

การพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม สำหรับเด็กชาติพันธุ์ชายแดน จังหวัดตาก

Development of an Educational Board Game to Enhance Intercultural
Learning for Ethnic Minority Children in the Border Areas of Tak Province

สุวิชาน พัฒนาไพรวัลย์¹ สุวิชา วันสุตล² ไตร อัญญาโพธิ์³ ธนกร ชันทเขตต์⁴
และพิมพ์ประภา พาลพ่าย⁵

Suwichan Phatthanaphraiwan, Suwicha Wansudon, Trai Unyapoti, Thanakorn
Khanthakhet and Pimprapa Phanphai

Received: April 10, 2025

Revised: April 22, 2026

Accepted: April 23, 2026

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบทักษะการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม
ของนักเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ระหว่าง
วัฒนธรรมสำหรับเด็กชาติพันธุ์ชายแดน จังหวัดตาก 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อ
บอร์ดเกมการศึกษาการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลองในรูปแบบ
One group pretest posttest design กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย
ในพื้นที่อำเภอพบพระ จังหวัดตาก ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 34 คน ได้มาโดย
วิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) บอร์ดเกมการศึกษาที่ผ่านการตรวจสอบ
คุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ 2) แบบวัดทักษะการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม และ 3) แบบสอบถามความ
พึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่า
ที่ ผลการวิจัย พบว่า 1) ทักษะการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรมของนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน

¹ มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง; Mae Fah Luang University

²⁻⁴ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ; Srinakharinwirot University

⁵ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช; Sukhothai Thammathirat Open University

(Mean = 14.71, S.D. = 1.81) สูงกว่าก่อนเรียน (Mean = 9.21, S.D. = 2.47) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ($t = 16.00$, $df = 33$, $p < .001$) และ 2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาการเรียนรู้อะหว่างวัฒนธรรม อยู่ในระดับมาก (Mean = 4.47, S.D. = 0.54)

คำสำคัญ: บอร์ดเกมการศึกษา, การเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม, พหุวัฒนธรรม

Abstract

The objectives of this research article were 1) to compare the intercultural learning skills of students before and after instruction using educational board game to enhance intercultural learning for ethnic minority children in the border areas of Tak province; and 2) to study the students' satisfaction with the educational board game used for intercultural learning. This research was a quasi-experimental study in the form of a one-group pretest-posttest design. The target group was 34 upper elementary school students in Phop Phra District, Tak Province, during the first semester of the 2022 academic year, selected using purposive sampling. The research instruments included 1) an educational board game that had been validated by experts, 2) an intercultural learning skills assessment scale, and 3) a satisfaction questionnaire. The statistical methods used for data analysis were mean, standard deviation, and t-test. The research findings revealed that 1) students' intercultural learning skills had a significantly higher average post-test score (Mean = 14.71, S.D. = 1.81) than their pre-test score (Mean = 9.21, S.D. = 2.47) at the 0.05 significance level ($t = 16.00$, $df = 33$, $p < .001$); and 2) students showed a high level of satisfaction with learning using the educational board game for intercultural learning (Mean = 4.47, S.D. = 0.54).

Keywords: Educational Board Game, Intercultural Learning, Multiculturalism

บทนำ

ปัจจุบันประเทศไทยมีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ โดยเฉพาะพื้นที่ชายแดน เช่น จังหวัดตาก ซึ่งเป็นที่อยู่อาศัยของกลุ่มชาติพันธุ์ที่มีวัฒนธรรมและภาษาที่แตกต่างกัน ความหลากหลายนี้นำมาซึ่งโอกาสในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม แต่ในขณะเดียวกันก็สร้างความท้าทายด้านการศึกษา เนื่องจากระบบการศึกษาแบบดั้งเดิมอาจไม่ได้ตอบสนองต่อความต้องการของเด็กชาติพันธุ์อย่างเหมาะสม (ดิเรก มั่นเมือง, ทวนทอง เขาวงกิตพิงส์, และเจริญวิชัย สมพงษ์ธรรม, 2560; พระครูสุทธิเมธาวัฒน์, 2567) ปัญหาสำคัญที่พบคือการขาดเครื่องมือหรือสื่อการสอนที่ช่วยส่งเสริมความเข้าใจและการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างเด็กจากวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน ซึ่งอาจเป็นอุปสรรคต่อการสร้างสังคมที่อยู่ร่วมกันอย่างสันติและมีความเข้าใจซึ่งกันและกัน

การเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม (Intercultural Education: ICE) เป็นแนวคิดการสอนที่กำหนดเป้าหมายและเนื้อหาการศึกษาตามมาตรฐานสากล เช่น อนุสัญญาสหประชาชาติว่าด้วยสิทธิเด็ก (United Nations Convention on the Rights of the Child: UNCRC) และเป้าหมายการพัฒนาอย่างยั่งยืน ข้อ 4.7 (Sustainable Development Goal 4.7) ซึ่งเน้นให้การศึกษาส่งเสริมความเข้าใจในความหลากหลายทางวัฒนธรรม ความสงบสุข และความอดทนอดกลั้น (UNESCO, 2006, 2017) แนวทางมาตรฐานของยูเนสโกในการศึกษาระหว่างวัฒนธรรม (แก้ไขในปี 2549) ได้วางกรอบข้อมูลพื้นฐานและแนวทางการศึกษา โดยเน้นการเคารพอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของผู้เรียน การส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรู้ ทักษะ และทักษะที่จำเป็นต่อการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ (UNESCO, 2006) นอกจากนี้ บอร์ดเกมยังเป็นสื่อการเรียนการสอนที่สามารถตอบสนองต่อปัญหานี้ได้ เนื่องจากเป็นสื่อที่สร้างความสนุกสนานและท้าทาย อีกทั้งยังช่วยพัฒนาทักษะต่าง ๆ ของผู้เรียน ได้แก่ ทักษะการคิด (Thinking Skill) ทักษะการแก้ปัญหา (Problem-Solving Skill) ทักษะทางสังคม (Social Emotional Learning Skill) ศีลธรรมจรรยา (Ethical Characteristics) และการเห็นคุณค่าในตนเอง (High Self-Esteem) ดังนั้น การนำบอร์ดเกมมาใช้เป็นสื่อการเรียนรู้จึงเป็นแนวทางที่มีศักยภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรมสำหรับเด็กชาติพันธุ์

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้มีการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงพื้นที่เกี่ยวกับสภาพสังคมและวัฒนธรรมของเด็กชาติพันธุ์ในจังหวัดตาก โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) และการสังเกตภาคสนาม (Field Observation) เพื่อทำความเข้าใจบริบทการเรียนรู้ของเด็กในแต่ละกลุ่มชาติพันธุ์ ข้อมูลที่ได้สะท้อนให้เห็นถึงความแตกต่างทางภาษา วิถีชีวิต และวิธีการเรียนรู้ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการออกแบบบอร์ดเกมการศึกษาให้สามารถตอบสนองต่อบริบทของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

พื้นที่ชายแดนจังหวัดตาก โดยเฉพาะในเขตอำเภอพบพระ ถือเป็นพื้นที่ที่มีความเปราะบางและมีความหลากหลายทางวัฒนธรรมสูง ประกอบด้วยกลุ่มชาติพันธุ์ต่าง ๆ ที่อาศัยอยู่ร่วมกัน ซึ่งแต่ละกลุ่มต่างมีภาษา อัตลักษณ์ และวิถีชีวิตที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ความหลากหลายนี้ นำมาซึ่งโอกาสในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ แต่ในขณะเดียวกันก็สร้างความท้าทายด้านการจัดการศึกษา เนื่องจากเด็กและเยาวชนในพื้นที่จำเป็นต้องมีทักษะการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม เพื่อสร้างความเข้าใจ ยอมรับในความแตกต่าง และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างสันติ อย่างไรก็ตามจากสภาพปัญหาที่ผ่านมาพบว่า ระบบการศึกษาแบบดั้งเดิมอาจไม่ได้ตอบสนองต่อความต้องการของเด็กชาติพันธุ์อย่างเหมาะสม (ดิเรก มั่นเมือง และคณะ, 2560; พระครูสุทธิเมธาวัฒน์, 2567) การจัดการเรียนรู้ด้านวัฒนธรรมในระบบการศึกษาปัจจุบันจึงยังไม่สามารถสะท้อนบริบทของเด็กชาติพันธุ์ได้อย่างเต็มที่ ส่งผลให้ผู้เรียนยังไม่เกิดการเรียนรู้เชิงลึก ไม่เห็นคุณค่าในความแตกต่าง และยังขาดทักษะที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในสังคมพหุวัฒนธรรม

แม้ว่าในปัจจุบันจะมีสื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมผลิออกมาบ้าง แต่ส่วนใหญ่ยังคงเป็นสื่อทางเดียวที่ไม่เน้นการปฏิสัมพันธ์ ขาดความน่าสนใจ และไม่ตอบโจทย์บริบทเฉพาะของนักเรียนชาติพันธุ์ชายแดน ทำให้ผู้เรียนไม่ได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความต้องการที่แท้จริง อีกทั้งยังขาดแคลนสื่อในรูปแบบบอร์ดเกมการศึกษาที่ออกแบบมาโดยเฉพาะเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับความเหมือนและความแตกต่างทางวัฒนธรรม ซึ่งในทางทฤษฎีการเรียนรู้แล้ว บอร์ดเกมถือเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่มีประสิทธิภาพสูง สามารถช่วยพัฒนาทักษะสำคัญของผู้เรียนได้รอบด้าน ทั้งทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการแก้ปัญหา ตลอดจนทักษะการสื่อสารและการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Bayeck, R. Y., 2020) ผ่านสถานการณ์จำลองที่ท้าทายและสนุกสนาน

นอกจากนี้ งานวิจัยระดับนานาชาติยังชี้ให้เห็นว่า นวัตกรรมบอร์ดเกมที่สอดแทรกประเด็นทางสังคม สามารถเสริมสร้างสมรรถนะความเห็นอกเห็นใจ (Empathy) และการสะท้อนคิด (Reflexivity) ซึ่งเป็นองค์ประกอบหลักในการตระหนักรู้ถึงความหลากหลาย (Kelemen, V., 2025) อีกทั้งยังเป็นสื่อที่มีศักยภาพในการดึงดูดผู้เรียนให้เข้ามามีส่วนร่วมกับการพัฒนาสมรรถนะระหว่างวัฒนธรรม (Intercultural Competence) ได้อย่างเป็นรูปธรรม (Arnab, S., & Walaszczyk, L., 2022) สอดคล้องกับงานวิจัยในประเทศที่พบว่านวัตกรรมบอร์ดเกมสามารถส่งเสริมฟังก์ชันสติปัญญาด้านการรับรู้ (ฟีลิกส์ วัฒน บัวกนก และคณะ, 2564) และเป็นสื่อที่ช่วยเสริมสร้างสมรรถนะความเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง (ชนันภรณ์ อารีกุล, 2563) ซึ่งตอบสนองต่อเป้าหมายการจัดการศึกษาระหว่างวัฒนธรรม (Intercultural Education) ของยูเนสโก ที่มุ่งเน้นการสร้าง ความ

เข้าใจในอัตลักษณ์ที่แตกต่างและการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ (UNESCO, 2006, 2017) การขาดแคลนสื่อประเภทยี่งถือเป็นช่องว่างสำคัญที่ควรได้รับการพัฒนาอย่างเร่งด่วน เพื่อยกระดับประสบการณ์การเรียนรู้ของนักเรียนชาติพันธุ์ชายแดนให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

จากสภาพปัญหาและช่องว่างทางการวิจัยดังกล่าว จึงนำมาสู่คำถามการวิจัยสำคัญที่ว่า การใช้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม จะสามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรมของนักเรียนชาติพันธุ์ชายแดนจังหวัดตากได้มากน้อยเพียงใด และผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อนี้อย่างไร เพื่อนำผลการวิจัยที่ได้ไปสู่การพัฒนาเป็นต้นแบบสื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสำหรับชุมชนและโรงเรียนในพื้นที่สังคมพหุวัฒนธรรมต่อไป

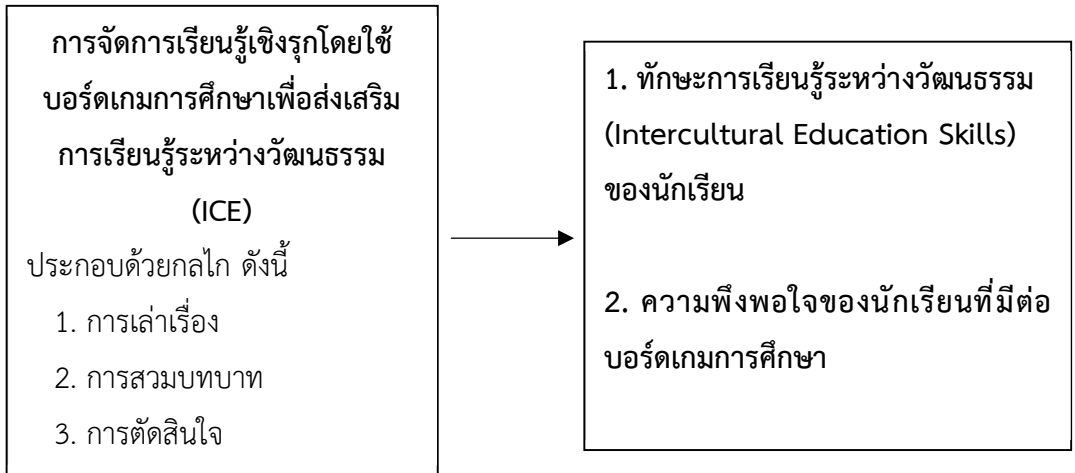
วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรมของนักเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรมสำหรับเด็กชาติพันธุ์ชายแดน จังหวัดตาก
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบอร์ดเกมการศึกษาการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม

วิธีดำเนินการวิจัย

บทความวิจัยนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experimental research) โดยใช้แนวทางการศึกษาภาคสนาม เพื่อศึกษาการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรมของเด็กชาติพันธุ์ชายแดน ผ่านการใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อการเรียนรู้

กรอบแนวคิดการวิจัย การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้บูรณาการแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) มาใช้เป็นกรอบแนวคิดหลักในการวิจัย โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์ผ่านการลงมือปฏิบัติจริงในสถานการณ์จำลองของบอร์ดเกม ซึ่งประกอบด้วยกลไกสำคัญ ได้แก่ การเล่าเรื่อง (Storytelling) การสวมบทบาท (Role-Playing) และการตัดสินใจ (Decision-Making) เพื่อนำไปสู่การพัฒนาทักษะและเสริมสร้างความเข้าใจในการอยู่ร่วมกันในสังคมพหุวัฒนธรรม โดยสามารถกำหนดเป็นกรอบแนวคิดการวิจัยได้ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

1. ผลการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม (ICE) เรื่องความเหมือนและความแตกต่างของนักเรียนที่ผ่านกระบวนการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม (ICE) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบอร์ดเกมการศึกษาการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม (ICE) อยู่ในระดับมากขึ้นไป

กลุ่มเป้าหมายของการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายในพื้นที่อำเภอพบพระ จังหวัดตาก จำนวน 3 โรงเรียน และ 1 ศูนย์การเรียนรู้ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 รวมทั้งสิ้น 34 คน การเลือกกลุ่มเป้าหมายนี้มีความสำคัญ เนื่องจากพื้นที่ดังกล่าวเป็นชุมชนที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม ซึ่งเหมาะสมกับการศึกษาเรื่องการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรมผ่านบอร์ดเกมการศึกษา

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรต้น คือ บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรมสำหรับเด็กชาติพันธุ์ชายแดน จังหวัดตาก

2. ตัวแปรตาม คือ 1) ผลการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรมสำหรับเด็กชาติพันธุ์ชายแดนของนักเรียนที่ผ่านกระบวนการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรมสำหรับเด็กชาติพันธุ์ชายแดน จังหวัดตาก และ 2) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรมสำหรับเด็กชาติพันธุ์ชายแดน จังหวัดตาก

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล ในการวิจัยครั้งนี้ มีขั้นตอนในการดำเนินการ คือ การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การดำเนินการทดลอง และการวิเคราะห์ข้อมูล โดยผู้วิจัยดำเนินการพัฒนาชุดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ซึ่งมีขั้นตอนดำเนินการสำคัญ 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน ดังนี้ 1) ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี หลักการงานวิจัยเกี่ยวกับบอร์ดเกมการศึกษา การเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม (ICE) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจ 2) วิเคราะห์โครงสร้างหลักสูตรการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม KSA รวมถึงตัวชี้วัดผลการเรียนรู้ และสาระการเรียนรู้ 3) ศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม เพื่อใช้ในการออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษา 4) สัมภาษณ์ความคิดเห็นจากผู้ที่เกี่ยวข้องจากนักการศึกษา ประชาชนชาวบ้าน และกลุ่มชาติพันธุ์ปกากะญอและม้ง โดยใช้แบบสัมภาษณ์และแบบสอบถาม เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึก และ 5) ดำเนินการสัมภาษณ์เชิงลึกและเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม 50 คน เพื่อนำไปพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาสำหรับการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรมต่อไป

ขั้นตอนที่ 2 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าประกอบด้วย 1) แบบสัมภาษณ์และแบบสอบถาม 2) บอร์ดเกมการศึกษาการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม (ICE) 3) แบบวัดทักษะการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม (ICE) และ 4) แบบสอบถามวัดความพึงพอใจของนักเรียนต่อบอร์ดเกมการศึกษาการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม (ICE) ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยตามขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 3 ดำเนินการขออนุญาตทำวิจัยในมนุษย์จากคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และได้รับการพิจารณารับรองเมื่อวันที่ 27 กันยายน 2565 หมายเลขรับรอง SWUEC/E-254/2565

ขั้นตอนที่ 4 การดำเนินการทดลอง ก่อนจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม (ICE) ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) โดยใช้แบบวัดทักษะการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม (ICE) กับนักเรียนจำนวน 34 คน จากนั้นบันทึกผลคะแนน ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม (ICE) ผู้วิจัยสร้างขึ้น ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ใช้เวลาทั้งสิ้น 8 ชั่วโมง โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม (ICE) จำนวน 34 คน โดยใช้วิธีการเลือกสุ่มอย่างง่าย ซึ่งนักเรียนได้ทำกิจกรรมในชั่วโมงการเรียนรู้เพิ่มเติม เมื่อสิ้นสุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยนำแบบวัดทักษะการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม (ICE) และแบบสอบถามวัดความพึง

พอใจของนักเรียนต่อบอร์ดเกมการศึกษาการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม (ICE) ไปดำเนินการทดสอบหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้และบันทึกผลคะแนนไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติต่อไป

ขั้นตอนที่ 5 การวิเคราะห์ข้อมูล หาสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล สถิติพื้นฐาน ใช้สำหรับแปลความหมายแบบวัดทักษะการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม (ICE) และแบบสอบถามวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมการศึกษาการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม (ICE) ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ค่าร้อยละ (Percentage) หาค่าดัชนีความเที่ยงเชิงเนื้อหา (IOC) ของแบบวัดทักษะการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม (ICE) และแบบสอบถามวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมการศึกษาการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม (ICE) หาค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดทักษะการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม (ICE) และแบบสอบถามวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมการศึกษาการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม (ICE) และดำเนินการหาสถิติที่ใช้ตรวจสอบสมมติฐาน โดยใช้สถิติ t-test for Dependent Samples เปรียบเทียบคะแนนทักษะการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม (ICE) ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ และใช้สถิติที (Paired- sample t-test) ศึกษาคะแนนความพึงพอใจหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม (ICE) เมื่อเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด (3.50)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

1. บอร์ดเกมการศึกษาการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม (ICE Board Game) บอร์ดเกมที่ใช้ในงานวิจัยนี้ได้รับการออกแบบให้เป็นเครื่องมือส่งเสริมการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรมของนักเรียนชาติพันธุ์ชายแดน โดยมีกติกาการเล่นที่ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น เกมถูกออกแบบให้มีเนื้อหาเกี่ยวกับอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม วิถีชีวิต ขนบธรรมเนียม และความเชื่อ กลไกการเล่นประกอบด้วยการเล่นเรื่อง (Storytelling) การตัดสินใจ (Decision-Making) และการสวมบทบาท (Role-Playing) ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดเชิงวิเคราะห์และการเรียนรู้จากสถานการณ์จำลอง ส่งผลให้ผู้เรียนเข้าใจและยอมรับในความแตกต่างทางวัฒนธรรมได้ดียิ่งขึ้น โดยบอร์ดเกมชุดนี้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพและประเมินความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ

2. แบบวัดทักษะการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม แบบวัดนี้ถูกพัฒนาขึ้นโดยอ้างอิงแนวทางของยูเนสโกและเป้าหมายการพัฒนาอย่างยั่งยืน (SDG 4.7) เพื่อประเมินทักษะการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรมของนักเรียน คะแนนเต็ม 20 คะแนน เครื่องมือฉบับนี้ได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพด้านความตรงเชิงเนื้อหา (Validity) และค่าความเชื่อมั่น (Reliability)

3. แบบสอบถามวัดความพึงพอใจของนักเรียนต่อบอร์ดเกมการศึกษาการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม แบบสอบถามนี้ถูกออกแบบมาเพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกม มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Likert Scale) 5 ระดับ พร้อมกับคำถามปลายเปิดที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับประสบการณ์ในการเล่นเกม เครื่องมือผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน ใช้สำหรับแปลความหมายแบบวัดทักษะการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม (ICE) และแบบสอบถามวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมการศึกษาการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม (ICE) ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าร้อยละ (Percentage)

2. สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

2.1 หาค่าดัชนีความเที่ยงเชิงเนื้อหา (IOC) ของแบบวัดทักษะการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม (ICE) และแบบสอบถามวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบอร์ดเกมการศึกษาการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม (ICE)

2.2 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดทักษะการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม (ICE) และแบบสอบถามวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบอร์ดเกมการศึกษาการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม (ICE)

3. สถิติที่ใช้ตรวจสอบสมมติฐาน

3.1 ใช้สถิติ Paired sample t-test เปรียบเทียบคะแนนทักษะการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม (ICE) ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมการศึกษาการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม (ICE)

3.2 ใช้สถิติ One sample t-test ศึกษาคะแนนความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบอร์ดเกมการศึกษาการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม (ICE) เมื่อเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด (3.50)

ผลการวิจัยสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาแนวทางการใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กชาติพันธุ์ชายแดน การส่งเสริมให้ครูนำบอร์ดเกมไปใช้เป็นเครื่องมือในการสอนเรื่องการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม การปรับปรุงหลักสูตรการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับบริบทของนักเรียนชาติพันธุ์ และการขยายผลไปสู่การพัฒนาแนวทางการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความเข้าใจและการอยู่ร่วมกันในสังคมพหุวัฒนธรรม

สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรมสำหรับเด็กชาติพันธุ์ชายแดน จังหวัดตาก สามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้

1. เปรียบเทียบทักษะการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม ของนักเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรมสำหรับเด็กชาติพันธุ์ชายแดน จังหวัดตาก ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบทักษะการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม ของนักเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้

ทักษะการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม	คะแนนเต็ม	n	Mean	S.D.	t-test
ก่อนเรียน	20	34	9.21	2.47	16.00
หลังเรียน	20	34	14.71	1.81	

* $p < 0.05$ ที่ค่า t-test = 16.00

จากตารางที่ 1 พบว่า ทักษะการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรมของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษา (Mean = 14.71, S.D. = 1.81) สูงกว่าก่อนเรียน (Mean = 9.21, S.D. = 2.47) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ($t = 16.00$) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าบอร์ดเกมการศึกษาที่พัฒนาขึ้นสามารถส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรมของผู้เรียนได้จริงตามสมมติฐานที่ตั้งไว้². ประเมินระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรมสำหรับเด็กชาติพันธุ์ชายแดน จังหวัดตาก ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการประเมินระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรมสำหรับเด็กชาติพันธุ์ชายแดน จังหวัดตาก

รายการประเมิน	Mean	SD	ความหมาย
1. บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรมมีความเหมาะสม	4.62	0.49	มากที่สุด
2. ความรู้ความเข้าใจการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรมก่อนทำกิจกรรมโดยบอร์ดเกมการศึกษา	4.15	0.55	มาก
3. ความรู้ความเข้าใจการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรมหลังทำกิจกรรมโดยบอร์ดเกมการศึกษา	4.65	0.54	มากที่สุด
4. บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรมมีเนื้อหาที่เหมาะสม	4.59	0.49	มากที่สุด
5. ได้รับความรู้ด้านการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรมที่หลากหลาย	4.56	0.50	มากที่สุด
6. กิจกรรมการเรียนรู้ในบอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรมสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.56	0.65	มากที่สุด
7. สามารถปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ในบอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรมได้	4.47	0.55	มาก
8. มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ในบอร์ดเกมการศึกษาทุกขั้นตอน	4.59	0.49	มากที่สุด

รายการประเมิน	Mean	SD	ความหมาย
9. สามารถแสดงความคิดเห็นและทำกิจกรรมได้อย่างอิสระ	4.56	0.55	มากที่สุด
10. บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรมมีความน่าสนใจ	4.35	0.48	มาก
11. บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรมมีคำอธิบายชัดเจนและเหมาะสม	4.24	0.42	มาก
12. บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรมได้ฝึกทักษะการคิดและลงมือปฏิบัติ	4.26	0.44	มาก
13. บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรมสามารถนำความรู้ไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้	4.56	0.50	มากที่สุด
สรุป	4.47	0.54	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรมสำหรับเด็กชาติพันธุ์ชายแดน จังหวัดตาก โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก (Mean = 4.47, S.D. = 0.54) เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ในหลายประเด็น โดยประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจสูงสุด 3 อันดับแรก ได้แก่ อันดับ 1 ความรู้ความเข้าใจการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรมหลังทำกิจกรรมโดยบอร์ดเกมการศึกษา (Mean = 4.65, S.D. = 0.54) อันดับ 2 ความเหมาะสมของบอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม (Mean = 4.62, S.D. = 0.49) และอันดับ 3 การมีเนื้อหาที่เหมาะสม และการที่นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ทุกขั้นตอน ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากัน (Mean = 4.59, S.D. = 0.49)

สำหรับข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้เรียน สามารถสรุปประเด็นสำคัญได้ดังนี้ คือ ผู้เรียนรู้สึกว่าคุณเองได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม และสามารถเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านรูปแบบการเล่นเกมที่น่าสนใจ และควรมีการส่งเสริมและต่อยอดนวัตกรรมบอร์ดเกมการศึกษาชุดนี้ โดยอาจพัฒนาสร้างเกมใหม่ ๆ ที่ช่วยส่งเสริมสมรรถนะหรือทักษะในด้านอื่น ๆ เพิ่มเติมร่วมด้วย เช่น ทักษะชีวิต หรือทักษะการใช้เทคโนโลยี เป็นต้น

อภิปรายผลการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของการพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม (ICE)

บอร์ดเกมการศึกษาการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม (ICE) เรื่องความเหมือนและความแตกต่าง สามารถพัฒนาและนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้เนื้อหาและกิจกรรมในเกมสามารถสะท้อนความเป็นจริงทางวัฒนธรรมได้อย่างครบถ้วน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของชนันภรณ์ อารีกุล (2563) ที่พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบเกมกระดานเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง และสอดคล้องกับการศึกษาของ Bayeck, R. Y. (2020) ที่ยืนยันว่ากลไกของบอร์ดเกมมี

ศักยภาพสูงในการพัฒนาความรู้ความเข้าใจ ทักษะพฤติกรรม และปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการเรียนรู้แบบร่วมมือข้ามวัฒนธรรม นอกจากนี้ การใช้กลไกบอร์ดเกมยังกระตุ้นการทำงานของสมองผ่านการคิดวิเคราะห์ โดยมีความเหมาะสมต่อบริบทของผู้เรียนกลุ่มชาติพันธุ์ในพื้นที่ชายแดน ความสำเร็จนี้เป็นผลมาจากการออกแบบสื่อที่ผ่านกระบวนการวิจัยและพัฒนาอย่างเป็นระบบ โดยเริ่มต้นจากการศึกษาบริบทเชิงพื้นที่ผ่านการลงภาคสนามและการสัมภาษณ์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ทำให้เนื้อหาและกลไกของเกมสามารถสะท้อนทุนทางวัฒนธรรมและวิถีชีวิตจริงของผู้เรียนได้อย่างครบถ้วน

การบูรณาการข้อมูลท้องถิ่นเข้ากับกลไกเกมที่เน้นการมีส่วนร่วมนี้ สอดคล้องกับแนวคิดของชนันภรณ์ อารีกุล (2563) ที่พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบเกมกระดานเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง ซึ่งในบริบทของงานวิจัยนี้ บอร์ดเกมได้ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือขัดเกลาทางสังคมที่ช่วยสร้างพลเมืองพหุวัฒนธรรม ที่เคารพในความแตกต่าง นอกจากนี้ การใช้กลไกบอร์ดเกมยังกระตุ้นการทำงานของสมองผ่านการคิดวิเคราะห์ตามกฎกติกา ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของพิสิณ วัฒน บัวกนก, พงศ์วัชร พงกันทา, และปราโมทย์ พรหมจันทร์ (2564) ที่พบว่าบอร์ดเกมมีผลเชิงบวกต่อฟังก์ชันสติปัญญาด้านการรับรู้ ทำให้ผู้เรียนสามารถประมวลผลข้อมูลทางวัฒนธรรมที่ซับซ้อน และพัฒนาทักษะการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2. การพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ และความตระหนักรู้ระหว่างวัฒนธรรมของผู้เรียน

ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และเห็นความสำคัญของการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรมเพิ่มขึ้น ผลการวิจัยที่แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรมสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญนั้น เป็นผลมาจากการที่บอร์ดเกมได้เปลี่ยนเนื้อหาเชิงนามธรรมให้กลายเป็นประสบการณ์รูปรูธรรมผ่านสถานการณ์จำลอง (Simulations) ผู้เรียนได้มีโอกาสสวมบทบาทสมมติ (Role-playing) และฝึกการตัดสินใจ (Decision-making) ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับความหลากหลายทางวัฒนธรรม ซึ่งกระบวนการนี้ช่วยคลายกำแพงอคติและทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง

ทำให้พวกเขาสามารถเข้าใจประเด็นความหลากหลายทางวัฒนธรรมได้อย่างลึกซึ้งและตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมผ่านการมีส่วนร่วมในกิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Holliday, A. (2018) ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบหลักสูตรในการศึกษาระหว่างวัฒนธรรม และได้รับการสนับสนุนจากผลการวิจัยของ Kelemen, V. (2025) ที่พบว่าบอร์ดเกมที่บูรณาการเรื่องราวเชิงสุนทรียะและประเด็นทางสังคม สามารถเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนความเห็นอกเห็นใจ และตระหนักถึงความแตกต่างทางโครงสร้างสังคมได้อย่างลึกซึ้ง อีกทั้งการใช้สื่อเกมยังเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการดึงดูดผู้เรียนเข้าสู่กระบวนการพัฒนาสมรรถนะระหว่างวัฒนธรรม (Arnab,

S., & Walaszczyk, L., 2022) สอดคล้องกับแนวคิดของการศึกษาของกัลญา โอภาสเสถียร การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์เสมือนจริงดังกล่าว สอดคล้องกับข้อเสนอของ Holliday, A. (2018) ที่เน้นย้ำว่าการออกแบบหลักสูตรและการจัดการศึกษาระหว่างวัฒนธรรมที่มีประสิทธิภาพ จะต้องดึงผู้เรียนออกจากกรอบคิดแบบเหมารวม และนำไปสู่การทำความเข้าใจความหลากหลายผ่านการสื่อสารในสถานการณ์จริงหรือสถานการณ์จำลอง นอกจากนี้ ความสำเร็จในการพัฒนาผู้เรียนยังสอดคล้องกับแนวคิดของกัลญา โอภาสเสถียร, พันธุ์ศักดิ์ พลสารรัมย์, และวรรณิ แกมเกตุ (2563) ซึ่งแม้จะมุ่งเน้นที่กลุ่มอาจารย์ แต่ได้สะท้อนแก่นแท้ที่คล้ายคลึงกันว่า การพัฒนาสมรรถนะระหว่างวัฒนธรรม (Intercultural Competence) จะเกิดขึ้นได้อย่างยั่งยืน ก็ต่อเมื่อมีการจัดสภาพแวดล้อมและกระบวนการเรียนรู้เชิงรุกที่เหมาะสม เพื่อเปิดโอกาสให้เกิดการสะท้อนคิดและปรับเปลี่ยนทัศนคติจากภายใน

สรุป

จากข้อค้นพบดังกล่าว แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่า นวัตกรรมบอร์ดเกมการศึกษาไม่ได้เป็นเพียงสื่อเพื่อความบันเทิง แต่เป็นเครื่องมือเชิงรุกที่มีศักยภาพสูงในการจัดการศึกษาระหว่างวัฒนธรรม ช่วยเปลี่ยนห้องเรียนให้เป็นพื้นที่ปลอดภัยสำหรับการสำรวจและทำความเข้าใจความแตกต่างทางสังคม นำไปสู่การส่งเสริมให้เด็กชาติพันธุ์ชายแดนสามารถอยู่ร่วมกันในสังคมพหุวัฒนธรรมได้อย่างสันติและมีความเข้าใจซึ่งกันและกันอย่างยั่งยืน

องค์ความรู้ใหม่

จากการสังเคราะห์ผลการวิจัยและกระบวนการพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาในบริบทพื้นที่ชายแดน คณะผู้วิจัยได้ค้นพบองค์ความรู้ใหม่ ซึ่งสามารถสรุปเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกผ่านเกมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะทางวัฒนธรรม โดยมีองค์ประกอบเชิงกระบวนการ 3 ส่วนสำคัญที่ขับเคลื่อนเชื่อมโยงกัน ดังนี้

1. ปัจจัยนำเข้าฐานบริบท (Context-Based Inputs) คือ การค้นพบว่า ความสำเร็จของการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรมในพื้นที่ชายแดน ต้องเริ่มต้นจากการนำทุนทางวัฒนธรรมและวิถีชีวิตจริงของผู้เรียน เช่น อัตลักษณ์กลุ่มชาติพันธุ์ ภาษา และความเชื่อท้องถิ่น) มาบูรณาการเป็นเนื้อหาหลักของเกม การใช้เนื้อหาที่ใกล้ตัวแทนการใช้องค์ความรู้เชิงนามธรรม จะช่วยสร้างความรู้สึกเป็นเจ้าของ ทำให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมเข้ากับองค์ความรู้ใหม่ได้อย่างลึกซึ้ง

2. กลไกสร้างประสบการณ์เสมือนจริง (Virtual Experience Mechanisms) คือ กระบวนการที่เปลี่ยนผ่านจากการเรียนรู้แบบท่องจำไปสู่การสัมผัสประสบการณ์ตรง ผ่านกลไกเกม 3 ลักษณะ ได้แก่ การเล่าเรื่องราว (Storytelling) การสวมบทบาทสมมติ (Role-Playing) และการตัดสินใจแก้ปัญหา (Decision Making) กลไกเหล่านี้ทำหน้าที่เสมือนเครื่องมือจำลองสถานการณ์ทางสังคม (Social Simulation) ที่เปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะความเห็นอกเห็นใจ และเรียนรู้การตัดสินใจภายใต้บริบทความแตกต่างทางวัฒนธรรม

3. การสะท้อนคิดหลังการปฏิบัติ (Post-Action Reflection) เป็นขั้นตอนที่เป็นหัวใจสำคัญที่สุด คณะผู้วิจัยค้นพบว่าลำพังเพียงการเล่นเกมที่อาจสร้างทักษะที่ยั่งยืนได้ แต่ต้องอาศัยกระบวนการถอดบทเรียน หลังจบกิจกรรมอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ผู้เรียนได้ทบทวน สะท้อนคิด และสังเคราะห์เหตุการณ์จำลองในเกม ให้ตกผลึกกลายเป็นทัศนคติและค่านิยมในการอยู่ร่วมกันในชีวิตจริง

ดังนั้นรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกผ่านเกมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะทางวัฒนธรรม จึงเป็นองค์ความรู้ใหม่ที่ชี้ให้เห็นว่า การพัฒนาทักษะระหว่างวัฒนธรรมสำหรับเด็กชาติพันธุ์ที่มีประสิทธิภาพ ไม่ได้เกิดจากตัวสื่อบอร์ดเกมเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการบูรณาการเนื้อหาที่ยึดโยงบริบทท้องถิ่น เข้ากับกลไกเกมที่เน้นปฏิสัมพันธ์ และจบด้วยกระบวนการสะท้อนคิด ซึ่งสามารถนำไปใช้เป็นตัวแบบกระบวนการสำหรับการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในพื้นที่สังคมพหุวัฒนธรรมอื่น ๆ ได้ต่อไป

บทสรุปองค์ความรู้ คือ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ฯ ดังกล่าว ชี้ให้เห็นอย่างชัดเจนว่า การพัฒนาทักษะระหว่างวัฒนธรรมสำหรับเด็กชาติพันธุ์ที่มีประสิทธิภาพ ไม่ได้เกิดจากตัวสื่อบอร์ดเกมเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการบูรณาการอย่างเป็นพลวัตระหว่าง 1) เนื้อหาที่ยึดโยงกับบริบทท้องถิ่น 2) กลไกเกมที่เน้นปฏิสัมพันธ์ และ 3) กระบวนการสะท้อนคิด องค์ความรู้ใหม่นี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้เป็นตัวแบบกระบวนการ สำหรับการพัฒนาสื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ในพื้นที่สังคมพหุวัฒนธรรมอื่น ๆ ได้อย่างเป็นรูปธรรมต่อไป

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. ด้านการจัดการเรียนการสอน ครูผู้สอนและสถานศึกษาควรนำบอร์ดเกม การศึกษาไปประยุกต์ใช้เป็นส่วนประกอบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยหัวใจ

สำคัญคือการจัดการกระบวนการสะท้อนคิด หรือการถอดบทเรียน (Debriefing) หลังจบเกม เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทบทวนและเชื่อมโยงประสบการณ์จากสถานการณ์จำลองในเกม นำไปสู่การปรับใช้ในชีวิตจริง ซึ่งจะช่วยทำให้การพัฒนาทักษะระหว่างวัฒนธรรมเกิดประสิทธิภาพสูงสุด

2. ด้านการนำไปขยายผล สถานศึกษาในพื้นที่สังคมพหุวัฒนธรรมอื่น ๆ สามารถนำองค์ความรู้จากต้นแบบบอร์ดเกมชุดนี้ไปประยุกต์ใช้ได้ โดยมุ่งเน้นการปรับเปลี่ยนเนื้อหาและสถานการณ์ภายในเกมให้สอดคล้องกับบริบททางวัฒนธรรมเฉพาะถิ่นของตนเอง

3. ด้านการบริหารจัดการการศึกษา ผู้บริหารสถานศึกษาควรให้การสนับสนุนทั้งด้านงบประมาณ ทรัพยากร และเวลา สำหรับการผลิตสื่อการสอนทำมือหรือนวัตกรรมที่สอดคล้องกับบริบทท้องถิ่น เพื่อแก้ไขปัญหาการขาดแคลนสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพในพื้นที่ชายแดนอย่างยั่งยืน

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. การขยายขอบเขตตัวแปรที่ศึกษา ควรมีการศึกษาผลของบอร์ดเกมที่ส่งผลต่อตัวแปรอื่น ๆ เพิ่มเติม โดยเฉพาะกลุ่มสมรรถนะและทักษะในศตวรรษที่ 21 นอกเหนือจากทักษะการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม เช่น ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการแก้ปัญหา หรือทักษะการทำงานเป็นทีม เพื่อให้เห็นผลสัมฤทธิ์ของการใช้นวัตกรรมที่ครอบคลุมสมรรถนะของผู้เรียนรอบด้านยิ่งขึ้น

2. การพัฒนารูปแบบนวัตกรรม ควรมีการต่อยอดงานวิจัยโดยการพัฒนานวัตกรรมจากรูปแบบเกมกระดาน ไปสู่รูปแบบดิจิทัล หรือรูปแบบผสมผสาน เพื่อให้สอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้และความสนใจทางเทคโนโลยีของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน

3. การออกแบบการวิจัยเชิงเปรียบเทียบ: ควรมีการออกแบบการวิจัยเพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลลัพธ์ระหว่างกลุ่มเป้าหมายที่มีบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน หรือขยายขนาดกลุ่มตัวอย่างให้มากขึ้น เพื่อเป็นการยืนยันประสิทธิภาพของนวัตกรรมให้มีความชัดเจน และสามารถอ้างอิงไปสู่ประชากรกลุ่มใหญ่ (Generalization) ได้อย่างเป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. นโยบายด้านการพัฒนาหลักสูตรและสื่อการเรียนรู้ท้องถิ่น หน่วยงานต้นสังกัด เช่น กระทรวงศึกษาธิการ หรือสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ควรมีนโยบายส่งเสริมให้สถานศึกษาในพื้นที่พหุวัฒนธรรมและพื้นที่ชายแดน พัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาและนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้แบบบูรณาการ โดยนำทุนทางวัฒนธรรม อัตลักษณ์ และวิถีชีวิตจริงของผู้เรียนมาเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ แทนการใช้สื่อที่เป็นนามธรรม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของและสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์เข้ากับองค์ความรู้ใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. นโยบายการจัดสรรงบประมาณสนับสนุนนวัตกรรมทางการศึกษา ผู้บริหารระดับเขตพื้นที่และผู้บริหารสถานศึกษาควรกำหนดนโยบายจัดสรรงบประมาณ ทรัพยากร และเวลาอย่างเป็นรูปธรรม สำหรับการวิจัย พัฒนา และผลิตสื่อการสอนทำมือหรือนวัตกรรมบอร์ดเกมที่สอดคล้องกับบริบทท้องถิ่น เพื่อแก้ไขปัญหาความขาดแคลนสื่อการเรียนรู้เชิงรุกที่มีคุณภาพในพื้นที่ชายแดนอย่างยั่งยืน

3. นโยบายการพัฒนาสมรรถนะและทักษะครูผู้สอน ควรมีนโยบายระดับชาติหรือระดับเขตพื้นที่ในการจัดอบรมและพัฒนาครูเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกผ่านบอร์ดเกมการศึกษา โดยเน้นย้ำการพัฒนาทักษะการเป็นผู้อำนวยความสะดวก โดยเฉพาะความสามารถในการจัดกระบวนการสะท้อนคิด หรือการถอดบทเรียนหลังจบกิจกรรม ซึ่งงานวิจัยชี้ให้เห็นว่าเป็นขั้นตอนสำคัญที่สุดที่จะช่วยแปลงประสบการณ์ในเกมให้กลายเป็นทัศนคติและทักษะการอยู่ร่วมกันระหว่างวัฒนธรรมที่ยั่งยืนได้

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี คณะผู้วิจัยขอขอบพระคุณ มูลนิธิช่วยเหลือเด็กชายแดนจังหวัดตาก และ มูลนิธิศิษีเอประเทศไทย เป็นอย่างสูง ที่ได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการจัดการศึกษาในพื้นที่พหุวัฒนธรรม และกรุณาให้การสนับสนุนทุนอุดหนุนการวิจัย ตลอดจนช่วยอำนวยความสะดวกและประสานความร่วมมือในการลงพื้นที่ปฏิบัติการวิจัยอย่างดียิ่ง

นอกจากนี้ คณะผู้วิจัยขอขอบพระคุณผู้บริหาร คณะครู และนักเรียนกลุ่มเป้าหมายในพื้นที่อำเภอพบพระ จังหวัดตาก ทุกคน ที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการเข้าร่วมกิจกรรมและทดลองใช้นวัตกรรมบอร์ดเกมการศึกษา จนทำให้งานวิจัยครั้งนี้มีความสมบูรณ์และสามารถนำไปใช้ประโยชน์เพื่อการพัฒนาการศึกษาสำหรับเด็กชาติพันธุ์ชายแดนต่อไปได้

เอกสารอ้างอิง

กัลญา โอภาสเสถียร, พันธุ์ศักดิ์ พลสารัมย์, และวรรณณี แกมเกตุ. (2563). รูปแบบการพัฒนาสมรรถนะระหว่างวัฒนธรรมของอาจารย์หลักสูตรนานาชาติ. *วารสารวิทยาลัยดุสิตธานี*, 14(1), 302-318.

ชนันภรณ์ อารีกุล. (2563). การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบเกมกระดานเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองที่เข้มแข็งของนักเรียนระดับปริญญาตรี. *วารสารปัญญาภิธาน*, 5(2), 137-150.

- ดิเรก มั่นเมือง, ทวนทอง เขาวงกิตพิงค์, และเจริญวิชัย สมพงษ์ธรรม. (2560). การพัฒนากลยุทธ์การบริหารจัดการโรงเรียนในพื้นที่ภูเขาสูงและชายขอบภูมิภาคตะวันตก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา จังหวัดตาก. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 19(2), 1–11.
- พระครูสุทธิเมธาวัฒน์ (สุทธิพงษ์ สุทธิวจโน). (2567). การจัดการศึกษาที่มุ่งเน้นความหลากหลายทางวัฒนธรรมในชุมชนโรงเรียน. *วารสารกวีานพะเยา*, 1(4), 43–52.
- พิสิทธ์ ฌอน บัวกนก, พงศ์วัชร ฟองกันทา, และปราโมทย์ พรหมจันทร์. (2564). ผลของบอร์ดเกมต่อฟังก์ชันสติปัญญาด้านการรับรู้ของผู้เรียน. *วารสารบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย*, 14(3), 1-17.
- Arnab, S., & Walaszczyk, L. (2022). The potential of game-based micro-learning resources for engaging learners with intercultural competence development. *Journal of Cognitive Sciences and Human Development*, 8(2), 1–22.
- Bayeck, R. Y. (2020). Examining board gameplay and learning: A multidisciplinary review of recent research. *Simulation & Gaming*, 51(4), 411-431.
- Holliday, A. (2018). Designing a course in intercultural education. *Intercultural Communication Education*, 1(1), 4–11.
- Kelemen, V. (2025). Active Learning Through Aesthetic Board Games: A Reflective Workshop Session on Mentoring. *Papers in Arts and Humanities*, 5(2), 105–132.
- UNESCO. (2006). *Guidelines on intercultural education*. Paris, France : United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- UNESCO. (2017). *Education for sustainable development goals: Learning objectives*. Paris, France : United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.