

บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ : การนำบอร์ดเกมมาใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

จัดทำโดย

นางสาวพรรณชนก ภู้งิ่ง รหัส 65199160219

เสนออาจารย์ประจำรายวิชา

ผศ.ดร. ศศิพิมล ประพินพงศกร

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา สศ 631 สัมมนาวิชาชีพสารสนเทศ

หลักสูตรศศ.ม.สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ปีการศึกษา 2565

บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ : การนำบอร์ดเกมมาใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

พรรณชนก ภูมิ่ง¹

บทคัดย่อ

เศรษฐกิจในปัจจุบันและการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วกำลังเกิดขึ้นอย่างไม่เคยปรากฏมาก่อน ความท้าทายในธุรกิจและนักการศึกษาทำให้จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องตระหนักและเลือกแหล่งเรียนรู้ที่ดีที่สุดและใช้อย่างคุ้มค่าอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีโดยทั่วไปกำลังขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงแนวทางที่ใช้มากกว่าและบ่อยครั้งที่เทคโนโลยีถูกมองว่าเป็นวิธีแก้ปัญหาแทนที่จะเป็นประโยชน์เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้และประกอบกับวิธีการสอนและเครื่องมืออื่น ๆ เกมกระดานถูกนำมาใช้ในการตั้งค่าองค์กรเป็นเวลาประมาณสิบปีแล้ว แต่ยังไม่ได้ใช้งานในวงกว้างโดยทั่วไปคุณค่าและผลกระทบที่แท้จริงของเกมกระดานออกแบบมาเพื่อการเรียนรู้ที่คนส่วนใหญ่ไม่รู้จักร ในบทความนี้นำเสนอประวัติของเกมกระดาน ประเภท การออกแบบรวมไปถึงเกมกระดานเข้าไปมีส่วนช่วยในเรื่องการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และสามารถพัฒนาทักษะด้านใดได้

คำสำคัญ : บอร์ดเกม, การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

Keyword : Board games, Creative Learning

บทนำ

ปัจจุบันความนิยมของเกมกระดานเพิ่มขึ้นเป็นอย่างมากความนิยมในการออกแบบและพัฒนาเผยแพร่เกมความสนใจที่เพิ่มมากขึ้นในเกมกระดานในฐานะสื่อยอดนิยมสำหรับให้ความบันเทิงและการศึกษา ทำให้เกมกระดานถูกพัฒนาและออกแบบมาใช้พัฒนาทักษะหรือให้ความรู้บางอย่างการนำความรู้มาทำเป็นเกมจะทำให้เนื้อหาการเรียนรู้น่าสนใจและผู้เรียนหรือผู้เล่นเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น เกมกระดานเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาทักษะและความรู้แบบลงมือปฏิบัติเกมที่ถูกรออกแบบมาอย่างดีไม่เพียงแต่สร้างบรรยากาศที่น่าดึงดูดเท่านั้น แต่ยังให้สภาพแวดล้อมในการเล่นไม่เครียด สนุกสนานการใช้เกมกระดานในการศึกษาได้รับการพิสูจน์แล้วว่าเป็นอาหารเสริมที่มีคุณค่าต่อเครื่องมือการศึกษาอื่น ๆ เกมกระดานเป็นแหล่งข้อมูลที่ยอดเยี่ยมและคุ้มค่าที่รวมการเรียนรู้แบบปฏิบัติจริงสรุปและเสริมสร้างข้อมูลที่สำคัญในรูปแบบที่เข้าใจง่าย ลดเวลาที่จำเป็นในการเรียนรู้ จัดจำและนำข้อมูลใหม่ ๆ และส่งเสริมการอภิปราย การทำงานร่วมกัน และสร้างการสื่อสารส่งเสริมเรื่องของการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

¹นิสิตระดับบัณฑิตศึกษา หลักสูตรศิลปะศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ : การนำบอร์ดเกมมาใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

บอร์ดเกมหรือจะเรียกให้เข้าใจได้ง่ายคือเกมกระดาน เกมกระดานมีประวัติยาวนานย้อนหลังไปเกือบ 7,000 ปีก่อนคริสตกาล (Masukawa, 2016) การออกแบบเกมกระดานในยุคแรกได้รับอิทธิพลมาจากสภาพแวดล้อมทางสังคมและวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาเหล่านั้น เกมกระดานในยุคแรก ๆ ออกแบบมาเพื่อจำลองกลยุทธ์การต่อสู้และการฝึกแบบฝึกหัดบนกระดาน เกมในยุคแรก ๆ ยกตัวอย่าง หมากกรุก, โกะ, หมากฮอส เกมเหล่านี้มีต้นกำเนิดมาจากประเทศต่าง ๆ เช่น อินเดีย, จีน, อียิปต์ และไนจีเรีย (Hinebaugh, 2009) ต่อมาเกมเหล่านี้ก็กลายมาเป็นรากฐานหรือต้นแบบในเกมกระดานในยุคปัจจุบันปรับเปลี่ยนไปตามองค์ความรู้ของผู้ออกแบบ



ภาพที่ 1 กล่องเกมและชิ้นส่วน Senet game ในยุคอียิปโบราณ จาก www.worldhistory.org



ภาพที่ 2 Monopoly Game หรือเกมเศรษฐี จาก <https://www.pexels.com/>

กล่าวให้เห็นภาพง่าย ๆ บอร์ดเกมคือเกมประเภทหนึ่งที่ต้องมีอุปกรณ์ในการเล่นหรือเกมที่เล่นบนแผ่นหรือพื้นที่แบบสาธารณะ เช่น โด๊ะเกมหรือแผ่นกระดาน โดยมักจะประกอบด้วยอุปกรณ์หลายชนิดที่ใช้ในการเล่น เช่น เหล็ก, ไม้, หิน, กระดาษหรือพลาสติก เป็นต้น และมักจะมีกฎเกมที่ชัดเจนให้ผู้เล่นทำความเข้าใจก่อนเริ่มเล่น บอร์ดเกมมักถูกออกแบบมาเพื่อให้ผู้เล่นได้สนุกกับการเล่นเกมและเพื่อสร้างความสนใจในการแข่งขัน และมีการใช้ความคิดสร้างสรรค์และใช้กลยุทธ์เพื่อชนะเกม เกมบางเกมอาจจะต้องพึ่งดวงและโชคจากผู้เล่นเกมบอร์ดเกมผลิตจากวัสดุสิ่งพิมพ์ทั้งสองมิติและสามมิติเป็นที่จับต้องได้ (รัชนิวรรณ ตั้งภักดี, 2565) ปัจจุบันบอร์ดเกมสามารถเล่นแบบออนไลน์ผ่านสมาร์ทโฟน, แท็บเล็ตและคอมพิวเตอร์ บอร์ดเกมมีความน่าสนใจตรงที่มีกฎและกติกาให้กับผู้เล่น มีการจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ ในเกมหรือตัวผู้เล่นอาจจะต้องสวมบทบาทสมมุติในการเป็นตัวละครในเกมเพื่อให้การเล่นบอร์ดเกมมีความสนุกและน่าสนใจดึงดูดให้ผู้เล่นอื่นอยากเล่น เกมกระดานถูกใช้มาเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ ในแวดวงการศึกษา นำเกมกระดานถูกพัฒนาและออกแบบเพื่อสอดแทรกความรู้ในหลายสาขาวิชาซึ่งช่วยให้ผู้เล่นมุ่งมั่นที่เนื้อหาและเสริมสร้างการเรียนรู้ให้กับพวกเขาได้การนำความรู้มาผนวกกับการเล่นเกมทำให้เนื้อหาการเรียนการสอนไม่น่าเบื่ออีกทั้งบอร์ดเกมทางการศึกษาได้เพิ่มทักษะของผู้เรียนเรื่องทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การวิเคราะห์ การใช้เหตุผล การวางแผน และการสื่อสาร การนำสื่อบอร์ดเกมเข้ามาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนเป็นเรื่องที่กำลังได้รับความสนใจอย่างกว้างขวาง งานวิจัยหลายชิ้นสนับสนุนว่าการใช้สื่อบอร์ดเกมกับการเรียนการสอนจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจและส่งผลต่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นทั้งในด้านผลการเรียน บทบาทสำคัญที่เกมกระดานสามารถมีบทบาทในการพัฒนาการศึกษาของเด็กและครอบครัวในปัจจุบันจึงไม่ใช่ความคิดหรือแนวคิดใหม่ แต่เป็นหนึ่งในรากฐานของเกมกระดานในยุคแรก ๆ และรูปแบบที่ตามมาในภายหลัง ประเภทของบอร์ดเกมนั้นสามารถแบ่งได้หลายประเภทขึ้นอยู่กับว่าจะใช้เกณฑ์อะไรในการแบ่งเช่น แบ่งตามวัสดุ, ผู้เล่น, สถานการณ์และวัตถุประสงค์ในการเล่นปัจจุบันบอร์ดเกมแบ่งเป็น 3 ประเภทหลักดังนี้

1. บอร์ดเกมปาร์ตี้เกม (Party Games) - เกมที่เหมาะสมกับกลุ่มเพื่อนเป็นบอร์ดเกมมีขนาดเล็กพกพาได้ง่าย มักมีกฎและกติกาเข้าใจง่ายไม่ซับซ้อนมีอุปกรณ์เพียงเล็กน้อยปาร์ตี้เกมไม่เน้นเนื้อหาของเกมมากสามารถเล่นแบบสบาย ๆ จัดทำมาเพื่อความบันเทิงและทำให้ใช้งานได้สำหรับทุกเหตุการณ์ ไม่ว่าจะเป็นงานเลี้ยงวันเกิด งานฉลองวันหยุดส่วนใหญ่สามารถใช้ได้กับผู้ใหญ่หรือเด็กขึ้นอยู่กับกฎที่คุณเล่น ยกตัวอย่าง Party Games UNO, SpyFall, Mafia Games, WereWolf, เป็นต้น
2. บอร์ดเกมแฟมิลี่ (Family Games) – เกมครอบครัวเหมาะกับการสร้างความสัมพันธ์แบบเป็นมิตร เกมสำหรับครอบครัวเป็นเกมที่เล่นง่ายใช้เวลาไม่นาน เน้นพูดคุย ถกเถียง แลกเปลี่ยนข้อมูลเกมลักษณะนี้ กฎและกติกาจะไม่ซับซ้อนแต่ก็ไม่ได้เล่นง่ายจนน่าเบื่อ องค์ประกอบสำคัญของเกมสำหรับครอบครัวซึ่งมักจะ

หมายถึงการเล่นที่ค่อนข้างเร็ว เรียนรู้ได้ง่าย ทำให้ทุกคนมีส่วนร่วมจนจบเกม ยกตัวอย่าง เกมเศรษฐี, เกมยอดนักการประมูล, เกมดิกซิท (Dixit) เป็นต้น

3. บอร์ดเกมกลยุทธ์ (Strategy Board Games) – เกมกลยุทธ์เป็นบอร์ดเกมที่ใช้กลยุทธ์การวางแผนและความคิดสร้างสรรค์ในการเล่นมักจะมีกติกาที่ซับซ้อนเพื่อสร้างความสนุกสนานต้องใช้เวลาในการเล่นนานเหมาะสำหรับผู้ที่ชื่นชอบการเล่นแบบท้าทายหรือผู้ที่เป็น “เกมเมอร์” ซึ่งชอบการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ยกตัวอย่าง The Settlers of Catan เกมแนววางแผนยุคบุกเบิกถูกสร้างขึ้นตั้งแต่ปี 1995 เป็นผู้เล่นต้องสวมบทบาทเป็นนักสำรวจไปตั้งรกรากอยู่ที่เกาะคาธานและต้องพยายามสร้างบ้านเมืองของตัวเองขึ้นมาต้องวางแผนกลยุทธ์ไม่ให้เมืองถูกอีกฝ่ายโจมตีหรือวางแผนป้องกันการถูกโจมตี

เกมมีศักยภาพในการทำหน้าที่เป็นแพลตฟอร์มการเรียนรู้เพราะไม่เพียงแต่นำเสนอทักษะด้านข้อมูล (Mayer, 2010) เกมกระดานจะช่วยเชื่อมโยงหลักสูตรการเรียนการสอนให้เป็นการเรียนรู้ที่สนุกกับความรู้ความเพลิดเพลินโดยธรรมชาติของการเล่นยังเป็นแรงจูงใจที่แข็งแกร่งสำหรับการเติบโตอย่างต่อเนื่องการเล่นจะเพิ่มทักษะการมีส่วนร่วมในระดับที่สูงขึ้นเด็กที่พัฒนาทักษะการรู้คิด ทักษะคณิตศาสตร์ ทักษะเศรษฐกิจ ทักษะการสื่อสาร และทักษะศิลปะภาษาจะประสบความสำเร็จในระดับที่สูงกว่าเด็กที่ไม่ได้พัฒนาทักษะเหล่านี้ เกมกระดานสามารถช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ที่จะอดทน ผ่านการเล่นเกมซ้ำ ๆ ทำให้พวกเขาเห็นคุณค่าของความถูกต้องของแนวทางต่าง ๆ ในการแก้ไขปัญหา ในไม่ช้านักเรียนก็จะเข้าใจว่าวิธีการสอบถามที่แตกต่างกันสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์กับข้อมูลได้อย่างประสบความสำเร็จ

การออกแบบบอร์ดเกมควรเริ่มต้นด้วยการกำหนดวัตถุประสงค์ที่ครอบคลุมของเกมผู้ออกแบบควรถามตัวเองว่าทำไมถึงอยากรวบรวมข้อมูลในด้านนั้นและจะทำไปเพื่อวัตถุประสงค์อะไรก่อนทำการผลิตบอร์ดเกมต้องทำความเข้าใจของลูกค้ำก่อนว่าอยากได้อะไรลูกค้ำกำลังสนใจในเรื่องอยู่ เป็นกลุ่มไหน อายุเท่าไร เพศอะไร เช่นถ้าลูกค้ำเป็นนักเรียนวัยมัธยมศึกษาตอนปลายเด็กในวัยนี้จะมึนีสัยชอบการแข่งขัน การท้าทาย การจัดอันดับ การออกแบบบอร์ดเกมอาจจะมีในรูปแบบการมอบหมายภารกิจให้ทำหรือทำแล้วได้แต้มต้องมาการโชว์แต้มให้อีกฝ่ายเห็นเพื่อเพิ่มความท้าทายและความสนุกในการเล่น

การนำบอร์ดเกมเข้ามาเป็นการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning) หมายถึง การเรียนรู้ที่เสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียน ผ่านการลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์โดยมีผู้สอนเป็นโค้ช (วิชัย, 2563) นำความรู้ ประสบการณ์ที่มีอยู่มาใช้ในการสร้างสิ่งใหม่ ๆ หรือแก้ไขปัญหาให้เกิดผลลัพธ์ที่ดีกว่าเดิมโดยไม่จำเป็นต้องตามแบบแผนหรือแนวทางที่เคยมีอยู่แล้วเท่านั้นการเรียนรู้สร้างสรรค์จะต้องใช้ทักษะการคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างไอเดียและ

นำไปสู่การปฏิสัมพันธ์กับความเป็นจริง เช่น การตั้งคำถาม, การคิดออกแบบ, การทดลอง, การแก้ไขปัญหาและการสร้างโปรแกรม การเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์จะช่วยเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์และสามารถนำไปใช้ในการแก้ไขปัญหาในชีวิตประจำวันและการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เพราะการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ช่วยให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ เรียนรู้ สิ่งใหม่ ๆ ทดลองสิ่งใหม่ ๆ ความคิดและมีวิธีคิดและการแก้ปัญหาใหม่ ๆ ด้วยเหตุนี้นักวิชาการจึงสรุปว่าความคิดสร้างสรรค์คือความสามารถที่สำคัญในโลกของนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ในปัจจุบันจำเป็นต้องได้รับการอำนวยความสะดวกในด้านวิชาการทั้งหมด (Lin, 2020) ในด้านการศึกษาการเล่นบอร์ดเกมอาจช่วยให้เด็กเรียนรู้ที่จะปฏิบัติตามกฎและนั่งเป็นเวลาระยะเวลาหนึ่งและอาจทำให้เด็กได้ฝึกสมาธิเพิ่มขึ้น (Iizuka, 2018) สำหรับนักเรียนเกมกระดานเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการฝึกทักษะการลงมือปฏิบัติจริงและสามารถพัฒนาความรู้สำหรับคนได้ในทุกเพศทุกวัยเกมกระดานที่ถูกออกแบบมาอย่างดีจะน่าสนใจและดึงดูดสร้างบรรยากาศในการเล่นเกมที่ดีแม้ว่าเกมกระดานบางประเภทอาจจะมีเนื้อหาที่ตึงเครียด มีการแข่งขันแต่เป็นสภาพแวดล้อมที่สนุกสนานข้อผิดพลาดระหว่างการเล่นเกมกระดานจะสร้างทักษะการแก้ปัญหาให้กับผู้เล่นเกมในครั้งถัดไป ตัวบอร์ดเกมมีภาพเพื่อช่วยเชื่อมโยงข้อมูลองค์ประกอบของเกม เมื่อผู้เล่นได้เล่นเกมแล้วอาจมีคำถามหรือปัญหาที่ต้องแก้ไขสถานการณ์เหล่านี้จะช่วยให้ผู้เล่นได้ฝึกคิด วิเคราะห์ นอกจากต้องใช้ความคิดเชิงวิพากษ์แล้วเกมกระดานที่เล่นเป็นทีมยังช่วยได้สร้างทักษะการสื่อสารและความสัมพันธ์ ในขณะที่ผู้เล่นทำงานแบบเห็นหน้ากันตอบคำถามหรือแก้ปัญหาและดูว่าพวกเขามักจะคิดร่วมกัน พวกเขาสามารถทำงานเป็นทีมได้แม้ว่าจะไม่รู้จักรับอีกฝ่ายแสดงให้เห็นว่าเกมกระดานเข้าไปช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสาร การเข้าสังคมได้เป็นอย่างดี

ตัวอย่างงานวิจัยบอร์ดเกม

งานวิจัยชิ้นหนึ่งได้พัฒนาบอร์ดเกมชื่อ “Test Your Knowledge about Drugs (TeKAD): PIMs in Older People” เป็นเกมที่ถูกพัฒนาขึ้นสำหรับเพื่อช่วยเหลือเภสัชกรในหัวข้อ “ยาที่อาจไม่เหมาะสมสำหรับผู้ป่วยในวัยสูงอายุ” เพื่อเป็นการเพิ่มพูนความรู้ให้กับเภสัชกรในเรื่อง PIMs ในผู้ป่วยสูงอายุ

Experiences in Teaching and Learning

Development of a board game to assist pharmacists learning the potentially inappropriate medications in older people

Mohd Shahezwan Abd Wahab^{a,b,*}, Amanina Rashid^a, Aida Azlina Ali^a, Izzati Abdul Halim Zaki^a, Rosmaliah Alias^c, Mohd Faiz Mustafa^a, Kasyful Azhim Zainal^a, Muhammad Harith Zulkifli^a, Aisyah Saad Abdul Rahim^a

^a Faculty of Pharmacy, Universiti Teknologi MARA (UiTM) Cawangan Selangor, Kampus Puncak Alam, 42300 Puncak Alam, Selangor, Malaysia

^b Non-Destructive Biomedical and Pharmaceutical Research Centre, Smart Manufacturing Research Institute, Universiti Teknologi MARA (UiTM) Cawangan Selangor, Kampus Puncak Alam, 42300 Puncak Alam, Selangor, Malaysia

^c Department of Pharmacy, Hospital Kuala Lumpur, Jalan Pahang, 50586 Kuala Lumpur, Malaysia



วัตถุประสงค์ของเกมกระดานคือเพื่อใช้เป็นเครื่องมือที่เป็นนวัตกรรมและมีส่วนร่วมเพื่อช่วยเสริมความรู้ความเข้าใจและความคุ้นเคยของเกษตรกรเกี่ยวกับ PIMs ในผู้สูงอายุเกษตรกรสามารถเสริมสร้างและใช้ความรู้เกี่ยวกับ PIMs ในผู้สูงอายุและเรียนรู้จากเพื่อนได้ ช่วยให้เกษตรกรเข้าใจในเรื่องราวที่จะต้องใช้ในผู้สูงอายุ ฝึกทักษะการจำและเข้าใจถึงผลข้างเคียงหากเกษตรกรจ่ายผิดประเภท

งานวิจัย The impacts of a GO-game (Chinese chess) intervention on Alzheimer disease in a Northeast Chinese population ได้ชี้ว่าการเล่น Go หรือโกะในกลุ่มผู้สูงอายุช่วยเรื่องภาวะสมองเสื่อมน้อยลง หากให้พวกเขาทำกิจกรรมที่ฝึกบริหารสมองในบทสรุปงานวิจัยได้กล่าวว่า (Lin, 2015) เกม GO มีประสิทธิภาพในการปรับปรุงคุณภาพชีวิตผู้ป่วย AD โดยลดภาวะอาการซึมเศร้า ลดความรุนแรงของอาการ AD อีกทั้งยังเสริมสร้างทักษะทางปัญญาด้วย

บทสรุป

เกมกระดานที่แข่งขันกันไม่เพียงแต่ให้ความบันเทิงเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมและสร้างแรงบันดาลใจในการปฏิสัมพันธ์ทางปัญญาด้วยตอบสนองความต้องการของนักเรียนที่ต้องการพัฒนาทักษะเชิงกลยุทธ์จะเห็นได้ว่าเกมกระดานเข้าไปมีบทบาทในทุกสาขาวิชาตั้งแต่ด้านการแพทย์ การศึกษา แม้แต่องค์กรการทำงานเองก็นำเกมกระดานไปพัฒนาทักษะด้านที่จำเป็นของบุคลากรในองค์กร การออกแบบเกมกระดานไม่ใช่เรื่องง่ายผู้ออกแบบจะต้องศึกษาทั่วโลกของเกมกระดานให้ละเอียดวางกลไกของเกมที่ต้องการใช้ผู้เริ่มต้นออกแบบครั้งแรกจะต้องอาศัยเกมกระดานต้นแบบและออกแบบเกมใหม่ในแนวทางที่ผู้ออกแบบอยากทำ เกมกระดานจะสอนเกี่ยวกับความจำเป็นในการวางแผนร่วมกัน วางแผนกลยุทธ์กลุ่มระยะยาวและการสื่อสารอย่างต่อเนื่องทักษะเหล่านี้จะเป็นประโยชน์แก่นักเรียนไม่เพียงแต่ในชั้นเรียนเท่านั้นแต่ยังรวมถึงการจ้างงานในอนาคตเมื่อพวกเขาต้องทำงานเป็นส่วนหนึ่งของทีมกับคนที่พวกเขาไม่ได้เลือกและอาจไม่ชอบเป็นพิเศษ แม้ว่าทักษะเหล่านี้จะพบได้ในเกมประเภทอื่น ๆ แต่เกมของนักออกแบบมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวในความสามารถในการรวบรวมผู้เล่นรอบกระดานทั่วไปเพื่อเล่นแบบเห็นหน้ากันซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาสังคม ประสบการณ์เกมที่ใช้ร่วมกันทั่วโตะสร้างชุมชนชั่วคราวของผู้เล่นที่ผูกพันกันด้วยเกม ภายในกลุ่มนั้น นักเรียนมีโอกาสอย่างแท้จริงในการฝึกทักษะทางสังคมและชีวิตขณะที่พวกเขาทำงานผ่านความท้าทายในเกม

บรรณานุกรม

- Brian, M., Christopher, H. (2010). **Libraries got game : aligned learning through modern board games**. USA: American Library Association.
- Hinebaugh, P. (2009). **A board game education**. United Kingdom: Rowman & Littlefield Publishers.
- Karen, M., Leeder, C., Rieh, Soo. (2014). **Designing online information literacy games students want to play**. United Kingdom: Rowman & Littlefield Publishers.
- Lin, Q., Cao, Y., Gao, J. (2015). The impacts of a GO-game (Chinese chess) intervention on Alzheimer disease in a Northeast Chinese population. **Front. Aging Neurosci**, **163**(7), 2-5.
- Masukawa, K. (2016). The origins of board games and ancient game boards. Simulation and Gaming in the **Network Society**, **9**, 3-11.
- Markey, K., Swanson, F. (2008). NON-THEME ARTICLE Designing and testing a web-based board game for teaching information literacy skills and concepts. **Library Hi Tech**, **26**(4), 655-656.
- Nakao, M. (2019). Special series on “effects of board games on health education and promotion” board games as a promising tool for health promotion: a review of recent literature. **BioPsychoSocial Med**, **13**(5), 2-7.
- Noda, S., Shirotaki, K., Nakao, N. (2019). The effectiveness of intervention with board games: a systematic review. **BioPsychoSocial Med**, **13**(22), 3.
- Wahab, M.S.A., Rashid, A. (2022). Development of a board game to assist pharmacists learning the potentially inappropriate medications in older people, Currents in Pharmacy Teaching and Learning. **Currents in Pharmacy Teaching and Learning**, **14**(5), 636-645.
- Samarasinghe, D., Barlow, M., Lakshika, E. (2021). A Data Driven Review of Board Game Design and Interactions of Their Mechanics. **IEEE Access**, **9**.
- ปิยะพงษ์ งามลาโสสม. (2564). การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่1. **วารสารรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย**, **1**(1), 26-37.

วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒผล. (2563). **การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ: จรัสสินทวงศ์การพิมพ์.

อรุณลักษณ์ รัตนพันธุ์, บุญยภฤต รัตนพันธุ์ และ รุ่งรุจี ศรีตาเดช. (2565). การใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของ

บรรณารักษ์สังกัดสำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย (กศน.) จังหวัดกำแพงเพชร. **วารสาร**

พิภูล. 20(2), 366-383.

อรรถเศรษฐ์ ปรีดาการณ์. (2557). การออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วงสี่ธรรมชาติสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.

(ปริญญาศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.