

การพัฒนาบทเรียนออนไลน์แบบเปิดเพื่อมหาชน
รายวิชา หมากล้อมกับการพัฒนาความคิดทางธุรกิจ

THE DEVELOPMENT OF A MASSIVE OPEN ONLINE COURSE ON GO
AND BUSINESS THINKING SKILLS DEVELOPMENT SUBJECT

ลภณ จิรโสภิน

Lapon Jirasophon

สำนักการศึกษาทั่วไป สถาบันการจัดการปัญญาภิวัตน์

The Office of General Education, Panyapiwat Institute of Management

Received: May 31, 2021 / Revised: November 16, 2021 / Accepted: November 17, 2021

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนออนไลน์แบบเปิดเพื่อมหาชน รายวิชา หมากล้อมกับการพัฒนาความคิดทางธุรกิจ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบทเรียนออนไลน์แบบเปิดเพื่อมหาชน รายวิชา หมากล้อมกับการพัฒนาความคิดทางธุรกิจระหว่างหลังเรียนและก่อนเรียน และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อบทเรียนออนไลน์แบบเปิด กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้คือ ผู้วิจัยสุ่มนักศึกษาและบุคคลทั่วไปผู้สนใจในรายวิชานี้ จำนวน 30 คน โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ประกอบด้วย 1) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาหมากล้อมกับการพัฒนาความคิดทางธุรกิจ 2) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อบทเรียนออนไลน์แบบเปิด 3) บทเรียนออนไลน์แบบเปิด รายวิชา หมากล้อมกับการพัฒนาความคิดทางธุรกิจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลประกอบด้วย สถิติบรรยาย ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน

ผลการศึกษาพบว่า 1) ผลการพัฒนาบทเรียนออนไลน์แบบเปิดเพื่อมหาชน รายวิชา หมากล้อมกับการพัฒนาความคิดทางธุรกิจ มี 10 บท ประกอบด้วย 1.1) ก้าวแรกสู่หมากล้อม 1.2) กติกา 3 ข้อ และ 1 ข้อห้าม 1.3) กลยุทธ์การเดินหมากช่วงต่างๆ 1.4) ความแข็งแรงของกลุ่มหมาก 1.5) กลเม็ดเคล็ดไม่ลับ 1.6) เทคนิคการจับกินขั้นสูง 1.7) การสร้างและทำลายสองห้อง 1.8) สองห้องเชิงลึก 1.9) แวดวงหมากล้อม และ 1.10) เราเรียนรู้อะไรจากการฝึกหมากล้อม มีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาเท่ากับ 0.67 และ 1.00 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังเรียนด้วยด้วยบทเรียนออนไลน์แบบเปิดเพื่อมหาชนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนออนไลน์แบบเปิดเพื่อมหาชน รายวิชาหมากล้อมกับการพัฒนาความคิดทางธุรกิจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.13$, S.D. = 0.78)

คำสำคัญ: บทเรียนออนไลน์แบบเปิดเพื่อมหาชน หมากล้อม ความคิดทางธุรกิจ

Abstract

The objectives of this research were (1) to develop open online lessons for the mass in the GO Game and Business Thinking Skills Development Course; (2) to compare the learners' learning achievements before and after learning from the open online lessons for the mass in the GO Game and Business Thinking Skills Development Course; and (3) to study the satisfaction of learners with the open online lessons for the mass.

The research sample consisted of 30 students and persons who were interested in this course, obtained by simple random sampling. The research instruments were (1) a learning achievement test on the GO Game and Business Thinking Skills Development Course; (2) a questionnaire on satisfaction with the open online lessons for the mass; and (3) the open online lessons for the mass in the GO Game and Business Thinking Skills Development Course. Statistics for data analysis were the descriptive statistics of mean and standard deviation, and inferential statistics of paired t-test.

The research results were as follows: (1) the developed open online lessons for the mass in the GO Game and Business Thinking Skills Development Course comprised 10 lessons: (1.1) the first step to GO, (1.2) three playing rules and one forbidden rule of GO, (1.3) playing strategies in various stages, (1.4) strength and weakness of units, (1.5) basic capturing techniques, (1.6) advanced capturing techniques, (1.7) basics of two eyes, (1.8) more about two eyes, (1.9) GO society, and (1.10) benefits of learning GO; the content validity indices of the open online lessons for the mass in the GO Game and Business Thinking Skills Development Course ranged from 0.67 to 1.00; (2) the post-learning achievement of the learners who learned from the open online lessons for the mass was significantly higher than their pre-learning achievement at the .05 level of statistical significance; and (3) the learners' overall satisfaction with the open online lessons for the mass in the GO Game and Business Thinking Skills Development Course was at the high level (Mean = 4.13, S.D. = 0.78).

Keywords: Open Online Lessons for the Mass, GO, Business Thinking

บทนำ

จากการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในหลายด้านของเทคโนโลยี ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของสภาพสังคมไทยอย่างยิ่ง ทำให้เกิดปัญหาที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นสภาพสังคมและเศรษฐกิจ ประกอบกับการเปลี่ยนแปลงของโครงสร้างประชากรของประเทศไทยที่กำลังจะเปลี่ยนจากประชากรวัยแรงงานและวัยเด็กที่ลดลงอย่างต่อเนื่อง แต่มีประชากรสูงอายุเพิ่มขึ้นอย่าง

ต่อเนื่อง ทำให้ต้องการแรงงานจากประเทศรอบข้างมากขึ้น แต่ในขณะเดียวกันยังพบว่า ผลของการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี ทำให้แรงงานที่มีทักษะและความสามารถออกไปทำงานที่ต่างประเทศมากขึ้น ทำให้ประเทศไทยขาดแรงงานเป็นจำนวนมาก รวมถึงขาดแรงงานที่มีทักษะความสามารถด้วยพร้อมกัน นับว่าเป็นปัญหาสำคัญที่ทุกภาคส่วนต้องให้ความสนใจอย่างยิ่งต่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ เพื่อขับเคลื่อน

สังคมไทยต่อไปในอนาคต (National Strategy Secretariat Office, 2018)

การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เป็นหนึ่งในยุทธศาสตร์ของชาติที่มีความสำคัญเพราะจะเป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญในการนำพาประเทศชาติไปสู่ประเทศพัฒนาแล้วในทุกมิติ แต่ต้องคำนึงถึงหลากหลายมิติและนำสหวิทยาการเข้ามามีใช้ในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ทุกช่วงวัย ตั้งแต่ช่วงตั้งครรภ์จนถึงวัยผู้สูงอายุ โดยเน้นการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อให้เกิดการพัฒนาในระยะยาวและเกิดประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการปฏิรูปการเรียนรู้ให้ตอบสนองกับการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 มุ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ มีใจใฝ่รู้ตลอดเวลา รวมถึงพัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อที่จะให้ทุกคนทุกช่วงวัยสามารถศึกษา และพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่อง เพื่อเกิดการพัฒนาอย่างยั่งยืนและเป็นทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณค่า (Bellanca & Brandt, 2011; National Strategy Secretariat Office, 2018)

สำนักงานสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ และสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ได้กำหนดยุทธศาสตร์สำคัญในการตอบโจทย์ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ซึ่งมีเป้าหมายดังนี้ 1) การสร้างคน 2) การสร้างองค์ความรู้ 3) การสร้างนวัตกรรม และ 4) การปรับบทบาทมหาวิทยาลัย โดยในเป้าหมายการสร้างคน ได้ปรับเปลี่ยนเพื่่อมุ่งให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนามนุษย์อย่างต่อเนื่อง และได้กำหนดโปรแกรมการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ไว้หลากหลายแนวทาง แนวทางหนึ่งที่มีความน่าสนใจคือ โปรแกรมส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตและพัฒนาทักษะเพื่ออนาคต มีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมพัฒนาการศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อเพิ่มพูนทักษะใหม่ๆ ที่รับรองอาชีพที่เปลี่ยนแปลงไป ตามการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีของโลก โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเรียนรู้ผ่านระบบ Massive Open Online Courses (MOOCs) (Office of National Higher

Education Science Research and Innovation Policy Council and Thailand Science Research and Innovation, 2019)

ระบบ Massive Open Online Courses (MOOCs) เป็นนวัตกรรมใหม่ทางการศึกษาของโลก ด้วยการผสมผสานการเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์ มีมหาวิทยาลัยชั้นนำของโลกจำนวนมากที่สนใจและใช้ MOOCs ในการจัดการเรียนรู้ จุดที่แตกต่างระหว่างการจัดการเรียนรู้ทางไกลและการจัดการเรียนรู้แบบ MOOCs คือ การเรียนรู้ผ่านระบบทางไกลด้วยระบบออนไลน์ ใช้คอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยในการเรียนการสอน รวมถึงการตรวจแบบฝึกหัดของผู้เรียนได้ทันทีโดยไม่ต้องรอผู้สอนตรวจ และสามารถช่วยในการเก็บข้อมูลการเรียนรู้ของนักเรียนให้กับผู้สอนได้ว่า ผู้เรียนใช้เวลากับโจทย์ใด หรือใช้เวลาไปในการดูเรื่องใดมากหรือซ้ำเป็นพิเศษ (Tinnawas & Thammetar, 2016) ด้วยคุณลักษณะสำคัญของ MOOCs ทำให้ผู้คนสามารถเรียนรู้ได้จากทุกมุมของโลก และก่อให้เกิดการศึกษาที่มีคุณภาพได้ (Paoji, 2015 อ้างถึงใน Chaimin, 2019) ด้วยเหตุนี้ MOOCs จึงสามารถแก้ปัญหาการศึกษา เช่น การขาดแคลนอาจารย์ผู้สอนที่ไม่เพียงพอต่อจำนวนนักเรียน นักศึกษาได้ เพราะผู้สอนหนึ่งคนสามารถที่จะสอนในระบบออนไลน์ที่มีนักเรียน นักศึกษา รวมถึงผู้สนใจศึกษารายวิชาเป็นจำนวนมาก และสามารถประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อีกด้วย

รายวิชา หนึ่งหลอมกับการพัฒนาความคิดทางธุรกิจ เป็นรายวิชาพื้นฐานที่มีเป้าหมายเพื่อพัฒนากระบวนการคิด แนวคิดเกี่ยวกับธุรกิจผ่านการเล่น หลอมหลอมเป็นการเรียนรู้แนวคิดต่างๆ ของการทำธุรกิจผ่านการเล่น ทำให้เป็นรายวิชาที่ผู้เรียนจะได้มีทั้งความรู้ แนวคิด และความสนุกสนานไปพร้อมกัน ส่งผลให้มีนักศึกษารวมถึงบุคคลทั่วไปสนใจศึกษารายวิชานี้เป็นจำนวนมาก แต่ไม่สามารถที่จะเปิดการเรียนการสอนเพื่อตอบสนองความต้องการได้ เพราะผู้สอนที่มีความรู้และความเข้าใจทั้งแนวคิดทางธุรกิจ

และมีทักษะในการเล่นรวมถึงการถ่ายทอดความรู้ทางมหากลุ่มมีจำนวนไม่มาก ซึ่งปัญหานี้ยังเป็นปัญหาการเรียนการสอนมหากลุ่มตามสถานศึกษาต่างๆ ทั้งในประเทศและต่างประเทศด้วยเช่นกัน (Castanza, 2011; Jeong et al., 2009) นอกจากนี้ ยังพบว่าการจัดการเรียนการสอนมหากลุ่มยังมีปัญหาสำคัญ คือ การออกแบบบทเรียนการสอนมหากลุ่มที่ยังไม่สามารถตอบโจทย์ต่างๆ ทางการศึกษา เพราะไม่สามารถเชื่อมโยงการเรียนการสอนมหากลุ่มและผลสัมฤทธิ์ไปยังเป้าหมายทางการศึกษาของแต่ละสถานศึกษาได้ (Castanza, 2011) ซึ่งแม้ในรายวิชา มหากลุ่มกับการพัฒนาความคิดทางธุรกิจได้ถูกพัฒนาจนสามารถตอบปัญหาข้างต้นสำหรับ การจัดการเรียนการสอนในที่ตั้งแล้ว แต่ก็ยังไม่เคยนำหลักสูตรนี้มาปรับใช้ในการเรียนการสอนออนไลน์ ผ่านระบบ MOOCs แต่อย่างใด

จากที่กล่าวมานี้ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะพัฒนาหลักสูตรรายวิชา มหากลุ่มกับการพัฒนาความคิดทางธุรกิจด้วยบทเรียนออนไลน์ผ่านช่องทางของ Thai MOOCs เพื่อเป็นการเพิ่มช่องทางการเรียนรู้สำหรับนักเรียน นักศึกษา และผู้ที่สนใจเรียนรู้ธุรกิจผ่านการเล่นมหากลุ่ม หรือผู้ที่เล่นมหากลุ่มเป็นอยู่แล้ว และอยากรนำหลักการเล่นมหากลุ่มมาประยุกต์ใช้ในการคิดวางแผนและการจัดการสิ่งต่างๆ ในการดำเนินธุรกิจ ให้สามารถเรียนรู้ได้โดยไม่จำกัดสถานที่ และตอบสนองความต้องการในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องไม่มีที่สิ้นสุด

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาบทเรียนออนไลน์ระบบเปิดเพื่อมหาชนในรายวิชา มหากลุ่มกับการพัฒนาความคิดทางธุรกิจ
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างหลังเรียนและก่อนเรียนด้วยบทเรียนออนไลน์ระบบเปิดเพื่อมหาชนในรายวิชา มหากลุ่มกับการพัฒนาความคิดทางธุรกิจ

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อบทเรียนออนไลน์ระบบเปิดเพื่อมหาชนในรายวิชา มหากลุ่มกับการพัฒนาความคิดทางธุรกิจ

บททวนวรรณกรรม

บทเรียนออนไลน์แบบเปิดเพื่อมหาชน

บทเรียนออนไลน์แบบเปิดเพื่อมหาชน (MOOC) เป็นรูปแบบการเรียนการสอนออนไลน์ที่ต้องการให้เกิดปฏิสัมพันธ์ของผู้เรียนกลุ่มใหญ่กับผู้สอนสามารถสื่อสารกับผู้เรียนผ่านช่องทางออนไลน์ รวมถึงทำให้ผู้เรียนทั่วไปสามารถเข้าถึงการศึกษาผ่านช่องทางออนไลน์โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย หรือเสียค่าใช้จ่ายเล็กน้อยมาก ผู้เรียนมีเสรีภาพในการเลือกเรียนตามความสนใจ และได้รับเกียรติบัตรอิเล็กทรอนิกส์รับรองเมื่อทำทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนถึงเกณฑ์ที่กำหนด รวมถึงผู้สอนและผู้เรียนสามารถมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันผ่านฟอรัมของระบบทำให้สามารถแลกเปลี่ยนสนทนาระหว่างกันได้ นอกจากนี้ระบบยังสามารถตรวจแบบฝึกหัดและเก็บข้อมูลของผู้เรียนเพื่อสามารถนำมาประเมินความเก่งหรือไม่เก่งในด้านใด และสามารถอธิบายเนื้อหาที่ผู้เรียนเข้าใจผิดและให้คำแนะนำได้ทันที (Chaimin, 2019; Tinnawas & Thammetar, 2016)

จากที่กล่าวมานี้สามารถสรุปได้ว่า บทเรียนออนไลน์แบบเปิดสำหรับมหาชนเป็นบทเรียนออนไลน์ที่ใช้ระบบอินเทอร์เน็ตในการเป็นสื่อกลางเข้าหาบทเรียนที่สร้างขึ้น ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนได้อย่างอิสระ มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียนได้ผ่านฟอรัมที่สร้างขึ้น และได้รับเกียรติบัตรอิเล็กทรอนิกส์สำหรับผู้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

รายวิชามหากลุ่มกับการพัฒนาความคิดทางธุรกิจ

รายวิชามหากลุ่มกับการพัฒนาความคิดทางธุรกิจ มหากลุ่มเป็นเกมหมากกระดานที่ประวัติความเป็นมาไม่ต่ำกว่าสี่พันปี โดยมีต้นกำเนิดจากประเทศจีนก่อนที่จะเผยแพร่ไปยังประเทศเกาหลี ญี่ปุ่น และแพร่หลายทั่วโลก มหากลุ่มประกอบด้วยกระดาน

หมากล้อมและสีขาว มีวัตถุประสงค์ในการเล่นคือ ล้อมพื้นที่หรือจุดตัดบนกระดานให้มากกว่าอีกฝ่ายจะเป็นผู้ชนะ (Shotwell, 2003) การเล่นหมากล้อมยังพัฒนาความคิดของผู้เล่นได้ ผ่านการเรียนรู้แนวคิดและเรียนรู้จากประสบการณ์ความพ่ายแพ้ แนวคิดเทคนิค กลยุทธ์จากการเล่นหมากล้อมและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ทั้งการทำงาน การดำเนินธุรกิจ จนถึง การดำเนินชีวิต นักธุรกิจญี่ปุ่นนิยมเล่นหมากล้อมมาอย่างยาวนานเพราะเล็งเห็นประโยชน์ของการเล่นหมากล้อมและการประยุกต์กับการทำธุรกิจ ทำให้การเล่นหมากล้อมเป็นที่นิยมในกลุ่มนักธุรกิจชาวญี่ปุ่นเป็นอย่างมากนับตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันและได้เผยแพร่กลยุทธ์ทางธุรกิจกับการเล่นหมากล้อมให้กับผู้สนใจในหมากล้อมอย่างต่อเนื่อง (Chairasmisak, 2009; Cobb, 2005; Shotwell, 2003) ทางสำนักศึกษาทั่วไป สถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งหนึ่งเล็งเห็นถึงประโยชน์จากการเล่นหมากล้อม จึงได้เปิดรายวิชาหมากล้อมกับการพัฒนาความคิดทางธุรกิจ เพื่อนำหมากล้อมมาฝึกกระบวนการคิดและเรียนรู้แนวคิดในการทำธุรกิจ ให้กับนักศึกษาเพื่อเป็นการพัฒนาให้เกิดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และเรียนรู้แนวคิดที่ดีในการทำธุรกิจ

ความคิดทางธุรกิจ

ความคิดทางธุรกิจ (Business Thinking) มีผู้ให้ความหมายไว้หลากหลายแนวทาง บางคนเรียกว่า กลยุทธ์ทางธุรกิจ (Business Strategy) หากมองอย่างภาพรวมความคิดทางธุรกิจเป็นการคิดที่มีพื้นฐานมาจากแนวคิดงานวิจัย ความจริง การใช้เหตุผลเพื่อการตัดสินใจ มองหาคำตอบที่ถูกและผิด รวมถึงการจัดการกับข้อมูลที่กำลังจะเกิดขึ้นเพื่อขับเคลื่อนธุรกิจไปสู่ผลลัพธ์ตามเป้าหมาย (Horth & Buchner, 2014) Coto (2017) ได้ให้ความหมายที่ใกล้เคียงกัน เขาได้ให้ความหมายว่าเป็นความสามารถทางความคิดในการสร้างแนวคิดหรือหาทางแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นผ่านการวิเคราะห์สภาพปัญหา เพื่อการปรับตัว ความยั่งยืนของธุรกิจ หากเป็นกลุ่มที่มองเป็นกลยุทธ์ทางธุรกิจจะมองว่า เป็น

การคิดหาวิธีการแก้ปัญหาตามที่วางเป้าหมายเอาไว้ (Feurer & Chaharbaghi, 1995; Rumsey, 2020)

จากที่กล่าวมาจึงสามารถสรุปได้ว่า ความคิดทางธุรกิจเป็นการใช้ความรู้ ข้อมูลต่างๆ มาสร้างความคิดในการแก้ปัญหาเพื่อไปสู่เป้าหมายทางธุรกิจ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนาความคิดทางธุรกิจนั้นประกอบไปด้วยสามส่วน ได้แก่ 1) การให้ความรู้ (Knowledge) เช่น แนวคิดพื้นฐาน สถานการณ์ปัญหา หลักการ ปัญหาที่เกิดขึ้น ลักษณะนี้จะได้รับการเรียนรู้โดยตรงจากผู้สอน (Direct Instruction) 2) การฝึกกระบวนการคิด (Mental Skills) เช่น การคิดเชิงวิพากษ์ การคิดแก้ปัญหา การใช้เหตุผล การตัดสินใจ วิธีการวิเคราะห์ ลักษณะนี้การพัฒนาจะใช้การฝึกคิดควบคู่กับการชี้แนะ (Guided Practice) และ 3) การนำไปใช้ (Application) เช่น การลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งจะทำให้เกิดกระบวนการนำองค์ความรู้ไปปรับใช้ ได้ฝึกใช้กระบวนการคิด เพื่อคิดวิธีแก้ปัญหาออกมา การที่จะฝึกให้นักเรียนและนักศึกษามีความคิดทางธุรกิจ เป็นสิ่งที่ต้องอาศัยความเชี่ยวชาญและการจัดกิจกรรมให้เหมาะสม การจัดกิจกรรมฝึกความคิดทางธุรกิจ นับว่าต้องจัดกิจกรรมที่หลากหลายเพื่อพัฒนาความคิดทางธุรกิจให้รอบด้าน (Smith, 2014)

Watson & Chatterjee (2006) ได้อธิบายหลักการบริหารสามหลักมาเปรียบเทียบกับแนวคิดในการเล่นหมากล้อม ได้แก่ กลยุทธ์สากล (International Strategy) หลักการลงทุนต่างแดน (Entry into Foreign Markets) และการจัดสรรทรัพยากร (Resource Allocation) ทั้งคู่มองว่าสามารถเรียนรู้วิธีการบริหารและกลยุทธ์ทางธุรกิจผ่านการเล่นหมากล้อมสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Kerr (2011) ที่ได้ทำการเปรียบเทียบระหว่างหลักการบริหารโครงการ (Project Management) และแนวคิดหมากล้อม โดยพบว่า แนวคิดหลักการบริหารโครงการและแนวคิดในการเล่นหมากล้อมนั้นมีความใกล้เคียงกันมาก และ Henkel (2011) มีความเห็นสอดคล้องกับทั้งวัตสันและแซตเตอร์จี

และเคอร์ เอ็งเคลได้เสริมไว้ว่า หมากล้อมเน้นที่การตัดสินใจและความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งทั้งสองส่วนนี้เป็นองค์ประกอบสำคัญของความคิดเชิงกลยุทธ์ ด้วยกติกาของเกมหมากล้อมทำให้เป้าหมายและกลยุทธ์ในการเล่นมุ่งเน้นที่การสร้างรายได้เปรียบบนกระดานมากกว่าการทำลายอีกฝ่าย ทำให้กลยุทธ์ในการเล่นเปลี่ยนไปเมื่อเทียบกับเกมหมากกระดานอื่นๆ การสร้างรายได้เปรียบมากกว่าอีกฝ่ายคล้ายกับการหาทางสร้างผลประโยชน์หรือส่วนแบ่งทางการตลาดให้มากกว่าคู่แข่งทางการค้าและกลยุทธ์เหล่านี้เป็นกลยุทธ์ทางธุรกิจที่ประเทศทางตะวันออก เช่น ญี่ปุ่น เกาหลีใต้ และจีน ใช้ในการทำธุรกิจทั้งสิ้น

จากที่กล่าวมานี้จึงสามารถสรุปได้ว่า ความคิดหรือกลยุทธ์ทางธุรกิจและแนวคิดในการเล่นหมากล้อมมีความใกล้เคียงกันในหลายประการ และการเล่นหมากล้อมจะเป็นการที่ผู้เล่นได้ฝึกการใช้ความคิด ฝึกการตัดสินใจและได้ลงมือปฏิบัติผ่านการเล่นหมากล้อมทำให้เกิดการส่งเสริมความคิดหรือกลยุทธ์ทางธุรกิจแก่ผู้เล่น

วิธีการวิจัย

การวิจัยและพัฒนาบทเรียนออนไลน์แบบเปิดสำหรับมหาชน รายวิชา หมากล้อมกับการพัฒนาความคิดทางธุรกิจ ได้ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนและวิธีการศึกษา เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปตามความมุ่งหมายของการวิจัย โดยแบ่งออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

1. การพัฒนาบทเรียนออนไลน์เพื่อมหาชน

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเพื่อให้เนื้อหาเหมาะสมเริ่มจากการศึกษาเอกสาร แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เพื่อสังเคราะห์ให้ได้องค์ความรู้ต่างๆ จัดทำร่างกลุ่มบทเรียนและวัตถุประสงค์การเรียนรู้เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ นำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงกลุ่มบทเรียนให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้จนได้เนื้อหาที่สมบูรณ์จำนวน 10 บท ประกอบด้วย 1) ก้าวแรกสู่หมากล้อม 2) กติกา 3 ข้อ และ 1 ข้อห้าม 3) กลยุทธ์การเดินหมากช่วงต่างๆ 4) ความแข็งแรงของกลุ่มหมาก

5) กลเม็ดเคล็ดไม่ลับ 6) เทคนิคการจับกินขั้นสูง 7) การสร้างและทำลายสองห้อง 8) สองห้องเชิงลึก 9) แนววงหมากล้อม และ 10) เราเรียนรู้อะไรจากการฝึกหมากล้อมเนื้อหาทั้ง 10 บท ได้ผ่านการตรวจสอบความถูกต้องและความตรงของเนื้อหา (Content Validity) ด้วยการหาค่า IOC (Index of Item Objective Congruence) จากความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิด้านการศึกษาทั่วไปและด้านการจัดการเรียนการสอนแบบ e-learning จำนวน 3 ท่าน ดำเนินการในรูปแบบเอกสารรายงานประมวลรายวิชา โครงสร้างเนื้อหาและบทเนื้อหา จากนั้นได้พัฒนาหลักสูตรขึ้นมา มีจำนวนทั้งหมด 10 บทเรียน ในระยะเวลา 10 สัปดาห์ ในแต่ละเนื้อหา มีรายละเอียดดังนี้ 1) พัฒนาแบบทดสอบก่อนเรียนรายวิชา เป็นข้อสอบแบบเลือกตอบ จำนวน 20 ข้อ เพื่อประเมินผลการเรียนรายวิชาที่กำหนดเอาไว้ในวัตถุประสงค์รายวิชา 2) พัฒนาแบบทดสอบหลังเรียนรายวิชา เป็นข้อสอบแบบเลือกตอบ จำนวน 40 ข้อ เพื่อประเมินผลการเรียนรายวิชาที่กำหนดเอาไว้ในวัตถุประสงค์รายวิชา และ 3) ผลิตบทเรียนออนไลน์จำนวน 10 บท แต่ละบทประกอบด้วย การบรรยาย กฎ กติกาพื้นฐาน คุณค่าของการเล่นหมากล้อม การประยุกต์การเล่น หมากล้อมกับการพัฒนาความคิดทางธุรกิจ มีความยาวเนื้อหาประมาณ 10 นาที แบบทดสอบผลการเรียนทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นแบบทดสอบแบบเลือกตอบจำนวน 8 ข้อ เครื่องมือต่างๆ ทั้งหมด ทั้งรูปแบบการเรียนการสอน แบบทดสอบและแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน ได้ผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ด้วยการหาค่า IOC (Index of Item Objective Congruence) จากความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิด้านหมากล้อมและด้านธุรกิจ จำนวน 3 ท่าน มีค่าความสอดคล้องเชิงเนื้อหาอยู่ที่ระหว่าง 0.67-1.00 สำหรับแบบทดสอบออนไลน์ในระบบเปิด เนื่องจากระบบ Thai MOOC ประเมินคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนออกมาในรูปแบบของคะแนนระหว่าง 0.00-1.00 ผู้วิจัยจึงใช้การวิเคราะห์ความเชื่อมั่นด้วยสัมประสิทธิ์แบบ

ครอนบาคอัลฟา (Cronbach's α) ในการวิเคราะห์ความเชื่อมั่นและได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .85

2. นำรายวิชาเข้าสู่โครงการพัฒนาการเรียนการสอนออนไลน์ระบบเปิดแบบ Thai MOOC

หลังจากที่ผู้วิจัยนำผลการดำเนินงานในระยะที่ 1 มาปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ และเสนอรายวิชาเข้าสู่โครงการพัฒนาระบบการเรียนการสอนออนไลน์ระบบเปิดเพื่อมหาชน (Thai Massive Open Online Course: Thai MOOC) ของมหาวิทยาลัยไซเบอร์ไทย เป็นโครงการที่จัดทำรายวิชาหรือบทเรียนออนไลน์ในระบบเปิดที่ออกแบบรองรับผู้เรียนจำนวนมาก เปิดโอกาสให้ผู้สนใจเข้าเรียนได้ไม่มีเงื่อนไขและค่าใช้จ่าย โดยรายวิชาที่จะเข้าร่วมโครงการต้องผ่านมาตรฐาน 10 ประการ (Puttapitukpol et al., 2018) ประกอบด้วย 1) โครงสร้างรายวิชาจะต้องมีคำอธิบายและผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง ระบุวัตถุประสงค์ เนื้อหา จำนวนชั่วโมงการเรียนรู้ รวมถึงวิธีการประเมินและเกณฑ์ในการประเมิน 2) ความพร้อมของบุคลากร ทั้งตัวผู้สอนและบุคลากรฝ่ายสนับสนุน 3) การออกแบบการเรียนการสอนต้องมีการจัดโครงสร้างเป็นลำดับสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ มีกลยุทธ์ในการสอนที่ช่วยให้เกิดการกระตุ้นการเรียนรู้ มีการวัดและประเมินผลด้วยวิธีที่หลากหลาย และมีการทดสอบประเมินรายวิชาบนระบบก่อนการสอน 4) เนื้อหาถูกต้องและสอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน รวมถึงเชื่อมโยงกับประสบการณ์จริงของผู้เรียน 5) สื่อการเรียนรู้ มีคุณภาพ ถูกต้อง สอดคล้องกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์ของรายวิชา 6) การสื่อสารมีเครื่องมือในระบบจัดการ มีคำอธิบายลำดับขั้นตอนการเรียนรู้ คำสั่งงาน และการใช้บทเรียนด้วยภาษาที่เข้าใจง่าย 7) ลิขสิทธิ์และครีเอทีฟคอมมอนส์ เนื้อหาและสื่อการเรียนรู้ได้รับการตรวจสอบถูกต้องตามสิทธิ์การใช้งาน มีการระบุสัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์อย่างชัดเจน 8) การสนับสนุนผู้เรียน มีการแนะนำวิธีการเรียนออนไลน์ให้ประสบความสำเร็จ มีช่องทางการติดต่อที่สะดวก

มีการกระตุ้นให้ผู้เรียนคงอยู่ในระบบ 9) ผลการจัดการเรียนรู้ มีการระบุจำนวนผู้ผ่านเกณฑ์การประเมิน ผลสำรวจความคิดเห็นของผู้เรียน และมีเอกสารรับรองการผ่านเกณฑ์ และ 10) การปรับปรุงพัฒนา มีการประเมินผลรายวิชาและนำผลมาปรับปรุงพัฒนาการจัดการเรียนการสอน เมื่อผู้วิจัยปรับปรุงหลักสูตรให้มีคุณสมบัติครบถ้วนตามที่ระบุไว้ ผู้วิจัยจึงนำข้อมูลเหล่านี้ขึ้นสู่ระบบ Thai MOOC

3. การทดลองการจัดการเรียนการสอนในระบบ Thai MOOC รายวิชาหมากล้อมกับการพัฒนาความคิดทางธุรกิจ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างคือ ผู้ลงทะเบียนและทำกิจกรรมการเรียนในรายวิชา หมากล้อมกับการพัฒนาความคิดทางธุรกิจที่เปิดสอนบนเว็บไซต์ www.thaimooc.org จำนวน 637 คน โดยผู้วิจัยมีเกณฑ์ในการคัดออกดังนี้ 1) จะต้องเป็นบุคคลที่ลงทะเบียนและเรียนครบทั้งหลักสูตร 2) ใช้เวลาเรียน เริ่มเรียนตั้งแต่วันที่ 1 มกราคม ถึงวันที่ 31 มีนาคม 2563 หากผู้ลงทะเบียนขาดคุณสมบัติข้อใดข้อหนึ่งจะถูกตัดออกจากการเป็นประชากร จากเกณฑ์ดังกล่าวทำให้เหลือผู้ที่มีคุณสมบัติครบถ้วนจำนวน 102 คน จากนั้นผู้วิจัยใช้การสุ่มอย่างง่าย ได้ตัวอย่างจำนวน 30 คน และในการศึกษาครั้งนี้มีตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

ตัวแปรต้น

การเรียนรู้ด้วยบทเรียนออนไลน์รายวิชาหมากล้อมกับการพัฒนาความคิด ในระบบเปิด Thai MOOC

ตัวแปรตาม

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนออนไลน์รายวิชาหมากล้อมกับการพัฒนาความคิดทางธุรกิจในระบบเปิด Thai MOOC

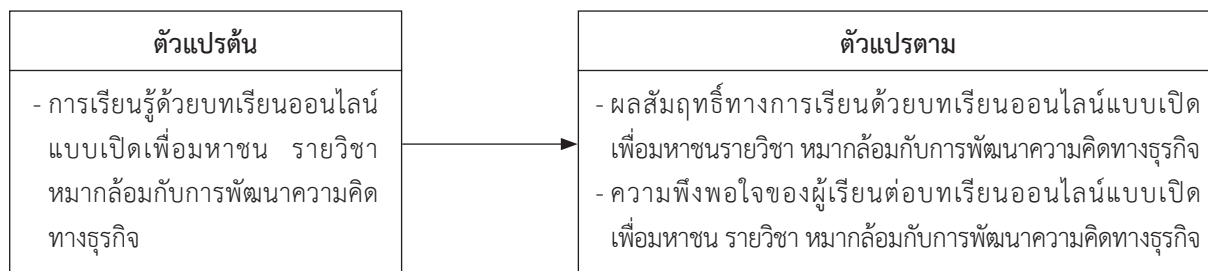
2. ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อบทเรียนออนไลน์แบบเปิดเพื่อมหาชน รายวิชา หมากล้อมกับการพัฒนาความคิดทางธุรกิจในระบบเปิด Thai MOOC

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษา วิเคราะห์ และ

สังเคราะห์แนวคิดต่างๆ สามารถสรุปเป็นกรอบแนวคิด

ในการวิจัย ตามภาพที่ 1 ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

การพิทักษ์สิทธิกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยในครั้งนี้หลังจากผ่านการพิจารณาและอนุมัติจากคณะกรรมการจริยธรรมในมนุษย์ ของสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งหนึ่ง ตามเอกสารรับรองเลขที่ PIM-REC 003/2563 การเข้าร่วมการวิจัยเกิดจากความสมัครใจ กลุ่มตัวอย่างสามารถปฏิเสธการเข้าร่วมโครงการได้ตลอดเวลา โดยไม่มีผลใดๆ ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาจะนำมาเผยแพร่ในภาพรวมไม่มีการระบุเป็นรายบุคคล และผลการวิจัยจะนำไปใช้เพื่อการพัฒนาบทเรียนออนไลน์แบบเปิดเท่านั้น

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสถิติทดสอบทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (Paired samples t-test)

ผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของตัวอย่างทั้ง 30 คน มีลักษณะชีวสังคมประกอบด้วยเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 70 ช่วงอายุส่วนใหญ่เป็นช่วงอายุ 18-24 ปี คิดเป็นร้อยละ 73.40 ศึกษาในระดับปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 73.40 มีสถานะของผู้เรียน ส่วนใหญ่เป็นนักเรียน/นักศึกษา คิดเป็นร้อยละ 76.70 ทราบข้อมูลการเปิดรายวิชานี้จากอาจารย์ผู้สอน คิดเป็นร้อยละ 80.00 เหตุผลหลักในการเลือกเรียนวิชานี้พบว่า มาจาก

อาจารย์ผู้สอนแนะนำหรือกำหนดให้เรียน คิดเป็นร้อยละ 43.40 ในด้านการวางแผนการเรียนให้ผ่านรายวิชานี้พบว่า ผู้เรียนวางแผนไว้ว่าจะเรียนให้ผ่านเกณฑ์ โดยใช้เวลาเรียนจบภายใน 1-3 วัน คิดเป็นร้อยละ 70 และในการมีส่วนร่วมกิจกรรมในรายวิชา ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมมากกว่า 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 46.60

ผลการพัฒนาบทเรียน

1. ผลการพัฒนาบทเรียนออนไลน์แบบเปิดเพื่อมหาชน รายวิชา หมากล้อมกับการพัฒนาความคิดเชิงธุรกิจ มีรายละเอียดดังนี้ จากการศึกษาเอกสารแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง และสังเคราะห์องค์ความรู้ต่างๆ และสร้างบทเรียนตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ผู้วิจัยสร้างเนื้อหาที่สมบูรณ์จำนวน 10 บท ประกอบด้วย 1) ก้าวแรกสู่หมากล้อม 2) กติกา 3 ข้อ และ 1 ข้อห้าม 3) กลยุทธ์การเดินหมากช่วงต่างๆ 4) ความแข็งแรงของกลุ่มหมาก 5) กลเม็ดเคล็ดไม่ลับ 6) เทคนิคการจับกินขั้นสูง 7) การสร้างและทำลายสองห้อง 8) สองห้องเชิงลึก 9) แวดวงหมากล้อม และ 10) เราเรียนรู้อะไรจากการฝึกหมากล้อม จากการหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ พบว่า มีค่าเท่ากับ 0.67 และ 1.00 ผ่านเกณฑ์ในการประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนและก่อนเรียนบทเรียนออนไลน์ระบบเปิดเพื่อมหาชน รายวิชา หมากล้อมกับการพัฒนาความคิดเชิงธุรกิจพบว่า หลังเรียนมีค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ด้วยบทเรียนออนไลน์ระบบเปิดเพื่อมหาชน รายวิชา สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
หมากล้อมกับการพัฒนาความคิดทางธุรกิจของผู้เรียน รายละเอียดดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ตารางเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างหลังเรียนและก่อนเรียน (n = 30)

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	Mean	S.D.	t	p-value
หลังเรียน	0.81	0.11	10.05	.000***
ก่อนเรียน	0.51	0.19		

p < .05

3. ระดับความพึงพอใจบทเรียนออนไลน์แบบ เปิดเพื่อมหาชน รายวิชา หมากล้อมกับการพัฒนา ความคิดทางธุรกิจของผู้เรียนในภาพรวมอยู่ในระดับ มาก รายละเอียดดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ตารางค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เรียนต่อบทเรียนออนไลน์แบบเปิดเพื่อมหาชน รายวิชา หมากล้อมกับการพัฒนาความคิดทางธุรกิจ

ตัวแปร	Mean	S.D.	ความหมาย
ความพึงพอใจในภาพรวม	4.13	0.78	มาก

อภิปรายผล

ผลการพัฒนาบทเรียนออนไลน์แบบเปิดเพื่อมหาชน รายวิชา หมากล้อมกับการพัฒนาความคิดเชิงธุรกิจ สามารถสร้างเนื้อหาที่สมบูรณ์จำนวน 10 บท ประกอบด้วย 1) ก้าวแรกสู่หมากล้อม 2) กติกา 3 ข้อ และ 1 ข้อห้าม 3) กลยุทธ์การเดินหมากช่วงต่างๆ 4) ความแข็งแรงของกลุ่มหมาก 5) กลเม็ดเคล็ดไม่ลับ 6) เทคนิคการจับกินขั้นสูง 7) การสร้างและทำลายสองห้อง 8) สองห้องเชิงลึก 9) แฉวงหมากล้อม และ 10) เราเรียนรู้อะไรจากการฝึกหมากล้อม มีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญเท่ากับ 0.67-1.00 ผ่านเกณฑ์ในการประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาที่พบผลเช่นนี้เป็นเพราะว่าผู้วิจัยสร้างบทเรียนออนไลน์ผ่านการวิเคราะห์เนื้อหา กำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ ลักษณะของเนื้อหาที่มีสีสัน ความสวยงาม การนำเสนอเนื้อหาอย่างเป็นระบบ สื่อมีความน่าสนใจ มีคำชี้แจง คำอธิบาย การประเมินผลการเรียนรู้ที่ชัดเจน ผู้เรียนสามารถประเมินความรู้ของตนเองได้ ทำให้การ

ประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาที่มีความเชี่ยวชาญในหมากล้อมและแนวคิดการบริหาร สอดคล้องกับที่ Brahmawong (2006) ได้เสนอแนวคิดการสร้างสื่อประสมไว้ว่า ควรพยายามเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนจากที่ยึดครูเป็นศูนย์กลางไปสู่การจัดการประสบการณ์ให้ผู้เรียนเป็นหลัก ส่งผลให้ครูใช้สื่อเพื่อการช่วยผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง และระบบการเรียนการสอนควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ตัดสินใจเข้าร่วมและการทำงานด้วยตนเอง มีการเสริมแรงบวกที่ทำให้ผู้เรียนภาคภูมิใจ อยากเรียนต่อและเกิดการเรียนรู้ไปทีละขั้นตอนตามความสามารถ ความสนใจของผู้เรียนเอง ซึ่งสื่อการสอนแบบประสมเป็นสื่อที่มีความสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้แบบนี้

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่า การเรียนด้วยบทเรียนออนไลน์แบบเปิดเพื่อมหาชน (Thai

MOOC) ถูกออกแบบมาเพื่อใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตในการเรียนรู้ รวมถึงยังสามารถวัดและประเมินผลผู้เรียนทั้งแบบฝึกหัดและข้อสอบได้ทันที ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากสถานที่ที่ห่างไกล เรียนตามความสนใจของตนเอง รวมถึงทราบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของตนเองได้ ในขณะเดียวกันผู้สอนสามารถเก็บข้อมูลของผู้เรียนได้ และสามารถรองรับผู้เรียนเป็นจำนวนมากได้ ผู้เรียนสามารถเรียนได้จากทั่วทุกมุมของโลก ซึ่งสามารถแก้ไขปัญหาการขาดแคลนผู้สอนในบางรายวิชาที่ต้องอาศัยความเชี่ยวชาญในรายวิชานั้น (Tinnawas & Thammetar, 2016; Paoji, 2015 อ้างถึงใน Chaimin, 2019) ซึ่งปัญหาการเรียนการสอนหมากล้อมที่ขาดทั้งการออกแบบหลักสูตรที่สอดคล้องกับการศึกษา การขาดทักษะการสอน ขาดแคลนครูผู้สอน (Castanza, 2011; Jeong et al., 2009) จากการพัฒนาบทเรียนออนไลน์รายวิชาหมากล้อมกับการพัฒนาความคิดทางธุรกิจใน Thai MOOC สามารถแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในปัจจุบันได้ และทำให้เกิดความพึงพอใจในระดับมากแก่ผู้เรียน และเมื่อเปรียบเทียบกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้พบว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ที่ดีขึ้น สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Putong (2017) ที่ศึกษาเรื่องการพัฒนาบทเรียน e-learning เรื่องโปรแกรมนำเสนอผลงานของนักศึกษาเจนเอเรชั่นวาย สถาบันอุดมศึกษาเอกชน จากการศึกษาพบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก และยังพบว่า ในระยะหลังเรียนผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยผลการเรียนรู้ดีขึ้นกว่าในระยะก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับ Pungchompoo, Suwankruhasn, & Saengrut (2017) ที่ศึกษาเรื่อง การพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาพยาบาล: การสอนออนไลน์แบบเปิดสำหรับมหาชนในกระบวนการวิชาการพยาบาลผู้สูงอายุ จากการศึกษาพบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก และยังพบว่า ในระยะหลังเรียนผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยผลการเรียนรู้ดีขึ้นกว่าในระยะก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ

.05 และ Puttapitukpol et al. (2018) ที่ศึกษาการพัฒนาบทเรียนออนไลน์เรื่อง ระบบหลักประกันสุขภาพสำหรับบุคลากรด้านสุขภาพในประเทศไทย จากการศึกษาพบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก และยังพบว่า ในระยะหลังเรียนผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยผลการเรียนรู้ดีขึ้นกว่าในระยะก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05

ผลความพึงพอใจของผู้เรียนในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เกิดมาจากรูปแบบบทเรียนออนไลน์แบบเปิดเพื่อมหาชน และรูปแบบของกิจกรรมหมากล้อมที่คล้ายกับการเล่นเกม ในด้านรูปแบบบทเรียนออนไลน์แบบเปิดเพื่อมหาชน เนื่องจากผู้เรียนจะอยู่ที่แห่งใดและจะเวลาใดก็สามารถเข้าเรียนได้ และเป็นการจัดการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นสำคัญที่จะต้องเรียนรู้เอง ทำให้เกิดการศึกษาค้นคว้าและลงมือปฏิบัติด้วยตนเองตามความสนใจของตน (Ruttanateerawichien, 2012) สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Puttapitukpol et al. (2018) ที่พัฒนาบทเรียนออนไลน์ระบบเปิดเพื่อมหาชนในรายวิชาระบบหลักประกันสุขภาพพบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.70$, S.D. = 0.53) สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Ongkrutraksa (2021) ที่ศึกษาการพัฒนาบทเรียนออนไลน์ระบบเปิดเพื่อมหาชนของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย หรือ Chula MOOCS ในรายวิชา การโฆษณาและการสื่อสารการตลาดต่างประเทศ ผลการศึกษาพบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจในภาพรวมระดับมาก ($\bar{x} = 4.13$, S.D. = 0.78) ในด้านของรูปแบบกิจกรรมหมากล้อมเป็นเกมหมากกระดานประเภทหนึ่ง ที่ผู้เล่นต้องคิด แก้ปัญหา และตัดสินใจ ด้วยตนเอง ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน เรียนรู้ควบคู่กับการทำกิจกรรม และเกิดการเรียนรู้ที่หลากหลายด้าน สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Amnuayporn et al. (2019) ที่ออกแบบสื่อการเรียนรู้ประเภทเกมมาใช้เพื่อพัฒนาความคิดเชิงคำนวณ และผู้เรียนมีความพึงพอใจกับการเรียนเป็นอย่างมาก

สรุปผล

1. ผลการพัฒนานาบทเรียนออนไลน์ระบบเปิดเพื่อมหาชน รายวิชา หมากล้อมกับการพัฒนาความคิดทางธุรกิจพบว่า สามารถสร้างเนื้อหาที่สมบูรณ์ จำนวน 10 บท ประกอบด้วย 1) ก้าวแรกสู่หมากล้อม 2) กติกา 3 ข้อ และ 1 ข้อห้าม 3) กลยุทธ์การเดินหมากช่วงต่างๆ 4) ความแข็งแรงของกลุ่มหมาก 5) กลเม็ดเคล็ดไม่ลับ 6) เทคนิคการจับกินขั้นสูง 7) การสร้างและทำลายสองห้อง 8) สองห้องเชิงลึก 9) แนววงหมากล้อม และ 10) เราเรียนรู้อะไรจากการฝึกหมากล้อม ค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญด้านหมากล้อมและธุรกิจ เท่ากับ 0.67-1.00 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานในการประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา

2. ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนบทเรียนออนไลน์ระบบเปิดเพื่อมหาชน รายวิชา หมากล้อมกับการพัฒนาความคิดทางธุรกิจ ระยะหลังเรียนและก่อนเรียนพบว่า ระยะหลังเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ระดับความพึงพอใจบทเรียนออนไลน์แบบเปิดเพื่อมหาชน รายวิชา หมากล้อมกับการพัฒนาความคิดทางธุรกิจของผู้เรียนในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

ในการนำบทเรียนออนไลน์แบบเปิดมาใช้พบว่า ก่อให้เกิดการเรียนรู้และมีผู้สนใจเป็นจำนวนมาก แต่ผู้ที่สำเร็จการเรียนในบทเรียนออนไลน์แบบเปิดมีจำนวนน้อยเมื่อเทียบกับผู้ที่สนใจ จึงควรมีการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนอยู่เป็นระยะ รวมถึงปัญหาของอุปกรณ์ เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ ไม่พร้อมใช้ หรือปัญหาสัญญาณอินเทอร์เน็ต จะทำให้การเรียนรู้ผ่านบทเรียนออนไลน์แบบเปิดไม่ประสบความสำเร็จ และเกิดการเรียนรู้ได้ ดังนั้นผู้ที่นำผลการวิจัยไปใช้ควรพิจารณาในประเด็นเหล่านี้ด้วย

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการวิจัยเชิงทดลองเพื่อเปรียบเทียบระหว่างการเรียนแบบปกติในห้องเรียนกับการเรียนออนไลน์ในระบบเปิดเพื่อมหาชน เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนว่ามีผลสัมฤทธิ์ที่แตกต่างหรือไม่

2.2 ควรมีการศึกษาหาปัจจัยเชิงสาเหตุที่เกี่ยวกับการเรียนบทเรียนออนไลน์ในระบบเปิดอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากมีผู้ลงทะเบียนเรียนที่ขาดความต่อเนื่องในการเรียนเป็นจำนวนมาก เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนออนไลน์ในระบบเปิดอย่างสูงสุด

References

- Amnuayporn, P., Yampinij, S., Meejaleurn, S., & Supaluk, S. (2019). Developing the Media of Game Based Learning Using Gamification Strategy to Enhance Computational Thinking on Computing Science Subject for Students in Primary Year 2. *Journal of Education: Faculty of Education: Srinakharinwirot University*, 20(2), 68-78.
- Bellanca, J., & Brandt, R. (2011). *21st Century Skills: Rethinking How Students Learn* [21st Century Skills: Rethinking How Students Learn] (W. Wongkitrungruang, & A. Jittalerk, Trans.). Bangkok: Open Worlds. (2010). [in Thai]
- Brahmawong, C. (2006). *Technology and Educate Communication: Unit 11-15* (2nd ed.). Nonthaburi: The Office of the University Press Sukhothai Thammathirat Open University. [in Thai]

- Castanza, G. E. (2011). *Curriculum Guide for Go in Schools*. Retrieved May 26, 2020, from <https://www.usgo.org/sites/default/files/pdf/CastanzaLessonPlans.pdf>
- Chaimin, C. (2019). MOOC: Life long learning in the 21st century. *Journal of Humanities and Social Sciences, CMRU, 1*(1), 46-70. [in Thai]
- Chairasmisak, K. (2009). *Eastern CEO* (6th ed.). Bangkok: Siamintercomics. [in Thai]
- Cobb, W. S. (2005). *Reflections on the Game of Go: The Empty Board: 1994-2004*. Richmond: Slate & Shell.
- Coto, L. (2017). *Why Leader-member Exchange is Important to Business Thinking*. Doctor of Philosophy Psychology, Walden University.
- Feurer, R. & Chaharbaghi, K. (1995). Strategy Development: Past, Present and Future. *Management Decision, 33*(6), 11-21.
- Henkel, H. (2011). Can Strategic Thinking be Taught? *Journal of Strategic Leadership, 3*(1), 1-6.
- Horth, D. & Buchner, D. (2014). *Innovation Leadership: How to Use Innovation to Lead Effectively*. Retrieved November 16, 2021, from <https://encc.eu/sites/default/files/2016-11/InnovationLeadership%20.pdf>
- Jeong, S., Kim, B., Kim, S., & Cha, C. (2009). Analysis of Problems of the Current Baduk Education in Korea. In *The 6th International Conference on Baduk* (pp. 93-104). Jeon Ju Korea: Korean Society for Baduk Studies Dept. of Baduk Studies, Myongji University.
- Kerr, E. G. (2011). *Exploring Project Management by Exploiting Analogy with the Game of Go*. Doctor of Philosophy in Strategy, Programme & Project Management, SKEMA Business School.
- National Strategy Secretariat Office. (2018). *Royal Gazette Volume 135 Part 82*. Retrieved November 16, 2021, from https://www.nesdc.go.th/download/document/SAC/NS_PlanOct2018.pdf [in Thai]
- Office of National Higher Education Science Research and Innovation Policy Council and Thailand Science Research and Innovation. (2019). *Policy and Strategy of Thailand HESI 2020-2027 and Thailand SRI Plan 2020-2022*. Retrieved November 24, 2020, from https://backend.tsri.or.th/files/trf/2/docs/Policy_and_Strategy_of_Thailand_HESI_2563-2570_and_Thailand_SRI_Plan_2563-2565.pdf [in Thai]
- Ongkrutraksa, W. (2021). The Use of MOOC in a Blended Environment of International Advertising and Marketing Communications Course. *Journal of Rattana Bundit University, 16*(1), 50-64.
- Pungchompoo, W., Suwankruhasn, N., & Saengrut, B., (2017). Developing of Innovation in Nursing Education: A Massive Open Online Course (MOOC) in Gerontological Nursing. *Nursing Journal, 44*(Special 2), 103-110. [in Thai]

- Putong, P. (2017). The Development of E-Learning in The Topic of “Gen Y Students’ Presentations Programme” in The Private Higher Education Institution. *Panyapiwat Journal*, 9(Special), 227-234. [in Thai]
- Puttapitukpol, S., Chankong, W., Manachevakul, S., & Pensirinapa, N., (2018). A Development of an Online Course on the Universal Coverage Scheme for In-service Education of Health Personnel in Thailand. *Thai Journal of Cardio-Thoracic Nursing*, 29(1), 2-15. [in Thai]
- Ruttanateerawichien, K. (2012). The Development of Online Tutorials on Basic Algorithm Course about Flowcharts Writing for Undergraduate Students in Lampang Rajabhat University. *Lampang Rajabhat University Journal*, 1(1), 99-110. [in Thai]
- Rumsey, R. (2020). *Business Thinking for Designers*. Retrieved November 16, 2021, from <https://www.designbetter.co/business-thinking-for-designers>
- Shotwell, P. (2003). *Go! More than Game*. North Clarendon: Tuttle Publishing.
- Smith, G. F. (2014). Assessing Business Student Thinking Skills. *Journal of Management Education*, 38(3), 384-411.
- Tinnawas, N. & Thammetar, T. (2016). The Study of Massive Open Online Course Model for Thai Higher Education. *Veridian E-Journal, Silpakorn University*, 9(3), 1463-1479. [in Thai]
- Watson, A. & Chatterjee, S. (2006). Going International: What We Can Learn about International Strategy, Market Entry, and Resource Allocation from the Game of Go. *Journal of Teaching in International Business*, 17(4), 5-25.



Name and Surname: Lapon Jirasophon

Highest Education: Master of Business Administration (Business Administration), Bangkok Thonburi University

Affiliation: Panyapiwat Institute of Management

Field of Expertise: Education and Game of GO (GO)