



ผล

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานผ่านบอร์ดเกม Spyfall

เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสาร ในรายวิชา ศท 0011701
ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ชนิตตา โชติช่วง^{1*}

รับบทความ: 2 เมษายน 2569 แก้ไขบทความ 29 พฤษภาคม 2569 ตอรับบทความ: 5 มิถุนายน 2569

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) ความสามารถในการสื่อสารของนักศึกษา ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานผ่านบอร์ดเกม Spyfall 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชา ศท 0011701 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ และ 3) เจตคติของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานผ่านบอร์ดเกม Spyfall กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา ศท 0011701 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 2 หมู่เรียน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) บอร์ดเกม Spyfall 2) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานผ่านบอร์ดเกม Spyfall 3) แบบวัดความสามารถในการสื่อสาร มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.88 4) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.89 และ 5) แบบวัดเจตคติแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.90 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการสื่อสารของนักศึกษาหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานผ่านบอร์ดเกม Spyfall สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชา ศท 0011701 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร ของนักศึกษาหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) เจตคติของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานผ่านบอร์ดเกม Spyfall ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน บอร์ดเกม Spyfall ความสามารถในการสื่อสาร ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร

¹ สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

* อีเมล: Chanitta.c@lawasri.tru.ac.th

The Effects of Game-Based Learning Management via Spyfall Board Game to Enhance Communication Skills in GE 0011701 Thai for Communication Course for Undergraduate Students at Thepsatri Rajabhat University

Chanitta Chotchuang ^{1*}

Abstract

This research aimed to: 1) examine students' communication abilities before and after learning through a game-based learning approach using the Spyfall board game; 2) compare students' learning achievement in the course TH 0011701 Thai for Communication before and after the intervention; and 3) investigate students' attitudes toward game-based learning through the Spyfall board game.

The sample consisted of undergraduate students at Thepsatri Rajabhat University enrolled in the course TH 0011701 Thai for Communication during the first semester of the 2025 academic year. The participants were selected through cluster sampling from two class sections. The research instruments included: 1) the Spyfall board game, 2) game-based learning lesson plans using the Spyfall board game, 3) a communication ability assessment with a reliability coefficient of 0.88, 4) a learning achievement test with reliability coefficients of 0.89 and 0.90, and 5) a 15-item attitude questionnaire based on a five-point rating scale. Data were analyzed using percentage, mean, standard deviation, and dependent-samples t-test.

The findings revealed that: 1) students' communication abilities after participating in the game-based learning activities were significantly higher than those before the intervention at the .05 level; 2) students' learning achievement in the course TH 0011701 Thai for Communication after the intervention was significantly higher than before the intervention at the .05 level; and 3) students' attitudes toward game-based learning through the Spyfall board game were at the highest level overall.

Keywords: Game-Based Learning, Spyfall Board Game, Communication Skills, Thai For Communication

¹ Thai Language Education, Faculty of Humanities and Social Sciences, Thepsatri Rajabhat University

* Email: Chanitta.c@lawasri.tru.ac.th

บทนำ

ภาษาไทยมิใช่เพียงเครื่องมือในการสื่อสารในห้องเรียนเท่านั้น หากแต่เป็นทุนทางวัฒนธรรมและวิชาชีพที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างความสามารถในการแข่งขันของบัณฑิตในยุคศตวรรษที่ 21 การเปลี่ยนแปลงของโลกในยุคดิจิทัลที่มีการเชื่อมโยงทั่วโลก (Globalization) กอปรกับนวัตกรรมทางเทคโนโลยีที่มีความก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้ทักษะการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพกลายเป็นสมรรถนะหลัก (Core Competency) ที่บัณฑิตที่จบการศึกษาไปทุกคนต้องสามารถใช้ภาษาไทยอย่างชำนาญ เป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างความน่าเชื่อถือและโอกาสทางวิชาชีพ (คณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา, 2565) ในโลกยุคปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทักษะการสื่อสาร (Communication Skills) เป็นหนึ่งในทักษะที่มีความสำคัญที่สุด ในศตวรรษที่ 21 เนื่องจากการสื่อสารไม่ได้เป็นเพียงการส่งผ่านข้อมูลเท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างความเข้าใจ การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการแก้ปัญหาในสถานการณ์ที่ซับซ้อนซึ่งครอบคลุมทั้งการเป็น ผู้รับสารและการเป็นผู้ส่งสารอย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับ นักศึกษาระดับอุดมศึกษาที่กำลัง จะก้าวเข้าสู่ตลาดแรงงาน การสื่อสารไม่ได้เป็นเพียงเรื่องของการใช้ภาษาให้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์เท่านั้น การใช้ปฏิภาณไหวพริบในการเจรจาต่อรอง ทั้งการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน จึงเป็นสมรรถนะหลักที่ตัดสินความสำเร็จในวิชาชีพและการดำเนินชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องตลอดเวลา นักศึกษา ที่มีทักษะการสื่อสารที่โดดเด่นจะมีโอกาสได้รับการคัดเลือกเข้าทำงานในตำแหน่งที่มีความรับผิดชอบสูงกว่า และมีอัตราการเติบโตในอาชีพที่รวดเร็วกว่านักศึกษาที่ขาดทักษะนี้อย่างเห็นได้ชัด การขาดทักษะการสื่อสารจึงไม่เพียงแต่เป็นความบกพร่องทางวิชาการเท่านั้น แต่ยังเป็นการสูญเสียโอกาสทางอาชีพและความก้าวหน้าในชีวิตของนักศึกษาเองด้วย (Trilling & Fadel, 2009) ในรายวิชา ศท 0011701 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร ของมหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี วิชานี้จึงมุ่งเน้นการบูรณาการ ทักษะทางภาษาเพื่อการประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง มีความรู้ความเข้าใจที่จะใช้ภาษาไทยเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสารในวิชาชีพต่อไปในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

อย่างไรก็ตาม นักศึกษาในยุคปัจจุบันซึ่งเป็นกลุ่ม Generation Z ที่เติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีดิจิทัลและการสื่อสารผ่านหน้าจอเป็นหลักกลับมีข้อจำกัดที่สำคัญในทักษะการสื่อสารแบบเผชิญหน้า (Face – to – Face) งานวิจัยของ Twenge (2017) พบว่า นักศึกษารุ่นใหม่มีความชำนาญในการใช้เครื่องมือสื่อสารออนไลน์อย่างมาก แต่ขาดทักษะการอ่านภาษากาย และความสามารถในการโต้ตอบแบบต่อเนื้อที่มีประสิทธิภาพ ส่งผลให้เกิดปรากฏการณ์ความวิตกกังวลในระหว่างการพูด และความไม่มั่นใจเมื่อต้องสื่อสารในที่สาธารณะหรือ ต่อหน้าผู้อื่น ปัญหานี้สะท้อนให้เห็นชัดเจนในบริบทของการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา ซึ่งนักศึกษามักแสดงพฤติกรรมหลีกเลี่ยงการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียน ขาดความกล้าในการนำเสนอผลงาน และมีทักษะการโต้วาทีหรือการแสดงเหตุผลที่อ่อนแอ สอดคล้องการเรียนการสอนรายวิชาภาษาไทย ในระดับอุดมศึกษาที่ผ่านมามักเน้นการถ่ายทอดความรู้เชิงทฤษฎีและการท่องจำ โดยไม่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะการสื่อสารในสถานการณ์จริงอย่างเพียงพอ ดังนั้นด้วยปัญหาด้านทักษะการสื่อสารในปัจจุบัน

รูปแบบการเรียนรู้ที่ไม่เน้นแค่ไวยากรณ์แต่เน้นการนำไปใช้จริงจะช่วยสร้างความมั่นใจในการโต้ตอบในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ (พระมหาโกศล อธิปญโญ และคณะ, 2568) แม้ว่าหลักสูตรจะกำหนดให้มีการพัฒนาทักษะการพูดและการฟัง แต่กิจกรรมส่วนใหญ่ยังคงอยู่ในรูปแบบของการนำเสนอหน้าชั้นเรียนแบบดั้งเดิม ซึ่งสร้างความเครียดและความกดดันให้กับผู้เรียนมากกว่าจะเป็นการสร้างพื้นที่ปลอดภัยในการเรียนรู้ (Safe Learning Space) ที่ผู้เรียนสามารถลองผิดลองถูกและพัฒนาทักษะได้อย่างเป็นธรรมชาติ ดังนั้น การใช้นวัตกรรมหรือเกมสำหรับการจัดการเรียนรู้ที่สามารถลดความวิตกกังวลและกระตุ้นให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการสื่อสารอย่างแท้จริง

แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (Experiential Learning) ของ Kolb (1984) เสนอว่า การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสูงสุดจะเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนมีโอกาสได้ลงมือปฏิบัติจริง (Concrete Experience) และมีการสะท้อนคิด (Reflective Observation) จากประสบการณ์นั้น ซึ่งนำไปสู่ การสร้างแนวคิดเชิงนามธรรม (Abstract Conceptualization) และการทดลองในสถานการณ์ใหม่ (Active Experimentation) การเรียนรู้ผ่านเกม (Game - Based Learning) จึงเป็นหนึ่งในกลยุทธ์ที่สอดคล้องกับทฤษฎีนี้อย่างสมบูรณ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งบอร์ดเกมซึ่งสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลายและเป็นกันเอง ช่วยให้ผู้เรียนหลุดออกจากกรอบการเรียนรู้แบบท่องจำและเข้าสู่กระบวนการลองผิดลองถูกในสถานการณ์ที่สนุกสนานแต่ท้าทาย นอกจากนี้ บอร์ดเกมยังช่วยลดความวิตกกังวลในการสื่อสารเนื่องจากผู้เรียนไม่รู้สึกรู้ว่าตนเองกำลังถูกประเมินหรือตัดสินในลักษณะเดียวกับการสอบหรือการนำเสนอหน้าชั้นเรียนแบบเดิม บอร์ดเกม Spyfall เป็นเกมที่มีกลไกการเล่นที่เรียบง่ายแต่ซับซ้อนในเชิงกลยุทธ์ โดยผู้เล่นแต่ละคนจะได้รับบทบาทและข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ที่ซ่อนตัวผู้เล่นหนึ่งคนที่เป็นสายลับ (Spy) ซึ่งไม่ทราบว่าเป็นสถานที่ไหนคืออะไร เป้าหมายของเกมคือผู้เล่นทุกคนต้องพยายามเปิดโปงสายลับโดยใช้คำถามที่มีความเฉพาะเจาะจงแต่ไม่เปิดเผยข้อมูลมากเกินไป ในขณะที่สายลับต้องพยายามอำพรางตนเองด้วยการตอบคำถามที่กำกวมและพยายามสังเกตเพื่อเดาสถานที่ที่ถูกต้อง กลไกของเกมนี้บังคับให้ผู้เล่นต้องใช้ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) การวิเคราะห์สาร (Message Analysis) และการใช้เหตุผลเชิงตรรกะ (Logical Reasoning) ในการตัดสินใจว่าควรถามคำถามอย่างไร ควรตอบอย่างไร และควรสังเกตพฤติกรรมของผู้เล่นคนอื่นอย่างไร ทักษะเหล่านี้เป็นหัวใจสำคัญของการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพในรายวิชาภาษาไทย โดยเฉพาะการใช้ภาษาในการโน้มน้าวใจ การแสดงเหตุผล และการโต้แย้งอย่างสร้างสรรค์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ จักรพงษ์ งามวิริยะประเสริฐ (2568) ยังสนับสนุนว่า การเรียนรู้ ผ่านเกมช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ มีความแปลกใหม่แตกต่างจากการเรียนการสอนแบบบรรยายทั่วไป และมีความสนุกสนาน ช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจและความตั้งใจในการเรียนรู้ ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ทั้งทักษะการสื่อสาร การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การใช้กลยุทธ์ และการตัดสินใจร่วมกัน จึงทำให้ผู้เรียนรู้สึกเพลิดเพลิน สนุกสนานกับบรรยากาศของการแข่งขันที่เกิดขึ้นภายในเกม

จากเหตุผลและความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ผ่านบอร์ดเกม Spyfall ในการพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาไทยของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี งานวิจัยส่วนใหญ่ที่ผ่านมาทำกับกลุ่มนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาหรือผู้เรียนภาษาต่างประเทศ ยังไม่มีการศึกษาอย่างลึกซึ้งในบริบทของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาไทย ทั้งนี้เพื่อให้นักศึกษาเกิดทักษะที่สื่อสารจำเป็นต่อการดำรงชีวิตและการประกอบอาชีพในศตวรรษที่ 21 อย่างแท้จริง เกิดการเรียนรู้ระหว่างเล่นเกม มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันอย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสามารถในการสื่อสาร หลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ผ่านบอร์ดเกม Spyfall ในรายวิชา ศท 0011701 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชา ศท 0011701 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารหลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ผ่านบอร์ดเกม Spyfall สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี
3. เพื่อศึกษาเจตคติที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ผ่านบอร์ดเกม Spyfall ในรายวิชา ศท 0011701 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

วรรณกรรมและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน Pro & Dinscore (2015) ได้ให้ความหมายของคำว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) คือเป็นการนำหลักจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจมาใช้เป็นฐานของเกม โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับสื่อทางการศึกษาด้วยการเล่นและมีรูปแบบที่ไม่ตายตัว การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานไม่ได้เป็นการสร้างเกมเพื่อให้ผู้เรียนได้เล่น แต่เป็นการนำองค์ประกอบของเกมมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถเพิ่มแนวคิด แนะนำแนวทาง และเป้าหมายสุดท้ายให้กับผู้เรียน ซึ่ง Bado (2019) ได้นำเสนอการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมโดยแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

- 1) ขั้นก่อนใช้เกม (Pre-Game) เป็นการอธิบาย การสาธิต การทดลองเล่น เพื่ออธิบายให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ หรือการประเมินความรู้พื้นฐานสำหรับกิจกรรมของผู้เรียน
- 2) ขั้นระหว่างใช้เกม (Game) ผู้เรียนจะทำกิจกรรม ทั้งนี้สามารถทำกิจกรรมเดี่ยวหรือกลุ่มขนาดเล็กได้ ซึ่งผู้จะให้การสนับสนุนและส่งเสริมเพื่อให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายของเกม อีกทั้งยังเป็นผู้กำหนดเวลาเมื่อเริ่มเกมและจบเกม และเป็นผู้แก้ปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในขณะที่นักเรียนทำกิจกรรม
- 3) ขั้นหลังใช้เกม (Post-Game) เป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญ ซึ่งผู้เรียนจะรวมกลุ่มกันแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระและอภิปรายความรู้ที่ได้รับจากการทำกิจกรรมโดยการตอบคำถามตามประเด็นที่กำหนด

บอร์ดเกม Spyfall พัฒนาโดย Jumping Turtle Games (2019) เป็นเกมที่ผู้เล่นไม่ทราบว่าเป็นใครคือสายลับ ผู้เล่นทุกคนจะได้รับบทบาทและพยายามค้นหาว่าใครคือผู้ต้องสงสัย โดยในแต่ละรอบผู้เล่นส่วนใหญ่จะได้รับการจัดที่ระบุสถานที่เดียวกัน ขณะที่ผู้เล่นหนึ่งคนจะได้รับบทเป็นสายลับ (Spy) ซึ่งไม่มีข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ดังกล่าว ผู้เล่นจะผลัดกันตั้งคำถามและตอบคำถามเพื่อสังเกตพฤติกรรมและวิเคราะห์ข้อมูลของกันและกัน ผู้เล่นที่ได้รับบทเป็นสายลับจะต้องอาศัยการสังเกตและการตีความข้อมูลจากคำถามและคำตอบของผู้เล่นคนอื่นเพื่อคาดเดาสถานที่ที่ถูกต้อง ขณะเดียวกันผู้เล่นที่ไม่ได้เป็นสายลับต้องร่วมกันวิเคราะห์และระบุตัวสายลับให้ได้โดยไม่เปิดเผยข้อมูลของสถานที่มาจนเกินไป เมื่อสิ้นสุดรอบการเล่น ผู้เล่นทุกคนจะลงคะแนนเสียงเพื่อระบุผู้ที่คาดว่าเป็นสายลับ หากสามารถระบุตัวสายลับได้ถูกต้อง ผู้เล่นฝ่ายปกติจะได้รับคะแนน แต่หากสายลับสามารถคาดเดาสถานที่ที่ถูกต้องก่อนหรือหลังการลงคะแนน สายลับจะได้รับคะแนนแทน การเกมนี้นี้จะดำเนินไปตามจำนวนรอบที่กำหนด และเมื่อสิ้นสุดการแข่งขันผู้ที่มียอดคะแนนสะสมสูงสุดจะเป็นผู้ชนะ

แนวคิดเกี่ยวกับความสามารถในการสื่อสาร Vorwerf (2015) กล่าวว่า ความสามารถในการสื่อสารเป็นศักยภาพของบุคคลในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับบริบท โดยครอบคลุมทั้งด้านประสิทธิผลของการสื่อสารและความสอดคล้องเหมาะสมกับบรรทัดฐานทางสังคมและวัฒนธรรม ทั้งนี้ ความสามารถในการสื่อสารยังได้รับอิทธิพลจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและกระบวนการทางสังคม โดยมีได้จำกัดอยู่เพียงทักษะด้านภาษาเท่านั้น แต่ยังรวมถึงความรู้ เจตคติ ทักษะทางสังคม ความสามารถในการอ่าน และความรู้ที่จำเป็นต่อการสื่อสาร จากการศึกษาวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า นักวิชาการได้อธิบายองค์ประกอบของความสามารถในการสื่อสารจากหลากหลายมิติ ทั้งด้านความรู้ ทักษะ และกระบวนการที่ส่งผลต่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

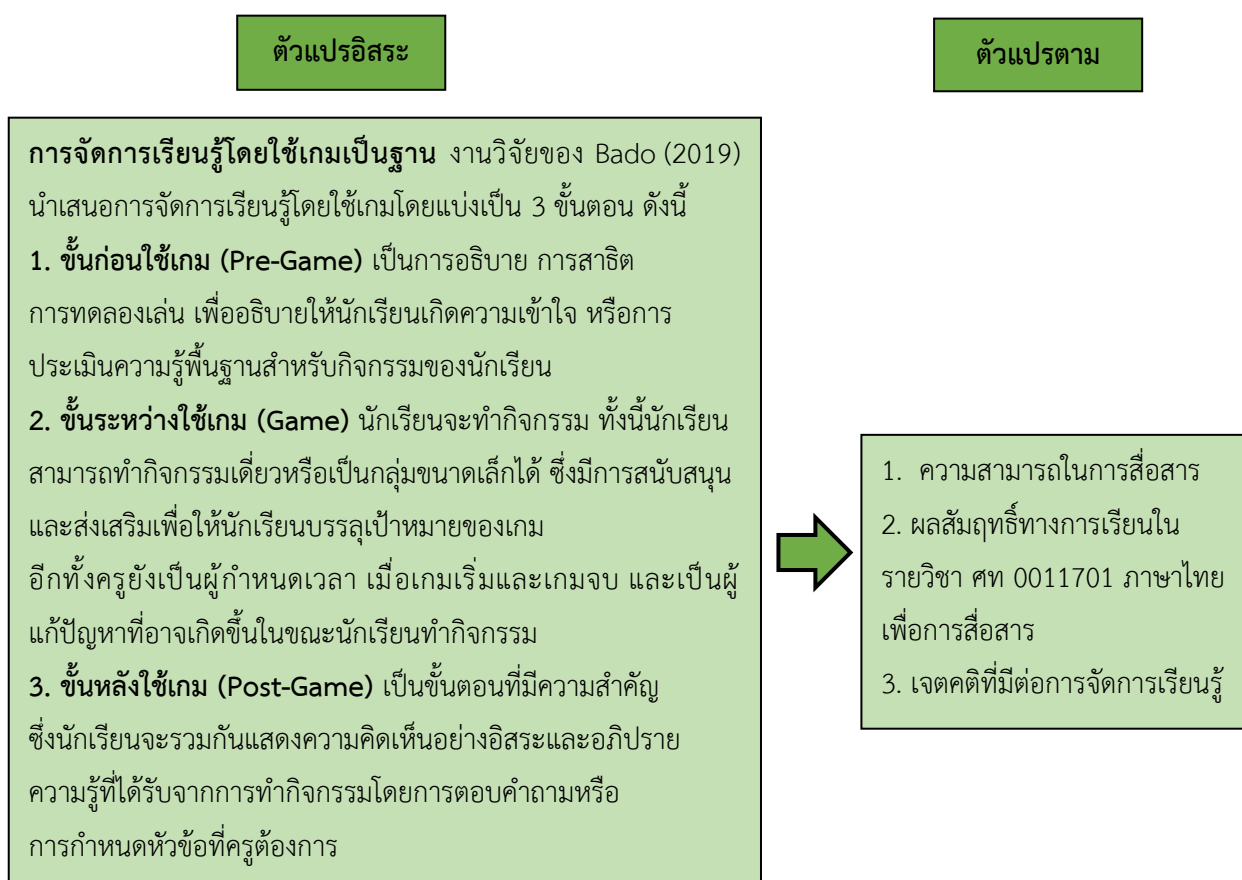
แนวคิดเกี่ยวกับเจตคติที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ Sax (1980) กล่าวว่า เจตคติเป็นความรู้สึกหรือการประเมินของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งอาจเป็นไปในทางบวก ทางลบ หรือเป็นกลาง โดยเจตคติมีองค์ประกอบสำคัญ 5 ประการ ได้แก่ 1) ทิศทาง (Direction) แสดงระดับความรู้สึกในเชิงบวกหรือเชิงลบ 2) ความเข้มข้น (Intensity) แสดงระดับความรุนแรงของความรู้สึก 3) ความแพร่หลาย (Pervasiveness) แสดงขอบเขตของการแสดงออกทางเจตคติ 4) ความคงเส้นคงวา (Consistency) แสดงความมั่นคงของเจตคติที่ไม่เปลี่ยนแปลงง่าย และ 5) ความเด่นชัด (Salience) แสดงระดับความสำคัญของเจตคติที่มีต่อบุคคล ทั้งนี้เจตคติเป็นความรู้สึกหรือการประเมินที่บุคคลมีต่อสิ่งต่าง ๆ ซึ่งอาจเป็นบวก ลบ หรือเป็นกลาง และมีความแตกต่างกันทั้งในด้านความเข้มข้น ความสำคัญ และความคงทนของความรู้สึกดังกล่าว

จากการศึกษาแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน พบว่าเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่นำองค์ประกอบและกลไกของเกมมาใช้เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมการเรียนรู้ โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ มีส่วนร่วม และเรียนรู้อย่างกระตือรือร้นผ่านประสบการณ์ตรง ภายใต้กระบวนการเรียนรู้ที่มีเป้าหมาย ทักษะ การสะท้อนผลการเรียนรู้ที่ชัดเจน ทั้งนี้ เกมสามารถพัฒนาความรู้ ทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน และแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน ดังนั้น การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็น

ฐานจึงนับเป็นแนวทางที่สอดคล้องกับการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 และสามารถประยุกต์ใช้ในการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ มีความสนุกสนาน และบรรลุผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ตามที่กำหนดไว้ ได้อย่างดี

กรอบแนวคิดการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi - Experimental Research) แบบกลุ่มเดียววัดก่อน - หลัง (One - Group Pretest – Posttest Design) โดยผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย ไว้ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีการดำเนินการวิจัย

ประชากรและผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับปริญญาตรีที่ลงทะเบียนในรายวิชา ศท 0011701 ภาษาไทยเพื่อ การสื่อสาร จำนวน 12 หมู่เรียน รวม 408 คน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 (กองบริการการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี, 2568)

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับปริญญาตรีที่ลงทะเบียนในรายวิชา ศท 0011701 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร จำนวน 80 ซึ่งได้จากการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 2 หมู่เรียนจากสาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์ และสาขาวิชาบริหารธุรกิจ วิชาเอกการตลาด ที่มีความจำเป็นอย่างยิ่งในการพัฒนาความสามารถในการสื่อสารภาษาไทย เนื่องจากทั้งสองสาขาวิชาล้วนเป็นสายงานที่ต้องอาศัยทักษะการสื่อสารเชิงธุรกิจเป็นหัวใจสำคัญในการปฏิบัติงาน สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์ เป็นสายงานที่ต้องอาศัยการประสานงานอย่างต่อเนื่องกับบุคคลหลายฝ่าย และสาขาวิชาบริหารธุรกิจ วิชาเอกการตลาด หัวใจสำคัญของงานการตลาด คือ การสื่อสารเพื่อสร้างมูลค่าและจูงใจ นักศึกษาจำเป็นต้องมีทักษะการใช้ภาษาไทยในระดับที่สามารถโน้มน้าวใจ นำเสนอแผนงาน เขียนเนื้อหาเพื่อการโฆษณาประชาสัมพันธ์ ตลอดจนการสื่อสารเพื่อสร้างความสัมพันธ์อันดีกับลูกค้า

การรวบรวมข้อมูล เครื่องมือและการวิเคราะห์ข้อมูล

การรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยจัดทำการทดสอบวัดความสามารถในการสื่อสาร และวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน การจัดกิจกรรม โดยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบวัด จำนวน 5 และ 30 ข้อ ตามลำดับ
2. ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้ ในรายวิชา ศท 0011701 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร และบอร์ดเกม Spyfall จำนวน 10 แผน ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างเป็นเวลา 10 ชั่วโมง
3. ภายหลังการจัดกิจกรรม ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบวัดความสามารถในการสื่อสาร และวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนการจัดกิจกรรม อีกครั้งเพื่อเปรียบเทียบกับก่อนการจัดกิจกรรม โดยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบวัด จำนวน 5 และ 30 ข้อ ตามลำดับ
4. เมื่อเสร็จสิ้นการเรียนรู้ ผู้วิจัยให้ผู้เรียนตอบแบบวัดเจตคติที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม “Spyfall” จำนวน 15 ข้อ มาตรฐานประมาณค่า 5 ระดับ 3 ด้าน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. บอร์ดเกม Spyfall เป็นเกมกระดานที่เน้นการใช้ทักษะการสื่อสารและไหวพริบในการตั้งคำถามและตอบคำถาม โดยรูปแบบของเกมจะกำหนดให้ผู้เล่นทุกคนทราบว่าตนเองกำลังอยู่ในสถานที่ เดียวกัน (เช่น โรงพยาบาล หรือ คลังสินค้า) ยกเว้นผู้เล่นหนึ่งคนที่ได้รับบทเป็นสายลับ ซึ่งจะไม่รู้ว่าสถานที่ดังกล่าวคือที่ใด เป้าหมายของผู้เล่นทั่วไปคือการสลับกันถามตอบด้วยประโยคที่ไม่ชัดเจนจนเกินไป เพื่อสังเกตและจับผิดว่าใครคือ สายลับจากการตอบคำถามที่ไม่สอดคล้องกับบริบท ในขณะเดียวกัน ผู้ที่รับบทเป็นสายลับก็ต้องใช้ทักษะการฟังเพื่อเก็บข้อมูล คาดเดาสถานที่ และต้องใช้ปฏิภาณไหวพริบในการพูดจาเอาตัวรอดให้กลมกลืนไปกับผู้เล่นคนอื่นเพื่อไม่ให้ถูกจับได้ เกมนี้จึงเป็นเครื่องมือที่ช่วยฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การจับใจความ และการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าผ่านการใช้ความสามารถในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. แผนการจัดการเรียนรู้ ในรายวิชา ศท 0011701 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร ตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานของ Bado (2019) นำเสนอการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมโดยแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นก่อนใช้เกม (Pre - Game) 2) ขั้นระหว่างใช้เกม (Game) และ 3) ขั้นหลังใช้เกม (Post - Game) จำนวน 10 แผนการจัดการเรียนรู้ แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 10 ชั่วโมง โดยใช้วิธีการตรวจสอบคุณภาพด้วยวิธีการหาค่าความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ได้ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าอยู่ในระดับ 4.63 โดยพิจารณาจากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ได้แก่ 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผลและประเมินผลการศึกษา

3. แบบวัดความสามารถในการสื่อสาร เป็นแบบปรนัย จำนวน 5 ข้อ 20 คะแนน โดยนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน ด้านการสอนภาษาไทย และด้านการวัดผลและการประเมินผล จำนวน 5 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) คำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้องได้ค่าระหว่าง 0.80 – 1.00 จากนั้นนำไป Tryout กับนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร จำนวน 80 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ได้ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ทั้งฉบับเท่ากับ 0.88 มีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.40 – 0.60 และมีค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.23 – 0.51

4. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชา ศท 0011701 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร เป็นข้อสอบแบบปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ จำนวน 30 คะแนน ตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาหลักสูตรและการสอน ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.80 – 1.00 ภายหลังปรับปรุงตามข้อเสนอแนะจึงนำไปทดลองใช้ Tryout กับนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร จำนวน 80 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ได้ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ทั้งฉบับ 0.89 วิเคราะห์คุณภาพรายข้อพบว่า ค่าความยากง่าย (p) อยู่ในช่วง 0.40 – 0.74 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ในช่วง 0.38 – 0.56

5. แบบวัดเจตคติที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม “Spyfall” ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Likert Scale) จำนวน 15 ข้อ แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้และรูปแบบของเกม 2) ด้านการพัฒนาความสามารถในการสื่อสาร 3) ด้านประโยชน์และการนำไปประยุกต์ใช้วิชาชีพ เครื่องมือดังกล่าวได้รับการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ซึ่งประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล ประเมินโดยใช้ดัชนีความสอดคล้องของรายการประเมิน (IOC) มีค่าอยู่ระหว่าง 0.80 – 1.00 อยู่ในระดับเหมาะสมมาก หลังปรับแก้ตามข้อเสนอแนะได้นำจากนั้นนำไป Tryout กับนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร จำนวน 80 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.90

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. คะแนนที่ได้จากการทำแบบวัดความสามารถในการสื่อสาร ตรวจสอบให้คะแนน แล้วนำมาหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และใช้สถิติ Dependent Samples t-test
2. คะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตรวจสอบให้คะแนน แล้วนำมาหาค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และใช้สถิติ Dependent Samples t-test
3. คะแนนที่ได้จากการทำแบบวัดเจตคติที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ นำมาหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์การแปลผล (บุญชม ศรีสะอาด, 2560) ดังนี้
 - ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด
 - ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
 - ค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง
 - ค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.50 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย
 - ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาความสามารถในการสื่อสาร หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานผ่านบอร์ดเกม Spyfall ในรายวิชา ศท 0011701 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี ปรากฏผลดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการสื่อสารก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานผ่านบอร์ดเกม Spyfall

(n=80)

การทดสอบ	$\bar{x}$	S.D.	t	Sig.
ก่อนเรียน	9.66	2.334	11.022	.000*
หลังเรียน	16.02	1.235		

*ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนความสามารถในการสื่อสารหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชา ศท 0011701 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ผ่านบอร์ดเกม Spyfall สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี ปรากฏผลดังนี้

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานผ่านบอร์ดเกม Spyfall

(n=80)

การทดสอบ	$\bar{x}$	S.D.	t	Sig.
ก่อนเรียน	14.52	2.457	10.485	.000*
หลังเรียน	25.55	1.124		

*ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชา ศท 0011701 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการศึกษาเจตคติที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานผ่านบอร์ดเกม Spyfall ในรายวิชา ศท 0011701 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี ปรากฏผลดังนี้

ตารางที่ 3 ผลการศึกษาเจตคติที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานผ่านบอร์ดเกม Spyfall

รายการ	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้และรูปแบบของเกม	4.60	0.44	มากที่สุด
1. กติกาและวิธีการเล่นบอร์ดเกม Spyfall	4.71	0.50	มากที่สุด
2. รูปแบบของเกมช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนตื่นตัวและการมีส่วนร่วม	4.67	0.55	มากที่สุด
3. บรรยากาศในการเรียนโดยใช้เกมเป็นฐานมีความสนุกสนาน	4.61	0.54	มากที่สุด
4. การรับบทบาทสมมติ ช่วยสร้างความท้าทายในการเรียน	4.58	0.87	มากที่สุด
5. ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นและจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.47	0.59	มาก
ด้านการพัฒนาความสามารถในการสื่อสาร	4.51	0.51	มากที่สุด
6. กิจกรรมนี้ช่วยฝึกทักษะการตั้งคำถาม	4.47	0.89	มาก
7. กิจกรรมนี้ช่วยฝึกทักษะการฟัง การวิเคราะห์ และการจับใจความสำคัญ	4.50	0.77	มากที่สุด
8. กิจกรรมนี้ช่วยพัฒนาไหวพริบและการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า	4.49	0.88	มาก
9. ผู้เรียนมีความมั่นใจในการพูดสื่อสารและการแสดงความคิดเห็นมากขึ้น	4.55	0.53	มากที่สุด
10. ผู้เรียนรู้จักเลือกใช้คำพูดหรือรูปประโยคได้เหมาะสมกับสถานการณ์จำลองในเกม	4.42	0.55	มาก
ด้านประโยชน์และการนำไปประยุกต์ใช้วิชาชีพ	4.53	0.41	มากที่สุด
11. ทักษะการสื่อสารที่ได้จากเกมนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการทำงานเป็นทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ	4.49	0.57	มาก

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
12. ทักษะการวิเคราะห์ข้อมูลจากการฟัง มีประโยชน์ต่อการเจรจาต่อรอง และการประสานงานทางธุรกิจ	4.50	0.64	มากที่สุด
13. ทักษะการพูดโน้มน้าวใจในเกม สามารถนำไปต่อยอดในการนำเสนองานหรือการสื่อสารการตลาดได้	4.48	0.55	มาก
14. ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญของการสื่อสารที่ชัดเจน เพื่อลดข้อผิดพลาดในการปฏิบัติงาน	4.51	0.67	มาก
15. การนำไปประยุกต์ใช้กับวิชาชีพในภาพรวม	4.58	0.54	มากที่สุด
ในภาพรวม	4.57	0.40	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่า เจตคติที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ผ่านบอร์ดเกม Spyfall มีค่าเฉลี่ยในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.57$, S.D. = 0.40) โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ได้แก่ ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้และรูปแบบของเกม ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.44) รองลงมา ด้านประโยชน์และการนำไปประยุกต์ใช้วิชาชีพ ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.41) และด้านการพัฒนาความสามารถในการสื่อสาร มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ($\bar{X} = 4.51$, S.D. = 0.51)

อภิปรายผล

1. ผลการศึกษาความสามารถในการสื่อสาร หลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ผ่านบอร์ดเกม Spyfall ในรายวิชา ศท 0011701 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี พบว่า คะแนนความสามารถในการสื่อสารหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้มาจากสาเหตุหลายประการ ดังนี้

กลไกของเกม Spyfall สร้างสถานการณ์จำลองที่ท้าทายและต้องใช้ความสามารถการสื่อสารหลากหลายมิติ บอร์ดเกม Spyfall มีโครงสร้างที่เอื้อให้ผู้เล่นต้องฝึกฝนความสามารถการสื่อสารอย่างครบถ้วนในเวลาเดียวกัน ได้แก่ ความสามารถในการฟัง ผู้เล่นต้องตั้งใจฟังคำตอบของผู้อื่นอย่างละเอียดเพื่อจับความไม่สอดคล้องหรือข้อมูลที่บ่งชี้ว่าใคร เป็นสายลับ ความสามารถในการพูด ผู้เล่นต้องตอบคำถามอย่างมีไหวพริบโดยให้ข้อมูลที่เพียงพอแต่ไม่เปิดเผยมากเกินไป ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ผู้เล่นต้องประมวลผลข้อมูลจากการสนทนาเพื่อตัดสินใจว่าใครน่าสงสัย และความสามารถในการโน้มน้าวใจ ผู้เล่นต้องสร้างความน่าเชื่อถือหรือหลอกล่อผู้อื่นให้เชื่อ กลไกเหล่านี้สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (Experiential Learning) ของ Kolb (1984) ที่เน้นว่า การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพเกิดจากการ ลงมือปฏิบัติจริงและการสะท้อนคิดจากประสบการณ์ ซึ่งบอร์ดเกม Spyfall สร้างพื้นที่ให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนความสามารถเหล่านี้ในบริบทที่ปลอดภัย สนุกสนาน และมีแรงจูงใจสูง

บรรยากาศการเรียนรู้ที่ไม่เป็นทางการช่วยลดความวิตกกังวลในการสื่อสาร ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า นักศึกษามีความมั่นใจในการพูดและแสดงความคิดเห็นเพิ่มขึ้น ($\bar{X} = 4.55$) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Twenge (2017) ที่ระบุว่า นักศึกษา Generation Z มักประสบปัญหาความวิตกกังวลในการพูด เมื่อต้องสื่อสารในสถานการณ์ที่เป็นทางการ การใช้เกมเป็นสื่อกลางช่วยสร้างพื้นที่ปลอดภัยในการเรียนรู้ที่ผู้เรียนรู้สึกว่าการพูดผิดหรือการลองผิดลองถูกเป็นส่วนหนึ่งของเกม ไม่ใช่ความล้มเหลวทางวิชาการ นอกจากนี้ การมีบทบาทสมมติยังช่วยให้นักศึกษาสามารถแยกตัวตนจริงออกจากตัวละครในเกม ทำให้กล้าแสดงออกมากขึ้นโดยไม่ต้องกังวลว่าจะถูกตัดสินหรือประเมินผลในแง่ลบ ดังที่ Bado (2019) ชี้ให้เห็นว่าการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ช่วยสร้างสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมและลดความกดดันทางจิตใจของผู้เรียน

การฝึกทักษะการเลือกใช้ภาษาที่เหมาะสมกับบริบท จากผลการวิจัยพบว่า นักศึกษารู้จักเลือกใช้คำพูดหรือรูปประโยคได้เหมาะสมกับสถานการณ์จำลองในเกม ($\bar{X} = 4.42$) ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพในเกม Spyfall ผู้เล่นต้องปรับกลยุทธ์ทางภาษาตามบทบาทที่ได้รับ หากเป็นพลเมืองทั่วไปต้องใช้คำพูดที่เฉพาะเจาะจงแต่ไม่เปิดเผยข้อมูลมากเกินไป ในขณะที่หากเป็นสายลับต้องใช้ภาษาที่กำกวมเพื่อที่จะหลอกลวงแต่ฟังดูน่าเชื่อถือ การฝึกความสามารถนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ พระมหาโกศล อธิปญโญ และคณะ (2568) ที่เน้นว่าการเรียนภาษาไทยควรเน้นการนำไปใช้จริง ไม่ใช่แค่การท่องจำไวยากรณ์ เกม Spyfall จึงเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาปฏิภาณไหวพริบซึ่งเป็นความสามารถในการใช้ภาษาอย่างเหมาะสมตามบริบทและจุดประสงค์ของการสื่อสาร

ทั้งนี้ การพัฒนาความสามารถในการสื่อสารแบบองค์รวม ตามผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม Spyfall ไม่เพียงแต่พัฒนาความสามารถด้านการพูดและการฟังเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมความสามารถในการตั้งคำถาม ($\bar{X} = 4.47$) ซึ่งเป็นความสามารถสำคัญในการสืบค้นข้อมูลและการคิดเชิงวิพากษ์ ความสามารถในการวิเคราะห์และจับใจความสำคัญ ($\bar{X} = 4.50$) ซึ่งจำเป็นในการประมวลผลสารที่ได้รับและไหวพริบในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ($\bar{X} = 4.49$) ซึ่งเป็นความสามารถที่นายจ้างต้องการมากที่สุดในบัณฑิตยุคใหม่ การพัฒนาความสามารถแบบองค์รวมนี้สอดคล้องกับกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ (คณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา, 2565) ที่เน้นการพัฒนาความสามารถด้านการสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยเกม Spyfall สร้างสถานการณ์ที่ผู้เรียนต้องบูรณาการความสามารถเหล่านี้เข้าด้วยกันในเวลาเดียวกัน ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและคงทนถาวรมากกว่าการฝึกความสามารถแยกส่วน

2. ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชา ศท 0011701 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารหลังจาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ผ่านบอร์ดเกม Spyfall สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชา ศท 0011701 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะผู้วิจัยได้นำกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานของ Bado (2019) มาใช้อย่างเป็นระบบ โดยแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นก่อนใช้เกม (Pre - Game) ขั้นระหว่างใช้เกม (Game) และขั้นหลังใช้เกม (Post - Game) โดยเฉพาะในขั้นหลังใช้เกม (Post - Game) ที่เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ร่วมกันอภิปราย แสดงความคิดเห็น และสรุปองค์ความรู้ที่ได้รับจากการทำกิจกรรม ประการแรก ความสอดคล้องกับกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานอย่างเป็นระบบการที่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น เป็นผลมาจากการที่ผู้วิจัยไม่ได้ใช้บอร์ดเกมเป็นเพียงกิจกรรมนันทนาการ แต่ได้นำกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมาประยุกต์ใช้อย่างเป็นขั้นตอน กล่าวคือ ในขั้นก่อนใช้เกม (Pre - Game) ผู้วิจัยได้ปูพื้นฐานและอธิบายเป้าหมายให้นักศึกษาเกิดความเข้าใจอย่างชัดเจน ทำให้ผู้เรียนรู้ว่าเป้าหมายของการเล่นคือ การประยุกต์ใช้หลักการใช้ภาษาไทย ในขั้นระหว่างใช้เกม (Game) ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงภายใต้สถานการณ์จำลองที่ต้องใช้ทักษะภาษาอย่างเต็มศักยภาพ และขั้นหลังใช้เกม (Post - Game) ซึ่งเป็นขั้นตอนที่นักศึกษาได้ร่วมกันแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระและอภิปรายความรู้ที่ได้รับจากการทำกิจกรรมการที่ผู้สอนได้เชื่อมโยงประสบการณ์ที่เกิดจากความสนุกสนานในเกมกลับเข้าสู่เนื้อหาทฤษฎีตามรายวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจอย่างถ่องแท้และสามารถจดจำเนื้อหาบทเรียนได้ดีกว่าการเรียนรู้แบบบรรยายเพียง อย่างเดียว ประการที่สอง การแปรเปลี่ยนประสบการณ์ให้เป็นองค์ความรู้เชิงนามธรรม การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสูงสุดจะเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงและมีการสะท้อนคิด (Reflective Observation) บอร์ดเกม Spyfall ทำหน้าที่เปรียบเสมือนประสบการณ์ซึ่งเป็นรูปธรรม โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลองผิดลองถูกในการตั้งคำถาม ตอบคำถาม และใช้เหตุผลเชิงตรรกะ เมื่อจบเกมกระบวนการถอดบทเรียนได้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการสร้างแนวคิดเชิงวิพากษ์ ที่เกิดจากการวิเคราะห์และสังเคราะห์ความรู้ในการเรียนรู้เรื่องการใช้คำ รูปแบบประโยคหรือกลวิธีการโน้มน้าวใจแบบใดที่มีประสิทธิภาพหรือล้มเหลว กระบวนการทางปัญญาที่เกิดขึ้นนี้ช่วยเกิดความรู้ทางการสื่อสารที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้คะแนนสูงขึ้นจากเดิมอย่างมาก และประการสุดท้าย ความสอดคล้องของกิจกรรมกับบริบททางวิชาชีพของผู้เรียน กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยนี้เป็นนักศึกษาในสาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์ และสาขาวิชาบริหารธุรกิจ วิชาเอกการตลาด ซึ่งล้วนเป็นสายงานที่ต้องอาศัยความสามารถในการสื่อสารเชิงธุรกิจเพื่อการประสานงานลดข้อผิดพลาด และการจูงใจลูกค้าเป็นหัวใจสำคัญ กลไกของเกม Spyfall ที่บังคับให้ผู้เล่นต้องวิเคราะห์สารและใช้ภาษาอย่างมีชั้นเชิง ทำให้ผู้เรียนมองเห็นความสำคัญและประโยชน์ของเนื้อหาวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสารว่าสามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือเพื่อสร้างความน่าเชื่อถือและโอกาสทางวิชาชีพในอนาคตได้จริง เมื่อผู้เรียนตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของสิ่งที่เรียน จึงเกิดแรงจูงใจ มีความตั้งใจเรียนรู้ ส่งผลสะท้อนออกมาในรูปของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ สอดคล้องกับพิมพ์สิริ พุ่มพิช (2564) ที่ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาทักษะการพูดเพื่อการสื่อสาร โดยใช้บอร์ดเกม Ultimate Werewolf ในรายวิชา ท 21101 ภาษาไทย 1 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกลางดงปทุมวิทยฯ อำเภอปากช่อง จังหวัดนครราชสีมา อธิบายว่า หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมบอร์ดเกม Ultimate Werewolf มีทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารสูงกว่าก่อนเรียน ทั้งนี้อาจเนื่องจากแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา ท 21101 ภาษาไทย 1 ที่พัฒนาขึ้นสามารถพัฒนาทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารผ่านการใช้บอร์ดเกม Ultimate Werewolf เข้ามาช่วยในการจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ ในการพูดสื่อสารกับผู้อื่น โดยให้นักเรียนได้ฝึกในการใช้

ทักษะในการพูด ส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใจถึงวิธีการในการสื่อสาร โน้มน้าวใจผู้อื่น การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น การวิเคราะห์การพูดของผู้อื่นเพื่อการตัดสินใจที่จะเชื่อหรือไม่เชื่อในสิ่งที่คนอื่นพยายามจะสื่อสาร

3. ผลการศึกษาเจตคติที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานผ่านบอร์ดเกม Spyfall ในรายวิชา ศท 0011701 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี พบว่า เจตคติที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานผ่านบอร์ดเกม Spyfall มีค่าเฉลี่ยในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการเปลี่ยนผ่านจากผู้รับสารสู่ผู้สร้างสรรค์การเรียนรู้ การนำบอร์ดเกม Spyfall มาใช้เป็นฐานในการเรียนรู้ เป็นการทลายกรอบการเรียนการสอนแบบดั้งเดิมที่ผู้สอนเป็นศูนย์กลางไปสู่การให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ด้วยกลไกของเกมแนวสืบสวนซ่อนบทบาทบังคับให้ผู้เล่นทุกคนต้องมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างตื่นตัวตลอดเวลา ทั้งการคิดวิเคราะห์ การตั้งคำถาม และการตอบคำถาม ความท้าทายในการค้นหาสายลับหรือการปกปิดสถานะของตนเอง ช่วยสร้างสภาวะลื่นไหลทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน จดจ่ออยู่กับกิจกรรมตรงหน้าจนลืมความรู้สึกเบื่อหน่ายในห้องเรียน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Prensky (2001) ที่ระบุว่า การเรียนรู้ที่สอดแทรกความสนุก (Fun) และกฎกติกาที่ท้าทาย (Rules & Goals) จะช่วยกระตุ้นแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) ของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ด้วยตนเองมากกว่าถูกบังคับ และสอดคล้องกับ กิ่งกาญจน์ บุณสินวัฒนกุล (2562) ที่ศึกษาการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี พบว่า ความสุขในการเรียนรู้รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา มีภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.61$, $SD = 0.517$)

สรุปและข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานผ่านบอร์ดเกม Spyfall เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสาร ในรายวิชา ศท 0011701 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี สรุปได้ดังนี้

งานวิจัยฉบับนี้มุ่งศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ผ่านการนำบอร์ดเกมแนวสืบสวนและซ่อนบทบาทอย่าง Spyfall มาประยุกต์ใช้ในรายวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร โดยมีกลุ่มเป้าหมายคือนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์และการตลาด จำนวน 80 คน การวิจัยนี้มีเป้าหมายสำคัญเพื่อประเมินและยกระดับความสามารถในการสื่อสาร ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รวมถึงสำรวจเจตคติของนักศึกษาที่มีต่อวัตกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบดังกล่าว ด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้ถูกออกแบบอย่างเป็นระบบผ่าน 3 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ ขั้นก่อนเล่น (Pre-Game) ขั้นระหว่างเล่น (Game) และขั้นถอดบทเรียนหลังเล่น (Post-Game) ซึ่งผลการทดลองพบว่า

ประสบความสำเร็จเป็นอย่างดี เนื่องจากนักศึกษามีความสามารถในการสื่อสารและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อีกทั้งยังมีเจตคติต่อการเรียนด้วยบอร์ดเกมในระดับมากที่สุด ปัจจัยแห่งความสำเร็จนี้เกิดจากการที่กลไกของเกม Spyfall ช่วยสร้าง "พื้นที่ปลอดภัย" (Safe Learning Space) ที่คลายความตึงเครียดและความวิตกกังวลในการสื่อสารแบบเผชิญหน้าของนักศึกษา ทำให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกมากขึ้น นอกจากนี้ เกมยังกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการบูรณาการทักษะทางภาษาแบบองค์รวม ทั้งทักษะการฟัง การจับใจความ การคิดวิเคราะห์ การตั้งคำถาม และการโน้มน้าวใจภายใต้สภาวะกดดันด้านเวลา ซึ่งถือเป็นการจำลองสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับการทำงานในชีวิตจริง

อย่างไรก็ตาม สิ่งที่เป็นหัวใจสำคัญที่สุดของการเรียนรู้ตามงานวิจัยนี้ คือขั้นตอนการถอดบทเรียน (Post-Game) ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ผู้สอนเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ร่วมกันอภิปราย วิเคราะห์ข้อผิดพลาด และเชื่อมโยงสิ่งที่ได้ลงมือทำในเกมเข้ากับทฤษฎีการสื่อสาร สรุปได้ว่า การใช้บอร์ดเกม Spyfall ไม่ได้ให้เพียงแค่ความสนุกสนาน แต่เป็นเครื่องมือที่ช่วยเปลี่ยนประสบการณ์การเล่นให้กลายเป็นองค์ความรู้ ซึ่งนักศึกษานำไปประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าและต่อยอดในการประกอบวิชาชีพในอนาคตได้

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. ผู้สอนควรให้ความสำคัญกับขั้นหลังใช้เกม (Post - Game) หรือการถอดบทเรียนให้มากที่สุด โดยไม่ควรปล่อยให้เกมจบลงที่ความสนุกสนานเพียงอย่างเดียว แต่ต้องตั้งคำถามกระตุ้นให้ผู้เรียนร่วมกันอภิปรายและเชื่อมโยงสิ่งที่ทำในเกม กลับเข้าสู่ทฤษฎีในรายวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจอย่างถ่องแท้

2. ผู้สอนสามารถนำบอร์ดเกม Spyfall ไปประยุกต์ใช้โดยปรับเปลี่ยนสถานที่ (Locations) ในเกมให้เข้ากับบริบททางวิชาชีพของผู้เรียน เช่น กลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาสาขาโลจิสติกส์และการตลาด อาจปรับการ์ดสถานที่ให้เป็น คลังสินค้า ท่าเรือ ห้องประชุมบอร์ดบริหาร ห้องงานจัดแสดงสินค้า เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกถึงความสมจริงและมองเห็นประโยชน์ในการนำทักษะการสื่อสารไปประยุกต์ใช้ในการทำงานในอนาคต

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาวิจัยเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการสื่อสาร โดยใช้บอร์ดเกมประเภทอื่น ๆ นอกเหนือจากเกมประเภทซ่อนบทบาท เช่น บอร์ดเกมประเภทการเจรจาต่อรองหรือบอร์ดเกมประเภทความร่วมมือ เพื่อศึกษาว่ากลไกเกมแบบใดที่ส่งเสริมทักษะการสื่อสารภาษาไทยเชิงวิชาชีพได้ครอบคลุมที่สุด

2. ควรมีการวิจัยแบบติดตามผลระยะยาว เพื่อศึกษาความคงทนของความรู้และทักษะการสื่อสารของผู้เรียนว่าหลังจากผ่านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานไปแล้ว 1 ภาคเรียน หรือเมื่อนักศึกษาออกไปฝึกประสบการณ์วิชาชีพ (สหกิจศึกษา) นักศึกษายังคงสามารถนำทักษะการวิเคราะห์สาร การตั้งคำถาม และไหวพริบในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ไปใช้ในการทำงานจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพหรือไม่

บรรณานุกรม

- กองบริการการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี. (2568). *หลักสูตรที่เปิดสอน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568*. https://reg.tru.ac.th/registrar/class_info.asp?backto=instructor&avs266756126=80.
- กึ่งกาญจน์ บุณสินวัฒนกุล. (2562). *การพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี (ปริญญาโทพนธ์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ)*. SWU Thesis. http://thesis.swu.ac.th/swufac/Hum/Kingkarn_B_R440865.pdf
- จักรพงษ์ งามวิริยะประเสริฐ. (2568). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม “Secret Hitler” โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเป็นพลเมืองตื่นรู้ต่อปัญหาการทุจริตคอร์รัปชัน ในรายวิชา การป้องกัน การทุจริต ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพัฒนานิคม จังหวัดลพบุรี. *วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี*, 1(2), 65-112. <https://so10.tci-thaijo.org/index.php/HSEdutruijo/article/view/3049/1889>
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 10). สุวีริยาสาส์น.
- ประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565. (2565, 9 กันยายน). *ราชกิจจานุเบกษา*. เล่ม 139 ตอนพิเศษ 212 ง. หน้า 11 - 20.
- พระมหาโกศล ธีรปัญญา,พระมหาสันทัศน์ โสถถิวิโสและ พิศิษฐีย์ ทองเกลี้ยง. (2568). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยสำหรับนิสิตชาวต่างชาติในมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. *วารสารมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย*, 12(2), 577 - 594. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/JMA/article/download/281185/189002>
- พิมพ์สิริ พุ่มพิช. (2564). การพัฒนาทักษะการพูดเพื่อการสื่อสาร โดยใช้บอร์ดเกม Ultimate Werewolf ในรายวิชา ท 21101 ภาษาไทย 1 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกลางดงปทุมธานี อำเภอลำลูกเกด จังหวัดนครราชสีมา. *วารสารพัฒนาทักษะทางวิชาการอย่างยั่งยืน*, 3(3) 14 – 24. <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/JASD/article/download/252104/169440/>
- Bado, N. (2019). Game - based learning pedagogy: A review of the Literature. *Interactive Learning Environments*, 30(5), 936 - 948. Doi:10.1080/10494820.2019.1683587.
- Jumping turtle games. (2019). Spyfall 2: Double trouble. <https://www.jumpingturtlegames.be/spel.php?naam=spyfall2&lang=en>

- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-based Learning*. McGraw-Hill.
- Pro, A. & Dinscore, A. (2015). Game-based learning. Instruction Technologies Committee members.
- Sax, G. (1980). *Principles of education and psychological measurement and evaluation*. Wadsworth.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century skills: Learning for life in our times*. Jossey - Bass/Wiley.
- Twenge, J. M. (2017). *iGen: Why Today's Super - Connected Kids Are Growing Up Less Rebellious, More Tolerant, Less Happy and Completely Unprepared for Adulthood and What That Means for the Rest of Us*. Atria.
- Vorweg, C. (2015). Communicative competence: Linguistic aspects. In J. D. Wright (Ed.), *International encyclopedia of the social & behavioral sciences* (pp. 294–301). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.53042-6>