

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคแห่งข้อมูลข่าวสาร มีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง ไม่ว่าจะเป็นด้านเศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง วิทยาศาสตร์ และที่สำคัญคือด้านการศึกษา เพื่อก้าวเข้าสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ (Learning Society) การศึกษาเป็นปัจจัยสำคัญที่ชี้วัดความเจริญของสังคม จึงจำเป็นที่แต่ละประเทศต้องเรียนรู้และปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา และเตรียมพร้อมที่จะเผชิญกับความท้าทาย โดยปัจจัยที่สำคัญที่จะเผชิญการเปลี่ยนแปลงและความท้าทายนั้นคือ บุคลากรที่มีคุณภาพ เมื่อคนในสังคมมีการพัฒนาตนเองแล้วจะส่งผลให้สังคมมีการพัฒนา การศึกษาจึงเป็นพื้นฐานที่จะช่วยเสริมสร้างประเทศให้มีทั้งความสามารถในการร่วมมือและแข่งขันกับนานาประเทศ (คณะศึกษาศาสตร์ “การศึกษาไทยในยุคโลกาภิวัตน์”, 2540) การจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาคนให้มีคุณภาพจึงเป็นเรื่องที่มีความจำเป็นอย่างยิ่ง โดยจะต้องเป็นการศึกษาที่มีคุณภาพ เพื่อให้คนได้รับการพัฒนาอย่างเต็มที่ ทำให้เป็นผู้ที่รู้จักคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ รู้จักแก้ปัญหา มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ รู้จักวิธีการแสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย สามารถเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง สามารถปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว มีจริยธรรม คุณธรรม รู้จักพึ่งตนเอง และสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างเป็นสุข (สำนักคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2543)

จากการปฏิรูปการศึกษาและพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2545 หมวด 4 มาตรา 24 ได้กล่าวถึง การจัดการกระบวนการเรียนรู้ ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการ ดังต่อไปนี้ คือ จัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียนโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็นทำเป็น รักการอ่านและเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง จัดการเรียนการสอนโดยผสมผสานสาระความรู้ด้านต่าง ๆ อย่างได้สัดส่วนสมดุลกัน รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงามและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ในทุกวิชา ส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียนและอำนวยความสะดวกเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้

และมีความรอบรู้ จึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนกระบวนการทัศนในการจัดการเรียนการสอนที่จะสนองตอบต่อแนวทางดังกล่าวในการพัฒนาทักษะการคิด เป็นคุณลักษณะหนึ่งที่สำคัญของการประสบความสำเร็จในกระบวนการเรียนรู้

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่ากระบวนการคิดเป็นสิ่งที่สำคัญต่อผู้เรียน โดยองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญในการส่งเสริมกระบวนการคิด ได้แก่ การคิดรวบยอดที่ผู้เรียนมีต่อตนเองในฐานะผู้เรียนรู้ วิธีการสอนของครูหรือผู้สอนในฐานะผู้เอื้อต่อการคิดและการเรียนรู้ และสิ่งแวดล้อม ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนควรมีลักษณะเป็นบุคคลใฝ่รู้ ใฝ่เรียน มีทักษะในการแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง โดยต้องมีการเน้นกระบวนการคิดก่อนเป็นอันดับแรก สามารถนำไปปฏิบัติได้จริงที่สอดคล้องกับความสามารถ ความถนัดและความสนใจของผู้เรียน เป็นกระบวนการเรียนที่ผู้เรียนได้เรียนอย่างมีความสุข ได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย รวมถึงสามารถสร้างองค์ความรู้เองได้ มีความรู้เหมาะสมตามพัฒนาการ มีทักษะแสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย สามารถนำวิธีการเรียนรู้ไปใช้ในชีวิตจริงได้ (สำนักเลขาธิการสภาการศึกษา, 2548) การสอนให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดเปรียบเสมือนการติดอาวุธทางปัญญา เพราะเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการแสวงหาความรู้ได้ไปตลอดชีวิตจึงนับได้ว่าการสอนให้ผู้รู้จักวิธีการคิด วิเคราะห์ เลือกรับและปฏิเสธข่าวสารข้อมูลได้ มีความสามารถในการใช้ภาษาและเทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการสื่อสารและการแสวงหาความรู้ได้อย่างรวดเร็วและมีความสามารถในการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง (ไชยยศ เรืองสุวรรณ, 2546) เป็นสิ่งที่พึงประสงค์อย่างยิ่งในสภาพของสังคมการศึกษาไทย

การศึกษาในระดับอุดมศึกษาไทยพบว่า การพัฒนากระบวนการส่งเสริมการคิดของนักเรียน นิสิต นักศึกษากำลังประสบปัญหา เนื่องจากการศึกษาส่วนใหญ่จำกัดอยู่ในเฉพาะห้องเรียน ล้อมกรอบตัวเองและผู้เรียนออกจากชุมชนสังคม การจัดกระบวนการเรียนการสอนยังไม่เอื้อต่อการพัฒนานักเรียนให้มีลักษณะมองกว้าง คิดไกล ใฝ่รู้ วิธีการเรียนการสอนยังมุ่งเน้นการถ่ายทอดเนื้อหาวิชามากกว่าการเรียนรู้จากสรุปที่เป็นจริงและไม่เน้นกระบวนการที่ให้ผู้เรียนได้พัฒนาด้านการคิด (สุนน อมรวิวัฒน์, 2541; สิปปนนท์ เกตุทัต, 2542) การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมักมุ่งจัดการเรียนการสอนที่เน้นแต่ท่องจำ มิได้สอนให้คิด (จรัส สุวรรณเวลา, 2539) ผู้สอนจัดการเรียนการสอนให้กับผู้เรียน เพื่อเตรียมสอบเป็นหลัก ผู้เรียนก็สนใจเฉพาะสิ่งที่คิดว่าจะต้องเอาไปตอบในการสอบไม่ว่าจะเป็นการสอบเลื่อนชั้น หรือการสอบเรียนต่อ โดยใช้วิธีการท่องจำและการฝึกทำข้อสอบเก่า การส่งเสริมให้เด็กรู้จักคิด รู้จักวิเคราะห์ รู้จักสังเคราะห์ จึงถูกละเลยอย่างสิ้นเชิง (อุทัย ดุลยเกษม, 2543) รวมทั้งหลักสูตรและวิธีการถ่ายทอดล้าสมัย เน้นการสอนทางเดียว เนื้อเรื่องความจำมากกว่าการวิเคราะห์แยกแยะหาเหตุผลและสอนในลักษณะแยกส่วนมากกว่า

การให้ผู้เรียนพิจารณาในเชิงรวมอย่างเป็นระบบ (แผนพัฒนาการศึกษาระดับอุดมศึกษา ฉบับที่ 8 ทบวงมหาวิทยาลัย, 2540) ทำให้นักศึกษาขาดทักษะการคิด ส่งผลให้ขาดความสามารถในการจัดการด้านต่าง ๆ ประสิทธิภาพการปฏิบัติงานก็ไม่ได้ สอดคล้องกับรายงานประจำปี 2552 ของสำนักรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (องค์การมหาชน) ได้ตั้งข้อเสนอแนะเชิงนโยบายต่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษาระดับอุดมศึกษาในข้อ 7 ระบุว่า สังคมไทยต้องเร่งแก้ปัญหาบัณฑิตขาดความสามารถในการคิด วิเคราะห์ แก้ปัญหา ปรับเปลี่ยนค่านิยมในการศึกษาเพื่อให้ได้มาซึ่งประสบการณ์และองค์ความรู้ที่ทำให้เกิดความองงามในการปฏิบัติงานและการดำรงชีวิตประจำวัน มากกว่ามุ่งได้ใบปริญญาบัตรหรือประกาศนียบัตร เห็นได้ว่าการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษายังขาดกระบวนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมการคิดให้กับนักศึกษา โดยทบวงมหาวิทยาลัยได้กำหนดคุณลักษณะของบัณฑิตที่พึงประสงค์ (ทบวงมหาวิทยาลัย, 2540) คือ เป็นผู้ที่มีความรอบรู้ในวิชาการทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ เป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรม สามารถครองตนอยู่ในสังคมอย่างเต็มภาคภูมิ และเป็นผู้ที่มีความรู้ในศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิตในสังคมปัจจุบัน ดังนั้น การจัดการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาปัจจุบันควรเป็นไปในลักษณะที่เน้นผู้เรียนให้มีส่วนร่วมในกิจกรรมของกระบวนการเรียนการสอนที่ครอบคลุมทั้งความสามารถทางสติปัญญา การใช้กระบวนการคิดขั้นสูงและการใช้เหตุผล (Astin, 1993)

มัททกานต์ โอฬารรัตน์มณี (2542) ได้ศึกษาปัญหาในการจัดการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาพบว่า ด้านการเรียนการสอน ผู้สอนขาดเทคนิคการสอนที่เหมาะสม ไม่มีการนำเทคนิควิธีการใหม่ ๆ มาใช้ และใช้การบรรยายมากกว่าการวิเคราะห์ วิจัย หาเหตุผลมุ่งให้การศึกษาเฉพาะเรื่องมากเกินไปไม่สามารถสอนตามแนวทางการบูรณาการได้ และด้านผู้เรียนที่มีจำนวนมากทำให้มีปัญหาด้านประสิทธิภาพการสอนไม่สามารถทำได้อย่างทั่วถึงและผู้เรียนมีพื้นฐานความรู้ที่แตกต่างกันมีความสอดคล้องกับปัญหาที่เกิดกับนักศึกษาคณะบริหารธุรกิจและการบัญชี มหาวิทยาลัยปทุมธานี โดยจากการได้สัมภาษณ์ผู้บริหาร อาจารย์ประจำคณะบริหารธุรกิจและการบัญชี และนักศึกษาคณะบริหารธุรกิจและการบัญชี พบว่า ลักษณะด้านการเรียนการสอน ผู้สอนเน้นวิธีการเรียนการสอนแบบบรรยายมากกว่าการเรียนการสอนแบบการวิเคราะห์ สังเคราะห์ วิจัย ลักษณะการสอนในลักษณะนี้ไม่เอื้อต่อการส่งเสริมการคิด โดยเฉพาะนักศึกษาทางด้านบริหารธุรกิจ เนื่องจากนักศึกษาต้องมีความสามารถในการวิเคราะห์ สังเคราะห์ การคิดในเชิงธุรกิจ เพื่อใช้ในการวางแผนหาวิธีการหรือทางเลือกที่ดีที่สุดในสถานการณ์ที่อาจมีอุปสรรคและความไม่แน่นอน เพื่อไปสู่เป้าหมายที่ตั้งไว้ ดังคำกล่าวที่ว่า รู้เขา รู้เรา

บรรยายครั้งหนึ่งครั้ง ส่วนด้านผู้เรียนมีสภาพปัญหาจากพื้นฐานความรู้และลักษณะการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน รูปแบบการเรียนรู้ไม่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ เกิดอาการเบื่อหน่ายต่อการเรียน เครื่องมือที่ใช้ก็เป็นในลักษณะแผ่นใส ภาพนิ่ง ทำให้นักศึกษาไม่สามารถสัมผัสกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสถานการณ์จริงได้ ส่งผลให้นักศึกษาขาดกระบวนการคิด การวางแผนอย่างเป็นขั้นตอนเพื่อแก้ไขเหตุการณ์เฉพาะหน้า จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา ต้องพัฒนานักศึกษาให้มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ สอดคล้องกับบทสรุปงานวิจัยเรื่อง กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาของประเทศไทย โดย รองศาสตราจารย์ ดร.ไพฑูรย์ สินลารัตน์ และคณะ ซึ่งได้กำหนดคุณลักษณะพื้นฐานที่จำเป็น 7 ประการ สำหรับคุณวุฒิระดับปริญญาตรีในข้อที่ 3 คือ มีความสามารถในการจัดระบบความคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์และคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ได้

การคิดเชิงกลยุทธ์ (Strategic Thinking) เป็นรูปแบบหนึ่งของการคิดเป็นกระบวนการคิดที่มีการกำหนดและประเมินทางเลือกต่าง ๆ ที่จะทำให้งานบรรลุภารกิจ และเป้าหมายที่ตั้งไว้ และรวมถึงการเลือกทางเลือกที่เหมาะสมที่สุดมาใช้ จึงเป็นวิธีการหรือแผนการที่คิดขึ้นอย่างรอบคอบ มีลักษณะเป็นขั้น เป็นตอนมีความยืดหยุ่นพลิกแพลงได้ตามสถานการณ์ มุ่งหมายเพื่อเอาชนะคู่แข่ง หรือเพื่อหลบหลีกอุปสรรคต่าง ๆ สามารถบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2546) นอกจากนี้ต้องมีกลไกการประสานให้ทุกอย่างเข้ากันได้ คือต้องมีแนวทางร่วม สำหรับที่ฝ่ายต่าง ๆ จะประสานและสามารถช่วยให้การทำงานไปในทิศทางเดียวกัน รวมทั้งจะต้องมีความคล่องตัวตามทันการเปลี่ยนแปลง ทันต่อเหตุการณ์ และมีความเหมาะสมที่จะใช้แก้ปัญหาตามสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงได้ คนที่มีความสามารถในการคิดเชิงกลยุทธ์จะแก้ปัญหาได้อย่างมีแนวโน้มประสบความสำเร็จมากกว่า โดยตระหนักว่า การเคลื่อนจากสถานะที่มีปัญหาสู่สถานะที่ปัญหาหมดไปนั้น จะต้องเผชิญกับความเสี่ยงจากการตัดสินใจเลือกหาทางแก้ปัญหาที่ผิดหรือไม่ดีที่สุดในที่สุดเท่าที่สามารถทำได้ ดังนั้นจึงต้องมีการหาทางเลือก เพื่อแก้ปัญหาไว้มากกว่าหนึ่งทางเลือก จากนั้นนำแต่ละทางเลือกมาประเมินผลดี ผลเสีย ในความคิด วิธีการต่าง ๆ ที่นำมาใช้ในการแก้ปัญหา อาจเรียกว่าการหากลยุทธ์เพื่อแก้ปัญหา โดยจะทำการทดลองหาทางเลือกหลาย ๆ ทางโดยทางความคิดก่อนที่จะลงมือแก้ปัญหานั้นจริง ๆ (Demorest, 1986) จึงจำเป็นต้องพัฒนาผู้เรียน นิสิต นักศึกษาให้มีความสามารถคิดเชิงกลยุทธ์

การพัฒนาการคิดเชิงกลยุทธ์เป็นกระบวนการที่สำคัญของก้าวไปสู่ความสำเร็จของการใช้ชีวิตประจำวัน การเรียน การทำงานหรือใช้ในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ผู้ที่มีความสามารถในการคิดเชิงกลยุทธ์จะมีความมั่นใจเพื่อก้าวไปสู่ความสำเร็จ ซึ่งการคิดเชิงกลยุทธ์

มีความเหมาะสมกับ นิสิต นักศึกษาทางบริหารธุรกิจ เพราะเป็นการวิเคราะห์เกี่ยวกับทัศนภาพของธุรกิจว่า แรงขับเคลื่อนกลยุทธอะไรจึงจะทำให้ทัศนภาพนั้นประสบความสำเร็จ และสร้างรูปแบบหรือโครงสร้างทางความคิดของธุรกิจขึ้นมา โดยศึกษาจาก เหตุการณ์ทางธุรกิจ และกำหนดรูปแบบของเหตุการณ์ทางธุรกิจแล้วจึงสร้างรูปแบบหรือโครงสร้างทางความคิด หลังจากนั้นจึงนำไปทดสอบกับเงื่อนไขขององค์กร จนกระทั่งเกิดเป็นรูปแบบความคิดขึ้นมา ไม่ใช่การไปค้นหาวิธีการคิดเชิงกลยุทธของผู้บริหารธุรกิจหรือต้องไปเรียนรู้การคิดทางบวก หรือทักษะการคิด หรือการเรียนรู้จากองค์กรที่ประสบความสำเร็จเท่านั้น แต่ต้องสามารถสร้างวิธีการคิดเชิงกลยุทธ ขึ้นมาใช้ในรูปแบบของธุรกิจตัวเอง โดยต้องมีวิธีการสอนคิดเชิงกลยุทธให้เหมาะสมกับผู้เรียน

วิธีการสอนแบบการจำลองสถานการณ์เป็นวิธีการที่มีความเหมาะสม เนื่องจากผู้เรียนได้เข้าไปอยู่ในสถานการณ์จริงที่ต้องตัดสินใจ เมื่อผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการตัดสินใจผู้เรียนจะไม่อยู่เฉย จะมีความพยายามในการคิดและตัดสินใจก็จะทำให้กระบวนการคิดสามารถลงลึกไปได้ เมื่อเกิดกระบวนการคิดขึ้น ก็จะมีการถ่ายโอนกระบวนการคิดไปสู่สถานการณ์ในชีวิตจริง ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญแต่อะไรจะทำให้กระบวนการคิดเกิดขึ้นได้ ทำให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียน มีประสบการณ์ในกระบวนการตัดสินใจ ช่วยทำให้เกิดกระบวนการคิด (Sook, 1995) นอกจากนี้ยังเป็นการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดประสบการณ์ทางการศึกษาได้ใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากที่สุด ถึงแม้ว่าจะไม่ทำให้เกิดงานได้เหมือนจริง แต่ก็สามารถนำไปประยุกต์ใช้งานในชีวิตประจำวันได้เมื่อเจอสถานการณ์จริง การจัดการเรียนการสอนด้วยการจำลองสถานการณ์มีรูปแบบที่หลากหลาย ลักษณะหนึ่งที่น่าสนใจคือการใช้วิธีการเรียนการสอนด้วยเกมคอมพิวเตอร์จำลองสถานการณ์ เพราะเกมคอมพิวเตอร์เป็นโปรแกรมสำเร็จรูปที่ช่วยในการฝึกให้เกิดทักษะการเรียนรู้ และการตัดสินใจ เพื่อช่วยให้เราเข้าถึงสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ซึ่งผู้เล่นเป็นผู้ตัดสินใจกระทำต่อสถานการณ์หรือความรู้สึกของผู้เล่น ทำให้เกิดความสนุกสนานไปพร้อมกันด้วย ทิศนา ขัมมณี กล่าวว่าการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกฎ กติกา และนำเนื้อหาข้อมูลของการเล่นเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ โดยวัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนรู้แบบเกม คือ การช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้วิธีการต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ ผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้ประสบการณ์ตรงเป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง

การนำเกมคอมพิวเตอร์มาเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในด้านการรับภาพ ได้ทดลอง ได้คิดอย่างสร้างสรรค์ สามารถแก้ปัญหาได้ด้วยการพัฒนาความคิด

ที่ผ่านการวิเคราะห์การประเมินเพื่อหาข้อสรุปอย่างเป็นรูปธรรมด้วยความมีเหตุผลอย่างเป็นขั้นตอน ซึ่งการรับรู้เป็นภาพนั้นเป็นส่วนที่มีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ด้วยวิธีการค้นพบและการแก้ปัญหาเพื่อให้เกิดความรู้ ประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอนไว้คิด ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทางด้านความคิด ช่วยให้นักเรียนได้แสดงความสามารถของแต่ละบุคคลออกมา ช่วยในการประเมินผลการเรียนและช่วยให้เกิดความเพลิดเพลิน (อัจฉรา ชีวพันธุ์, 2523) สอดคล้องกับงานวิจัยของแพนสกี (2001) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการนำเกมคอมพิวเตอร์มาใช้ในการเรียนการสอนไว้ว่า เมื่อคิดถึงเกมคอมพิวเตอร์คงจะคิดว่ามีเพียงแต่เรื่องของการดึงดูดความสนใจแต่ไม่สนใจเกี่ยวกับเนื้อหา ส่วนในเรื่องของธุรกิจมีแต่เนื้อหาไม่มีความน่าสนใจ แต่เมื่อสามารถรวมสองสิ่งนี้เข้าไว้ด้วยกันจะก่อให้เกิดวิธีการเรียนรู้เรื่องธุรกิจผ่านทางคอมพิวเตอร์ที่น่าสนใจได้ ซึ่งเหตุผลสำคัญที่ทำให้การเรียนด้วยเกมคอมพิวเตอร์ประสบผลสำเร็จ เนื่องด้วย การเรียนด้วยเกมคอมพิวเตอร์เป็นการกระตุ้นผู้เรียนเพราะว่ามีความสนุกสนานในการเรียน การเรียนด้วยเกมคอมพิวเตอร์มีความสามารถอย่างมากสามารถปรับให้เข้ากับทุกสาขาวิชา ข้อมูลหรือทักษะการเรียน และเมื่อใช้อย่างถูกต้องก็จะทำให้ได้ผลอย่างสูงสุด สามารถกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดความอยากเรียนรู้ได้โดยง่าย สามารถใช้เกมในการสอนและเป็นสื่อที่จะให้ความรู้แก่ผู้เรียนได้เช่นกันในเรื่องของกฎเกณฑ์ แบบแผนของระบบกระบวนการ ทศนคติ ตลอดจนทักษะต่าง ๆ

นอกจากนี้การใช้เกมยังช่วยเพิ่มบรรยากาศในการเรียนรู้ให้ดีขึ้น และช่วยมิให้ผู้เรียนเกิดอาการเหม่อลอย หรือฝันกลางวันซึ่งเป็นอุปสรรคในการเรียน เนื่องจากมีการแข่งขันกันจึงทำให้ผู้เรียนต้องมีการตื่นตัวเสมอ (กิดานันท์ มลิทอง, 2546) จึงเห็นได้ว่าการใช้เกมคอมพิวเตอร์ประกอบการสอนเป็นการเรียนการสอนที่ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน ช่วยส่งเสริมทักษะด้านการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน เกมคอมพิวเตอร์บางเกมนั้นผู้เล่นไม่ได้รับแต่เพียงความสนุกสนานเพลิดเพลินจากการเล่นเกมเท่านั้น แต่ผู้เล่นยังได้รับความรู้ ฝึกปัญญา ฝึกทักษะจากเนื้อหาในตัวเกม เพื่อแก้ไขสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในเกมจนสามารถชนะและผ่านด่านในเกมได้สำเร็จ นั่นก็เพราะเกมเหล่านั้นได้มีการสอดแทรกความรู้ต่าง ๆ เข้าไปด้วย ในการนำมาผลิตเป็นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อฝึกทักษะการคิดของผู้เรียน ถ้ามีการเอาวิธีการสอนแบบจำลองสถานการณ์ร่วมกับเกมคอมพิวเตอร์ ก็จะเป็นการเอาเกมการแข่งขันที่มีกฎกติกาเข้าไว้ด้วยกันภายใต้การจัดสภาพแวดล้อมที่กำหนดไว้ ดังนั้นเกมคอมพิวเตอร์จำลองสถานการณ์จึงนำมาใช้ประโยชน์ได้ในหลายลักษณะแต่ที่สำคัญก็คือการนำมาประยุกต์ใช้เข้ากับการศึกษา โดยการนำเกมสถานการณ์จำลองมาจำลองเป็นสถานการณ์ต่าง ๆ (Glavao, 2000) เกมคอมพิวเตอร์จำลองสถานการณ์มีลักษณะเด่นหลายประการที่นำมาใช้ในการเรียนการสอน โดยมุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียน

ให้เกิดการเรียนรู้แต่ละด้าน ผู้เรียนจะมีความพอใจในการเรียนโดยใช้เกมคอมพิวเตอร์จำลองสถานการณ์ ดังนั้น การเรียนการสอนโดยใช้เกมคอมพิวเตอร์จำลองสถานการณ์ต้องคำนึงถึงผู้เรียนโดยให้มีบทบาทเป็นศูนย์กลางของการเรียน ผู้เรียนจะต้องรู้จักคิด ผู้เรียนสามารถเลือกตัดสินใจเองได้ แต่อาจมีข้อบังคับหรือข้อจำกัดในการตัดสินใจผู้เรียนแต่ละคนต้องมีการตัดสินใจ ผู้เรียนได้รับรู้ผลของการตัดสินใจได้ทันทีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมสถานการณ์จำลองจึงเป็นอีกวิธีการเรียนการสอนหนึ่งที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี แต่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีเพียงใดก็ต้องขึ้นอยู่กับลักษณะของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา ผู้วิจัยจึงมีความตั้งใจในการพัฒนารูปแบบเกมคอมพิวเตอร์จำลองสถานการณ์ เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงกลยุทธ์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีเป็นการบูรณาการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงกลยุทธ์ โดยทำให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้พร้อมกับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน จูงใจผู้เรียนให้รู้สึกอยากเรียนรู้ ไม่น่าเบื่อ และยังช่วยให้ผู้เรียนใช้วิจารณญาณในการตัดสินใจในการเรียนรู้ สามารถนำมาประยุกต์ใช้อย่างเหมาะสมอันจะนำไปสู่การพัฒนาการเรียนการสอน การพัฒนาการของนักศึกษาในการเรียนรู้ที่เหมาะสมให้เป็นผู้ไม่รู้ตลอดชีวิต และความก้าวหน้าในการผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพของสถาบันการศึกษาไทยซึ่งจะนำไปสู่คุณภาพของประชากรในอนาคตต่อไป

คำถามการวิจัย

1. รูปแบบเกมคอมพิวเตอร์จำลองสถานการณ์ เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงกลยุทธ์ ควรมีองค์ประกอบ กระบวนการหรือขั้นตอนและกิจกรรมอย่างไร
2. การจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบเกมคอมพิวเตอร์จำลองสถานการณ์ เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงกลยุทธ์สามารถส่งเสริมการคิดเชิงกลยุทธ์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีได้เพียงใด

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. วัตถุประสงค์ทั่วไป
เพื่อพัฒนารูปแบบเกมคอมพิวเตอร์จำลองสถานการณ์ ที่ส่งเสริมการคิดเชิงกลยุทธ์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี
2. วัตถุประสงค์เฉพาะ
 - 2.1 เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานของรูปแบบเกมคอมพิวเตอร์จำลองสถานการณ์ เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงกลยุทธ์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

2.2 เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของรูปแบบเกมคอมพิวเตอร์จำลองสถานการณ์ เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงกลยุทธ์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

2.3 เพื่อทดลองใช้รูปแบบเกมคอมพิวเตอร์จำลองสถานการณ์ เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงกลยุทธ์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดย

2.3.1 เพื่อเปรียบเทียบการคิดเชิงกลยุทธ์ที่ใช้รูปแบบเกมคอมพิวเตอร์จำลองสถานการณ์ เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงกลยุทธ์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

2.3.2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาที่ใช้รูปแบบเกมคอมพิวเตอร์จำลองสถานการณ์ เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงกลยุทธ์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

2.4 เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อรูปแบบเกมคอมพิวเตอร์จำลองสถานการณ์ เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงกลยุทธ์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้รูปแบบเกมคอมพิวเตอร์จำลองสถานการณ์ เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงกลยุทธ์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีประสิทธิภาพ
2. เป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบเกมคอมพิวเตอร์จำลองสถานการณ์ เพื่อนำไปใช้ในการส่งเสริมการคิดเชิงกลยุทธ์ให้เหมาะสมกับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
3. เป็นแนวทางในการส่งเสริมการคิดเชิงกลยุทธ์ให้ผู้เรียน โดยใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่
4. ลดเวลาผู้สอนในการเรียนในรายวิชาที่เกี่ยวข้อง
5. นักศึกษาเพิ่มโอกาสในการเรียนและทบทวนรายวิชาในตลอดเวลาและทุกสถานที่
6. เพิ่มผลสัมฤทธิ์การเรียนของนักศึกษา

ขอบเขตการวิจัย

รูปแบบการวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงวิจัยและพัฒนา (R&D) ผู้วิจัยได้แบ่งขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล ขอบเขตด้านเนื้อหา และขอบเขตด้านตัวแปร มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล คือ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้ ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะบริหารธุรกิจ และการบัญชี มหาวิทยาลัยปทุมธานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 423 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะบริหารธุรกิจและการบัญชี มหาวิทยาลัยปทุมธานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 ซึ่งได้มาโดยเลือกสุ่มอย่างง่าย จำนวน 30 คน เรียนโดยใช้รูปแบบเกมคอมพิวเตอร์จำลองสถานการณ์ เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงกลยุทธ์

ขอบเขตด้านเนื้อหา คือ

1. รูปแบบเกมคอมพิวเตอร์จำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงกลยุทธ์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบด้วย องค์ประกอบ ขั้นตอนและกิจกรรมที่นำเสนอเหตุการณ์เสมือนจริง มีการแข่งขันที่ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกันภายใต้กฎ กติกา และเงื่อนไข ที่กำหนด
2. เนื้อหาของวิชาที่นำมาใช้คือ การตลาดในสภาวะแวดล้อมที่ผันแปร

ขอบเขตด้านตัวแปร คือ

1. ตัวแปรอิสระ (Independent Variable) ได้แก่
รูปแบบเกมคอมพิวเตอร์จำลองสถานการณ์ เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงกลยุทธ์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี
2. ตัวแปรตาม (Dependent Variable) ได้แก่
 - 2.1 การคิดเชิงกลยุทธ์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี
 - 2.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี
 - 2.3 ความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนด้วยรูปแบบเกมคอมพิวเตอร์จำลองสถานการณ์ เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงกลยุทธ์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

คำนิยามศัพท์เฉพาะ

รูปแบบ หมายถึง องค์ประกอบที่มีความสัมพันธ์กัน เป็นขั้นตอนและมีกิจกรรมซึ่งแสดงด้วยภาพประกอบ (Infographics) และความเรียงที่สามารถเข้าใจได้ง่าย

เกมคอมพิวเตอร์จำลองสถานการณ์ หมายถึง โปรแกรมสำเร็จรูปประเภทเกมคอมพิวเตอร์จำลองสถานการณ์ที่เล่นด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยมีการแข่งขันที่ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกันภายใต้ กฎ กติกา และเงื่อนไขที่กำหนด โดยผู้วิจัยสร้างขึ้น

รูปแบบเกมคอมพิวเตอร์จำลองสถานการณ์ หมายถึง ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบ เป็นขั้นตอนและกิจกรรมที่นำเสนอเหตุการณ์ที่มีอยู่มาเข้ากับกระบวนการหรือประยุกต์หลักการภายใต้สถานการณ์ เงื่อนไขที่เป็นจริงช่วยให้ผู้เรียนเกิดปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนผ่านโปรแกรมสำเร็จรูปประเภทเกมที่เล่นด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยมีการแข่งขันที่ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกันภายใต้กฎ กติกา และเงื่อนไข ที่กำหนด

การคิดเชิงกลยุทธ์ หมายถึง กระบวนการคิดที่มีการกำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่ต้องการทำให้สำเร็จ โดยการวิเคราะห์และประเมินสถานะ ซึ่งประกอบด้วย การประเมินกำลังความสามารถของตนเอง การประเมินสิ่งแวดล้อม การคาดการณ์อนาคตที่อาจเกิดขึ้น จากนั้นจึงหาทางเลือกกลยุทธ์แล้วเริ่มการวางแผนปฏิบัติการ จากนั้นจึงการลงมือปฏิบัติการเพื่อให้บรรลุภารกิจและเป้าหมายที่ตั้งไว้ ตามแนวคิดของ ศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์

รูปแบบเกมคอมพิวเตอร์จำลองสถานการณ์ เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงกลยุทธ์ หมายถึง ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบ กระบวนการ ขั้นตอนและกิจกรรมที่นำเสนอเหตุการณ์เสมือนจริงด้านการตลาดในสภาวะแวดล้อมที่ผันแปร ที่มีการแข่งขันภายใต้กฎกติกาและเงื่อนไขที่กำหนด เพื่อความสามารถในการกำหนดวิธีการ แผนการที่คิดขึ้นอย่างรอบคอบ ตรงกับความต้องการที่แท้จริงอย่างเป็นกระบวนการ โดยกำหนดและประเมินทางเลือกต่าง ๆ จากสภาพแวดล้อมทั้งภายในและภายนอก เพื่อจะทำให้บรรลุภารกิจและเป้าหมายที่ตั้งไว้ รวมทั้งหาทางเลือกที่เหมาะสมที่สุด โดยต้องมีความยืดหยุ่น พลิกแพลงได้ตามสถานการณ์ โดยมีลักษณะให้ผู้เล่นได้สวมบทบาทเป็นผู้อยู่ในสถานการณ์ ตัดสินใจในการกระทำเพื่อทดลองว่าจะเป็นอย่างไรต่อเหตุการณ์ โดยผู้เล่นจะได้ควบคุมตัวละคร โดยเป็นผู้จัดการบริษัทหรือพนักงานในหน่วยงานที่รับผิดชอบ จัดหาและทำสิ่งต่าง ๆ ให้กับบริษัท เพื่อบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ เช่น วิเคราะห์การตั้งราคาที่เหมาะสมต่อตลาดขณะนั้น ตารางการจัดส่งสินค้าให้ถึงผู้รับได้อย่างปลอดภัย และค่าใช้จ่ายถูกสุด เป็นต้น

ประสิทธิภาพของเกมคอมพิวเตอร์จำลองสถานการณ์ เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงกลยุทธ์ หมายถึง ความสามารถของเกมคอมพิวเตอร์จำลองสถานการณ์ซึ่งได้จากการทดลองใช้กับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ซึ่งหาได้จากค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการทำกิจกรรมระหว่างเรียนและค่าร้อยละของคะแนนหลังเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมคอมพิวเตอร์จำลองสถานการณ์ เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงกลยุทธ์ตามเกณฑ์คือ 70/70

70 ตัวแรก หมายถึง ค่าคะแนนเฉลี่ยของจำนวนคำตอบที่ผู้เรียนตอบถูกต้องจากการทำแบบประเมินระหว่างเรียน โดยคิดเป็นร้อยละ 70 ขึ้นไป

70 ตัวหลัง หมายถึง ค่าคะแนนเฉลี่ยของจำนวนคำตอบที่ผู้เรียนตอบถูกต้องจากการทำแบบประเมินหลังจบการเรียนรู้ทั้งหมด โดยคิดเป็นร้อยละ 70 ขึ้นไป

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ที่ได้รับหลังจากการเรียนรู้ด้วยรูปแบบเกมคอมพิวเตอร์จำลองสถานการณ์ เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงกลยุทธ์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่วัดโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ข้อคำถามเป็นแบบทดสอบชนิดปรนัยเลือกตอบ จำนวน 4 ตัวเลือกแบบตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดให้ 0 คะแนน

ผลการคิดเชิงกลยุทธ์ หมายถึง ความสามารถในการคิดอย่างเป็นกระบวนการ ความสามารถในการวิเคราะห์และประเมินสถานการณ์ ความสามารถในการกำหนดแนวทาง ความสามารถในการตัดสินใจ ความสามารถในการวางแผน ความสามารถในการดำเนินการ และความสามารถในการรับมือกับสถานการณ์เฉพาะหน้า

ความพึงพอใจต่อรูปแบบเกมคอมพิวเตอร์จำลองสถานการณ์ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดของนักศึกษาระดับปริญญาตรีต่อการใช้เกมคอมพิวเตอร์จำลองสถานการณ์ เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงกลยุทธ์ ซึ่งประเมินโดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจ 5 ระดับ ประกอบด้วย ระดับความพึงพอใจมากที่สุด (5) มาก (4) ปานกลาง (3) น้อย (2) และน้อยที่สุด (1)

ผู้เชี่ยวชาญ หมายถึง ผู้มีคุณวุฒิการศึกษาระดับปริญญาเอก มีประสบการณ์การสอนในสถาบันอุดมศึกษาหรือเกี่ยวข้องกับการศึกษาไม่น้อยกว่า 3 ปี หรือในระดับปริญญาโทที่มีประสบการณ์การสอนในสถาบันอุดมศึกษาหรือเกี่ยวข้องกับการศึกษาไม่น้อยกว่า 10 ปี เป็นผู้ตรวจสอบรูปแบบเกมคอมพิวเตอร์จำลองสถานการณ์ เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงกลยุทธ์

ผู้ทรงคุณวุฒิ หมายถึง ผู้มีคุณวุฒิการศึกษาระดับปริญญาเอก มีประสบการณ์การสอนในสถาบันอุดมศึกษาหรือเกี่ยวข้องกับการศึกษาไม่น้อยกว่า 3 ปี หรือในระดับปริญญาโทที่มีประสบการณ์การสอนในสถาบันอุดมศึกษาหรือเกี่ยวข้องกับการศึกษาไม่น้อยกว่า 10 ปี เป็นผู้รับรองรูปแบบเกมคอมพิวเตอร์จำลองสถานการณ์ เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงกลยุทธ์