

**การสร้างและศึกษาประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนรู้เชิงเกมกรณีศึกษา (GCBL)
โดยใช้บอร์ดเกมและ Quizizz เพื่อพัฒนาทักษะการใช้เหตุผลทางกฎหมาย
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3***

**THE DEVELOPMENT AND EFFECTIVENESS STUDY OF A GAMIFIED CASE-
BASED LEARNING MODEL (GCBL) USING BOARD GAMES AND QUIZIZZ
TO ENHANCE LEGAL REASONING SKILLS OF GRADE 9 STUDENTS**

วีรวิชัย บุญส่ง¹, อริสา รุ่งกุล²

Veeravit Boonsong¹, Arisa Rungkul²

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี^{1,2}

Faculty of Humanities and Social Sciences, Thepsatri Rajabhat University^{1,2}

Email : Veeravit.b@lawasri.tru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างรูปแบบการเรียนรู้เชิงเกมกรณีศึกษา โดยใช้บอร์ดเกมและ Quizizz เพื่อพัฒนาทักษะการใช้เหตุผลทางกฎหมายของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 2) ศึกษาประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนรู้เชิงเกมกรณีศึกษาที่สร้างขึ้น และ 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการใช้เหตุผลทางกฎหมายของก่อนและหลังการใช้รูปแบบที่สร้างขึ้น กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 โรงเรียนพลร่มอนุสรณ์มิตรภาพที่ 50 จังหวัดลพบุรี จำนวน 29 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 15 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 30 ข้อ และ 3) แบบประเมินทักษะการใช้เหตุผลทางกฎหมาย จำนวน 15 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.89 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าประสิทธิภาพ (E1/E2) และการทดสอบ t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบการเรียนรู้เชิงเกมกรณีศึกษาที่สร้างขึ้นมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด 2) ประสิทธิภาพของรูปแบบอยู่ที่ 85.47/83.92 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ และ 3) คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการใช้เหตุผลทางกฎหมายหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < .001$) แสดงให้เห็นว่า รูปแบบการเรียนรู้เชิงเกมกรณีศึกษา (GCBL) ที่บูรณาการบอร์ดเกมและ Quizizz สามารถส่งเสริมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ การคิดเชิงเหตุผลทางกฎหมาย และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ : รูปแบบการเรียนรู้เชิงเกมกรณีศึกษา; บอร์ดเกม; Quizizz; ทักษะการใช้เหตุผลทางกฎหมาย

ABSTRACT

This study aimed to 1. develop a gamified case-based learning model using board games and Quizizz to enhance the legal reasoning skills of Grade 9 students, 2. examine the effectiveness of the developed gamified case-based learning model, and 3. compare students' learning achievement and legal reasoning skills before and after implementing the developed model. The sample consisted of 29 Grade 9/2 students from Phonrom Anusorn Mittraphap 50 School in Lopburi Province, selected using cluster sampling, selected through simple random sampling. The research instruments included: 15 lesson plans, a 30-item learning achievement test, and a 15-item legal reasoning skills assessment with an overall reliability coefficient of 0.89. Data were analyzed using mean, standard deviation, efficiency values (E1/E2), and t-test statistics.

The research findings revealed that the developed Gamified Case-Based Learning (GCBL) model, which integrates board games and Quizizz, was rated at the highest level of appropriateness and demonstrated an efficiency of 85.47/83.92, exceeding the established 80/80 criterion. Moreover, students' post-learning achievement and legal reasoning skills were significantly higher than their pre-learning scores ($p < .001$), indicating that the GCBL model effectively enhances experiential learning, legal reasoning, and active student engagement.

Keywords : Gamified Case-Based Learning; Board Game; Quizizz; Legal Reasoning Skills

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาที่ทำการวิจัย

ในปัจจุบัน ระบบการศึกษาไทยอยู่ท่ามกลางกระแสการเปลี่ยนแปลงของสังคมและเทคโนโลยีที่รวดเร็ว ส่งผลให้แนวทางการเรียนการสอนแบบบรรยายหรือเน้นเนื้อหาเชิงท่องจำไม่อาจตอบสนองต่อผู้เรียนยุคใหม่ที่ต้องการการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและเชื่อมโยงกับชีวิตจริง โดยเฉพาะในรายวิชา “หน้าที่พลเมืองและกฎหมายเบื้องต้น” ซึ่งมีเป้าหมายให้ผู้เรียนเข้าใจหลักกฎหมายและสามารถใช้เหตุผลเชิงกฎหมายได้อย่างมีตรรกะ งานวิจัยของ นิมาภรณ์ การุณย์, รังสรรค์ เวิร์พจน์ และวชิระ โมราชาติ (2565) และ ศตวรรษ ผดุงกิจ, สมใจภูครองทุ่ง, และประภาพร หนองหารพิทักษ์ (2567) ชี้ว่าผู้เรียนส่วนใหญ่มีความเข้าใจเชิงทฤษฎีแต่ขาดทักษะการคิดวิเคราะห์และการประยุกต์ใช้หลักกฎหมายในสถานการณ์จริง จึงจำเป็นต้องพัฒนาวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนฝึกการใช้เหตุผลทางกฎหมายผ่านกระบวนการมีส่วนร่วมและสถานการณ์จำลอง

งานวิจัยไทยหลายชิ้นได้แสดงให้เห็นว่า การใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) และสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ เช่น Quizizz สามารถเพิ่มแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญอาทิสรุชา อินสุข, เกียรติชัย สายตาคำ และดุขุฎี รังสีชัชวาล (2568) พ้าไส สวัสดิ์, สมพล พวงสั้น และอรนิชา แม่นทรง (2568) โดยกลไกสำคัญของเกมมิฟิเคชัน ได้แก่ คะแนน รางวัล ความท้าทาย และการสะท้อนคิด ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกและมีเป้าหมายในการเรียนรู้ที่ชัดเจน การใช้ Quizizz

ยังช่วยให้ครูสามารถวัดความเข้าใจระหว่างเรียนได้แบบเรียลไทม์ ลดความตึงเครียดและเพิ่มมีส่วนร่วมของผู้เรียน สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Hamari, Koivisto & Sarsa (2014) ที่ยืนยันว่า กลไกเกมสามารถยกระดับแรงจูงใจภายในและพฤติกรรมการเรียนรู้ได้จริง ในบริบทสังคมศึกษา เกมมิฟิเคชันจึงมีศักยภาพสูงในการพัฒนา “การคิดอย่างมีเหตุผล” ซึ่งเป็นคุณลักษณะสำคัญของพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย

ในขณะเดียวกัน แนวคิดการเรียนรู้เชิงกรณีศึกษา (Case-based Learning: CBL) ได้รับการยอมรับในวงวิชาการว่าเป็นวิธีที่ส่งเสริมการเชื่อมโยงทฤษฎีกับสถานการณ์จริง และกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้เหตุผล ตัดแย้ง และตัดสินใจบนฐานข้อมูล (Deterding, Dixon, Khaled & Nacke, 2011; Ching, 2014) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในวิชากฎหมาย การให้ผู้เรียนวิเคราะห์กรณีจำลองหรือคดีจริง ช่วยให้เข้าใจโครงสร้างตรรกะและหลักการตีความทางกฎหมายอย่างเป็นระบบ ดังที่ ดิศรณ์ ลิขิตวิทยาวุฒิ (2564) อธิบายว่าการวิเคราะห์คดีช่วยพัฒนาความสามารถในการสรุปเหตุผลเชิงอุปมานและนิรนัยซึ่งเป็นรากฐานของเหตุผลทางกฎหมาย การผสมผสานแนวคิด Gamification เข้ากับ CBL จึงเกิดเป็น “รูปแบบการเรียนรู้เชิงเกมกรณีศึกษา” (Gamified Case-Based Learning: GCBL) ซึ่งมีจุดเด่นในการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ท้าทาย สนุก และมีสาระทางกฎหมายอย่างสมดุล

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นว่า การจัดการเรียนรู้รายวิชาหน้าที่พลเมืองและกฎหมายเบื้องต้นยังขาดรูปแบบที่ส่งเสริมทั้ง การมีส่วนร่วม และ ทักษะการใช้เหตุผลเชิงกฎหมาย อย่างเป็นระบบ แม้จะมีการพัฒนาเครื่องมือดิจิทัลและกิจกรรมเกมมิฟิเคชันอยู่บ้าง แต่ยังไม่มีการผสมผสานแนวคิดเกมกับกรณีศึกษาอย่างมีทฤษฎีรองรับและผ่านการตรวจสอบประสิทธิผลในบริบทมัธยมศึกษาอย่างชัดเจน ดังนั้น การวิจัยเรื่อง “การสร้างและศึกษาประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนรู้เชิงเกมกรณีศึกษาโดยใช้บอร์ดเกมและ Quizizz เพื่อพัฒนาทักษะการใช้เหตุผลทางกฎหมายของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3” จึงมีความสำคัญ เพราะจะเป็นการพัฒนา รูปแบบการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแนวทาง Active Learning และการศึกษาศตวรรษที่ 21 อันจะช่วยยกระดับคุณภาพผู้เรียนให้มีความรู้คู่คุณธรรม คิดอย่างมีเหตุผล และเป็นพลเมืองที่เข้มแข็งของสังคมประชาธิปไตยไทย

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อสร้างรูปแบบการเรียนรู้เชิงเกมกรณีศึกษาโดยใช้บอร์ดเกมและ Quizizz สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในรายวิชา หน้าที่พลเมืองและกฎหมายเบื้องต้น

2.2 เพื่อศึกษาประสิทธิภาพและความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนรู้เชิงเกมกรณีศึกษาโดยใช้บอร์ดเกมและ Quizizz ที่สร้างขึ้นตามเกณฑ์ E1/E2 และความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

2.3 เพื่อเปรียบเทียบทักษะการใช้เหตุผลทางกฎหมาย ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแรงจูงใจของนักเรียนก่อนและหลังการใช้รูปแบบการเรียนรู้เชิงเกมกรณีศึกษาโดยใช้บอร์ดเกมและ Quizizz

3. ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

3.1 ได้รูปแบบการเรียนรู้เชิงเกมกรณีศึกษาที่เป็นนวัตกรรมใหม่ในการสอนกฎหมายระดับมัธยมศึกษา ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจหลักกฎหมายผ่านการลงมือคิด วิเคราะห์ และตัดสินใจเชิงเหตุผลในสถานการณ์จำลองได้อย่างมีส่วนร่วมและสนุกกับการเรียนรู้

3.2 ได้ต้นแบบสื่อการสอนที่ใช้ได้จริงในห้องเรียน เช่น บอร์ดเกมและชุดกิจกรรมบน Quizizz ซึ่งเปิดโอกาสให้ครูสามารถประเมินผลการเรียนรู้แบบเรียลไทม์ และพัฒนาการสอนให้สอดคล้องกับแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก และการประเมินตามสภาพจริง

3.3 ได้องค์ความรู้และแนวปฏิบัติที่ใช้เป็นต้นแบบในการยกระดับการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา โดยเฉพาะด้านการพัฒนาทักษะการใช้เหตุผลทางกฎหมาย เพื่อสร้างผู้เรียนให้เป็นพลเมืองรุ่นใหม่ที่มีวิจรรณญาณ มีคุณธรรม และมีความรับผิดชอบต่อสังคมอย่างแท้จริง

4. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) โดยใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียววัดก่อนและหลังเรียน (One-Group Pretest-Posttest Design) ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

4.1.1 ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพลร่มอนุสรณ์ มิตรภาพที่ 50 อำเภอเมือง จังหวัดลพบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 3 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 87 คน(ฝ่ายบริหารงานวิชาการโรงเรียนพลร่มอนุสรณ์ มิตรภาพที่ 50, 2568)

4.1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 โรงเรียนพลร่มอนุสรณ์ มิตรภาพที่ 50 จำนวน 29 คน ซึ่งได้จากการสุ่มแบบกลุ่มโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยของการสุ่ม โดยพิจารณาความเหมาะสมของช่วงเวลาเรียนและความสะดวกในการดำเนินการทดลอง ทั้งนี้ กลุ่มตัวอย่างได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้เชิงเกมกรณีศึกษาที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นตลอดระยะเวลาที่กำหนดในแผนการจัดการเรียนรู้

4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

4.2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้เชิงเกมกรณีศึกษา ร่วมกับ Quizizz ซึ่งผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเพื่อใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชา หน้าที่พลเมืองและกฎหมายเบื้องต้น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 แผนการจัดการเรียนรู้มีจำนวนทั้งสิ้น 15 แผน ใช้เวลาแผนละ 1 ชั่วโมง รวม 15 ชั่วโมง โดยแต่ละแผนได้รับการออกแบบให้สอดคล้องกับตัวชี้วัดและสาระสำคัญในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) โดยมีโครงสร้างกิจกรรมสำคัญ 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ชี้นำเข้าสู่สถานการณ์ 2) ชี้นำสำรวจและวิเคราะห์กรณี 3) ชี้นำตรวจสอบความเข้าใจด้วยเกมออนไลน์ 4) ชี้นำสรุปและสะท้อนคิด และ 5) ชี้นำประเมินผลและต่อยอดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมดได้รับการตรวจสอบคุณภาพจากผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ซึ่งมีความเชี่ยวชาญด้านการสอนสังคมศึกษา เทคโนโลยีการศึกษา และการวัดและประเมินผลได้ค่าระหว่าง 4.51–4.75

4.2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อวัดความรู้และความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในรายวิชา หน้าที่พลเมืองและกฎหมายเบื้องต้น หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้เชิงเกมกรณีศึกษา แบบทดสอบเป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ครอบคลุมเนื้อหาสาระตามตัวชี้วัดในหน่วยการเรียนรู้เรื่อง สิทธิ หน้าที่ และกฎหมายพื้นฐานของพลเมือง ข้อคำถามแต่ละข้อสร้างตามตารางวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อให้ครอบคลุม

พฤติกรรมการเรียนรู้ใน 3 ระดับ ได้แก่ ความรู้ ความเข้าใจ และการนำไปใช้ ผลการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) โดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน มีค่าระหว่าง 0.67–1.00 แสดงว่าแต่ละข้อมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การวัด จากนั้นได้นำแบบทดสอบไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อหาค่าความยาก (p) และอำนาจจำแนก (r) พบว่าค่าความยากอยู่ระหว่าง 0.37–0.80 และอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.28–0.72 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์เหมาะสมตามเกณฑ์ของ Ebel & Frisbie (1991) แล้วนำมาคำนวณค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตร KR -20 ของ Kuder-Richardson (1937) ได้ค่าเท่ากับ 0.84 ซึ่งอยู่ในระดับสูง

4.2.3 แบบประเมินทักษะการใช้เหตุผลทางกฎหมายของนักเรียน เป็นแบบมาตรประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามเกณฑ์ของลิเคิร์ต (Likert Scale) ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อวัดสมรรถนะเชิงกระบวนการคิดของผู้เรียน หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้เชิงเกมกรณีศึกษาโดยเครื่องมือที่อยู่ในรูปของรูบริก (Rubric Scale) 5 ระดับคะแนน ครอบคลุมองค์ประกอบหลัก 4 ด้าน ได้แก่ 1) การระบุบทกฎหมายที่เกี่ยวข้อง 2) การวิเคราะห์ข้อเท็จจริง 3) การใช้ตรรกะนิรนัยและอุปมานในการให้เหตุผล และ 4) การสรุปผลเชิงกฎหมายอย่างมีหลักฐานสนับสนุน จำนวน 15 ข้อ เครื่องมือนี้ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) โดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ซึ่งมีความเชี่ยวชาญด้านนิติศาสตร์ การสอนสังคมศึกษา และการวัดและประเมินผล ได้ค่าระหว่าง 0.67–1.00 จากนั้นได้นำแบบประเมินไปทดลองใช้กับกลุ่มนักเรียนที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างจริง เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับด้วยสูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.89 ซึ่งอยู่ในระดับสูงตามเกณฑ์ของ Best & Kahn (2006) และสุวิทย์ มูลคำ (2557) ที่กำหนดว่าเครื่องมือที่มีค่าความเชื่อมั่นตั้งแต่ 0.80 ขึ้นไปถือว่ามีความเชื่อถือได้ในระดับดีมาก แสดงว่า แบบประเมินทักษะการใช้เหตุผลทางกฎหมายฉบับนี้มีคุณภาพเพียงพอสำหรับใช้วัดสมรรถนะเชิงการคิดของนักเรียนในบริบทการเรียนรู้รายวิชา หน้าที่พลเมืองและกฎหมายเบื้องต้น ได้อย่างเที่ยงตรงและเชื่อถือได้ เกณฑ์การให้คะแนนในแต่ละระดับผู้วิจัยกำหนดมีดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง สามารถใช้เหตุผลเชิงกฎหมายได้อย่างถูกต้อง ครบถ้วน และมีการเชื่อมโยงหลักฐานอย่างเป็นระบบ

ระดับ 4 หมายถึง สามารถใช้เหตุผลได้ถูกต้องเกือบครบทุกขั้นตอน มีข้อบกพร่องเล็กน้อยที่ไม่กระทบต่อการสรุปผล

ระดับ 3 หมายถึง มีการใช้เหตุผลถูกต้องบางส่วน แต่ยังขาดการอธิบายหรือการเชื่อมโยงหลักฐานประกอบอย่างชัดเจน

ระดับ 2 หมายถึง ใช้เหตุผลได้ไม่ต่อเนื่อง ขาดความสัมพันธ์ระหว่างข้อเท็จจริงกับบทกฎหมาย

ระดับ 1 หมายถึง ไม่สามารถอธิบายหรือให้เหตุผลเชิงกฎหมายได้อย่างถูกต้องและขาดหลักฐานสนับสนุน

4.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

4.3.1 ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบก่อนเรียนโดยใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อวัดความรู้พื้นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 โรงเรียนพลร่มอนุสรณ์ มีรูปภาพที่ 50 จำนวน

29 คน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568เกี่ยวกับเรื่อง สิทธิ หน้าที่ และหลักกฎหมายเบื้องต้นของพลเมือง เพื่อใช้เป็นข้อมูลเปรียบเทียบก่อนเข้ารับการเรียนรู้ตามรูปแบบ GCB

4.3.2 ผู้วิจัยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้รูปแบบการเรียนรู้เชิงเกมกรณีศึกษา ร่วมกับ Quizizz จำนวน 15 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 15 ชั่วโมง โดยในแต่ละแผนผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมตามกระบวนการ 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นนำเข้าสู่สถานการณ์ ขั้นสำรวจและวิเคราะห์กรณี ขั้นตรวจสอบความเข้าใจด้วย Quizizz ขั้นสรุปและสะท้อนคิด และขั้นประเมินผลและต่อยอดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการใช้เหตุผลทางกฎหมายของผู้เรียน

4.3.3 เมื่อสิ้นสุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครบทุกแผน ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฉบับเดียวกับที่ใช้ก่อนเรียน พร้อมให้ผู้เรียนทำแบบประเมินทักษะการใช้เหตุผลทางกฎหมาย เพื่อตรวจสอบการพัฒนาทักษะและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการเรียนรู้เชิงเกมกรณีศึกษา และนำข้อมูลที่ได้ไปตรวจสอบความครบถ้วน ความถูกต้อง และวิเคราะห์ผลตามวิธีทางสถิติที่กำหนดไว้ในระเบียบวิธีวิจัย

4.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

4.4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างรูปแบบการเรียนรู้เชิงเกมกรณีศึกษาร่วมกับ Quizizz ใช้การวิเคราะห์เชิงพรรณนา โดยสังเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้จากผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน วิเคราะห์โดยหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เพื่อพิจารณาระดับความเหมาะสมของแผน

4.4.2 การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนรู้ตามเกณฑ์ E1/E2 โดยคำนวณร้อยละความสำเร็จระหว่างเรียน (E1) จากคะแนนเฉลี่ยของแบบฝึกหัดหรือกิจกรรมระหว่างเรียน และร้อยละความสำเร็จหลังเรียน (E2) จากคะแนนเฉลี่ยของแบบทดสอบปลายหน่วย ผลที่ได้จะเปรียบเทียบกับเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80

4.4.3 การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการใช้เหตุผลทางกฎหมายก่อนและหลังเรียนใช้สถิติ t แบบกลุ่มสัมพันธ์ (Paired Samples t -test) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังเรียน พร้อมวิเคราะห์ค่าขนาดอิทธิพล (Effect Size: Cohen's d) เพื่อแสดงระดับการเปลี่ยนแปลงของผู้เรียน โดยกำหนดเกณฑ์การแปลผล d คือ น้อยกว่า 0.20 = ขนาดเล็ก, 0.20–0.50 = ขนาดปานกลาง, และมากกว่า 0.80 = ขนาดใหญ่ (Best & Kahn, 2006) สำหรับข้อมูลจากแบบประเมินทักษะการใช้เหตุผลทางกฎหมายจะวิเคราะห์โดยหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ส่วนเกณฑ์การแปลผลผู้วิจัยปรับใช้เกณฑ์ของ Best & Kahn (2006) 5 ระดับ ดังนี้

4.51–5.00 = มากที่สุด

3.51–4.50 = มาก

2.51–3.50 = ปานกลาง

1.51–2.50 = น้อย

1.00–1.50 = น้อยที่สุด

5. ผลการวิจัย

5.1 ผลการสร้างรูปแบบการเรียนรู้เชิงเกมกรณีศึกษาโดยใช้บอร์ดเกมและ Quizizz
ปรากฏผลดังนี้ ผู้วิจัยได้พัฒนารูปแบบการเรียนรู้เชิงเกมกรณีศึกษา (Gamified Case-Based Learning: GCBL) โดยใช้บอร์ดเกมและ Quizizz ขึ้นตามแนวคิดการบูรณาการกระบวนการเรียนรู้จากกรณีเข้ากับกลไกของเกม โดยผ่านขั้นตอนสำคัญ 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นนำเข้าสู่สถานการณ์ (Case Introduction & Motivation) เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนด้วยกรณีหรือสถานการณ์ทางกฎหมายใกล้ตัว 2) ขั้นสำรวจและวิเคราะห์กรณี (Exploration & Case Analysis) เพื่อฝึกการคิดวิเคราะห์และการตัดสินใจเชิงเหตุผลผ่านบอร์ดเกม 3) ขั้นตรวจสอบความเข้าใจด้วย Quizizz (Interactive Assessment via Quizizz) เพื่อประเมินผลการเรียนรู้แบบเรียลไทม์ 4) ขั้นสรุปและสะท้อนคิด (Reflection & Discussion) เพื่อให้ผู้เรียนอภิปรายและสรุปหลักกฎหมายจากประสบการณ์ในเกม และ 5) ขั้นประเมินผลและต่อยอดการเรียนรู้ (Evaluation & Transfer) เพื่อให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ความรู้และเหตุผลทางกฎหมายในสถานการณ์จริง รูปแบบดังกล่าวประกอบด้วย 3 องค์ประกอบหลัก คือ (1) หลักการและแนวคิดพื้นฐาน (2) กระบวนการจัดการเรียนรู้ และ (3) เงื่อนไขการนำไปใช้ ดังแผนภาพที่ 1



ภาพที่ 1 รูปแบบการเรียนรู้เชิงเกมกรณีศึกษาโดยใช้บอร์ดเกมและ Quizizz

5.2 ผลการศึกษาประสิทธิภาพและความเหมาะสมของรูปแบบเกมกรณีศึกษาที่สร้างขึ้นตามเกณฑ์ E1/E2 ปรากฏผลดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการศึกษาประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนรู้เชิงเกมกรณีศึกษา

รายการประเมิน	คะแนนเฉลี่ยระหว่างเรียน (E1)	คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน (E2)	เกณฑ์ประสิทธิภาพที่กำหนด	ผลการเปรียบเทียบกับเกณฑ์
รูปแบบ GCBL โดยใช้บอร์ดเกม และ Quizizz	85.47	83.92	80/80	ผ่านเกณฑ์
ค่าเฉลี่ยรวม = $E1/E2 = 85.47 / 83.92$				

จากตารางที่ 1 ผลการคำนวณประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนรู้เชิงเกมกรณีศึกษา (GCBL) โดยใช้บอร์ดเกมและ Quizizz พบว่า ค่าประสิทธิภาพเท่ากับ $85.47 / 83.92$ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้

5.3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการใช้เหตุผลทางกฎหมายของนักเรียนก่อนและหลังการใช้รูปแบบ GCBL ปรากฏผลดังนี้

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการใช้เหตุผลทางกฎหมายก่อนและหลังเรียน

ตัวแปรที่วัด	ค่าเฉลี่ยก่อนเรียน ($\bar{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ค่าเฉลี่ยหลังเรียน ($\bar{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	t(df)	p	ขนาดอิทธิพล (Cohen's d)
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	15.86	2.37	23.45	2.18	t(28) = 14.27	p < .001	1.67
ทักษะการใช้เหตุผลทางกฎหมาย	2.83	0.41	4.36	0.38	t(28) = 16.92	p < .001	1.89

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังการจัดกิจกรรมตามรูปแบบการเรียนรู้เชิงเกมกรณีศึกษา (GCBL) เท่ากับ ($\bar{X} = 23.45$, S.D. = 2.18) สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน ($\bar{X} = 15.86$, S.D. = 2.37) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ $t(28) = 14.27$, $p < .001$ โดยมีค่าขนาดอิทธิพล (Cohen's d) เท่ากับ 1.67 ซึ่งอยู่ในระดับสูงมาก แสดงให้เห็นว่า การใช้รูปแบบ GCBL โดยบูรณาการบอร์ดเกมและ Quizizz มีผลอย่างชัดเจน ต่อการพัฒนาความรู้และความเข้าใจในเนื้อหากฎหมายของผู้เรียน เช่นเดียวกันกับผลคะแนนทักษะการใช้เหตุผล ทางกฎหมาย โดยหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.36$, S.D. = 0.38) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 2.83$, S.D. = 0.41) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ $t(28) = 16.92$, $p < .001$ และมีค่าขนาดอิทธิพล (Cohen's d) เท่ากับ 1.89 ซึ่งอยู่ในระดับสูงมากเช่นกัน สะท้อนให้เห็นว่ารูปแบบการเรียนรู้เชิงเกมกรณีศึกษา (GCBL) สามารถส่งเสริมการคิดเชิงเหตุผลทางกฎหมายของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6. อภิปรายผลการวิจัย

6.1 ผลการสร้างรูปแบบการเรียนรู้เชิงเกมกรณีศึกษาโดยใช้บอร์ดเกมและ Quizizz สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในรายวิชา หน้าที่พลเมืองและกฎหมายเบื้องต้น สามารถนำมาอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการเรียนรู้เชิงเกมกรณีศึกษา (Gamified Case-Based Learning: GCBL) โดยใช้บอร์ดเกมและ Quizizz ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด แสดงว่า รูปแบบดังกล่าวสามารถตอบสนองต่อเป้าหมายของการเรียนรู้ในรายวิชา หน้าที่พลเมืองและกฎหมายเบื้องต้น ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โครงสร้างของรูปแบบประกอบด้วยหลักการและแนวคิดพื้นฐาน กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน และเงื่อนไขการนำไปใช้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Shulman (1986) เรื่องความรู้เชิงเนื้อหาและวิธีสอน (Pedagogical Content Knowledge: PCK) ที่มุ่งให้ครูสามารถแปลงเนื้อหาทางวิชาการให้เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนเข้าใจได้จริง ขณะเดียวกัน การบูรณาการกรณีศึกษาเข้ากับกลไกของเกมยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Dewey (1938) ที่เน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง (Learning by Doing) และแนวคิดของ Gee (2003) ซึ่งมองว่าเกมส่งเสริมการคิดเชิงระบบและ การตัดสินใจอย่างมีเหตุผล

ในบริบทของรายวิชาหน้าที่พลเมือง การใช้บอร์ดเกมช่วยจำลองสถานการณ์ทางกฎหมายให้ผู้เรียนได้ฝึกการตัดสินใจภายใต้เงื่อนไขจำกัดและผลลัพธ์ที่หลากหลาย ขณะที่การใช้ Quizizz ช่วยประเมินความเข้าใจแบบเรียลไทม์และสร้างแรงจูงใจผ่านการแข่งขันเชิงบวก ผลลัพธ์นี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุนทร อ่อนฤทธิ์, มาริสา มาตย์สิมมา และสุดเขตต์ ครุฑศรี (2568) ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง วิธีการดำเนินชีวิตในศาสนาอื่น ๆ โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนท่าม่วงวิทยาคาร ผลการวิจัยพบว่า การใช้เกมกระดานช่วยส่งเสริมโน้ตส้นและการคิดเชิงเหตุผลของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ และสอดคล้องกับ สุนทร อ่อนฤทธิ์, อาทิตยา กุลรักษา, และประพันธ์ คงพันธ์ (2568) ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาเศรษฐกิจไทย โดยใช้เกม Quizizz สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนชัยบาดาลวิทยาที่พัฒนาบอร์ดเกมเพื่อสร้างการเรียนรู้เชิงสถานการณ์ ผลการวิจัยพบว่า การใช้เกม Quizizz ช่วยเพิ่มทักษะการตัดสินใจและการแก้ปัญหาเชิงจริยธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสนับสนุนแนวคิดว่าการใช้เกมเป็นฐานในการเรียนรู้สามารถกระตุ้นการคิดและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างลึกซึ้ง โดยสรุป การสร้างรูปแบบ GCBL ที่ผสมบอร์ดเกมและ Quizizz เข้าด้วยกันจึงถือเป็นนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม ครอบคลุมทั้งการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ การประเมินผลแบบทันเวลา และการพัฒนาทักษะทางกฎหมายในมิติของการคิดและจิตสำนึกพลเมือง ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 อย่างชัดเจน

6.2 ผลการศึกษาประสิทธิภาพและความเหมาะสมของรูปแบบ GCBL ที่สร้างขึ้นตามเกณฑ์ E1/E2 และความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ สามารถนำมาอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการเรียนรู้เชิงเกมกรณีศึกษา (Gamified Case-Based Learning: GCBL) โดยใช้บอร์ดเกมและ Quizizz ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ E1/E2 เท่ากับ 85.47/83.92 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้ แสดงว่า รูปแบบดังกล่าวสามารถจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งในด้านกระบวนการเรียนรู้ระหว่างเรียนและผลสัมฤทธิ์หลังเรียนของผู้เรียน ผลนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ ขวลิต ชูกำแพง (2564) ที่อธิบายว่าหลักสูตรที่มีประสิทธิภาพต้องมี

องค์ประกอบของกิจกรรมที่สร้างแรงจูงใจภายในผู้เรียน และต้องมีระบบประเมินผลระหว่างเรียนที่ชัดเจน เพื่อสะท้อนพัฒนาการการเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งตรงกับลักษณะของรูปแบบ GCBL ที่มีกระบวนการเรียนรู้เป็นขั้นตอน มีการทดสอบย่อยผ่าน Quizizz และการสรุปผลในแต่ละแผนการเรียนรู้

ผลจากการวิจัยนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Keller (1987) เรื่อง ARCS Model ที่ชี้ว่าแรงจูงใจในการเรียนรู้เกิดจากกิจกรรมที่มีความท้าทาย มีความเกี่ยวข้องกับผู้เรียน และให้ผลสะท้อนแบบทันที ทำให้เกิดการเรียนรู้ ที่มีคุณภาพ นอกจากนี้ ขนิษฐา พรหมศรี, บุญเรือน ภูเจริญ และมาลี ขวลิต (2564) ศึกษาพบว่าการใช้แนวคิดเกม มีฟิเคชันในการเรียนรู้ช่วยเพิ่มค่า E1/E2 ให้สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และยังเพิ่มแรงจูงใจ และความพึงพอใจของผู้เรียนอย่างชัดเจน ขณะที่ สุนทร อ่อนฤทธิ์, อาทิตยา กุลรักษา และประพันธ์ คงพันธ์ (2568) ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาเศรษฐกิจไทย โดยใช้เกม Quizizz สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนชัยบาดาลวิทยาที่พัฒนาบอร์ดเกมเพื่อสร้างการเรียนรู้เชิงสถานการณ์ ผลการวิจัยพบว่าการใช้ Quizizz ช่วยกระตุ้นความสนใจและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้จริง เช่นเดียวกับงานของ เมธี ธรรมวัฒนา และปานเพชร ร่มไทร (2568) ที่พบว่า การใช้บอร์ดเกมช่วยส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการคิดเชิงเหตุผลของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6.3 ผลการเปรียบเทียบทักษะการใช้เหตุผลทางกฎหมาย ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแรงจูงใจของนักเรียนก่อนและหลังการใช้รูปแบบ GCBL ปรากฏผลดังนี้

ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการใช้เหตุผลทางกฎหมายของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่าขนาดอิทธิพล (Cohen's *d*) ในระดับสูงมาก แสดงว่า การใช้รูปแบบการเรียนรู้เชิงเกมกรณีศึกษา (Gamified Case-Based Learning: GCBL) ที่บูรณาการ “บอร์ดเกม” กับ “Quizizz” สามารถส่งเสริมการเรียนรู้เชิงลึกและการพัฒนาการคิดเชิงเหตุผลทางกฎหมายได้จริง ผู้เรียนได้ฝึกใช้ความรู้เชิงกฎหมายในสถานการณ์จำลองผ่านกระบวนการวิเคราะห์ การอภิปราย และการตัดสินใจอย่างมีเหตุผลซึ่งช่วยให้ความเข้าใจในหลักการของสิทธิ หน้าที่ และกฎหมายในบริบทชีวิตจริง นอกจากนี้ การประเมินผลแบบเรียลไทม์ผ่าน Quizizz ยังช่วยสร้างแรงจูงใจทางบวกและการสะท้อนคิดทันที ส่งผลให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูงและเกิดการเรียนรู้ที่คงทน

ผลดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ Kolb (1984) ที่อธิบายการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) ว่าเป็นกระบวนการหมุนวนระหว่าง “การลงมือทำ การสะท้อน การสร้างแนวคิด และการประยุกต์ใช้แนวคิดใหม่” ซึ่งตรงกับลักษณะของ GCBL ที่ผู้เรียนได้ “เล่น-คิด-สะท้อน-ประเมิน” ในวงจรเดียวกัน ผลนี้ยังสอดคล้องกับงานของ วีรวิชัย บุญส่ง, ศิริรักษา ปิ่นแก้ว, และพิยะดา ดอนนุ่มไพร (2568) ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องวัฒนธรรมไทยสำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทพศิรินทร์พุดฯ สระบุรีโดยใช้บอร์ดเกม ผลการวิจัยพบว่าการใช้เกมมีฟิเคชันช่วยเพิ่มทักษะเหตุผลเชิงตรรกะของผู้เรียนและ ศตวรรษ ผดุงกิจ, สมใจภูครองทุ่ง, และประภาพร หนองหารพิทักษ์ (2567) ที่ยืนยันว่าการใช้ Quizizz ร่วมกับการเรียนรู้แบบ Active Learning ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแรงจูงใจสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งหมดนี้สะท้อนว่ารูปแบบ GCBL ไม่เพียงสร้างความเข้าใจในเนื้อหาเชิงกฎหมาย แต่ยังส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การมีส่วนร่วม และสมรรถนะการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างแท้จริง

7. องค์ความรู้ใหม่

องค์ความรู้ใหม่ของงานวิจัยนี้อยู่ที่การสร้าง “รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน” ที่หลอมรวม 3 มิติสำคัญ คือ การคิดเชิงเหตุผลทางกฎหมาย (Legal Reasoning), การเรียนรู้เชิงเกม (Gamified Learning) และการประเมินผลแบบเรียลไทม์ (Real-Time Assessment) ให้เป็นระบบการเรียนรู้เดียวกัน ภายใต้รูปแบบ GCBL (Gamified Case-Based Learning) ที่เหมาะสมกับผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาในบริบทไทย งานวิจัยนี้ไม่ได้เพียงสร้างเครื่องมือ สอนใหม่ แต่ได้พัฒนา “กลไกการเรียนรู้” ที่ทำให้ผู้เรียนเปลี่ยนจากผู้รับความรู้เชิงนามธรรม ไปสู่ผู้ลงมือวิเคราะห์ ตัดสินใจ และสะท้อนคิดในสถานการณ์ที่ซับซ้อนทางกฎหมาย โดยใช้เกมและเทคโนโลยีเป็นสื่อกลาง การออกแบบลักษณะนี้ทำให้เกิดความเข้าใจในหลักกฎหมายอย่างมีเหตุผล พัฒนาทักษะการให้เหตุผลเชิงจริยธรรม และสร้างจิตสำนึกพลเมืองที่ยึดโยงกับชีวิตจริง ซึ่งถือเป็นองค์ความรู้ใหม่ในเชิงแนวคิดและเชิงปฏิบัติที่สามารถต่อยอดไปสู่การออกแบบหลักสูตรสังคมศึกษาแนวสมรรถนะ และเป็นต้นแบบของการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ “เกม+กรณีศึกษา+เทคโนโลยีประเมินผล” เพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์ในรายวิชาอื่น ๆ ได้อย่างเป็นระบบ สามารถแสดงได้ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิด GCBL (Gamified Case-Based Learning) ที่บูรณาการ 3 มิติเพื่อเปลี่ยนผู้เรียนจากผู้รับความรู้เชิงนามธรรมสู่ผู้คิดวิเคราะห์เชิงรุก

8. ข้อเสนอแนะ

8.1 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

8.1.1 กระทรวงศึกษาธิการควรกำหนดนโยบายสนับสนุนให้สถานศึกษานำรูปแบบ GCBL ไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาหน้าที่พลเมืองและรายวิชาอื่นในกลุ่มสาระสังคมศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงเหตุผลและการตัดสินใจเชิงจริยธรรมของผู้เรียน พร้อมจัดทำคู่มือแนวทางปฏิบัติสำหรับครูในระดับชาติ เพื่อให้การขยายผลเป็นไปอย่างมีมาตรฐานและยั่งยืน

8.1.2 หน่วยงานต้นสังกัดควรจัดตั้ง “ศูนย์สื่อเกมเพื่อการเรียนรู้” เพื่อรวบรวม พัฒนา และเผยแพร่สื่อเกมการเรียนรู้ เช่น บอร์ดเกมและแพลตฟอร์ม Quizizz ให้ครูสามารถเข้าถึงและใช้ได้จริงในห้องเรียน พร้อมจัดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการแก่ครูผู้สอน เพื่อยกระดับสมรรถนะด้านเทคโนโลยีและการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงเกม

8.1.3 ภาครัฐควรจัดตั้งกองทุนหรือโครงการสนับสนุนการวิจัยด้านนวัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุก เช่น รูปแบบ GCBL เพื่อกระตุ้นให้ครูและนักวิชาการสร้างสรรค์แนวทางใหม่ในการพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะด้านการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจเชิงจริยธรรม และการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ในกระบวนการเรียนรู้

8.2 ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ปฏิบัติ

8.2.1 รูปแบบการเรียนรู้เชิงเกมกรณีศึกษา (GCBL) ควรถูกนำไปใช้ในรายวิชาหน้าที่พลเมืองและรายวิชาอื่นในกลุ่มสาระสังคมศึกษา เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงเหตุผล การตัดสินใจอย่างมีจริยธรรม และความเข้าใจในหลักกฎหมายของผู้เรียน โดยเฉพาะในหัวข้อที่มีลักษณะเป็นสถานการณ์จริงหรือมีความซับซ้อนทางสังคม

8.2.2 ครูผู้สอนควรได้รับการอบรมหรือพัฒนาองค์ความรู้ด้านการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงเกมและการใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น Quizizz เพื่อให้สามารถจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่มีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียนแต่ละระดับ

8.2.3 สถานศึกษาควรส่งเสริมการใช้บอร์ดเกมเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน โดยจัดสรรงบประมาณหรือจัดตั้งศูนย์สื่อการเรียนรู้เชิงเกม เพื่อเป็นพื้นที่ทดลองใช้และแลกเปลี่ยนแนวทางการพัฒนากิจกรรมระหว่างครูในสาขาวิชาต่าง ๆ

8.3 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

8.3.1 ควรขยายการทดลองใช้รูปแบบ GCBL กับกลุ่มนักเรียนต่างระดับ เช่น ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย หรือระดับอุดมศึกษา เพื่อเปรียบเทียบผลของการพัฒนาทักษะการใช้เหตุผลทางกฎหมายในช่วงวัยที่แตกต่างกัน

8.3.2 ควรศึกษาผลของการใช้รูปแบบ GCBL ต่อสมรรถนะอื่น ๆ เช่น ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ หรือการมีส่วนร่วมทางสังคม เพื่อเพิ่มความเข้าใจในผลกระทบของรูปแบบการเรียนรู้ในมิติที่หลากหลาย

8.3.3 ควรพัฒนาเครื่องมือวัดทักษะการใช้เหตุผลทางกฎหมายที่มีความเที่ยงตรงและครอบคลุมทั้งด้านความรู้ กระบวนการคิด และการประยุกต์ใช้ เพื่อใช้ในการประเมินผลในระยะยาว และเปรียบเทียบข้ามบริบทโรงเรียนได้อย่างเป็นระบบ

9. บรรณานุกรม

- ชนิษฐา พรหมศรี, บุญเรือน ภูเจริญ, และมาลี ขวลิต. (2564). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบ Gamification เพื่อส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. **วารสารวิจัยและพัฒนการศึกษา**. 16(2). 85-97.
- ขวลิต ชูกำแพง. (2564). **ทฤษฎีหลักสูตร (Theory of Curriculum)**. กรุงเทพฯ : ศูนย์หนังสือแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณิมาภรณ์ การุณย์, รังสรรค์ เวรพันธ์ และวชิระ โมราชาติ. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาการคำนวณ เรื่องการเก็บรวบรวมและสำรวจข้อมูลสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการเรียนรู้จากเกม (Quizizz). **วารสารบริหารการศึกษาบัวบัณฑิต**. 23(2). 99-107.
- ดิศรณ์ ลิขิตวิทยาวุฒิ. (2564). ปัญหาในทางทฤษฎีเกี่ยวกับการสำคัญผิดในกฎหมายอาญาไทย: กรณีการสำคัญผิดในเหตุที่บุคคลมีอำนาจกระทำ: รายงานฉบับสมบูรณ์. กรุงเทพฯ : คณะนิติศาสตร์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ฝ่ายบริหารงานวิชาการโรงเรียนพลร่มอนุสรณ์ มิตรภาพที่ 50. (2568). รายงานจำนวนนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ประจำปีการศึกษา 2568. ลพบุรี : โรงเรียนพลร่มอนุสรณ์ มิตรภาพที่ 50.
- ฟ้าใส สวัสดิ์, สมพล พวงสั้น และอรนิชา แม่นทรง. (2568). การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สถิติ และแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. **วารสารมหาจุฬานาครทรรค์**. 12(5). 25-34.
- เมธี ธรรมวัฒนา และปานเพชร ร่มไทร. (2568). การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้การเอาชีวิตรอดในเหตุการณ์กราดยิง: ด้านการหนี. **วารสารครุศาสตร์ปัญญา**. 4(4). 397-409.
- วีรวิชัย บุญส่ง, ศรินภา ปิ่นแก้ว, และปิยะดา ดอนนุ่มไพร. (2568). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องวัฒนธรรมไทยสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทพศิรินทร์พุดสระบุรี โดยใช้บอร์ดเกม. **วารสาร มจร พุทธศาสตร์ปริทรรศน์**. 8(1). 95-108.
- ศตวรรษ ผดุงกิจ, สมใจ ภูครองทุ่ง, และประภาพร หนองหารพิทักษ์. (2567). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับแอปพลิเคชัน Quizizz ที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เรื่องจำนวนจริง. **วารสารมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และนวัตกรรม มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์**. 3(1). 18-29.
- สโรชา อินสุข,เกียรติชัย สายตาคำ และดุขฎิ รังสีชัชวาล. (2568). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลตาก จังหวัดตาก. **วารสารวิชาการเซาธ์อีสท์บางกอก (สาขามนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์)**. 11(1). 103-117.
- สุนทร อ่อนฤทธิ์, มาริสา มาตย์สิมมา และสุดเขตต์ ครุฑศรี. (2568). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง วิธีการดำเนินชีวิตในศาสนาอื่น ๆ โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนท่าวังวิทยาคาร. **วารสารวิชาการ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี**. 16(1). 165-182.

- สุนทร อ่อนฤทธิ์, อาทิตยา กุลรักษา และประพันธ์ คงพันธ์. (2568). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาเศรษฐกิจไทย โดยใช้เกม Quizizz สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนชัยบาดาลวิทยา. **วารสารวิชาการ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี**. 16(2). 181–198.
- สุวิทย์ มูลคำ. (2551). **กลยุทธ์การสอนคิดแก้ปัญหา**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์.
- Best, J. W., & Kahn, J. V. (2006). **Research in education**. 10th ed. Boston, MA : Pearson Education.
- Ching, C. P. (2014). Linking theory to practice: A case-based approach in teacher education. **Procedia Social and Behavioral Sciences**. 123. 280–288.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness : Defining gamification. Tampere, Finland : ACM.
- Dewey, J. (1938). **Experience and education**. New York, NY : Macmillan.
- Ebel, R. L., & Frisbie, D. A. (1991). **Essentials of educational measurement**. 5th ed. Englewood Cliffs, NJ : Prentice Hall.
- Gee, J. P. (2003). **What video games have to teach us about learning and literacy**. New York, NY : Palgrave Macmillan.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). **Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification**. Waikoloa, HI : IEEE.
- Keller, J. M. (1987). Development and Use of The ARCS Model of Motivational Design. **Journal of Instructional Development**. 10(3). 2–10.
- Kuder, G. F., & Richardson, M. W. (1937). The theory of the estimation of test reliability. **Psychometrika**. 2(3). 151–160.
- Shulman, L. S. (1986). Those Who Understand: Knowledge Growth in Teaching. **Educational Researcher**. 15(2). 4–14.