

โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครู
ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 5
The program of strengthen competency learning management through
game based learning for teacher in school of Khonkaen Primary
Educational Service Area Office 5

มูจรินทร์ เพ็ดภูเขียว

Mutcharin Phoedphukhiao

ไพโรจน์ กลิ่นกุหลาบ

Pairoj Klinkulab

มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น

Sripatum University Khonkaen Campus

E-mail: mmutcharin@gmail.com



Received: 23 March 2025; Revised: 24 April 2025; Accepted: 24 April 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ ความต้องการจำเป็นและแนวทางการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครูในโรงเรียน และ 2) สร้างและตรวจสอบยืนยัน ประเมินความเหมาะสม ความเป็นไปได้ และความเป็นประโยชน์ของโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครูในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 5 เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ครูในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 5 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 322 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งชั้น และผู้ทรงคุณวุฒิที่ให้สัมภาษณ์ จำนวน 5 คน เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง แบบบันทึกการสนทนากลุ่ม แบบประเมินความเหมาะสม ความเป็นไปได้ และความเป็นประโยชน์ของโปรแกรม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็น ส่วนข้อมูลเชิงคุณภาพใช้วิธีวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า 1) สภาพปัจจุบันของการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครู โดยรวมอยู่ในระดับมาก สภาพที่พึงประสงค์ โดยรวมอยู่ในระดับมาก และความต้องการจำเป็นในการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครูในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 5 เรียงลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็นจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ด้านเลือกเกม ด้านระหว่างใช้เกม ด้านหลังใช้เกม และด้านก่อนใช้เกม ตามลำดับ 2) โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครู ประกอบด้วย 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) เนื้อหา 4) วิธีพัฒนา และ 5) การประเมินผล ผลการประเมินความเหมาะสม ความเป็นไปได้ และความเป็นประโยชน์ของโปรแกรมเสริมสร้าง

สมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครูในโรงเรียนโดยรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด
ความเป็นไปได้อยู่ในระดับมากที่สุด และความเป็นประโยชน์อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะ, การจัดการเรียนรู้, เกมเป็นฐาน

Abstract

This research aims to: 1) Study the current conditions, desired conditions, needs, and guidelines for strengthen competency learning management through game based learning for teacher in school of Khonkaen primary educational service area office 5, and 2) Develop and validate the appropriateness, feasibility, and benefits of strengthen competency learning management through game based learning for teacher in school of Khonkaen primary educational service area office 5. It is a mixed-methods research design. The sample group consists of 322 teachers under the jurisdiction of Khonkaen Primary Educational Service Area Office 5 in the academic year 2024, selected through stratified random sampling. In addition, five experts were interviewed. The research instruments included a questionnaire, a semi-structured interview form, a focus group discussion record form, and an evaluation form for assessing the appropriateness, feasibility, and benefits of the program. The statistics used for data analysis included frequency, percentage, mean, standard deviation, and the Priority Needs Index (PNI). Qualitative data were analyzed using content analysis.

The research findings revealed that: 1) The current condition of strengthen competency learning management through game based learning for teacher was found to be at a high level overall. The desired condition was also at a high level. The needs for strengthen competency learning management through game based learning for teacher in school of Khonkaen primary educational service area office 5, ranked in order of priority from highest to lowest, are as follows: game selection phase, during-game phase, post-game phase, and pre-game phase, respectively. 2) The competency enhancement program for game based learning management for teachers consists of: (1) principles, (2) objectives, (3) content, (4) development methods, and (5) evaluation. The results of the evaluation on the appropriateness, feasibility, and usefulness of the strengthen competency learning management through game based learning for teacher in school indicated that,

overall, the program was rated at the highest level in terms of appropriateness, feasibility, and usefulness.

Keywords: Competency Enhancement Program, Learning Management, Game-based Learning

บทนำ

การเปลี่ยนแปลงของโลกยุคใหม่ที่มีเทคโนโลยีและนวัตกรรมเป็นตัวขับเคลื่อนหรือเรียกว่าสังคมแห่งศตวรรษที่ 21 ต้องเปลี่ยนแปลงทักษะ จากกระบวนทัศน์แบบดั้งเดิม ไปสู่กระบวนทัศน์ใหม่ที่ทำให้โลกของนักเรียนและโลกความเป็นจริงเป็นศูนย์กลางของกระบวนการเรียนรู้ การเน้นพัฒนาทักษะและทัศนคติ ทักษะการคิด ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะองค์การ ทัศนคติเชิงบวก ทักษะที่สำคัญจำเป็นสำหรับการเป็นนักเรียนในศตวรรษที่ 21 เป็นสิ่งที่ท้าทายในการที่จะพัฒนาการเรียนเพื่ออนาคตให้นักเรียนมีทักษะทัศนคติ ค่านิยม และบุคลิกภาพส่วนบุคคลเพื่อเผชิญกับอนาคต ซึ่งการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 เป็นรูปแบบการศึกษาที่เน้นรูปแบบที่ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน น่าสนใจ ทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น ลดความเบื่อหน่ายและความเครียดจากการเรียนรู้แบบดั้งเดิม ทั้งนี้ผู้สอนก็มีบทบาทสำคัญในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมและท้าทายผู้เรียนเพื่อให้เกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เป็นการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนการสอน กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking) ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง ทั้งนี้ผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้จากประสบการณ์ตรง (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2562)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Games-Based Learning : GBL) เป็นหนึ่งในกลยุทธ์การเรียนการสอนที่ได้รับความนิยม เนื่องจากเกมไม่เพียงแต่เป็นเครื่องมือที่ช่วยสร้างความสนุกสนานในการเรียนรู้แต่ยังมีความสำคัญในแง่ของการพัฒนาทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน และทักษะทางดิจิทัล ซึ่งเป็นทักษะที่มีความสำคัญต่อการเตรียมความพร้อมของผู้เรียนในการเผชิญกับโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว อีกทั้งยังช่วยเสริมสร้างทักษะการทำงานร่วมกันและการสื่อสาร ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญในสังคมยุคดิจิทัล (Gee, 2003)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 5 เป็นหน่วยงานทางการศึกษาที่อยู่ภายใต้การกำกับดูแลของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กำกับดูแลโรงเรียนในสังกัด จำนวน 253 โรงเรียน ได้มีการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายแตกต่างกันออกไปตามความถนัดและสนใจของครูผู้สอน จากการวิเคราะห์การจัดการเรียนรู้ของครูในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่นเขต 5 พบว่าในการจัดการเรียนการสอนครูยังขาดสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมในศตวรรษที่ 21 ยังใช้การสอนแบบดั้งเดิม เช่น หากกระบวนการเรียนรู้อย่างมุ่งเน้นเพียงการถ่ายทอดเนื้อหาและการท่องจำ อาจทำให้ผู้เรียนมีโอกาสน้อยในการพัฒนาทักษะการคิด วิเคราะห์ การลงมือปฏิบัติ และการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีค่าเฉลี่ยต่ำกว่าระดับประเทศ จึงจำเป็นต้องพัฒนาทักษะการสอนของครูให้มีประสิทธิภาพ (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 5, 2567)

ผู้วิจัยในฐานะที่เป็นบุคลากรในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 5 จึงมีความสนใจที่จะศึกษาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครูใน

โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 5 เพื่อนำผลการวิจัยมาใช้เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาต่าง ๆ เพื่อให้ครูมีสมรรถนะที่จำเป็นต่อการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ให้มีประสิทธิภาพ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการศึกษาให้มีคุณภาพต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ ความต้องการจำเป็น และแนวทางการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครูในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 5
2. เพื่อสร้างและตรวจสอบยืนยัน ประเมินความเหมาะสม ความเป็นไปได้ และความเป็นประโยชน์ของโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครูในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 5

วิธีดำเนินการวิจัย

ระยะที่ 1 การศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ ความต้องการจำเป็น และแนวทางการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครู

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ได้แก่ ครู จาก 253 โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 5 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 2,014 คน (แผนปฏิบัติการประจำปีงบประมาณ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 5, 2567)

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 5 ปีการศึกษา 2567 จาก 253 โรงเรียน จำนวน 322 คน โดยเปรียบเทียบประชากรกับตารางสำเร็จรูปของ Krejcie and Morgan (บุญชม ศรีสะอาด, 2560) และใช้เทคนิคการสุ่มแบบแบ่งชั้น

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถามสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ของการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครู ค่าอำนาจจำแนกของแบบสอบถามเพื่อประเมินสภาพปัจจุบัน ตั้งแต่ 0.594 - 0.852 ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามสภาพปัจจุบัน เท่ากับ 0.939 ค่าอำนาจจำแนกของแบบสอบถามเพื่อประเมินสภาพที่พึงประสงค์ ตั้งแต่ 0.363 - 0.930 ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามสภาพที่พึงประสงค์ เท่ากับ 0.939

3. การวิเคราะห์ข้อมูลและการนำเสนอข้อมูลที่รวบรวมได้จากแบบสอบถามโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปโดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม มีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist)

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามที่เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ในการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครู เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยจัดส่งแบบสอบถาม ไปยังโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 5 ผ่านช่องทางออนไลน์ ระบบสนับสนุนการบริหารจัดการสำนักงาน Smart Area AMSS++ และให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามในรูปแบบของกูเกิลฟอร์ม (Google form) ผ่านลิงก์และคิวอาร์โค้ด (QR Code)

ระยะที่ 2 การสร้าง ตรวจสอบยืนยัน และประเมินความเหมาะสม ความเป็นไปได้ ความเป็นประโยชน์ของโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครู

ขั้นตอนที่ 2.1 การยกร่างโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับครู

ผู้วิจัยนำผลการศึกษาจากระยะที่ 1 ผลการศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ ความต้องการจำเป็น และแนวทางการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครู มาเป็นข้อมูลในการยกร่างโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครู ตามองค์ประกอบ 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) เนื้อหา 4) วิธีพัฒนา และ 5) การประเมินผล นำโปรแกรมที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อพิจารณาและปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอของอาจารย์ที่ปรึกษา และเสนอผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบยืนยันของโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครูต่อไป

ขั้นตอนที่ 2.2 การตรวจสอบยืนยันโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครู

1. กลุ่มผู้ให้ข้อมูล คือ ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบยืนยันโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครู โดยใช้เทคนิคสนทนากลุ่ม (Focus Group) จำนวน 5 คน โดยเลือกแบบเจาะจง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ ร่างโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครู และแบบบันทึกการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion)
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการติดต่อประสานงานจัดสนทนากลุ่ม เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ทรงคุณวุฒิ

ขั้นตอนที่ 2.3 การประเมินความเหมาะสม ความเป็นไปได้ และความเป็นประโยชน์ของโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครู

กลุ่มผู้ให้ข้อมูล ในการประเมินความเหมาะสม ความเป็นไปได้ และความเป็นประโยชน์ของโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครู ได้แก่ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder) จำนวน 15 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำแนกเป็น ผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน 5 คน และครู จำนวน 10 คน ปีการศึกษา 2567

ผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครูในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 5 ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัย ดังนี้

1. ผลการศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ และจัดลำดับความต้องการจำเป็นของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครู

ตารางที่ 1 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์และจัดลำดับความต้องการจำเป็นของการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครู

องค์ประกอบ การจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐาน	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์			ความต้องการจำเป็น			
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	D	I	PNI	ลำดับ
ด้านเลือกเกม	3.29	0.78	ปานกลาง	4.11	0.79	มาก	3.29	4.11	0.251	1
ด้านก่อนใช้เกม	3.85	0.64	มาก	4.38	0.63	มาก	3.85	4.38	0.138	4
ด้านระหว่างใช้เกม	3.49	0.77	ปานกลาง	4.36	0.54	มาก	3.49	4.36	0.249	2

องค์ประกอบ การจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐาน	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์			ความต้องการจำเป็น			
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	D	I	PNI	ลำดับ
ด้านหลังใช้เกม	3.51	0.73	มาก	4.00	0.95	มาก	3.51	4.00	0.140	3
โดยรวม	3.54	0.73	มาก	4.21	0.73	มาก				

จากตารางที่ 1 พบว่าสภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครู โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 3.54, S.D.=0.73) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านก่อนใช้เกม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 3.85, S.D.=0.64) ด้านหลังใช้เกม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 3.51, S.D.=0.73) ด้านเลือกเกม อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}$ = 3.29, S.D.=0.78) และด้านระหว่างใช้เกม อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}$ = 3.49, S.D.=0.77)

สภาพที่พึงประสงค์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครู โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.21, S.D.=0.73) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าอยู่ในระดับมากทุกด้าน ดังนี้ ด้านเลือกเกม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.11, S.D.=0.79) ด้านก่อนใช้เกม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.38, S.D.=0.63) ด้านระหว่างใช้เกม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.36, S.D.=0.73) และด้านหลังใช้เกม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.00, S.D.=0.95)

ลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็นในการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครู เรียงลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็นจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ด้านเลือกเกม ($PNI_{modified}$ = 0.251) ด้านระหว่างใช้เกม ($PNI_{modified}$ = 0.249) และด้านหลังใช้เกม ($PNI_{modified}$ = 0.140) และด้านก่อนใช้เกม ($PNI_{modified}$ = 0.138) ตามลำดับ

2. ผลการสร้างโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครูในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 5 พบว่า ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) เนื้อหา ประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่ ด้านเลือกเกม ด้านก่อนใช้เกม ด้านระหว่างใช้เกม และด้านหลังใช้เกม 4) วิธีพัฒนา ประกอบด้วย วิธีพัฒนา 70:20:10 เนื้อหาประกอบด้วยร้อยละ 70 จากการปฏิบัติจริง ร้อยละ 20 จากการฝึกอบรม และร้อยละ 10 จากการเรียนรู้ด้วยตนเอง 5) การประเมินผล ประกอบด้วย ประเด็นการประเมิน 1) การประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ก่อน-หลัง การใช้โปรแกรม 2) การประเมินความพึงพอใจของผู้เข้ารับการพัฒนาโปรแกรม 3) การสังเกตพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน โดยมีเครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน ได้แก่ 1) แบบประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ก่อน-หลังการใช้โปรแกรม 2) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เข้ารับการพัฒนาโปรแกรม 3) แบบสังเกตพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

ตารางที่ 2 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับความเหมาะสม ความเป็นไปได้ และความเป็นประโยชน์ของโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครู

รายการประเมิน	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้			ความเป็นประโยชน์		
	$\bar{X}$	S.D	ระดับ	$\bar{X}$	S.D	ระดับ	$\bar{X}$	S.D	ระดับ
องค์ประกอบที่ 1 หลักการ									
1.1 ความชัดเจนของหลักการ	4.53	0.64	มากที่สุด	4.73	0.63	มากที่สุด	4.60	0.63	มากที่สุด
1.2 ความสำคัญของหลักการ	4.80	0.41	มากที่สุด	4.60	0.56	มากที่สุด	4.73	0.59	มากที่สุด

รายการประเมิน	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้			ความเป็นประโยชน์		
	$\bar{X}$	S.D	ระดับ	$\bar{X}$	S.D	ระดับ	$\bar{X}$	S.D	ระดับ
1.3 การนำไปใช้	4.67	0.62	มากที่สุด	4.67	0.35	มากที่สุด	4.87	0.35	มากที่สุด
องค์ประกอบที่ 2 วัตถุประสงค์									
2.1 เพื่อเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจทักษะ และเจตคติเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน	4.80	0.41	มากที่สุด	4.67	0.62	มากที่สุด	4.80	0.41	มากที่สุด
2.2 เพื่อพัฒนาครูให้มีประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน	4.93	0.26	มากที่สุด	4.93	0.26	มากที่สุด	4.93	0.26	มากที่สุด
องค์ประกอบที่ 3 เนื้อหา									
3.1 สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของโปรแกรม	4.73	0.46	มากที่สุด	4.53	0.74	มากที่สุด	4.87	0.35	มากที่สุด
3.2 การจัดเรียงเนื้อหาสอดคล้องกับองค์ประกอบของโปรแกรม	4.87	0.35	มากที่สุด	4.73	0.46	มากที่สุด	4.80	0.41	มากที่สุด
3.3 เนื้อหากับระยะเวลา	4.80	0.41	มากที่สุด	4.87	0.35	มากที่สุด	4.87	0.35	มากที่สุด
3.4 หน่วยที่ 1 ด้านเลือกเกม	4.60	0.51	มากที่สุด	4.60	0.51	มากที่สุด	4.60	0.51	มากที่สุด
3.5 หน่วยที่ 2 ด้านก่อนใช้เกม	4.73	0.46	มากที่สุด	4.67	0.49	มากที่สุด	4.73	0.46	มากที่สุด
3.6 หน่วยที่ 3 ด้านระหว่างใช้เกม	4.60	0.51	มากที่สุด	4.60	0.63	มากที่สุด	4.80	0.41	มากที่สุด
3.7 หน่วยที่ 4 ด้านหลังใช้เกม	4.73	0.46	มากที่สุด	4.67	0.49	มากที่สุด	4.73	0.46	มากที่สุด
องค์ประกอบที่ 4 วิธีพัฒนา									
4.1 หลักการพัฒนา 70:20:10 ประกอบด้วย - ร้อยละ 70 การปฏิบัติจริง - ร้อยละ 20 การฝึกอบรม - ร้อยละ 10 การเรียนรู้ด้วยตนเอง	4.80	0.41	มากที่สุด	4.87	0.35	มากที่สุด	4.87	0.35	มากที่สุด
องค์ประกอบที่ 5 การประเมินผล									
5.1 การประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ก่อน-หลังการใช้โปรแกรม	4.67	0.62	มากที่สุด	4.67	0.62	มากที่สุด	4.67	0.62	มากที่สุด
5.2 การประเมินความพึงพอใจของผู้เข้ารับการพัฒนาโปรแกรม	4.93	0.26	มากที่สุด	4.93	0.26	มากที่สุด	4.93	0.26	มากที่สุด
5.3 การสังเกตพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน	4.93	0.26	มากที่สุด	4.73	0.46	มากที่สุด	4.73	0.46	มากที่สุด
รวม	4.76	0.44	มากที่สุด	4.72	0.49	มากที่สุด	4.79	0.43	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการประเมินความเหมาะสม ความเป็นไปได้ และความเป็นประโยชน์ของ
โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครู โดยรวมมีความเหมาะสมอยู่ใน
ระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.76, S.D. = 0.44) มีความเป็นไปได้อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.72, S.D. = 0.49) และ
มีความเป็นประโยชน์อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.79, S.D. = 0.43)

อภิปรายผล

ผลการวิจัย เรื่อง โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครู
ผู้วิจัยนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันของการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน
สำหรับครู พบว่าโดยรวมอยู่ในระดับมาก และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าอยู่ในระดับมาก 2 ด้าน และ
ระดับปานกลาง 2 ด้าน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะครูได้ปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนรู้จากการท่องจำ เน้นให้
ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการเรียนแบบลงมือทำหรือการได้ปฏิบัติ เกิดประสบการณ์ตรง โดยนำเกมมาช่วยในการ
จัดการเรียนรู้ในรายวิชาต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานโดยสอดแทรกเนื้อหาความรู้ในเกมนั้นด้วย
ดังที่ ธนัญภัทร์ ศรีเนธิยวสิน (2564) กล่าวว่า ครูผู้สอนต้องหาวิธีหรือเทคนิคต่าง ๆ ที่ใช้ในการสอนเพื่อ
กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความต้องการที่จะเรียนรู้ รู้สึกสนุกสนาน ไม่เคร่งเครียดจนเกินไปและที่
สำคัญคือต้องสามารถทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนดีขึ้นด้วยการสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีการที่
ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนาน และท้าทายความสามารถโดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้
ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และเรียนรู้ได้อย่างมีความสุข
ส่งผลให้สภาพปัจจุบันของการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครู โดยรวมอยู่
ในระดับมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของนักสนันท์ กะการดี (2566) ที่ได้ทำการวิจัย เรื่อง การพัฒนาโปรแกรม
พัฒนาครูด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่
การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์เขต 3 ผลการวิจัยพบว่าสภาพปัจจุบันของการพัฒนาครูด้านการจัดการเรียนรู้
โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์
เขต 3 โดยรวมอยู่ในระดับมากอันเนื่องมาจากครูได้ปรับเปลี่ยนวิธีการสอนที่เหมาะสมในศตวรรษที่ 21
มอบหมายงานให้ผู้เรียนปฏิบัติร่วมกันได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นบรรยากาศที่ดีในการเรียน เพื่อให้ผู้เรียน
รู้สึกอบอุ่นและเรียนรู้ได้อย่างมีความสุข

ผลการศึกษาสภาพที่พึงประสงค์ของการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน
สำหรับครู พบว่า โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าอยู่ในระดับมากทุกด้าน ทั้งนี้อาจ
เป็นเพราะว่าครูมีความต้องการที่จะพัฒนาการเรียนการสอนให้ดีขึ้น เพื่อให้นักเรียนมีผลการเรียนที่ดีขึ้น ดังที่
วรรณศิริ พัวศิริ (2564) ได้กล่าวถึงความสำคัญในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานไว้ว่า เป็นวิธีสอนที่ช่วย
พัฒนาทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และทักษะการสื่อสาร จะช่วยสร้าง
ประสบการณ์ที่ดีและสนุกสนานร่วมกันระหว่างผู้เรียน สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้อยู่มี
ความหมายและคงทน และนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการ
เสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครู ส่งผลให้สภาพที่พึงประสงค์ของการ
จัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครูอยู่ในระดับมาก เป็นตัวที่สื่อให้เห็นถึงความต้องการจำเป็นในการ
พัฒนาโปรแกรมโดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครู ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของเพชรจันทร์ ภูทะวัง (2565) ได้
ศึกษาการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครูโรงเรียนประถมศึกษา สังกัด

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน พบว่า มีสภาพที่พึงประสงค์โดยรวมอยู่ในระดับมาก สามารถพัฒนาผู้ร่วมวิจัยที่มีความรู้ความเข้าใจและความมั่นใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานได้บรรลุเป้าหมาย

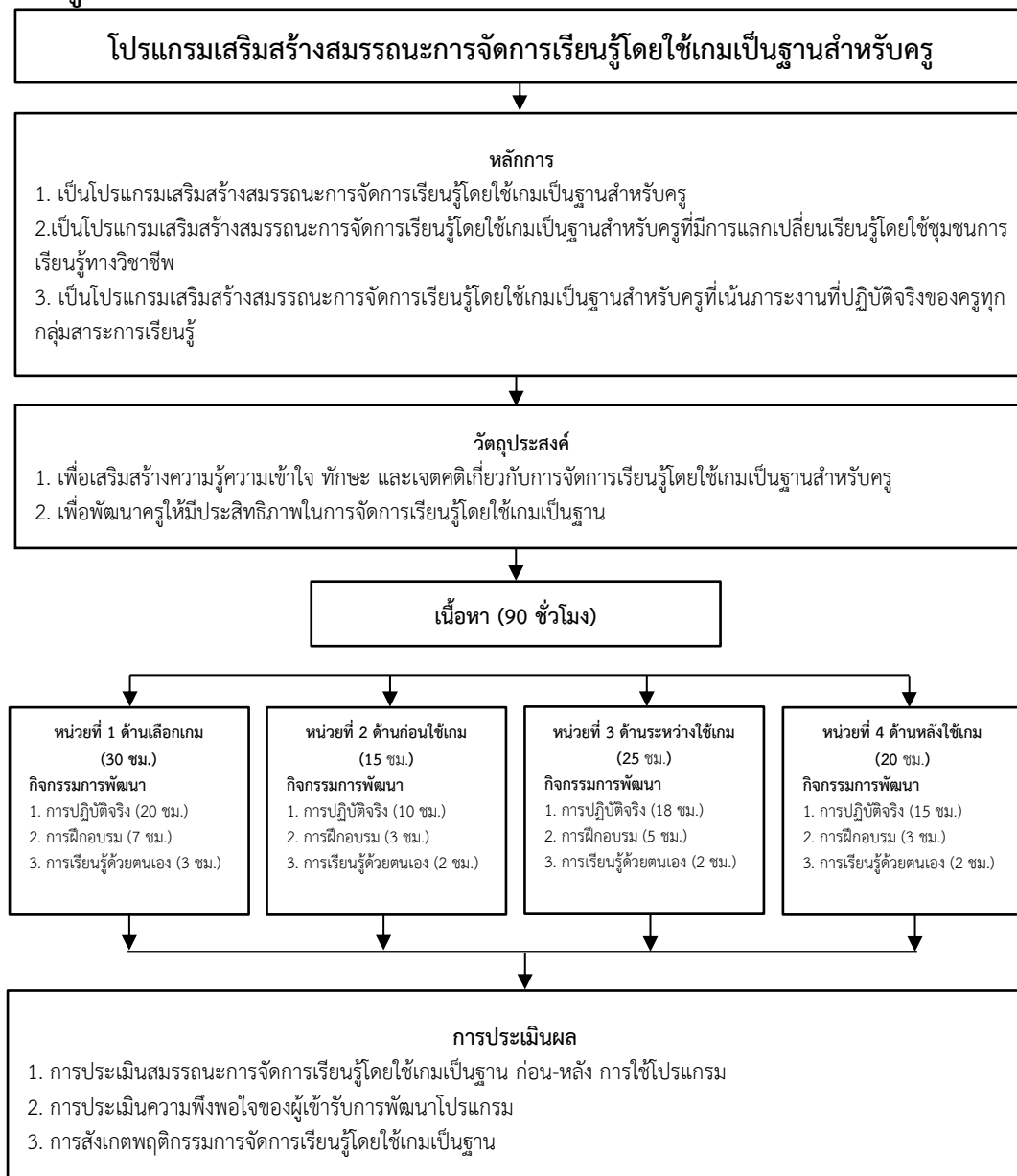
ลำดับความต้องการจำเป็นของการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครู พบว่า ลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็นจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ด้านเลือกเกม ด้านระหว่างใช้เกม ด้านหลังใช้เกม และด้านก่อนใช้เกม ทั้งนี้อาจเป็นเพราะครูในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 5 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับด้านเลือกเกม มีการเลือกเกมที่เหมาะสมกับผู้เล่น ดังที่ วรรณศิริ พัวศิริ (2564) ได้ให้ความสำคัญของด้านเลือกเกมไว้ว่า การเลือกเกมที่เหมาะสมสามารถช่วยพัฒนาทักษะต่าง ๆ เช่น การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และทักษะการสื่อสาร บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้และส่งผลกระทบต่อผู้เรียนโดยตรง สอดคล้องกับงานวิจัยของ กรรณิการ์ จอมแปง (2565) ศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อทักษะการคิดเชิงคำนวณและแรงจูงใจในการเรียนวิชาวิทยาการคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการศึกษาพบว่า 1) ทักษะการคิดเชิงคำนวณของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีร้อยละพัฒนาการเท่ากับ 67.80 จัดว่ามีพัฒนาการในระดับสูง 2) แรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนหลังจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน มีค่าเฉลี่ยโดยภาพรวมเท่ากับ 4.63 อยู่ในระดับมากที่สุด

2. โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครู ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบดังนี้ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) เนื้อหา ประกอบไปด้วย 4 หน่วย ประกอบด้วย หน่วยที่ 1 ด้านเลือกเกม หน่วยที่ 2 ด้านก่อนใช้เกม หน่วยที่ 3 ด้านระหว่างใช้เกม หน่วยที่ 4 ด้านหลังใช้เกม 4) วิธีพัฒนา ประกอบไปด้วยวิธีพัฒนา 70:20:10 เช่น 1) ร้อยละ 70 การปฏิบัติจริง 2) ร้อยละ 20 การฝึกอบรม และ 3) ร้อยละ 10 การเรียนรู้ด้วยตนเอง 5) การประเมินผล ประกอบด้วย 1) การประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ก่อน-หลัง การใช้โปรแกรม 2) การประเมินความพึงพอใจของผู้เข้ารับการพัฒนาโปรแกรม 3) การสังเกตพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน โดยมีเครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน ได้แก่ 1) แบบประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ก่อน-หลังการใช้โปรแกรม 2) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เข้ารับการพัฒนาโปรแกรม 3) แบบสังเกตพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ทั้งนี้ผู้วิจัยยังได้ศึกษาองค์ประกอบของโปรแกรมและขอบข่ายเนื้อหาของโปรแกรมตามเอกสารที่เกี่ยวข้องจนสามารถสรุปองค์ประกอบของโปรแกรมได้ 5 ส่วน จึงได้ดำเนินการสร้างโปรแกรมที่ประกอบด้วย 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) เนื้อหา 4) วิธีพัฒนา และ 5) การประเมินผล ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เพชรจันทร์ ภูทะวัง (2565) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครูโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ผลการวิจัย พบว่า โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครูโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีองค์ประกอบ ดังนี้ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ของโปรแกรม 3) เนื้อหา 4) วิธีการพัฒนา และ 5) การประเมินผลการพัฒนา ผลการประเมินโปรแกรมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก และความเป็นไปได้โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

3. ผลการประเมินความเหมาะสม ความเป็นไปได้ และความเป็นประโยชน์ของโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครู พบว่า ผลการประเมินความเหมาะสม ความเป็นไปได้ และความเป็นประโยชน์ของโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครู ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบดังนี้ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) เนื้อหา 4) วิธีพัฒนา และ 5) การประเมินผล ผลการประเมินพบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ความเป็นไปได้อยู่ในระดับมากที่สุด และความเป็นประโยชน์อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เป็นเพราะผู้วิจัยได้ศึกษาการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครู ทั้งจากเอกสาร ตำรางานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและ

ต่างประเทศ จากการสัมภาษณ์ผู้บริหารและครู ได้ข้อมูลมายกร่างโปรแกรม นำเสนอผู้ทรงคุณวุฒิโดยการจัดสนทนากลุ่ม รับคำแนะนำจากผู้ทรงคุณวุฒิมาปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาโปรแกรมฉบับสมบูรณ์เพิ่มรายละเอียดตามองค์ประกอบของโปรแกรมที่พัฒนาขึ้นแสดงเนื้อหาขั้นตอนตามวิธีการพัฒนา เป็นแผนภาพให้เข้าใจอย่างชัดเจน เพื่อให้เกิดเป็นโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครู สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ศุภากร รัตนบุตตา (2566) ได้ทำการวิจัย เรื่อง โปรแกรมพัฒนาครูด้านการจัดการเรียนรู้เชิงรุก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์เขต 1 ผลการประเมินของโปรแกรมมีความเป็นประโยชน์ ความเป็นไปได้และความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

องค์ความรู้ใหม่



ภาพที่ 1 โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครู
ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 5

สรุป

1) ผลการศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ ความต้องการจำเป็น และแนวทางการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครู ดังนี้ (1) ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครูในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 5 โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่าด้านเลือกเกม โดยรวมอยู่ในระดับมาก ด้านก่อนใช้เกม โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ด้านระหว่างใช้เกม โดยรวมอยู่ในระดับมาก และด้านหลังใช้เกม โดยรวมอยู่ในระดับมาก (2) ผลการศึกษาสภาพที่พึงประสงค์ของการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครูโดยรวมอยู่ในระดับมากทุกด้าน เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านเลือกเกม โดยรวมอยู่ในระดับมาก ด้านก่อนใช้เกม โดยรวมอยู่ในระดับมาก ด้านระหว่างใช้เกม โดยรวมอยู่ในระดับมาก และด้านหลังใช้เกม โดยรวมอยู่ในระดับมาก (3) ผลการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นของการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครู เรียงลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็นจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ลำดับที่ 1 ด้านเลือกเกม ลำดับที่ 2 ด้านระหว่างใช้เกม ลำดับที่ 3 ด้านหลังใช้เกม และลำดับที่ 4 ด้านก่อนใช้เกม (4) ผลการศึกษาแนวทางการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครูจากการสัมภาษณ์ผู้บริหารสถานศึกษาและครูหัวหน้าวิชาการของโรงเรียนที่มีแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice) พบว่าสรุปได้ 5 องค์ประกอบดังนี้ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) เนื้อหา 4) วิธีพัฒนา และ 5) การประเมินผล

ข้อเสนอแนะ

1) ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาควรมีนโยบายให้ครูเข้ารับการพัฒนาตามโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครู กำหนดเกณฑ์การผ่านการพัฒนารวมถึงการกำหนดเป็นนโยบายให้โปรแกรมนี้อยู่เป็นเกณฑ์หนึ่งในการประเมินผลการปฏิบัติงาน และควรจัดให้มีระบบการติดตามประเมินผลการพัฒนา เป็นระยะและต่อเนื่อง เพื่อกระตุ้นให้ครูและบุคลากรมีความความตระหนักและพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

1.2) สถานศึกษาควรจัดให้มีระบบการติดตามและประเมินผลการพัฒนาเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครู เป็นระยะและต่อเนื่อง พร้อมทั้งมีการจัดกิจกรรมเพื่อเป็นการกระตุ้นให้ผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้สอนได้เกิดความตระหนักในด้านมาตรฐานวิชาชีพและพร้อมพัฒนาตนเอง ส่งเสริมให้ครูเกิดความรู้ความเข้าใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน นอกจากนี้ควรเปิดโอกาสให้ครูสามารถเลือกโปรแกรมหรือหลักสูตรการอบรมพัฒนาตามความสนใจและความถนัด

1.3) ผู้บริหารสถานศึกษาเป็นบุคคลที่มีบทบาทสำคัญต่อการส่งเสริมด้านการบริหารวิชาการและนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ โดยสร้างความตระหนักและจัดโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครู เป็นหลักสูตรเพื่อเสริมทักษะให้กับครูอย่างจริงจัง และต่อเนื่องในฐานะผู้นำทางวิชาการ

1.4) ครูผู้สอน ซึ่งเป็นบุคคลที่มีบทบาทสำคัญในการจัดการเรียนรู้และเสริมสร้างความสำเร็จให้กับนักเรียน ควรได้รับการพัฒนาและเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับครู โดยการสร้างความตระหนักแก่ครูให้เห็นความสำคัญและความจำเป็นที่ต้องร่วมมือกันในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน โดยพิจารณาจากลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็น (ค่า PNI) ที่มีความต้องการสูง

2) ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1) ควรมีการศึกษาโปรแกรมหรือปัจจัยที่ส่งผลต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่เป็นลักษณะของการส่งผลทางตรงและทางอ้อม เพื่อให้สถานศึกษาได้มีโปรแกรมและเป็นแนวทางในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาต่อไป

2.2) ควรมีการวิจัยติดตามการนำโปรแกรมไปใช้ในการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่น ๆ

2.3) ควรมีการศึกษาวิจัยและการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ในลักษณะอื่น ๆ โดยมีวิธีการพัฒนาหรือกิจกรรมเสริมสร้างที่หลากหลาย

เอกสารอ้างอิง

- กรณิการ์ จอมแปง. (2565). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อทักษะการคิดเชิงคำนวณ และแรงจูงใจในการเรียนวิชาวิทยาการคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ธัญญ์สร ศรีเนธิยวสิน. (2564). การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา. วารสาร มจร บัณฑิตศึกษาพุทธโฆสปริทรรศน์. 7(3), 40-55.
- นภัสนันท์ กะการดี. (2566). การพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์เขต 3. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา. คณะศึกษาศาสตร์: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่10. กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.
- เพชรจันทร์ ภูทะวัง. (2565). การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครูโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา. คณะศึกษาศาสตร์: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- วรรณศิริ พัวศิริ. (2564). แนวโน้มการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในการสอนวิทยาศาสตร์. วารสารครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์. 2(2), 35-49.
- ศุภากร รัตนบุตตา. (2566). โปรแกรมพัฒนาครูด้านการจัดการเรียนรู้เชิงรุก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์เขต 1. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา. คณะศึกษาศาสตร์: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 5. (2567). แผนปฏิบัติการประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567. เรียกใช้เมื่อ 1 เมษายน 2567 จาก <http://web.kkn5.go.th>.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2562). แนวทางการนิเทศเพื่อพัฒนาและส่งเสริม การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามนโยบายลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้. กรุงเทพมหานคร : หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- อดิگانต์ โชติสวัสดิ์. (2560). โปรแกรมการจัดการความรู้ของครูด้านการจัดการเรียนรู้สำหรับสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 24. วิทยานิพนธ์ปริญญา การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา. คณะศึกษาศาสตร์: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Computers in Schools.