

การพัฒนาบอร์ดเกมการเรียนรู้เรื่องความปลอดภัยในชีวิตประจำวัน เพื่อศึกษาผลลัพธ์จาก
มุมมองของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น : กรณีศึกษา โรงเรียนวัดจุกแฉอด
(สมณราษฎร์วิทยาการ) จังหวัดฉะเชิงเทรา

A Study on the Viewpoint of the Middle School Students focusing on the
Development in Daily Life Safety Skill Board Games: Wat Chuk Krachoe School
(Samanarat Witthayakarn), Chachoengsao Province Case Study

วันที่รับบทความ: 28 ก.ย. 68

วันที่แก้ไขบทความ: 31 ม.ค. 69

วันที่ตอบรับ: 9 เม.ย. 69

อุษา เพียรทวีกิจ¹

Ausar Peantaweekit¹

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) โดยเป็นการนำเครื่องมือการวิจัย
เข้ามาใช้ผ่านการจัดกิจกรรมในชั้นเรียน อันมีวัตถุประสงค์คือ (1) เพื่อศึกษามุมมองของนักเรียนที่มีต่อบอร์ดเกม
การเรียนรู้ความปลอดภัยในชีวิตประจำวัน (2) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องความปลอดภัยในชีวิตประจำวัน
ของนักเรียนที่เล่นบอร์ดเกม ซึ่งมีกลุ่มเป้าหมายเป็นประชากรนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดจุกแฉอด
(สมณราษฎร์วิทยาการ) จังหวัดฉะเชิงเทรา ทั้งสิ้น จำนวน 80 ราย ซึ่งเครื่องมือวิจัยในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ประกอบด้วย
1) สื่อการสอนแบบรูปภาพ เพื่อประเมินความรู้ด้านความปลอดภัยของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนก่อนเล่นบอร์ดเกม
2) บอร์ดเกมการเรียนรู้ความปลอดภัยในชีวิตประจำวัน 3) แบบสอบถามความคิดเห็นในรูปแบบคำถามปลายเปิด
4) การสังเกตการณ์

ผลการศึกษาพบว่า (1) กลุ่มเป้าหมายระดับชั้นมัธยมศึกษาปี 1 ส่วนใหญ่ มีมุมมองต่อบอร์ดเกมคือ บอร์ดเกม
มีความสนุกสนาน มีกติกาที่เข้าใจง่าย แต่มีเนื้อหาในเกมที่ค่อนข้างยาก ต่อมา กลุ่มเป้าหมายนักเรียนระดับ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ส่วนใหญ่มีมุมมองต่อบอร์ดเกมคือ บอร์ดเกมมีความสนุกสนาน มีเนื้อหาที่เหมาะสม สามารถ
นำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง แต่มีระยะเวลาในการเล่นที่ค่อนข้างระยะสั้น และกลุ่มเป้าหมายนักเรียนระดับ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ส่วนใหญ่มีมุมมองต่อบอร์ดเกม คือ บอร์ดเกมมีความสนุกสนาน มีเนื้อหาที่เหมาะสม ควรค่าแก่
นำไปเผยแพร่ต่อให้กับผู้อื่น แต่ควรปรับระยะเวลาในการเล่นเกม และควรเพิ่มเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องสารเสพติด
เพศสัมพันธ์ และการขับขี่ (2) จากการศึกษาผลสัมฤทธิ์จากการเล่นบอร์ดเกม พบว่า กลุ่มเป้าหมายระดับชั้นมัธยมศึกษา
ปีที่ 1 ส่วนใหญ่ มีระดับความรู้ทางความปลอดภัยในชีวิตประจำวันที่เพิ่มขึ้นในระดับดี ต่อมา กลุ่มเป้าหมายระดับชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 2 ส่วนใหญ่มีระดับความรู้ทางความปลอดภัยในชีวิตประจำวันที่เพิ่มขึ้นในระดับดีและ กลุ่มเป้าหมาย
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ส่วนใหญ่มีระดับความรู้ทางความปลอดภัยในชีวิตประจำวันที่เพิ่มขึ้นในระดับดีมาก

¹นักวิชาการอิสระ

¹Independent Scholar

คำสำคัญ : ความปลอดภัยในชีวิตประจำวัน บอร์ดเกมเรียนรู้ความปลอดภัย มัธยมศึกษาตอนต้น

Abstract

The purpose of this quasi-experimental research by arranging active learning activities as a research tool are (1) to study the viewpoint of the students on daily life safety skill board games, as well as (2) to study an achievement of the students participating in daily life skill board games. The target population of 80 middle school students/n (7th grade - 9th grade) in Wat Chuk Krachoe School (Samanarat Witthayakarn), Chachoengsao Province was collected. The research tools in this study consist of (1) pictorial instructional media for pre-evaluation of the students in daily life safety skill knowledge, (2) daily life safety skill board games, (3) open-ended questionnaires, and (4) observation.

The results of the study found (1) most of the target population in 7th grade students express their attitudes towards board games that board games are enjoyable and easy to understand rules, however, board game contents are complicated. In addition, the viewpoints of the target population in 8th grade students towards board games mainly emphasize on entertainment and suitable contents for adapting in daily life, aside from fairly short duration of playing time. Furthermore, a large number of the target population in 9th grade students represent their viewpoints that board games are enjoyable, as well as their contents are suitable being worthwhile to disseminate to other people, nevertheless, there are additional comments on drugs, sex and driving. (2) According to the study on an achievement of the students participating in board games, the target population of the 7th grade students generally have an average increase in daily life safety skill knowledge level. Additionally, a great number of the target population of 8th grade students have a good increase in daily life safety skill knowledge. Moreover, a significant number of the target population of 9th grade student has an average increase in daily life safety skill knowledge.

Keywords: Safety in Daily Life, Daily Life Safety Skill Board Games, Middle School

บทนำ

ปัญหาอันสำคัญประการหนึ่งของสังคมที่แผ่ส่งมาอย่างยาวนาน และปรากฏให้พบเห็นได้อย่างต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบันคือ “ปัญหาด้านความปลอดภัยในชีวิต” โดยความปลอดภัยในชีวิตถือเป็นปัจจัยขั้นพื้นฐานที่มนุษย์ทุกคนในฐานะพลเมืองควรพึงมี เพื่อให้สามารถใช้ชีวิตได้อย่างรู้สึกมั่นคงและปราศจากความหวาดระแวงจากภัยใด ๆ แต่ถึงกระนั้นปัญหาด้านความปลอดภัยยังคงอยู่ในชีวิตประจำวันของผู้คนมาเสมอ ซึ่งสามารถพบได้จากแหล่งข้อมูลในช่องทางต่าง ๆ อย่างหลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นข่าวแบบสื่อสิ่งพิมพ์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องเล่าจากบุคคลอื่น หรือแม้แต่ประสบการณ์ตรงของแต่ละบุคคล โดยในความปลอดภัยนั้น ส่วนใหญ่เมื่อปัจเจกได้มีการประสบด้วยตนเอง หากเป็นผู้ที่มีอายุอยู่ในช่วงวัยที่สามารถดูแลตนเองได้และมีประสบการณ์ในการใช้ชีวิตในสังคมที่ผ่านพ้นมาแล้วในระดับหนึ่ง จะมีทักษะการเอาตัวรอดในสถานการณ์ที่ไม่ปลอดภัยได้ดี อันเป็นไปตามพัฒนาการตามช่วงวัยโดยทั่วไปของมนุษย์ แต่ในขณะเดียวกันหากความไม่ปลอดภัยนั้นเกิดขึ้นกับกลุ่มคนที่ยังอยู่ในกลุ่มของผู้ที่มีอายุน้อย อันมีประสบการณ์ในการใช้ชีวิตในสังคมที่ยังไม่เท่าทันเหตุการณ์หลาย ๆ อย่างที่จะเกิดใน

ชีวิตระหว่างการเติบโต จึงอาจทำให้อันตรายเกิดขึ้นได้สูงกว่ากลุ่มของผู้ใหญ่ที่มีประสบการณ์ โดยถึงแม้การได้ประสบกับเหตุการณ์ในชีวิตทั้งความปลอดภัยและไม่ปลอดภัย หลาย ๆ ครั้งจะนำมาซึ่งการที่ทำให้เด็กเติบโตขึ้นอย่างแข็งแรงและมีความสุข แต่อย่างไรก็ตามการสอนเด็กให้เรียนรู้และรู้จักระมัดระวังสิ่งต่าง ๆ

ในการเติบโตขึ้นก็ถือเป็นเรื่องสำคัญเช่นกัน (ฉัตรชัย อิมอาร์มย์, 2564) เพราะในบางครั้งเหตุการณ์ที่ไม่ปลอดภัยบางอย่างเมื่อเกิดขึ้นแล้วไม่เพียงแต่อาจจะเกิดบาดแผลทางกายเท่านั้น ผลกระทบของความไม่ปลอดภัยจากสิ่งของหรือกลุ่มผู้ไม่ประสงค์ดียังสามารถส่งผลกระทบไปยังจิตใจของผู้ถูกรบกวนในระยะยาวได้อีกด้วย (สมาคมวิจัยการอ่านของนักเรียนระดับประถมศึกษา กลุ่มความปลอดภัย, 2566) ดังนั้นการสอนความปลอดภัยให้เด็กเกิดการเรียนรู้จึงเป็นเรื่องที่สำคัญ

การวิจัยในครั้งนี้จึงได้เล็งเห็นถึงความสำคัญในการสอนให้เด็กเรียนรู้เกี่ยวกับความปลอดภัยในชีวิตประจำวัน เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ที่จะระมัดระวังตนเองจากความปลอดภัยในชีวิตมากขึ้นในฐานะที่เป็นกลุ่มเป้าหมายในสังคมซึ่งโดยทั่วไปเรื่องการสอนความปลอดภัยให้กับเด็ก สามารถสอนได้ด้วยวิธีการหลากหลายรูปแบบ อย่างการสอนที่ตรงไปตรงมาจากผู้ปกครองในฐานะพ่อแม่หรือครู การสอนผ่านการอ่านหนังสือเสริมทักษะ การให้เด็กรับชมสื่อภาพเคลื่อนไหวที่เกี่ยวกับความปลอดภัยในชีวิต ไปจนถึงการสอนในรายวิชาหลักที่อยู่ในเนื้อหาของการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งนอกจากที่กล่าวมาข้างต้น อีกหนึ่งวิธีการสอนที่การวิจัยในชั้นเรียนนิยมใช้ในปัจจุบัน คือ “บอร์ดเกม” โดยบอร์ดเกม เป็นลักษณะของเกมชนิดหนึ่งที่ต้องเล่นแบบมีอุปกรณ์ ตามชนิดของเกมที่แตกต่างกันไป ซึ่งในปัจจุบันมีงานวิจัยหลากหลายรูปแบบที่มีการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อเป็นประโยชน์ทางการศึกษาในหัวข้อต่าง ๆ และพบว่า ทำให้ผู้เล่นเกิดความสุขสนุกสนานทางเรียนรู้และยังก่อให้เกิดผลลัพธ์ทางการศึกษาที่ดีขึ้น

จากข้างต้นผู้วิจัยจึงได้มีการเก็บข้อมูลสำหรับการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อใช้สำหรับการเรียนรู้เรื่องความปลอดภัยขึ้น ซึ่งใช้วิธีการเก็บข้อมูล ด้วยการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างผู้บรรณนิเทศภาวะเพศชายและเพศหญิงรวมทั้งสิ้น 20 ราย จากผลการสัมภาษณ์โดยภาพรวมพบว่า กลุ่มตัวอย่างผู้บรรณนิเทศภาวะมีทัศนคติต่อเรื่องความปลอดภัยในสังคมปัจจุบันต่อเด็กส่วนใหญ่ว่า ในสังคมไทยยุคปัจจุบันค่อนข้างมีความปลอดภัยกับเด็กในระดับปานกลาง แต่ยังไม่ถือว่าเป็นสังคมที่ปลอดภัยมาก เพราะกลุ่มเด็กยังถือเป็นกลุ่มเปราะบางและมีความคิดที่การตัดสินใจบางอย่างยังถือว่าไม่มั่นคง ซึ่งอาจตัดสินใจผิดพลาดหรือถูกชักจูงจากผู้ไม่ประสงค์ดีได้ง่ายผ่านการถูกหลอกลวง เพราะยังมีประสบการณ์ในการใช้ชีวิตน้อยอันเป็นไปตามช่วงวัย ซึ่งช่วงวัยที่น่าเป็นห่วงเรื่องความปลอดภัยมากที่สุดคือกลุ่มเด็กที่มีอายุอยู่ในช่วงระหว่าง 12-15 ปี หรือ กลุ่มที่มีช่วงชั้นการศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น เพราะถือเป็นช่วงวัยที่ผู้ปกครองหลายคนปล่อยให้สามารถดูแลตนเองหรือมีพื้นที่ส่วนตัวได้ในระดับหนึ่งแล้ว ในขณะที่เด็กช่วงวัยอื่น ๆ อย่างกลุ่มที่มีอายุน้อยกว่า 11 ปีเป็นต้นไป ส่วนใหญ่จะยังอยู่ในการดูแลจากผู้ปกครองเป็นหลัก หรือแม้แต่กลุ่มของเด็กโตที่อายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไปแต่ไม่ถึง 20 ปี ก็ถือเป็นกลุ่มที่ดูแลตนเองได้ในระดับที่น่าเป็นห่วงเท่ากับกลุ่มที่มีอายุระหว่าง 12-15 ปี นอกจากนี้ในส่วนเรื่องของความปลอดภัยในชีวิตประจำวัน

ในปัจจุบัน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ได้มีการให้ความคิดเห็นหลักมา 4 เรื่อง ได้แก่ 1) โรคระบาดหรือเชื้อโรคที่มาจากสิ่งแวดล้อมภายนอก 2) การถูกหลอกลวงในพื้นที่ทางออนไลน์ 3) การถูกล่วงละเมิดหรือคุกคาม และ 4) การใช้ชีวิตอยู่ในพื้นที่ทางกายภาพที่เป็นสาธารณะ ต่อมาได้มีทัศนคติเกี่ยวกับกระบวนการที่จะช่วยปกป้องให้เด็กสามารถใช้ชีวิตได้อย่างปลอดภัย คือ ต้องเริ่มต้นจากการให้ความรู้กับเด็กเพื่อให้เด็กมีทักษะการเอาตัวรอด รวมไปถึงผู้ใหญ่ในฐานะผู้ปกครองหรือผู้ใหญ่ในสังคมทั่วไปก็ควรปฏิบัติตนให้เป็นแบบอย่างที่ดีแก่เด็กในสังคม

นอกเหนือจากนั้นในส่วนของมุมมองที่มีต่อการนำบอร์ดเกมเข้ามาใช้ กลุ่มตัวอย่างได้มีการแสดงความคิดเห็นส่วนใหญ่ว่า บอร์ดเกมอาจสามารถช่วยได้ในระดับปานกลาง เพราะถือเป็นสื่อการเรียนรู้ที่สนุกสนานและอาจสามารถส่งเสริมผลลัพธ์เชิงบวกทางการเรียนรู้ได้

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงได้มีการพัฒนาบอร์ดเกมในการเรียนรู้เรื่องความปลอดภัยในชีวิตประจำวันขึ้น โดยครอบคลุมเนื้อหาของบอร์ดเกมไปตามเนื้อหาความปลอดภัยจากความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างและเหตุการณ์ใกล้ตัวที่เกิดขึ้นโดยทั่วไปในชีวิตประจำวัน โดยได้นำไปศึกษาทดลองกับกลุ่มเป้าหมายระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อนำผลการศึกษาที่เกิดขึ้นไปเป็นข้อมูลและแนวทางในการพัฒนาสื่อทางการศึกษาในรูปแบบอื่น ๆ ให้กับกลุ่มผู้เรียนในอนาคตต่อไปอย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษามุมมองของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ที่มีต่อบอร์ดเกมการเรียนรู้ความปลอดภัยในชีวิตประจำวัน
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องความปลอดภัยในชีวิตประจำวันของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนที่ได้เล่นบอร์ดเกม

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรในการวิจัย

ประชากร คือ กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้ ซึ่งเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนวัดจุฑาเมธ (สมณราษฎร์วิทยาคาร) จังหวัดฉะเชิงเทรา จำนวน 80 ราย โดยแบ่งเป็นระดับชั้นละ 1 ห้องเรียน ได้แก่ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 30 ราย ต่อมาระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 26 ราย และ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 24 ราย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือในการวิจัยหลักคือ การจัดกิจกรรมด้วยการใช้เครื่องมือประเภทบอร์ดเกมทางการศึกษาเกี่ยวกับความปลอดภัยและ ใช้แบบสอบถามกับการสัมภาษณ์ในการศึกษาด้วยกัน ดังนี้

1. สื่อการสอนแบบรูปภาพ โดยจะเป็นบัตรภาพทั้งหมด 8 ภาพ ได้แก่ บ้าน ถนน โรงเรียน อาหาร โทรศัพท์ ครู เพื่อน และครอบครัว ซึ่งจะทำการทดสอบก่อนนำไปสู่การทดลองเล่นบอร์ดเกม โดยวิธีการทดสอบคือ ผู้นำกิจกรรมจะนำภาพในส่วนของ บ้าน ถนน โรงเรียน อาหาร และ โทรศัพท์ ขึ้นมาทีละอันตามลำดับ และถามว่า ภาพแต่ละภาพในมุมมองของทุกคน นึกถึงความไม่ปลอดภัยอะไรที่เกิดขึ้นบ้าง และต่อมาจะเป็นการนำภาพของ ครู เพื่อน และครอบครัว ขึ้นมาทีละอันตามลำดับ และถามว่า ภาพแต่ละภาพจะสามารถช่วยเหลือในเรื่องความปลอดภัยอย่างไรได้บ้าง

โดยมีกระบวนการออกแบบสื่อการสอน มาจากการทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับเรื่องความปลอดภัยของเด็กในกลุ่มของผู้ยังไม่บรรลุนิติภาวะ ซึ่งภาพของกระบวนการออกแบบมาจากการพิจารณาจากปัญหาของสังคมในปัจจุบันเกี่ยวกับเหตุการณ์ สิ่งของหรือพื้นที่ที่จะนำมาสู่ความไม่ปลอดภัยและการป้องกันความ

ไม่ปลอดภัย ซึ่งจากการศึกษาพบว่า บ้าน ถนน โรงเรียน อาหาร โทรศัพท์ ครู เพื่อน และครอบครัว ถือเป็นภาพที่สามารถตีความได้อย่างกว้างและมีเหตุการณ์ที่สามารถแสดงคำตอบได้อย่างหลากหลาย จึงได้ทำการออกแบบมาเพื่อทดสอบก่อนเริ่มเล่นบอร์ดเกมเพื่อทำการประเมินผลก่อนและหลัง

2. แบบสอบถามความคิดเห็นในรูปแบบคำถามปลายเปิด เป็นแบบสอบถามที่จะมีคำถามในการสอบถามเกี่ยวกับมุมมองที่มีต่อบอร์ดเกม โดยเป็นคำถามในลักษณะปลายเปิด ที่กลุ่มตัวอย่างสามารถตอบได้อย่างมีอิสระทางความคิด โดยจะเป็นการถามเกี่ยวกับความรู้สึกที่มีต่อบอร์ดเกม ทั้งนี้ผู้นำกิจกรรมจะแจกแบบสอบถามให้กลุ่มตัวอย่าง ได้เริ่มทำแบบสอบถามพร้อมกันในชั้นเรียน ผู้นำกิจกรรมจะมีการแจ้งก่อนการทำแบบสอบถามว่า สามารถเขียนตอบได้อย่างอิสระ ทั้งการแสดงความคิดเห็นต่อประโยชน์ของเกม ลักษณะของเกม ความเหมาะสมของเกม ความยากง่ายของเกม ไปจนถึงข้อที่ควรปรับปรุงของเกมในฐานะของผู้ที่ได้ทดลองเล่นบอร์ดเกม

3. บอร์ดเกมการเรียนรู้ความปลอดภัยในชีวิตประจำวัน โดยจะเป็นเกมประเภทการแสดงสัญลักษณ์ในการตอบคำถามที่จะมีเนื้อหาเกี่ยวกับความปลอดภัยและไม่ปลอดภัยในหลากหลายรูปแบบที่อยู่ในชีวิตประจำวัน ซึ่งมีลักษณะและวิธีการเล่น ดังนี้

4. การสังเกตการณ์ โดยจะเป็นการสังเกตการณ์ผ่านการตอบคำถามจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทั้งในส่วนก่อนและหลังของการจัดกิจกรรม

จำนวนผู้เล่น	2 คน
อุปกรณ์การเล่น	ป้ายชูเครื่องหมายปลอดภัย และกระดิ่งแบบกดปุ่มฉุกเฉินแทนความไม่ปลอดภัย
วิธีการเล่น	1. ผู้นำเกมจะแจกอุปกรณ์การเล่นให้กับผู้เล่นอย่างละชุด โดยจะประกอบไปด้วย ป้ายชูเครื่องหมายปลอดภัย และกระดิ่งแบบกดปุ่มฉุกเฉินแทนความไม่ปลอดภัย 2. จากนั้นผู้นำเกมจะสุ่มบัตรคำเกี่ยวกับความปลอดภัยหรือไม่ปลอดภัยขึ้นมา โดยสามารถกำหนดตามความเหมาะสมได้ว่า จะเล่นเปิดบัตรคำรอบละ 10 ใบ หรือ 15 ใบ เมื่อผู้เล่นพร้อมแล้ว ผู้นำเกมจะสุ่มบัตรคำและเปิดขึ้นมา ซึ่งจะมีข้อความปรากฏขึ้น เป็นข้อความที่มีเนื้อหาที่คลุมเครือเกี่ยวกับความปลอดภัย ซึ่งการเล่นคือ หากข้อความที่ปรากฏขึ้นตรงหน้า “ปลอดภัย ” ให้ผู้เล่นชูป้ายชูเครื่องหมายปลอดภัย แต่หากข้อความที่ปรากฏขึ้น “ไม่ปลอดภัย ” ให้ผู้เล่นกดปุ่มที่กระดิ่งฉุกเฉิน ซึ่งจะนับคะแนนครั้งละ 1 คะแนนจากความเร็วของผู้ที่ตอบถูกคนแรก ไปเรื่อย ๆ จนกว่าบัตรคำในรอบการเล่นจะหมด เป็นอันจบเกม แล้วจึงเริ่มนับคะแนน จากผู้ที่ตอบถูกมากที่สุด โดยจะถือเป็นผู้ชนะในรอบเล่นนั้น 3. ในแต่ละรอบของการเล่นจะเป็นการเริ่มบัตรคำใหม่ตลอดของรอบการเล่นทั้งหมด ซึ่งไม่มีการวนบัตรคำซ้ำ เพื่อมิให้เกิดการจำคำตอบไว้ล่วงหน้าระหว่างการรับชมผู้เล่นคนอื่นเพื่อเล่นในรอบต่อไป
ตัวอย่างของเนื้อหาในบัตรคำตามหมวดต่าง ๆ	1. สถานการณ์เมื่ออยู่ในบ้าน - คุณแม่เข้ามาถอดรองเท้า - ให้คนหน้าประตูที่ไม่รู้จักเข้าบ้านตัวเอง - รีบเข้านอนเพราะต้องไปโรงเรียนแต่เช้า แม้ว่าชุดที่สวมใส่อยู่จะเปียกก็ตาม - นั่งสมาธิคนเดียวในห้องนอน - ถัดคิดถึงเพื่อนข้างบ้านของฉันท่มาก ๆ เลย - ฉันทรีบอาบน้ำที่แม่แหวไว้ในตู้เย็นมาดื่ม เพราะอยากดื่มมที่อยู่ในตู้เย็นมานานแล้ว - ฉันทโกหกพ่อแม่เรื่องเล็ก ๆ น้อย ๆ อยู่บ่อย ๆ

	- ดันทำอาหารเพื่อสุขภาพให้คุณแม่ทาน ด้วยหม้อไฟฟ้าที่ใช้ประจำในบ้าน และใช้ช้อนสแตนเลสคนอาหาร - กินอาหารที่มีประโยชน์แบบที่เป็นแช่แข็งที่สามารถอุ่นได้ด้วยไมโครเวฟ บ่อย ๆ - พี่ข้างบ้านที่สนิทกันมาก บอกว่า “ถ้าฉันโคเซ็นร่างกายจะเปลี่ยนแปลงเป็นแบบเขานะ ลองจับดูสิ จับได้ทุกส่วนเลย” - พี่สาวสอนให้ฉันโกหกเมื่อมีคนทำทางไม่น่าไว้วางใจมาหลอกลามข้อมูลส่วนตัว 2. สถานการณ์เมื่ออยู่ในสถานศึกษา - เล่นกีฬาเพื่อออกกำลังกายกับเพื่อนสนิท - ให้ความเคารพคุณครูที่ยังไม่รู้จักกัน - ฉันเข้ามาในโรงเรียนแล้ว แต่มาสาย - ฉันหยิบสมุดส่งให้เพื่อนเพศตรงข้ามในห้องเรียน - ฉันรีบเข้าไปช่วยเพื่อนด้วยตัวคนเดียวเพราะเพื่อนกำลังถูกคนรุมทำร้าย - ฉันค่อย ๆ ดื่มน้ำเย็น หลังออกกำลังกายที่โรงยิมเสร็จ - ฉันกินอมยิ้มต่อจากเพื่อนสนิทที่คบกันมาหลายปี - ฉันกินอาหารที่ตัวเองแพ้ เพราะครูที่ฉันเคารพรักเอามาให้กิน 3. สถานการณ์เมื่ออยู่ในที่สาธารณะ - มีคนแปลกหน้าที่เจอนอกบ้าน มาขอกอดเพราะรู้สึกเอ็นดู - มีคนแปลกหน้าแต่หน้าตาดีขอมาส่งที่บ้าน - มีคนเดินหน้าตาดีอายุ 50 ปี เข้ามาขอกอดแล้วชมว่า “น้องน่ารักจังเลย โคเซ็นพี่ของจงเป็นแฟนนะ” - ฉันออกไปทานอาหารกับคนในครอบครัวที่ร้านอาหารแบบท้องถิ่น - ฉันเดินออกกำลังกายเพื่อสุขภาพบนถนนเส้นหลักตอนกลางคืนกับคุณพ่อ 4. สถานการณ์เมื่ออยู่ในพื้นที่ทางออนไลน์ - ชื่อขนมที่ไม่มีชื่อในเน็ตมากิน - เพื่อนในเน็ตที่สนิทกันมาก ๆ ชวนคุยเรื่องทางเพศแบบลึกซึ้ง - ส่งข้อความไปหาเพื่อนสนิทว่า “คิดถึงจังเลย” - ลองทำเครื่องดื่มแปลก ๆ ตามคนที่มิชชั่นเสียงในเน็ตและนำมาทดลองดื่ม - มีคนที่ไม่รู้จักในเน็ตทักมาบอกว่า “ถ้าส่งรูป 18+ ให้พี่ พี่จะโอนเงินเต็มเกมให้” - บอกทุกคนในเน็ตให้รู้ข้อมูลส่วนตัวของเราหมดเลยเพราะแสดงถึงว่า เราเป็นคนจริงใจ - ป่วยแล้วหาซื้อยาในเน็ตกินเอง - มีคนแปลกหน้าในเน็ตบอกว่าจะโอนค่าเต็มเกมให้ ถ้ายอมบอกที่อยู่ของบ้าน - ฉันตามข่าวศิลปินที่ทำความดีให้แก่สังคมในเน็ต
--	---

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มีการเก็บรวบรวมข้อมูลภายใต้กระบวนการพิทักษ์สิทธิของกลุ่มตัวอย่าง โดยมีกระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. ผู้วิจัยได้ทำการผลิตบอร์ดเกมขึ้นมาภายหลังจากการศึกษาข้อมูลในการประกอบสร้างบอร์ดเกม โดยเมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการสร้างบอร์ดเกมที่สมบูรณ์แล้ว ได้มีการดำเนินการตรวจสอบความเรียบร้อยของเนื้อหาของบอร์ดเกม และอุปกรณ์การเล่น เพื่อรอทำการนำเสนอผู้ดูแลของพื้นที่การวิจัยที่จะเข้าไปเก็บข้อมูล

2. ติดต่อทางโรงเรียนวัดจุฑา (สมณราษฎร์วิทยาคาร) จังหวัดฉะเชิงเทรา เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเข้าไปเก็บข้อมูลการวิจัย โดยประสานงานผ่านทางผู้อำนวยการโรงเรียน เพื่อนัดหมายในการเข้าไปนำเสนอแผนการวิจัย

3. นำเสนอแผนการวิจัยกับทางผู้อำนวยการโรงเรียน เพื่อให้ทางผู้อำนวยการโรงเรียนได้พิจารณาถึงความเหมาะสมของบอร์ดเกม ในส่วนเนื้อหาของบอร์ดเกม และวัตถุประสงค์ทางการศึกษา ในการประเมินเพื่ออนุเคราะห์การเข้ามาเก็บข้อมูลการวิจัย

4. เมื่อได้รับความอนุเคราะห์จากผู้อำนวยการโรงเรียน ทางผู้วิจัยได้ทำการลงพื้นที่เก็บข้อมูลการวิจัย โดยในการเก็บข้อมูลการวิจัยจะมีครูผู้ดูแลคอยช่วยเหลือและนักเรียนในการเข้าร่วมกิจกรรมการวิจัยควบคู่ไปด้วย

5. ภายหลังเสร็จสิ้นการลงพื้นที่เก็บข้อมูลการวิจัย ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูลโดยมาจากการจัดบันทึกการสังเกตการณ์ของกลุ่มตัวอย่าง และเก็บรวบรวมแบบสอบถามที่ได้จากการตอบแบบสอบถามของกลุ่มเป้าหมาย

6. ทำการรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการวิจัยมาวิเคราะห์เนื้อหาและถอดความ โดยทำการจัดเรียงประเภทแยกส่วนของเนื้อหา จนไปสู่การตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาเพื่อให้เกิดความสอดคล้องไปกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้จะใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) ทั้งในส่วนของการแบบสอบถามปลายเปิดที่เป็นการสอบถามความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อบอร์ดเกม และจากการสังเกตการณ์ในชั้นเรียนจากการทำกิจกรรมตอบคำถามก่อน-หลังจากการใช้บอร์ดเกม โดยในส่วนของการวัดระดับผลสัมฤทธิ์จะใช้การประเมินผลจากการจัดบันทึก ผ่านการตอบคำถามของกลุ่มเป้าหมาย โดยมีการวัดระดับที่ประเมินผลแบบภาพรวมในชั้นเรียน ดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมายมีการตอบคำถามเกี่ยวกับความปลอดภัยในชีวิตประจำวัน ได้เพิ่มขึ้นหลังจากการเล่นบอร์ดเกม โดยเป็นคำตอบที่ไม่ซ้ำกับการทดสอบในรอบแรกของการตอบจากบัตรภาพในช่วงกิจกรรม จำนวนน้อยกว่า 25% จากจำนวนผู้เรียนทั้งหมด ถือว่าอยู่ในระดับน้อย

2. กลุ่มเป้าหมายมีการตอบคำถามเกี่ยวกับความปลอดภัยในชีวิตประจำวัน ได้เพิ่มขึ้นหลังจากการเล่นบอร์ดเกม โดยเป็นคำตอบที่ไม่ซ้ำกับการทดสอบในรอบแรกของการตอบจากบัตรภาพในช่วงกิจกรรม จำนวนอยู่ที่ 25-49% จากจำนวนผู้เรียนทั้งหมด ถือว่าอยู่ในระดับปานกลาง

3. กลุ่มเป้าหมายมีการตอบคำถามเกี่ยวกับความปลอดภัยในชีวิตประจำวัน ได้เพิ่มขึ้นหลังจากการเล่นบอร์ดเกม โดยเป็นคำตอบที่ไม่ซ้ำกับการทดสอบในรอบแรกของการตอบจากบัตรภาพในช่วงกิจกรรม จำนวนอยู่ที่ 50-74% จากจำนวนผู้เรียนทั้งหมด ถือว่าอยู่ในระดับดี

4. กลุ่มเป้าหมายมีการตอบคำถามเกี่ยวกับความปลอดภัยในชีวิตประจำวัน ได้เพิ่มขึ้นหลังจากการเล่นบอร์ดเกม โดยเป็นคำตอบที่ไม่ซ้ำกับการทดสอบในรอบแรกของการตอบจากบัตรภาพในช่วงกิจกรรม จำนวนมากกว่า 75% จากจำนวนผู้เรียนทั้งหมด ถือว่าอยู่ในระดับดีมาก

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือการวิจัย โดยมีรายละเอียดและขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้วิจัยได้นำเครื่องมือวิจัยที่เป็นบัตรภาพการทดสอบ ที่ได้มาจากการทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับความปลอดภัยในชีวิตประจำวัน ไปปรึกษากับครูผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ราย โดยเป็นครูที่สอนเกี่ยวกับวิชาสังคมศึกษาและ สุขศึกษา ซึ่งเป็นการนำเสนอเกี่ยวกับงานวิจัยและ วัตถุประสงค์ของการใช้เครื่องมือ เพื่อให้ครูได้มีการพิจารณาถึงความเหมาะสมของบัตรภาพที่ใช้ในการทดสอบ

2. ผู้วิจัยนำความคิดเห็นที่ได้รับมาแก้ไขและปรับปรุง จากนั้นจึงนำไปเสนอกับครูผู้เชี่ยวชาญอีกครั้ง

3. ผู้วิจัยนำเครื่องมือ ไปทดสอบใช้กับกลุ่มที่มีความคล้ายกับกลุ่มตัวอย่างและนำความคิดเห็นมาพิจารณาเพื่อปรับปรุงเครื่องมือต่อไป

4. เครื่องมือได้มีการพัฒนาเสร็จสิ้น จึงนำไปเสนอกับผู้อำนวยการ โรงเรียนของพื้นที่ศึกษา และนำมาใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาบอร์ดเกมการเรียนรู้เรื่องความปลอดภัยในชีวิตประจำวัน เพื่อศึกษาผลลัพธ์จากมุมมองของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น : กรณีศึกษา โรงเรียนวัดจุ๊กเจือ (สมณราษฎร์วิทยาการ) จังหวัดฉะเชิงเทรา” ได้มีการนำเสนอผลลัพธ์การวิจัยอันสอดคล้องไปกับการตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. วัตถุประสงค์ที่ 1 ศึกษามุมมองของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อบอร์ดเกมการเรียนรู้ความปลอดภัยในชีวิตประจำวัน

จากการศึกษาพบว่า กลุ่มเป้าหมาย ทั้ง 3 ระดับชั้นการศึกษามีมุมมองความคิดเห็นต่อบอร์ดเกมการเรียนรู้ความปลอดภัยในชีวิตประจำวันในด้านของความคิดเห็นเชิงบวกและในด้านความคิดเห็นต่อการพัฒนาดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 กลุ่มเป้าหมายที่มีต่อบอร์ดเกมการเรียนรู้ความปลอดภัยในชีวิตประจำวัน

กลุ่มตัวอย่าง	ความคิดเห็นในเชิงบวก	ความคิดเห็นต่อการพัฒนา
นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	บอร์ดเกมมีความสนุกสนาน และมีกติกาที่เข้าใจง่าย	เนื้อหาในเกมที่ค่อนข้างยาก
นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	บอร์ดเกมมีความสนุกสนานและมีเนื้อหาที่เหมาะสม สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง	มีระยะเวลาในการเล่นบอร์ดเกมที่ค่อนข้างระยะสั้น
นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	บอร์ดเกมมีความสนุกสนานและมีเนื้อหาที่เหมาะสม ควรค่าแก่นำไปเผยแพร่ต่อให้กับผู้อื่น	ควรปรับระยะเวลาของการเล่นให้ยาวขึ้นเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มากขึ้น และควรเพิ่มเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่อง สารเสพติด เพศสัมพันธ์ และการขับขี่

2. วัตถุประสงค์ที่ 2 เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องความปลอดภัยในชีวิตประจำวันของกลุ่มเป้าหมายที่ได้เล่นบอร์ดเกม

จากการวิเคราะห์ด้วยการสังเกตการณ์ในกิจกรรมการทดสอบความรู้ทางความปลอดภัยในชีวิตประจำวันด้วยสื่อรูปภาพผ่านการจัดบันทึกพร้อม และศึกษาผลลัพธ์ในภายหลังจากการเล่นบอร์ดเกมเรียนรู้ความปลอดภัยในชีวิตประจำวันด้วยการตอบคำถามเกี่ยวกับความปลอดภัย พบว่า กลุ่มเป้าหมายระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ส่วนใหญ่ มีระดับความรู้ทางความปลอดภัยในชีวิตประจำวันเพิ่มขึ้นในระดับดี ต่อมา กลุ่มเป้าหมายระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ส่วนใหญ่มีระดับความรู้ทางความปลอดภัยในชีวิตประจำวันเพิ่มขึ้นในระดับดีและ กลุ่มเป้าหมายระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ส่วนใหญ่มีระดับความรู้ทางความปลอดภัยในชีวิตประจำวันเพิ่มขึ้นในระดับดีมาก

อภิปรายผล

จากผลของการศึกษาตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังกล่าว สามารถแบ่งประเด็นการอภิปรายของผลลัพธ์ทางการศึกษาออกเป็น 2 ประเด็น ดังนี้

1. ประเด็นที่ 1 มุมมองของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อบอร์ดเกมการเรียนรู้ความปลอดภัยในชีวิตประจำวัน สามารถแบ่งออกเป็น 5 การอภิปรายหลัก ดังนี้

1.1 กลุ่มเป้าหมาย มีความคิดเห็นส่วนใหญ่ต่อบอร์ดเกมในเชิงบวกเรื่อง ความสนุกสนาน อันเนื่องมาจาก ส่วนหนึ่งบอร์ดเกมนั้นถูกนำมาจัดในชั้นเรียนเสมือนเป็นชั่วโมงกิจกรรม ซึ่งทำให้กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่ได้มีบทบาททั้งการเป็นผู้เล่นและการเป็นผู้รับชม ซึ่งจากการสังเกตการณ์เมื่อกลุ่มตัวอย่างอยู่ในบทบาทของผู้เล่นจะมีความตื่นเต้นและแสดงออกถึงความสนุกสนานในการรอข้อมูลเนื้อหาจากบัตรคำของเกมเพื่อแสดงสัญลักษณ์ที่ตรงกับบัตรคำ ในขณะเดียวกันเมื่อเป็นผู้รับชมจะแสดงออกถึงการสนับสนุนด้วยการส่งเสียงเชียร์ให้กับเพื่อนที่ออกมาเล่นบอร์ดเกม ซึ่งนำมาสู่สภาพแวดล้อมที่มีความคลั่งกึกก้องทั้งการให้กำลังใจและเสียงหัวเราะ พร้อมกับการแลกเปลี่ยนความรู้ของกลุ่มผู้รับชมระหว่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชีรภาพ แซ่เจี๋ย (2560) ที่มีการศึกษาเกี่ยวกับการใช้บอร์ดเกมในกลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โดยในงานวิจัยพบว่า ผลลัพธ์ในด้านความรู้สึกของกลุ่มตัวอย่างผู้เล่น ที่พบจากการเล่นบอร์ดเกม ในแต่ละครั้งตั้งแต่ระยะแรกจนถึงระยะหลัง ความคิดเห็นที่พบได้บ่อยและมีค่าเฉลี่ยที่สูงสุดคือ รู้สึกว่า บอร์ดเกมมีความสนุกสนาน

1.2 กลุ่มเป้าหมายในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ส่วนใหญ่มีความคิดเห็นในเชิงบวก นอกจากด้านความสนุกสนานคือ เนื้อหาของเกมมีกติกาที่สามารถเล่นได้ง่าย โดยมีการให้เหตุผลว่า กติกาเกมนั้น ไม่ซับซ้อนสามารถนำไปเล่นเองกับกลุ่มเพื่อนต่อได้ จึงรู้สึกพอใจกับกติกาการเล่นของบอร์ดเกมนี้ โดยความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว สอดคล้องกับงานวิจัยของ ทิพรรัตน์ สิทธิวงศ์ (2564) ที่มีการศึกษาเกี่ยวกับผลลัพธ์ที่ได้จากการใช้บอร์ดเกมในการส่งเสริมการเรียนรู้ โดยในงานวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยส่วนที่ชอบมากที่สุดคือ ส่วนนำของเกมที่เป็นส่วนนำของบทเรียน ซึ่งมีการออกแบบให้เกมมีการใช้งานที่ง่ายสำหรับผู้เล่น ในขณะเดียวกันในด้านของความคิดเห็นต่อการพัฒนา ได้มีความคิดเห็นว่ บอร์ดเกมการเรียนรู้ความปลอดภัยในชีวิตประจำวันนั้นเนื้อหาในเกมที่ค่อนข้างยาก โดยมีการให้เหตุผลว่า มีหลายข้อความในบัตรคำของบอร์ดเกม ที่อ่านแล้วต้องใช้เวลาในการคิดวิเคราะห์เพราะมีลักษณะของการใช้ประโยคใน

บัตรคำที่กำรวม จึงจะทราบได้ว่า ปลอดภัยหรือไม่ปลอดภัย ซึ่งแม้จะเป็นความตั้งใจของการออกแบบบอร์ดเกมก็ตาม แต่เนื้อหาในลักษณะนี้ อาจทำให้เพื่อนบางคนตามไม่ทันในเนื้อหาของเกมได้ โดยความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมายดังกล่าว สอดคล้องกับงานวิจัยของ พิษญา สุรพลชัย และคณะ (2565) ที่มีการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาบอร์ดเกมเรื่องความปลอดภัยบนท้องถนน โดยในงานวิจัยพบว่า กลุ่มผู้เล่นมีความพึงพอใจโดยภาพรวมของเกมในระดับมาก แต่การเข้าถึงของบอร์ดเกมอาจไม่สามารถเข้าถึงได้ในทุกกลุ่ม เนื่องจากองค์ประกอบบางส่วนมีความซับซ้อน และต้องใช้เวลาในการทำความเข้าใจที่ค่อนข้างมาก

1.3 กลุ่มเป้าหมายในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ส่วนใหญ่มีความคิดเห็นในเชิงบวก นอกจากด้านความสนุกสนาน คือ บอร์ดเกมมีเนื้อหาที่เหมาะสม สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง โดยมีการให้เหตุผลว่า เนื้อหาในบัตรคำของบอร์ดเกมหลายส่วนมีความสอดคล้องไปกับรายวิชาที่ได้เรียนในโรงเรียน อย่างวิชาสุขศึกษาในเรื่องของ การระมัดระวังคนแปลกหน้า การขอความช่วยเหลือเมื่อเกิดภัยกับตนเอง ความสะอาดในอาหารและร่างกาย หรือวิชาสังคมศึกษาอย่างในเรื่องของการรู้จักระวังและป้องกันตนเองจากภัยทางธรรมชาติ การเรียนรู้บทบาทในสังคม ฯลฯ อีกทั้งยังมีความสอดคล้องไปกับคำสอนในด้านความปลอดภัยที่ผู้ปกครองเคยสอนมาก่อน หรือเป็นเรื่องที่ผู้ปกครองเป็นห่วงอยู่บ่อยครั้ง เพราะอยู่ในช่วงของการเติบโตและกำลังมีความคิดเป็นของตัวเองที่บางครั้งอาจคล้อยตามเพื่อน ซึ่งอาจจะถูกหลอกลวงหรือทำพลาดในบางสิ่งที่ไม่ปลอดภัยไปได้

1.4 กลุ่มเป้าหมายในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ส่วนใหญ่มีความคิดเห็นในเชิงบวก นอกจากด้านความสนุกสนานคือ บอร์ดเกมมีเนื้อหาที่เหมาะสม ควรค่าแก่นำไปเผยแพร่ต่อให้กับผู้อื่นโดยมีการให้เหตุผลว่า หากนำไปเผยแพร่ต่อไปจะทำให้ผู้อื่นที่เป็นกลุ่มอายุที่ใกล้เคียงกัน ได้เรียนรู้และเกิดความสนุกสนาน อีกทั้งยังได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน ในเรื่องของประสบการณ์ที่เกี่ยวกับความปลอดภัย ซึ่งจะยิ่งทำให้ได้เรียนรู้ความคิดของซึ่งกันและกันมากขึ้น โดยความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศดานันท์ แก้วศรี (2563) ที่มีการศึกษาการออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกม โดยในงานวิจัยพบว่า กลุ่มผู้เล่นให้ความคิดเห็นว่า ความสนุกของเกมอยู่ในระดับมาก โดยหนึ่งในองค์ประกอบที่ทำให้เกมเกิดความสนุกสนานคือ มีการให้สื่อสารกันระหว่างผู้เล่น ในขณะที่เดียวกันในด้านของความคิดเห็นต่อการพัฒนา ได้มีความคิดเห็นว่า ควรปรับระยะเวลาของการเล่นให้ยาวขึ้นเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มากขึ้น และควรเพิ่มเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องสารเสพติด เพศสัมพันธ์ และการขบขี้ เพราะในบัตรคำยังขาดในส่วนนี้ไป โดยในบัตรคำของเกมจะมีเพียงแค่ส่วนของการเป็นผู้ร่วมทางกับผู้ขบขี้ แต่ในปัจจุบันกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นหลายราย ได้มีการขบขี้รถจักรยานยนต์มาโรงเรียนด้วยตนเอง ซึ่งเป็นเรื่องที่สำคัญอย่างยิ่งในการนำมาเพิ่มเนื้อหาลงไปในเกมที่เกี่ยวกับการสอนเรื่องความปลอดภัยในชีวิตประจำวัน อีกทั้งในด้านของสารเสพติด โดยเฉพาะบุหรี่กับบุหรี่ไฟฟ้าก็เป็นประเด็นที่กำลังเป็นปัญหาในสังคมอยู่เช่นกัน รวมไปถึงเรื่องของการมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียนก็เป็นเรื่องที่ควรชี้แนะและให้ความรู้กับวัยเรียนในช่วงชั้นมัธยมศึกษาต้น โดยความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมายดังกล่าว สอดคล้องกับงานวิจัยของ กัลยาณี พละทรัพย์ (2564) ที่ได้มีการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการขบขี้รถจักรยานยนต์มาโรงเรียนของนักเรียน โดยในงานวิจัยพบว่า ความปลอดภัยในการขบขี้รถจักรยานยนต์มาโรงเรียนของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนในภาพรวมมีความปลอดภัยอยู่ในระดับน้อย เนื่องจากไม่สวมหมวกนิรภัย และมีบางรายที่ฝ่าไฟแดง ในข้อเสนอแนะจึงได้มีการนำเสนอว่า ควรมีการศึกษาต่อถึงปัญหาพฤติกรรมการขบขี้รถจักรยานยนต์ที่ไม่ปลอดภัยของกลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาแนวทางแก้ไข

ต่อมาความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมายยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ วิพรรษา คำรินทร์ (2558) ที่ได้มีการศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการมีเพศสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา แบบกรณีศึกษา โดยในงานวิจัยพบว่า การมีเพศสัมพันธ์จะพบในกลุ่มตัวอย่างอายุ 14-15 ปีเป็นหลัก ซึ่งอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ซึ่งในงานวิจัยพบว่า มีปัจจัยหลากหลายด้านที่มีผลต่อการมีเพศสัมพันธ์ทั้งในเชิงบวกและเชิงลบ ซึ่งหนึ่งในประเด็นสำคัญคือ เรื่องความรู้ทางเพศศึกษา อีกทั้งถึงความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ภัทพล จึงสมเจตไพศาล และสันติ ทวยมีฤทธิ์ (2564) ที่ได้มีการศึกษาเกี่ยวกับการป้องกันการสูบบุหรี่ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ซึ่งในงานวิจัยพบว่า ในทัศนะของกลุ่มนักเรียนได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการป้องกันในของการสูบบุหรี่ โดยมีการแสดงความเห็นในเรื่องของการสร้างแรงจูงใจ การจัดกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อช่วยเหลือและส่งเสริมไม่ให้เกิดการสูบบุหรี่ในโรงเรียน เพราะบุหรี่มีโทษหนักและนักเรียนส่วนใหญ่มีความตระหนักรู้ในโทษของบุหรี่จึงเล็งเห็นถึงความสำคัญ รวมไปถึงยังสอดคล้องไปกับการความคิดเห็นของครูผู้สอนในฐานะผู้ดูแลประจำเวลาของกิจกรรม ผ่านการสัมภาษณ์จากการจัดกิจกรรมในชั้นเรียน ซึ่งได้มีการให้ความคิดเห็นว่า การสูบบุหรี่ถือเป็นเรื่องที่น่าเป็นห่วงมากสำหรับนักเรียน เพราะการสูบบุหรี่รวมไปบุหรี่ไฟฟ้าจะส่งผลกระทบต่อสุขภาพของผู้ที่ใช้ในระยะยาว จึงเป็นเรื่องที่ควรเพิ่มเติมเข้าไปในการเรียนรู้ของบอร์ดเกมนี้

1.5 กลุ่มเป้าหมายในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และ 3 ส่วนใหญ่มีความคิดเห็นต่อการพัฒนาบอร์ดเกมที่ตรงกันคือ เรื่องระยะเวลาของการเล่นเกม โดยมีการให้เหตุผลว่า มีระยะเวลาต่อ 1 รอบของการเล่นค่อนข้างสั้น ซึ่งระยะเวลามีข้อดีคือ มีผลต่อความสนุกในการเล่นแข่งกันกันเป็นคู่ของผู้เล่น แต่ในขณะเดียวกันหากผู้เล่นบางรายมีการเรียนรู้ที่อาจต้องใช้เวลามากกว่าคนอื่น อาจส่งผลให้ผู้เล่นรายนั้นเกิดการเรียนรู้ได้น้อยหรืออาจไม่ได้เรียนรู้ในส่วนตรงนั้นเนื่องจากตามไม่ทันในเนื้อหา จึงควรเพิ่มระยะเวลาในการเล่นให้มากขึ้น โดยความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว สอดคล้องกับความคิดเห็นของครูผู้สอนในฐานะผู้ดูแลประจำเวลาของกิจกรรม ผ่านการสัมภาษณ์ ซึ่งได้มีการให้ความคิดเห็นว่า การใช้เวลาในการเล่นเกมน่าจะต้องมีการปรับให้มีระยะเวลาที่ยาวขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นได้เรียนรู้มากขึ้น หรือรวมไปถึงการขยายระยะเวลาของการทดสอบเครื่องมือในชั้นเรียน เพื่อให้มีการเล่นซ้ำในบัตรคำใหม่ ๆ ของกลุ่มผู้เล่นได้

2. ประเด็นที่ 2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องความปลอดภัยในชีวิตประจำวันของนักเรียนที่เล่นบอร์ดเกม

ในการศึกษาได้มีการทดสอบระดับความรู้ที่มีต่อเรื่องความปลอดภัยในชีวิตประจำวัน ด้วยการใช้สื่อแบบรูปภาพ ซึ่งประกอบไปด้วย บ้าน ถนน โรงเรียน อาหาร โทรศัพท์ ครู เพื่อน และครอบครัว โดยจะทำการทดสอบก่อนนำไปสู่การทดลองเล่นบอร์ดเกม โดยวิธีการทดสอบคือ ผู้นำกิจกรรมจะนำภาพในส่วนของบ้าน ถนน โรงเรียน อาหาร และโทรศัพท์ ขึ้นมาทีละอันตามลำดับ และถามว่า “ภาพแต่ละภาพในมุมมองของทุกคน นึกถึงความไม่ปลอดภัยอะไรที่เกิดขึ้นบ้าง” และต่อมาจะเป็นการนำภาพของ ครู เพื่อน และครอบครัว ขึ้นมาทีละอันตามลำดับถามว่า “ภาพแต่ละภาพจะช่วยเหลือเราจากความปลอดภัยอย่างไรได้บ้าง ” ซึ่งหลังจากจบการทดสอบจะมีการเล่นบอร์ดเกมการเรียนรู้ความปลอดภัยต่อไป และภายหลังการเล่นบอร์ดเกมจะเป็นการถามเกี่ยวกับความปลอดภัย การป้องกัน และการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นอีกครั้ง โดยทั้งนี้ผู้วิจัยจะใช้ตารางประกอบการอภิปรายเพื่อแสดงให้เห็นถึง ผลสัมฤทธิ์ที่เกิดขึ้น ดังนี้

กลุ่มตัวอย่าง	ความรู้จากการทดสอบด้วยสื่อรูปภาพ ก่อนเริ่มการเล่นบอร์ดเกมเรียนรู้ความปลอดภัยในชีวิตประจำวัน	ผลสัมฤทธิ์ภายหลังจากการเล่นบอร์ดเกมการเรียนรู้ความปลอดภัยในชีวิตประจำวัน
นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	- บ้าน – ความไม่ปลอดภัยเกี่ยวกับเครื่องใช้ไฟฟ้าและคนร้ายที่จะเข้ามาบุกรุก - โรงเรียน-ความไม่ปลอดภัยเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งรังแกกัน - ถนน-ความไม่ปลอดภัยเกี่ยวกับความการขับขี่ที่ผิดกฎจราจร - โทรศัพท์-ความไม่ปลอดภัยเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ในระยะเวลาชวาวนาน - อาหาร-ความไม่ปลอดภัยเกี่ยวกับการับประทานอาหารที่หมดอายุหรือไม่มีเครื่องหมายมาตรฐาน การรับประทานอาหารไม่ครบ 5 หมู่ - ครู-ปกป้องด้วยการสั่งสอนและเป็นตัวอย่างที่ดีให้กับนักเรียน - ครอบครัว-ปกป้องทางกายและทางจิตใจให้ปลอดภัย - เพื่อน-ปกป้องในด้านการรับฟังปัญหา	- มีการตอบคำถามเกี่ยวกับความปลอดภัยและไม่ปลอดภัยที่เพิ่มขึ้นแบบที่แตกต่าง จากการทดสอบรอบแรกและสามารถอธิบาย ถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นของปัญหาได้ โดยคำตอบอิงไปกับเนื้อหาของบอร์ดเกม เป็นส่วนใหญ่ เช่น ไม่ควรอนุญาตให้คนแปลกหน้าเข้าบ้าน แม้จะดูเป็นคนดีหรือน้ำใจดี ก็ตาม เพราะยังไม่รู้จักนิสัยใจคอของเขา ควรให้ข้อมูลส่วนตัวอย่างจำเป็นกับคนที่ไว้ใจได้ - มีการตอบคำถามเกี่ยวกับกลุ่มคนที่จะสามารถช่วยเหลือในเรื่องความปลอดภัยได้ และมีการอธิบายพร้อมยกตัวอย่างเหตุการณ์ โดยคำตอบอิงไปกับเนื้อหาของบอร์ดเกมเป็นส่วนใหญ่ เช่น เมื่อทำอะไรมีผิดพลาดไป ไม่ควรเก็บปัญหาไว้คนเดียว เพราะจะเกิดความเครียด ควรปรึกษาพ่อแม่หรือครู เพราะ สามารถเป็นพื้นที่ปลอดภัยให้กับเราได้ - กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่ หลังจากผ่านการเล่นบอร์ดเกมไปแล้ว มีความมั่นใจในการตอบมากขึ้น และมีจำนวนของผู้ที่ตอบในชั้นเรียนเพิ่มมากขึ้น โดยเนื้อหาที่ตอบจะมีความอิงไปกับเนื้อหาของบอร์ดเกมเป็นส่วนใหญ่
นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	- บ้าน – ความไม่ปลอดภัยเกี่ยวกับคนร้ายที่จะเข้ามาบุกรุก และการถูกขโมยทรัพย์สินในบ้าน - โรงเรียน- ความไม่ปลอดภัยเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งกันในโรงเรียน ความไม่ปลอดภัยเกี่ยวกับอุบัติเหตุที่อาจจะเกิดในโรงพละ - ถนน-ความไม่ปลอดภัยเกี่ยวกับการข้ามถนนที่ไม่ดูทาง การขับขี่ที่ไม่ปฏิบัติตามกฎจราจร - โทรศัพท์- ความไม่ปลอดภัยเกี่ยวกับมิจฉาชีพที่เป็นเกี่ยวกับการเงินและการพนัน การเล่นเกมออนไลน์ที่มากเกินไปจนส่งผลต่อสุขภาพ - อาหาร- ความไม่ปลอดภัยเกี่ยวกับอาหารที่ไม่สะอาด อาหารที่ไม่ปรุงสุกและอาหารที่ไม่มีเครื่องหมายมาตรฐาน - ครู- ปกป้องด้วยการสั่งสอนและรับฟังปัญหาที่เกิดขึ้น พร้อมอยู่เคียงข้าง โดยไม่เข้าข้างฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง - ครอบครัว-ปกป้องทางกายและทางจิตใจให้ปลอดภัย - เพื่อน- ปกป้องเมื่อมีคนมาทำร้ายทางวาจาและการกระทำทางกาย	- มีการตอบคำถามเกี่ยวกับความปลอดภัยและไม่ปลอดภัย ที่เพิ่มขึ้นแบบที่แตกต่าง จากการทดสอบรอบแรก โดยส่วนใหญ่จะเป็นคำตอบที่มาจากบอร์ดเกม ซึ่งส่วนใหญ่จะตอบเกี่ยวกับเรื่องความปลอดภัยและไม่ปลอดภัยในบ้านและทางออนไลน์เพิ่มมากที่สุด - กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่ หลังจากผ่านการเล่นบอร์ดเกมไปแล้ว มีความมั่นใจในการตอบมากขึ้น และมีจำนวนของผู้ที่ตอบในชั้นเรียนเพิ่มมากขึ้น โดยเนื้อหาที่ตอบจะมีความอิงไปกับเนื้อหาของบอร์ดเกมเป็นส่วนใหญ่ - กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่ ได้มีการช่วยกันสรุปเนื้อหาทั้งหมด และมีการนำตัวแทนออกมาสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้จากบอร์ดเกมแต่ละหัวข้อ และยกตัวอย่าง โดยมีความตรงไปกับเนื้อหาในบอร์ดเกม ซึ่งสามารถสรุปได้อย่างตรงประเด็นและครบถ้วน

กลุ่มตัวอย่าง	ความรู้จากการทดสอบด้วยสื่อรูปภาพ ก่อนเริ่มการเล่นบอร์ดเกมเรียนรู้ความปลอดภัยในชีวิตประจำวัน	ผลสัมฤทธิ์ภายหลังจากการเล่นบอร์ดเกมการเรียนรู้ความปลอดภัยในชีวิตประจำวัน
นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	1. บ้าน – ความไม่ปลอดภัยเกี่ยวกับการทำอาหาร การลืมนั่งสำคัญต่าง ๆ ไว้ในบ้าน การไม่ทำความสะอาด การลืมนถอดอุปกรณ์เครื่องใช้ไฟฟ้า 2. โรงเรียน- ความไม่ปลอดภัยเกี่ยวกับการทะเลาะกัน การปล่อยข่าวลือของผู้อื่น รวมถึงการเป็นผู้ส่งต่อข่าวลือ การถูกชักชวนให้ทำในสิ่งที่ไม่ดีแต่ต้องทำเพราะต้องการการยอมรับจากเพื่อน 3. ถนน-ความไม่ปลอดภัยเกี่ยวกับการขับขี่ที่ผิดกฎจราจร การเดินทางด้วยรถยนต์แบบไม่คาดเข็มขัดนิรภัย การข้ามถนนแบบไม่ดูทาง โดยเฉพาะผู้ที่ใช้เครื่องมือสื่อสารไปด้วย 4. โทรศัพท์- ความไม่ปลอดภัยเกี่ยวกับมิจฉาชีพทุกรูปแบบ และกลุ่มผู้ที่ถูกคามทางเพศ การเป็นส่วนหนึ่งของการกลั่นแกล้งผู้อื่นทางออนไลน์ 5. อาหาร- ความไม่ปลอดภัยเกี่ยวกับการรับประทานอาหารที่ไม่ดีทุกรูปแบบ การอุ่นอาหารด้วยไมโครเวฟบ่อยครั้ง การเสียดอาหารที่เน่าเสียและนำมารับประทาน 6. ครู- ปกป้องในทุก ๆ ด้าน ทั้งการสอนเรื่องความปลอดภัย และสอนให้เห็นคุณค่าในตนเอง ต่อเป้าหมายในอนาคต 7. ครอบครัว- ปกป้องทางจิตใจเมื่อเกิดภาวะเครียด เช่น การพาไปเที่ยว การรับฟังปัญหา การช่วยแก้ปัญหา 8. ภาพเพื่อน- ปกป้องในด้านการยอมรับในตัวเราหากเมื่อตัวเราทำผิดพลาดก็ให้อภัย ช่วยแก้ปัญหา ช่วยสอนการบ้านที่ไม่เข้าใจเพื่อให้เราสามารถเรียนรู้ไปด้วยกันได้ โดยเมื่อตัวเราปราศจากความเครียด เราจะห่างไกลจากความไม่ปลอดภัยและมีจิตใจที่ดี ในการทำสิ่งต่าง ๆ	1. มีการตอบคำถามเกี่ยวกับความปลอดภัยและไม่ปลอดภัย ที่เพิ่มขึ้นแบบที่แตกต่าง จากการทดสอบรอบแรก ซึ่งในการทดสอบรอบแรกมีการตอบที่แสดงถึงความรู้ในระดับมากอยู่แล้ว แต่ภายหลังจากการเล่นบอร์ดเกม กลุ่มเป้าหมายมีการตอบที่ละเอียดมากขึ้น และสามารถอธิบาย เปรียบเทียบได้เพิ่มขึ้น เช่น มีการเสนอว่า สิ่งใดบ้างที่สามารถนำมาทำอาหารได้ โดยเป็นอุปกรณ์ที่ไม่มีสารเคมีตกลงไป การรู้จักประเมินความสามารถในตนเองก่อนไปช่วยเหลือผู้อื่น การรู้จักวิธีปฏิเสธในสิ่งที่ไม่ดีและหลบหลีกแบบปลอดภัย รวมไปถึงยังสามารถอธิบายในความไม่ปลอดภัยในรูปแบบที่ไม่ตรงตัวแต่มีความรุนแรงได้ เช่น การที่คนวัย 40 ปี มาบอกว่า ชอบ และแสดงท่าทีถึงต้องการจีบเพื่อพัฒนาความสัมพันธ์ในเชิงคู่สาว ถือเป็นการล่วงละเมิดและไม่ปลอดภัย 2. มีการตอบคำถามเกี่ยวกับกลุ่มคนที่จะสามารถช่วยเหลือในเรื่องความปลอดภัยได้อย่างละเอียดกว่ารอบแรก ทั้งในรูปแบบที่เป็นความช่วยเหลือทางตรงและทางอ้อม เช่น ครูจะสามารถช่วยเหลือเราให้ปลอดภัยได้ ไม่ใช่เพียงแค่การสอนเรื่องความปลอดภัยโดยตรง แต่ยังช่วยในเรื่องการแนะนำการเรียนในอนาคตของเราว่า เราอยากจะทำงานอะไร เรียนต่อในด้านไหน เพื่อให้เรามีเป้าหมายและไม่สนใจในสิ่งที่ไม่ดี ต่อมาเพื่อนสามารถทำให้เราออกจากความไม่ปลอดภัยทางอารมณ์ได้ ด้วยการรับฟัง หรือการชวนเล่นเกมสลับให้เกิดความสนุกสนานและ คลายเครียด 3. กลุ่มเป้าหมายบางส่วน เมื่อได้เล่นบอร์ดเกมแล้ว มีการเสนอเกี่ยวกับประเด็นที่ตนเองเห็นตรงกันและเห็นต่าง อีกทั้งมีการเสนอแนะถึงการเพิ่มประเด็นที่น่าสนใจ อันเป็นการแสดงถึงการเรียนรู้จากการเล่นบอร์ดเกมได้อย่างรวดเร็ว ในด้านทักษะการจำ เช่น มีการเสนอว่า ในบัตรคำมีข้อความที่บอกว่าไม่ปลอดภัย เพราะเสนอตัวเป็นจิตอาสาช่วยเหลือเพื่อนในการแบกของที่หนักมาก ซึ่งในส่วนนี้หากคนนั้นมีร่างกายที่แข็งแรงและยกของหนักเป็นประจำอยู่แล้ว สามารถทำได้ไหวในศักยภาพของตนเอง จะถือว่า ไม่ปลอดภัยอยู่หรือไม่ ซึ่งถือเป็นการเสนอแนะที่น่าสนใจอันมาจากการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่าง

จากตารางผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ จะสามารถเห็นได้ว่า กลุ่มเป้าหมายทั้ง 3 ระดับชั้น มีผลสัมฤทธิ์ที่ดีขึ้นภายหลังจากการเล่นบอร์ดเกม ตามที่ปรากฏขึ้นในผลลัพธ์ทางการวิจัย โดยผลสัมฤทธิ์ที่เกิดขึ้น มีความสอดคล้องไปกับงานวิจัยของ อินทัย พลภาณุมาศ และธันวารินทร์ ต๊ะเสาร์ (2567) ที่มีการศึกษาเกี่ยวกับ การศึกษาผลจากการใช้บอร์ดเกมประกอบการเรียนการสอน โดยในงานวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมที่ใช้ในรายวิชา บัญชี มีระดับที่สูงขึ้นกว่าเกณฑ์ อีกทั้งยังมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ นภาพร คำปา และนันทนธร บรรจงปรุ (2568) ที่มีการศึกษาเกี่ยวกับ ผลจากการใช้บอร์ดเกมในการเรียนรู้เรื่องดนตรีไทยของกลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยในงานวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนด้วยบอร์ดเกมที่ใช้ในกาปียะสอนเรื่องดนตรีไทย มีผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้น นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปิยะพงษ์ จันทาโสม (2564) ที่มีการศึกษาเกี่ยวกับ การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และเจตคติทางการเรียนวรรณคดีไทยในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยในงานวิจัยพบว่า เมื่อนำบอร์ดเกมที่ได้พัฒนาขึ้นไปทดลองกับกลุ่มเป้าหมายพบว่า กลุ่มเป้าหมายมีผลการเรียนที่ดีขึ้นกว่าก่อนเรียน

ข้อจำกัดในการวิจัย

จากผลการศึกษาที่ปรากฏในงานวิจัย แม้ผลลัพธ์ทางการศึกษาเกี่ยวกับการวัดผลสัมฤทธิ์โดยใช้บอร์ดเกมในการเรียนรู้เรื่องความปลอดภัยในชีวิตประจำวันจะมีผลเป็นเชิงบวก โดยกลุ่มเป้าหมายมีระดับความรู้ที่เพิ่มขึ้นทั้งในระดับดีและระดับดีมาก แต่ทั้งนี้เนื่องจากเครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผลเป็นในรูปแบบของการสังเกตการณ์จากการตอบปากเปล่าของกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งในส่วนนี้ถือเป็นข้อจำกัดของการวิจัยในครั้งนี้ เนื่องจากการตอบปากเปล่านั้น อาจจะสามารถตอบโจทยและวัดได้เพียงแค่กลุ่มของผู้เรียนที่มีความกล้าแสดงออก ในการตอบคำถามเมื่ออยู่กับกลุ่มผู้เรียนหลายคนเท่านั้น ซึ่งอาจมีกลุ่มผู้เรียนบางรายที่สามารถตอบได้เช่นกัน แต่อาจมีความเขินอายหรือปัจจัยอื่น ๆ ที่ไม่เอื้อต่อการตอบรับของการตอบเมื่ออยู่ร่วมกับผู้อื่น โดยอาจจะสะดวกตอบในรูปแบบของการเขียนตอบแบบส่วนบุคคลมากกว่า ซึ่งอาจไม่สามารถสะท้อนความคิดของผู้เรียนทุกคนได้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ผู้ที่สนใจในด้านการพัฒนาเครื่องมือการส่งเสริมทางการศึกษาในรูปแบบบอร์ดเกม สามารถนำผลลัพธ์ทางการวิจัยไปประกอบเป็นข้อมูลทางการศึกษาต่อได้
2. ผลลัพธ์ทางการศึกษาที่ปรากฏขึ้นในส่วนของการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา มาจากการทดสอบความรู้จากการแสดงความคิดเห็น โดยใช้สื่อแบบรูปภาพในการเปิดประเด็นการทดสอบจากกลุ่มตัวอย่างที่มีสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่อยู่ในพื้นที่ของชั้นเรียน ซึ่งอาจไม่สามารถใช้ได้ในการศึกษาบางอย่างที่มีขอบเขตทางการศึกษาที่กว้างและมีรายละเอียดขั้นสูง อีกทั้งยังอาจไม่ตอบโจทยกับการศึกษาในชั้นเรียนที่ผู้เรียนส่วนใหญ่มีพฤติกรรมแสดงออกทางความคิดที่ถนัดด้วยการเขียนตอบมากกว่าการสื่อสาร

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ผลลัพธ์ทางการศึกษาที่ได้มีการนำเสนอในงานศึกษาที่ปรากฏขึ้น เป็นผลจากการนำเครื่องมือมาทดลองและเก็บข้อมูลในรูปแบบระยะสั้น ซึ่งหากในอนาคตมีการศึกษาและพัฒนาต่อไป อาจมีการเก็บข้อมูลในระยะเวลาที่ยาวขึ้น เพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงทั้งในด้านของความคิดเห็นและผลสัมฤทธิ์จากการใช้บอร์ดเกมที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้
2. การศึกษาในครั้งต่อไปควรนำความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างที่ได้จากการศึกษา ไปเป็นแนวทางในการพัฒนางานวิจัยที่เกี่ยวกับเครื่องมือในการส่งเสริมการเรียนรู้ของกลุ่มผู้เรียนต่อไป
3. การเก็บข้อมูลในการศึกษาวิจัยครั้งต่อไป ในด้านการทดสอบความรู้ก่อนเล่นบอร์ดเกม ควรมีการปรับเปลี่ยนในรูปแบบอื่น ๆ เพื่อผลลัพธ์ที่อาจต่างออกไป เนื่องจากผลของการทดสอบในงานวิจัย มาจากการทดสอบแบบกลุ่มที่เป็นการตอบปากเปล่าในชั้นเรียน ซึ่งหากมีการเปลี่ยนรูปแบบเป็นการเขียนตอบส่วนบุคคลทั้งก่อนและหลัง อาจมีผลลัพธ์ทางการศึกษาที่ต่างออกไป

รายการอ้างอิง

- ภัทรพล จิงสมเจตไพศาล และสันติ ทวยมฤตธิ์. (2564). การพัฒนารูปแบบการส่งเสริมป้องกันการสูบบุหรี่ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา จังหวัดนครราชสีมา. *วารสารวิชาการสาธารณสุข*, 30(5), 824-833.
- กัลยาณี พละทรัพย์. (2564). พฤติกรรมการขับจี้รถจักรยานยนต์ที่ปลอดภัยของนักเรียนโรงเรียนขามทะเลสอวิทยา อำเภอขามทะเลสอ จังหวัดนครราชสีมา. *วารสารสาธารณสุขมูลฐาน ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ*, 36(2), 108-114.
- ฉัตรชัย อัมอรมย์. (2564). *Child Safety ทักษะการเอาตัวรอดที่ลูกควรเรียนรู้*. กรุงเทพฯ : บริษัทอมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์ พับ ลิขซึ่ง จำกัด (มหาชน).
- ทิพรรัตน์ สิทธิวงศ์. (2564). การศึกษาผลของการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์*, 23(4), 187-200.
- ธีรภาพ แซ่เซี่ย. (2560). *การใช้บอร์ดเกมประเภทการวางแผนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ในโรงเรียนขนาดใหญ่ สังกัดสำนักงานเขตการศึกษาขั้นพื้นฐาน จังหวัดปทุมธานี*. (วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการการเรียนรู้และนวัตกรรม การศึกษา). บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- นภาพร คำปา และนันท์นภร บรรจงปฐ. (2568). ผลการใช้บอร์ดเกม เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีไทย ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วารสารสังคมศาสตร์ปัญญาพัฒนา*, 7(1), 523-534.
- ปิยะพงษ์ จันลาโสม. (2564). การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่1. *วารสารรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาภูมิราชนิเวศน์*, 1(1), 24-40.
- พิชญา สุรพลชัย, ธีรพล ศิลาวรรณ และเฉลิมวุฒิ น้อยโสภณ. (2565). การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อสร้างความตระหนักรู้ด้านความปลอดภัยบนท้องถนนแก่กลุ่มเยาวชน. *วารสารวิจัยสังคม*, 45(2), 1-33.

- วิพรรษา คำรินทร์. (2558). ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการมีเพศสัมพันธ์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา
โรงเรียนศึกษาสงเคราะห์. (การค้นคว้าอิสระ สาธารณสุขศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการการ
เสริมสุขภาพ). บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สมาคมวิจัยการอ่านของนักเรียนระดับประถมศึกษา กลุ่มความปลอดภัย. (2566). การป้องกันการล่วงละเมิดและ
สร้างความปลอดภัยเด็กหญิง. (กัลยาลักษณ์ สังขวงษ์, ผู้แปล). กรุงเทพฯ:นามมีบุ๊คส์.
- ศดานันท์ แก้วศรี. (2563). การออกแบบและพัฒนาเกมกระดานเรื่อง ระบบภูมิคุ้มกัน. (ปริญญาานิพนธ์
วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต). บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- อโนทัย พลภาณุมาศ และธันวารินทร์ ต๊ะเสาร์. (2567). การศึกษาผลการใช้บอร์ดเกมส์ประกอบการเรียนการสอน
รายวิชาบัญชีขั้นต้น เรื่อง สมการบัญชี กรณีศึกษานักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาบัญชี คณะบริหารธุรกิจ
และศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา ดาก. วารสารบริหารธุรกิจอุตสาหกรรม, 6(1),
93-100.