่ว่าสารเสพติดมีอะไรบ้าง
2. รู้หรือไม่ว่ายาเสพติดแต่ละชนิดมีลักษณะหน้าตาอย่างไร
3. สารเสพติดมีโทษหรือผลกระทบต่อตนเองอย่างไร
4. อยากรู้อะไรเพิ่มเติมเกี่ยวกับสารเสพติดบ้างหรือไม่
5. ถ้ามีบอร์ดเกมให้ความรู้เรื่องสารเสพติดจะอยากเล่นหรือไม่
6. ชอบเล่นบอร์ดเกมแบบใด
7. เคยเล่นบอร์ดเกมแบบใดมาบ้าง

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักในการศึกษา คือ เด็กที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับประถมศึกษา จำนวน 5 คน โดยกลุ่มผู้ศึกษาได้มีการกำหนดสัญลักษณ์ในการแปลความหมายที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อให้มีความเข้าใจตรงกันในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

Dek 1 แทนเด็กประถมศึกษา คนที่ 1

Dek 2 แทนเด็กประถมศึกษา คนที่ 2

Dek 3 แทนเด็กประถมศึกษา คนที่ 3

Dek 4 แทนเด็กประถมศึกษา คนที่ 4

Dek 5 แทนเด็กประถมศึกษา คนที่ 5

2.4 การวิเคราะห์ข้อมูล และ การสรุปผลข้อมูล

2.4.1 วิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์

จากการสัมภาษณ์ทางกลุ่มผู้ศึกษาได้มีการบันทึกเสียง รูปและวิดีโอระหว่างการสัมภาษณ์แต่ละครั้ง โดยได้มีการขออนุญาตผู้ให้สัมภาษณ์และผู้ปกครองของผู้ให้สัมภาษณ์เนื่องจากผู้ให้สัมภาษณ์ยังเป็นเด็กจึงต้องขออนุญาตผู้ปกครองก่อนและอธิบายให้เข้าใจในการบันทึกเพื่อนำคลิปเสียงหรือวิดีโอที่บันทึกมาถอดคำหลังจากการสัมภาษณ์ และนำข้อมูลจากการถอดมาวิเคราะห์ อีกทั้งสามารถนำคลิปเสียงหรือวิดีโอที่บันทึกมาฟังหรือดูย้อนหลัง เพื่อให้เกิดความเข้าใจพฤติกรรมของผู้ให้ข้อมูลหลักมากขึ้น และเพื่อให้ข้อมูลที่มีประสิทธิภาพที่สามารถนำไปวิเคราะห์และได้ผลสรุปที่ถูกต้องมากที่สุด โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ถอดคำสัมภาษณ์จากคลิปเสียงหรือวิดีโอที่บันทึกไว้ และเรียบเรียงข้อมูลการสัมภาษณ์ที่ได้จากการสัมภาษณ์ของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลทั้ง 5 คน ลงใน Google Document ให้เป็นระเบียบ
2. รวบรวมข้อมูลการสัมภาษณ์ที่อยู่ภายใต้ข้อคำถามเดียวกัน เพื่อง่ายต่อการวิเคราะห์ข้อมูล
3. สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์

1. การรับรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับยาเสพติด

การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ ผู้ให้ข้อมูล รับรู้และเข้าใจเกี่ยวกับยาเสพติดและลักษณะทางกายของยาเสพติดแค่เพียงบางชนิดเท่านั้น เช่น บุหรี่ ยาบ้า กัญชา และแอลกอฮอล์ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“รู้จักแค่เหล้าขวด ๆ และบุหรี่เป็นมวน ๆ” (Dek 1)

“รู้จักบุหรี่ยาบ้าแบบเป็นเม็ดกับเป็นหลอด บุหรี่เป็นแท่งยาว ๆ” (Dek 2)

“รู้จักบุหรี่ น้ำกระท่อม บุหรี่จะเป็นแท่งกลม ๆ ยาว ๆ และน้ำกระท่อมเป็นสีน้ำตาล” (Dek 3)

“รู้จักแค่บุหรี่ บุหรี่เป็นแบบม้วน ๆ”(Dek 4)

“รู้จักแค่กัญชาเป็นใบไม้ ยาบ้าเป็นเม็ดเหมือนยา บุหรี่เป็นแท่ง ๆ เหล้ากับเบียร์เป็นขวดสี่เหลี่ยม ๆ นอกนั้นไม่รู้ เรียนไปแล้วจำไม่ค่อยได้มันมีเยอะ” (Dek 5)

2. การรับรู้ถึงผลกระทบของยาเสพติดที่มีต่อตนเอง

การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ ผู้ให้ข้อมูล มีการรับรู้ถึงผลกระทบของยาเสพติดเพียงบางชนิดเท่านั้น และ ไม่ทราบถึงผลกระทบที่มีต่อร่างกายหรืออวัยวะได้อย่างชัดเจน รู้แค่เพียงอาการเบื้องต้น ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ซีแตก คุณสติไม่อยู่ ตีคนในครอบครัว ตีคนอื่น นิสัยไม่ดี” (Dek 1)

“ทำให้สุขภาพเสีย ทำร้ายคนในครอบครัว ติดคุก” (Dek 2)

“ทำให้ร่างกายป่วย เป็นโรคมะเร็ง” (Dek 3)

“ทำให้ป่วย เป็นโรค ไปทำร้ายร่างกายคนอื่น” (Dek 4)

3. ความต้องการที่อยากจะรับรู้และทำความเข้าใจเพิ่มเติมเกี่ยวกับยาเสพติด

การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ ผู้ให้ข้อมูลมีความต้องการที่อยากจะรับรู้และทำความเข้าใจเกี่ยวกับยาเสพติด ในเรื่องของลักษณะทางกายภาพสามารถแยกประเภทของยาเสพติด และรู้ถึงผลกระทบของยาเสพติดของแต่ละประเภท ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“อยากรู้” (Dek 1)

“สอนแยกประเภทและหน้าตาเสพติดแต่ละประเภท” (Dek 2)

“อยากได้ความรู้” (Dek 3)

“อยากรู้ เพราะจะได้ไม่เข้าไปยุ่ง” (Dek 4)

“อยากรู้ว่าเสพแล้วเป็นยังไง แล้วจะทำให้สุขภาพไม่ดีจริงมั้ย” (Dek 5)

4. ความต้องการเกี่ยวกับบอร์ดเกมที่ให้ความรู้เกี่ยวกับยาเสพติด

การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ ผู้ให้ข้อมูลมีความต้องการบอร์ดเกมที่ให้ความรู้เกี่ยวกับยาเสพติดมากยิ่งขึ้น โดยผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ชอบเกมที่ง่าย ๆ สนุก และชอบเกมที่สามารถเล่นได้หลายคน เกมที่เด็กส่วนใหญ่ชอบเล่น ยกตัวอย่างเช่น เกมบันไดงู เกมบิงโก และ เกม UNO ดังคำสัมภาษณ์ดังต่อไปนี้

“เล่น ๆ ๆ ๆ อยากเล่น Uno” (Dek 1)

“เล่น เพราะว่าจะได้ความรู้ ชอบแบบบันไดงู” (Dek 2)

“เล่น เคยเล่นบอร์ดเกมบันไดงู” (Dek 3)

“เล่น จะได้ความรู้เพิ่มเติม ชอบเล่นแบบตอบคำถาม” (Dek 4)

“หนูชอบเล่นที่มันสนุก ๆ อะ ถ้าไม่สนุกก็ไม่อยากเล่น มันน่าเบื่อ ชอบเล่นบอร์ดเกมที่มันสนุก มีคนชนะ เล่นง่าย ๆ อะ” (Dek 5)

2.4.2 สรุปผลข้อมูลจากการสัมภาษณ์

จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์สามารถแบ่งประเด็นข้อมูล ได้ดังนี้

การรับรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับยาเสพติด

ผู้ให้ข้อมูล รับรู้และเข้าใจเกี่ยวกับยาเสพติด และลักษณะของยาเสพติดแค่เพียงบางชนิดเท่านั้น เช่น บุหรี่ ยาบ้า กัญชา และแอลกอฮอล์

การรับรู้ถึงผลกระทบของยาเสพติดที่มีต่อตนเอง

ผู้ให้ข้อมูล มีการรับรู้ถึงผลกระทบของยาเสพติดเพียงบางชนิดเท่านั้น และไม่ทราบถึงผลกระทบที่มีต่อร่างกายหรืออวัยวะได้อย่างชัดเจน รู้แค่เพียงอาการเบื้องต้น

ความต้องการที่อยากจะรับรู้และทำความเข้าใจเพิ่มเติมเกี่ยวกับยาเสพติด

ผู้ให้ข้อมูลมีความต้องการที่อยากจะรับรู้และทำความเข้าใจเกี่ยวกับยาเสพติด ในเรื่องของลักษณะและสามารถแยกประเภทของยาเสพติด และรู้ถึงผลกระทบของยาเสพติดของแต่ละประเภท

ความต้องการเกี่ยวกับบอร์ดเกมที่เกี่ยวข้องกับยาเสพติด

ผู้ให้ข้อมูลมีความต้องการบอร์ดเกมที่ทำให้ความรู้เกี่ยวกับยาเสพติดมากยิ่งขึ้น โดยผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ชอบเกมที่ง่าย ๆ สนุก และชอบเกมที่สามารถเล่นได้หลายคน เกมที่เด็กส่วนใหญ่ชอบเล่น อย่างเช่น เกมบันไดงู เกมบิงโก เกม UNO

2.5 สรุปผลการศึกษา

จากการศึกษาในหัวข้อ การศึกษาความเข้าใจเกี่ยวกับยาเสพติดของเด็กในระดับประถมศึกษา กลุ่มผู้ศึกษาได้ทำการสัมภาษณ์เด็กประถม จำนวน 5 คน เพื่อให้ทราบถึงความเข้าใจที่กลุ่มเป้าหมายมีต่อยาเสพติด จากนั้นได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เพื่อสังเคราะห์ และนำไปสู่ขั้นตอนการคิดเครื่องมือเพื่อเป็นแนวทางในการแก้ไขและปรับปรุง ทั้งนี้จากการสัมภาษณ์พบว่า เด็กประถมส่วนใหญ่มีการรับรู้และเข้าใจเกี่ยวกับยาเสพติดและลักษณะของยาเสพติดแค่เพียงบางชนิดเท่านั้น เช่น บุหรี่ ยาบ้า กัญชา และแอลกอฮอล์ มีการรับรู้ถึงผลกระทบของยาเสพติดที่มีต่อตนเองเพียงบางชนิดเท่านั้น และไม่ทราบถึงผลกระทบที่มีต่อร่างกายหรืออวัยวะได้อย่างชัดเจน รู้แค่เพียงอาการเบื้องต้น และความต้องการที่อยากจะรับรู้และทำความเข้าใจเกี่ยวกับยาเสพติด ในเรื่องของลักษณะและสามารถแยกประเภทของยาเสพติด และรู้ถึงผลกระทบของยาเสพติดของแต่ละประเภทได้ รวมไปถึงความต้องการเกี่ยวกับบอร์ดเกมที่ทำให้ความรู้เกี่ยวกับยาเสพติด โดยผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ชอบเกมที่ง่าย ๆ สนุก และชอบเกมที่สามารถเล่นได้หลายคน เกมที่เด็กส่วนใหญ่ชอบเล่น อย่างเช่น เกมบันไดงู เกมบิงโก เกม UNO จากผลศึกษาทั้งหมดนี้ กลุ่มผู้ศึกษาจึงคิดค้นบอร์ดเกมที่ออกแบบมาเพื่อเสริมสร้างความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับยาเสพติดให้กับเด็กระดับประถมศึกษา

3.แนวทางการส่งเสริมและแก้ไขปรับปรุง

จากผลสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ กลุ่มผู้ศึกษาได้คิดค้นและออกแบบบอร์ดเกม ‘บิงโก Say No ยาเสพติด’ เพื่อส่งเสริมความรู้เรื่องยาเสพติดให้กับเด็กประถมศึกษา โดยมีขั้นตอน ดังนี้

1. ระดมความคิดและร่างไอเดีย

จากการระดมความคิดภายในกลุ่มผู้ศึกษา และ ได้จัดทำ IDEA Sheet เป็นการออกแบบเกมออกมาคร่าวๆ โดยมีหัวข้อทั้งหมด ดังนี้

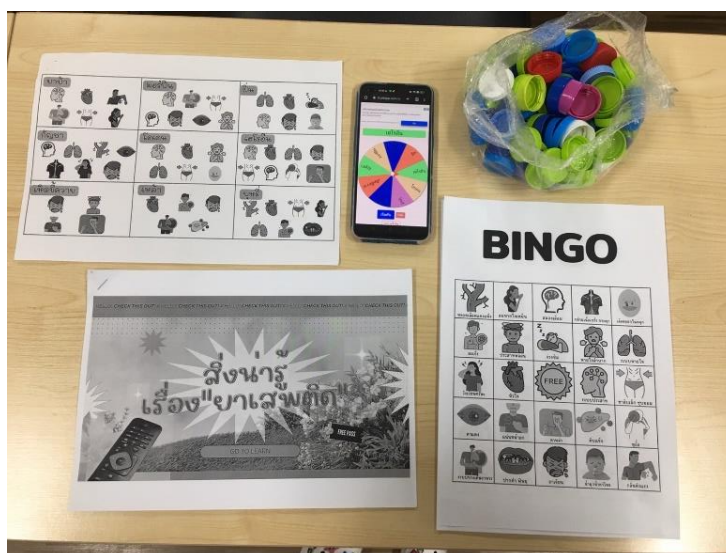
- 1.1 ชื่อเกม คือ BINGO Say No ยาเสพติด
- 1.2 สิ่งที่ต้องการจะสื่อสาร (Key message) คือ ต้องการให้ผู้เล่นได้เห็นลักษณะและรูปร่างของยาเสพติด ต้องการให้ผู้เล่นได้รู้ถึงผลกระทบของยาเสพติดที่มีผลต่อร่างกาย
- 1.3 กลุ่มเป้าหมาย คือ เด็กระดับประถมศึกษา
- 1.4 สิ่ง que ผู้เล่นจะได้รับ คือ ทักษะการจดจำ ทักษะการสังเกต ทักษะการฟัง ทักษะการฝึกสมาธิ
- 1.5 เนื้อเรื่อง/ธีมของเกม คือ ปาร์ตี้เกม

- 1.6 กลไกของเกม คือ หมุนวงล้อ เมื่อวงล้อหยุดแล้วชี้ไปที่รูปยาเสพติดใด ให้วางเบี้ยที่รูปของผลกระทบที่เกิดจากยาเสพติดนั้น
- 1.7 อุปกรณ์ของเกม คือ ใบความรู้ ใบBingo วงล้อรูปยาเสพติด เบี้ย
- 1.8 จำนวนผู้เล่น คือ 2 – 5 คน
- 1.9 ระยะเวลาในการเล่น 2 – 5 นาที หรือ จนกว่าจะมีผู้เล่นบิงโกเป็นคนแรก
- 1.10 เกมจะจบได้อย่างไร คือ ต้องวางเหรียญในการกระดาน Bingo ให้เรียงครบเป็นแถวติดกัน 5 อันในกระดาน ผู้เล่นที่บิงโกเป็นคนแรกจะเป็นผู้ชนะ และเกมในรอบนั้นก็จบลง

2. สร้างบอร์ดเกมฉบับทดลอง

จากที่กลุ่มผู้ศึกษาได้ระดมความคิดและมีการจัดทำ IDEA Sheet ขึ้นมาจากนั้นทางกลุ่มผู้ศึกษาจึงสร้างบอร์ดเกมฉบับทดลองขึ้นมาเพื่อทดสอบและทดลองเล่นในขั้นต่อไป โดยบอร์ดเกมฉบับทดลองประกอบไปด้วยอุปกรณ์ดังนี้

- 2.1 ใบบิงโก จำนวน 8 ใบ
- 2.2 ใบความรู้เรื่อง ยาเสพติด จำนวน 1 ชุด
- 2.3 ใบตารางสรุปผลกระทบยาเสพติดจำนวน 1 ใบ
- 2.4 วงล้อที่ทำจากแอปพลิเคชัน
- 2.5 ฝาขวดน้ำ (ใช้แทนเบี้ย)



ภาพบอร์ดเกม Bingo Say No ยาเสพติด ฉบับทดลอง

3.การกำหนดกลุ่มทดลอง

กลุ่มทดลอง มีจำนวน 15 คน โดยแบ่งออกได้ 2 กลุ่มดังนี้

1. กลุ่มผู้ศึกษา จำนวน 8 คน
2. กลุ่มนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 7 คน

โดยผู้ทดลองทั้ง 2 กลุ่มมีอายุระหว่าง 20-22 ปี

3.1 การเก็บข้อมูลและปรับปรุงแก้ไข

โดยจะแบ่งออกเป็น 2 ระยะ ดังนี้

1. ระยะที่ 1 : ระยะทดลองเล่นบอร์ดเกมบิงโก Say No ยาเสพติดในฉบับทดลอง

1.1 ผลการทดลองครั้งที่ 1

โดยกลุ่มทดลองในครั้งนี้ได้แก่ กลุ่มผู้ศึกษา จำนวน 8 คน จากการทดลองครั้งที่ 1 ผู้เล่นผ่านบอร์ดเกมฉบับทดลอง เพื่อทดสอบเนื้อหา วิธีการเล่นและกติกาเบื้องต้น จึงพบปัญหาและจุดบกพร่อง ดังนี้

- 1.1.1 ระบุกติกาไม่ชัดเจน ขณะผู้ทดลองเล่นเกิดความสงสัยเกี่ยวกับกติกา เช่น คู่มือตารางสรุปผลกระทบของสารเสพติดได้ระหว่างเล่นหรือไม่
- 1.1.2 ผู้เล่นบางคนยังไม่รู้วิธีที่จะบิงโก หรือ วิธีจบเกม
- 1.1.3 ใ้บทความรู้เรื่องยาเสพติดข้อมูลยังไม่เพียงพอ
- 1.1.4 ใ้ตารางสรุปผลกระทบจากยาเสพติดนั้นยังไม่ชัดเจน มีเพียงรูปเท่านั้น ทำให้ต้องใช้เวลาในการดูมากขึ้น
- 1.1.5 ใ้บทความรู้ของยาเสพติด เรื่องผลเสียของแต่ละตัวมีมากกว่า 1 อาการ ในกติกาการเล่นบิงโกคือ ผู้เล่นต้องเลือกเพียง 1 ช่องเท่านั้นและสามารถลงตัวหมากได้เพียง 1 อาการ การตรวจสอบผู้เล่นว่าสิ่งที่ผู้เล่นลงตัวหมากลงไปตรงกับเนื้อหาของยาเสพติดนั้นหรือไม่ จะทำให้เกิดการติดขัดในการเล่น
- 1.1.6 การอ่านใ้บทความรู้ เมื่อเป็นตัวหนังสือ อาจจะยากต่อการจำ ควรเพิ่มทริคของการเล่นเกมในการจดจำภาพและเขียนความหมายของภาพหรือสัญลักษณ์ลงไปเพื่อให้่ายในการจดจำและเข้าใจถึงเนื้อหาของสิ่งที่เกมต้องการจะสื่อถึงผู้เล่นให้ได้มากที่สุด

1.2 ผลการทดลองครั้งที่ 2

โดยกลุ่มทดลองในครั้งนี้ได้แก่ นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 7 คน จากการทดลองครั้งที่ 2 เล่นผู้เล่นผ่านบอร์ดเกมฉบับทดลอง เพื่อทดสอบเนื้อหา วิธีการเล่นและกติกาเบื้องต้น จึงพบปัญหาและจุดบกพร่อง ดังนี้

- 1.2.1 ยังไม่มีเกณฑ์ที่แน่นอนในการหาผู้เล่นที่จะได้หมุนวงล้อเป็นคนแรก

- 1.2.2 วิธีการเล่นมีจุดบกพร่องของการที่ต้องจดจำเนื้อหา ก่อนเริ่มเล่นต้องอ่านใบความรู้เรื่องยาเสพติด ผู้เล่นยังสับสน ว่าต้องอ่านทีละคน หรือ อ่านไปพร้อม ๆ กับผู้เล่นคนอื่น ๆ ทำให้การเล่นเกมนี้อาจมีความล่าช้า
- 12.3 ระเบียบกติกาไม่ชัดเจน ขณะที่ผู้ทดลองเล่นเกิดความสงสัยเกี่ยวกับกติกา เช่น ผู้เล่นยังไม่ทราบขั้นตอนในการเล่นชัดเจนทำให้เกิดการสับสน ผู้เล่นสงสัยในการวางเบี้ย ผลกระทบสามารถวางเบี้ยที่ผลกระทบได้ครั้งละกี่อัน ผู้เล่นบางคนไม่ทราบวิธีการจบเกม
- 1.2.4 ผู้เล่นเกิดข้อสงสัยว่ากติกาแบบมีผู้นำเกมกับไม่มีผู้นำเกม กติกาจะแตกต่างกันหรือไม่
- 1.2.5 วงล้อที่ทำขึ้นจากแอปพลิเคชันนั้นเกิดปัญหา ทำให้ชื่อยาเสพติดที่อยู่ในวงล้อนั้นหายไป ทำให้การดำเนินเกมนั้นเกิดการหยุดชะงักเพื่อแก้ไขปัญหามาจากวงล้อ
- 1.2.6 ใบตารางสรุปผลกระทบจากยาเสพติดนั้นยังไม่ชัดเจน มีเพียงรูปเท่านั้น ทำให้ต้องใช้เวลาในการดูมากขึ้น ผู้เล่นต้องการให้เติมคำอธิบายรูปลงไปใบตารางสรุปผลกระทบของยาเสพติดด้วย

2. ระยะที่ 2 : ระยะในการพัฒนาและปรับปรุงบอร์ดเกม

จากกลุ่มผู้ทดลองทั้ง 2 กลุ่มได้ทดลองเล่นตัวอย่างบอร์ดเกมบิงโก Say No ยาเสพติด ฉบับทดลอง และมีข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้น ดังนั้นกลุ่มผู้ศึกษาจึงได้มีการพัฒนา และแก้ไขบอร์ดเกม ดังนี้

- 2.1 สร้างใบอธิบายกติกาทั้งหมดให้ชัดเจน โดยมีหัวข้อทั้งหมด ดังนี้
 - 2.1.1 อุปกรณ์ในการเล่น
 - 2.1.2 ระยะเวลาในการเล่น
 - 2.1.3 กติกาแบบไม่มีผู้นำเกม
 - 2.1.4 กติกาแบบมีผู้นำเกม
 - 2.1.5 ตัวอย่างการวางเบี้ยเพื่อจบเกม
- 2.2 แก้ไขใบความรู้เรื่องยาเสพติดให้มีข้อมูลที่ครอบคลุมเนื้อหากระชับไม่เยิ่นเย้อเกินไป นำมารวบรวมให้อยู่ในลักษณะคล้ายกับปฏิทินตั้งโต๊ะง่ายต่อการใช้งาน ป้องกันการสูญหายของข้อมูล และปรับปรุงคุณภาพของโทนสี ความชัดเจนของรูปภาพ และ ขนาดตัวอักษร ให้มีความสวยงามเหมาะสมกับรูปแบบของเกมมากที่สุด เข้าถึงง่าย มีความโดดเด่น สะดุดตา ชวนให้อยากหยิบมาเล่น เหมาะสมกับระดับประถมศึกษา

- 2.3 แก้ไขใบตารางสรุปผลกระทบของยาเสพติด ให้สามารถสร้างความเข้าใจให้กับผู้เล่นได้ง่ายที่สุด โดยการเพิ่มรูปภาพและตัวอักษรอธิบายรูปภาพ การจัดระเบียบของข้อมูลให้ผู้เล่นสามารถดูและเข้าใจได้รวดเร็ว ทำให้การดำเนินเกมไม่ติดขัด
- 2.4 การสร้างวงล้อยาเสพติดขึ้นมา ให้เป็นวงล้อจริง ที่ประกอบไปด้วย รูปของยาเสพติด และชื่อของยาเสพติด โดยวงล้อมีลักษณะเป็นวงกลม มีลูกศรอยู่ตรงกลางผู้เล่นจะหมุนวงล้อด้วยวิธีการใช้นิ้วบิดไปที่ลูกศรเพื่อสุ่มชื่อยาเสพติด

4. การสร้างบอร์ดเกมฉบับสมบูรณ์

เมื่อผ่านขั้นตอนการทดลองเล่นจากกลุ่มผู้ทดลองพบว่ามีปัญหาเกิดขึ้น ทางกลุ่มผู้ศึกษานำมาปรับปรุงและแก้ไขเพื่อพัฒนาให้บอร์ดเกมนี้น่ายิ่งขึ้น และสร้างบอร์ดเกม Bingo Say No ยาเสพติด ฉบับสมบูรณ์ขึ้นมา โดยอุปกรณ์ทั้งหมด มีดังนี้

- 4.1 ใบบิงโก จำนวน 10 ใบ
- 4.2 ใบความรู้เรื่องยาเสพติดจำนวน 1 ชุดโดยทำในรูปแบบคล้ายกับปฏิทินตั้งโต๊ะ
- 4.3 ใบตารางสรุปผลกระทบยาเสพติดจำนวน 1 ใบ
- 4.4 วงล้อยาเสพติด 1 ชิ้น
- 4.5 ฝาขวดน้ำ (ใช้แทนเบี้ย)



ภาพบอร์ดเกม Bingo Say No ยาเสพติด ฉบับสมบูรณ์

4.สะท้อนคิดสิ่งที่ได้เรียนรู้

4.1 ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาของวิชา

ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาสาระของรายวิชาที่ได้รับ คือ ทำให้รู้วิธีและขั้นตอนการศึกษาผู้ใช้ (User Studies) อย่างถูกต้อง ได้ศึกษาเรียนรู้และสัมภาษณ์เด็กที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับประถมศึกษาหรืออายุ 6-12 ปี ว่ามีความรู้เกี่ยวกับยาเสพติดอย่างไร หน้าตาของยาเสพติดเป็นอย่างไร เพื่อที่จะสามารถทำความเข้าใจกับปัญหาต่าง ๆ (Pain Point) ที่เกิดขึ้นและสามารถศึกษาผู้ใช้ได้อย่างเป็นลำดับขั้นตอนที่ถูกต้องและนำไปพัฒนาหรือปรับใช้ในนวัตกรรม(บอร์ดเกม)ให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้และเนื้อหาที่ศึกษาได้

4.2 ทักษะที่ได้จากการเรียนรู้และพัฒนาผลงาน

1. หลังจากที่ได้ดำเนินงานที่ได้รับ ทำให้ได้เรียนรู้ทักษะต่าง ๆ ที่ใช้ในการทำงานกลุ่มสิ่งแรกที่ต้องพูดถึงคือ การทำงานเป็นกลุ่มที่ต้องแบ่งสมาชิกแต่ละคนทำหน้าที่ของตนเอง ทั้งแบ่งกันแก้ไขปัญหาที่ได้เจอและระดมความคิดเพื่อแก้ไข เช่นการใช้เนื้อหาสาระที่ไม่มากพอ ก็สามารถคิดหาวิธีเพื่อจะเพิ่มสาระมาใช้กับเกมมากขึ้น ทำให้เกิดทักษะที่สองนั่นก็คือ การใช้ความรู้มาทำให้มีความสนุกสนานเพลิดเพลินมากขึ้นเพื่อให้กลุ่มเป้าหมายนั้นได้ความสนุก และอีกทั้งยังได้ความรู้เพิ่มเติมไปด้วย
2. ทักษะในการจัดทำและออกแบบบอร์ดเกม เนื่องจากทางกลุ่มผู้ศึกษา ไม่เคยมีประสบการณ์ในการจัดทำบอร์ดเกมมาก่อน ดังนั้น การจัดทำในครั้งนี้จึงเป็นทักษะที่เกิดขึ้นใหม่ที่ได้จากศึกษาในครั้งนี้ ซึ่งเป็นประสบการณ์นี้ได้มาจากการระดมคิด การออกแบบบอร์ดเกม การออกแบบกติกาเกม การสร้างอุปกรณ์ต่าง ๆ การแก้ไขและพัฒนาบอร์ดเกมให้ตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายให้ได้มากที่สุด การสร้างบอร์ดที่ทั้งสนุกและได้ความรู้ ซึ่งสามารถนำไปปรับใช้กับทักษะในด้านอื่น ๆ ต่อไปในอนาคตหน้าได้

4.3 ปัญหาและอุปสรรคในการทำงาน

1. ปัญหาและอุปสรรคในเรื่องของการทำงานร่วมกัน เพราะว่าสมาชิกในกลุ่มบางคนไม่เคยทำงานร่วมกันมาก่อน ทำให้บางครั้งเกิดอุปสรรคในการติดต่อสื่อสารกัน หรือการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และในเรื่องของเวลาที่ไม่ค่อยตรงกัน ทำให้ระยะเวลาในการทำงานนั้นล่าช้ากว่าปกติ
2. ปัญหาและอุปสรรคจากการสัมภาษณ์ เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายในการศึกษาในครั้งนี้ คือเด็กระดับประถมศึกษา ดังนั้นด้วยนิสัยของเด็กนั้นทำให้การสัมภาษณ์นั้นมีข้อมูลที่สามารถนำมาใช้ได้ยาก เพราะว่าบางทีเด็กมีการเสียสมาธิและไม่ตั้งใจฟังคำถามที่หรือตอบคำถาม ดังนั้นทำให้การสัมภาษณ์นั้นต้องใช้ระยะเวลาที่ยาวนานกว่าปกติ

3. ปัญหาและอุปสรรคในเรื่องการจัดทำและออกแบบบอร์ดเกม เนื่องจากภายในกลุ่มไม่เคยทำบอร์ดเกม ดังนั้นทำให้กระบวนการคิดนั้นยากมากกว่าจะออกมาในแต่ละขั้นตอนต้องผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันภายในกลุ่มหลายครั้งกว่าจะออกเป็นบอร์ดเกม Bingo Say No ยาเสพติด

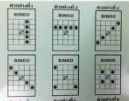
ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

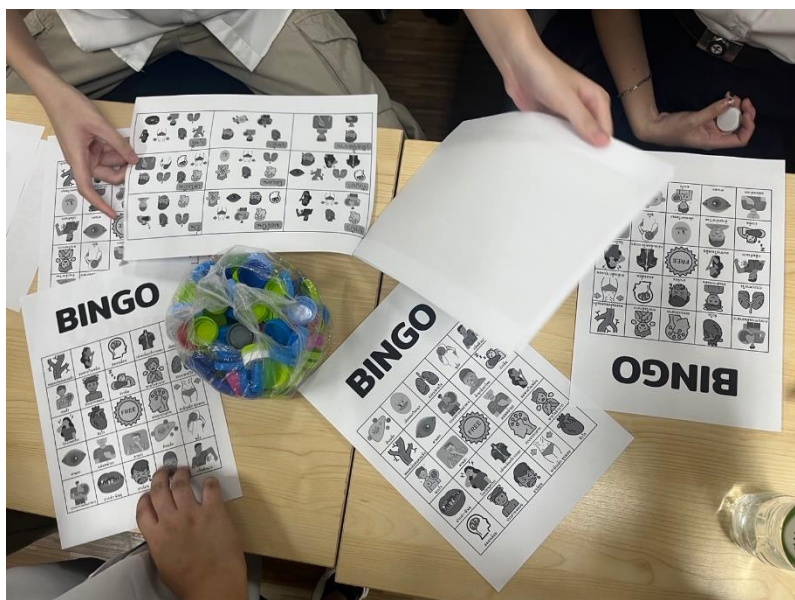
ขั้นตอนการออกแบบบอร์ดเกม

Bingo Say No ยาเสพติด

1. ขั้นตอนการระดมความคิดและร่างไอเดีย IDEA Sheet

IDEA sheet (Boardgame) Game name:..... <u>บิงโก, 5 อย่าง มีส่วนชีวิต</u> Key message: (สิ่งที่ต้องการสื่อสาร) - ให้อ่านได้ เห็นสิ่งมีชีวิต และ รูปร่าง ของสัตว์ชนิดต่าง - ให้อ่านได้ รู้ถึงผลกระทบของสัตว์ชนิดที่มันอาศัยร่างกาย Target group/Age of player: <u>เด็ก ๗-๙- ๑๑-๑๓</u> Benefit of play: (สิ่งที่ผู้เล่นจะได้รับ เช่น ความรู้ ทักษะ สังคม) <u>ทักษะการอ่าน, การสังเกต, การฟัง, พินิจพิเคราะห์</u> Game story: (เนื้อเรื่อง/พื้น) <u>ป่าดงดิบ</u> Game mechanic: (กติกา) <u>ผู้เล่นจะได้อ่านสิ่งมีชีวิต แล้วเริ่มจับไปใส่ใบยาเสพติดได้ ในบางเงื่อนไขที่เป็นผลกระทบที่เกิดจากยาเสพติดนั้น</u> Game component: (อุปกรณ์) - ใบเกม (ที่ประกอบด้วยรูปสัตว์ต่าง) - ใบ bingo - วลีปัญหาชีวิต - เหรียญรางวัล		Number of player: (จำนวนผู้เล่นที่จะเล่น) <u>2-5 / game</u> Playing time: (ระยะเวลาในการเล่น) <u>2-5 นาที ขึ้นอยู่กับความยากของคำถาม</u> Goal of the game: (เป้าหมายของเล่น เกมจะจบอย่างไร) ต้องวางเหรียญในกระดาน bingo ให้เรียงครบเป็นแถวติดกัน 5 เหรียญ ในกระดาน ใคร bingo เป็นคนแรกจะเป็นผู้ชนะ และเกมจะจบ Gameplay: (การเล่น) เช่น การเตรียมเกม วิธีการเล่น เกมจะจบอย่างไร จะชนะได้อย่างไร (how to win) เกมเล่น 1. ให้อ่านเกมก่อนในความรู้ที่ได้อ่าน เตรียมอุปกรณ์การเล่น 1. นำเหรียญไปวางกลางของผู้เล่น 2. นำเหรียญไปวางกลางของผู้เล่น 3. แยกใบbingoให้กับผู้เล่นทุกคน ขั้นตอนการเล่น 1. ให้อ่านเกมก่อนในความรู้ที่ได้อ่าน 2. วางเหรียญลงในใบbingoตามผลกระทบของสัตว์ที่ได้วางแล้ว เช่น บุหรี่, เหล้า, ยาเสพติด, ผู้คนต้องมีความรู้เกี่ยวกับสัตว์ที่วางแล้วโดยวางเหรียญใน 3. เล่นต่อไปเรื่อย ๆ จนถึงสิ่งที่ยาวหรือติดกัน 5 เหรียญบนใบbingo 4. ให้อ่านเกมก่อนว่า "bingo" เมื่อมีเหรียญ 5 เหรียญ ติดกัน 5. ให้อ่านเกมก่อนว่าหรือออกจากใบ bingo แล้วนำไปวางใบbingoกลางของผู้เล่นทุกคน 
--	--	---

2. ขั้นตอนการจัดทำบอร์ดเกมฉบับทดลองเล่น





3. การทดลองเล่นบอร์ดเกม Bingo Say No ยาเสพติด ฉบับทดลองของกลุ่มผู้ศึกษา





4. การทดลองเล่นบอร์ดเกม Bingo Say No ยาเสพติด ฉบับทดลองของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ





5. ภาพบอร์ดเกม Bingo Say No ยาเสพติดฉบับสมบูรณ์



ภาคผนวก ข

ความรับผิดชอบในการทำงานของสมาชิกกลุ่ม

ความรับผิดชอบในการทำงานของสมาชิกกลุ่ม

นางสาวฐิติรัตน์ รัตนโชติชัยสกุล

รับผิดชอบในส่วนการจัดทำเล่มรายงานในส่วนการวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ สรุปผลสัมภาษณ์ของกลุ่มผู้ให้ข้อมูล และส่วนของแนวทางการส่งเสริมและแก้ไขบอร์ดเกม มีส่วนร่วมในการออกความคิดเห็นบอร์ดเกม รวมไปถึงการคิดค้นและออกแบบและร่วมเป็นกลุ่มผู้ทดลอง เพื่อทดสอบบอร์ดเกมฉบับทดลองและเสนอแนวทางการแก้ไขจนออกมาเป็นบอร์ดเกมฉบับสมบูรณ์

นายประกาศิต ฤกษ์แสง

รับผิดชอบในส่วนของรูปเล่มในหัวข้อสะท้อนคิดสิ่งที่เรียนรู้ มีส่วนร่วมในการออกความคิดเห็นบอร์ดเกม รวมไปถึงการคิดค้นและออกแบบและร่วมเป็นกลุ่มผู้ทดลอง เพื่อทดสอบบอร์ดเกมฉบับทดลองและเสนอแนวทางการแก้ไขจนออกมาเป็นบอร์ดเกมฉบับสมบูรณ์

นางสาวแพรวา เกติน้อย

รับผิดชอบขั้นตอนการรวบรวมข้อมูลแบบสัมภาษณ์ และขั้นตอนของการจัดทำรูปเล่มในทุกส่วนทุกขั้นตอน ตั้งแต่ขั้นตอนการศึกษาจนถึงการสร้างบอร์ดเกมและ มีส่วนในการคิดแนวคำถามในการสัมภาษณ์ การออกความคิดเห็นบอร์ดเกม รวมไปถึงการคิดค้นและออกแบบ รวมไปถึงมีส่วนร่วมเป็นกลุ่มผู้ทดลอง เพื่อทดสอบบอร์ดเกมฉบับทดลองและเสนอแนวทางการแก้ไขจนออกมาเป็นบอร์ดเกมฉบับสมบูรณ์

นายรัฐนาท วิมุฑะลพ

รับผิดชอบในส่วนของรูปเล่มในหัวข้อ สะท้อนคิดสิ่งที่เรียนรู้ มีส่วนร่วมในการออกความคิดเห็นบอร์ดเกม รวมไปถึงการคิดค้นและออกแบบและร่วมเป็นกลุ่มผู้ทดลอง เพื่อทดสอบบอร์ดเกมฉบับทดลองและเสนอแนวทางการแก้ไขจนออกมาเป็นบอร์ดเกมฉบับสมบูรณ์

นางสาวสรลักษณ์ ทุมเชื้อ

รับผิดชอบในการส่วนรูปเล่ม การจัดหน้ารูปเล่มให้มีความสมบูรณ์ และ ส่วนในการถอดบทสัมภาษณ์
คิดแนวคำถามในการสัมภาษณ์มีส่วนร่วมในการออกความคิดเห็นบอร์ดเกมรวมไปถึงการคิดค้นและออกแบบ
และร่วมเป็นกลุ่มผู้ทดลอง เพื่อทดสอบบอร์ดเกมฉบับทดลองและเสนอแนวทางการแก้ไขจนออกมาเป็นบอร์ด
เกมฉบับสมบูรณ์

นางสาวอารียา แจ่มศรี

รับผิดชอบในการส่วนรูปเล่ม การจัดหน้ารูปเล่มให้มีความสมบูรณ์ และ ส่วนในสรุปข้อมูลการ
สัมภาษณ์ มีส่วนร่วมในการออกความคิดเห็นบอร์ดเกมรวมไปถึงการคิดค้นและออกแบบและร่วมเป็นกลุ่มผู้
ทดลอง เพื่อทดสอบบอร์ดเกมฉบับทดลองและเสนอแนวทางการแก้ไขจนออกมาเป็นบอร์ดเกมฉบับสมบูรณ์

นายเอกรพี กกรัมย์

รับผิดชอบในขั้นตอนการรวบรวมข้อมูลแบบสัมภาษณ์ และส่วนของรูปเล่มในหัวข้อ สะท้อนคิดสิ่งที่
เรียนรู้ มีส่วนร่วมในการออกความคิดเห็นบอร์ดเกมรวมไปถึงการคิดค้นและออกแบบและร่วมเป็นกลุ่มผู้
ทดลอง เพื่อทดสอบบอร์ดเกมฉบับทดลองและเสนอแนวทางการแก้ไขจนออกมาเป็นบอร์ดเกมฉบับสมบูรณ์

นางสาวจันจิรา มัคคภาวี

รับผิดชอบในขั้นตอนการรวบรวมข้อมูลแบบสัมภาษณ์และรับผิดชอบในการส่วนรูปเล่ม การจัดหน้า
รูปเล่มให้มีความสมบูรณ์ และ ส่วนในสรุปข้อมูลการสัมภาษณ์ มีส่วนร่วมในการออกความคิดเห็นบอร์ดเกม
รวมไปถึงการคิดค้นและออกแบบและร่วมเป็นกลุ่มผู้ทดลอง เพื่อทดสอบบอร์ดเกมฉบับทดลองและเสนอแนว
ทางการแก้ไขจนออกมาเป็นบอร์ดเกมฉบับสมบูรณ์