

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดเชิงวิพากษ์
รายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง สิทธิมนุษยชน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ
ร่วมกับเทคนิคเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

A Study on Learning Achievement and Critical Thinking Skills in Social
Studies on Human Rights through Cooperative Learning with
Game-Based Techniques among for Matthayom 4

สรายุธ รัชมี¹ ธนเมษฐ์ จิรัชตะสิริ² วิทยา คำมีภา³

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Sarayoot Ratsamee¹ Thanamet Jiraratchatasiri² Wittaya Kammeepa³

Khon Kaen University

*Corresponding Author, E-mail: Sarayoot.r@kkumail.com

(Received: 25 November, 2024 ; Edit: 28 February, 2025; accepted: 28 February, 2025)

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษากระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง สิทธิมนุษยชน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคเกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 2) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง สิทธิมนุษยชน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังเรียน โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) ศึกษาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ รายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง สิทธิมนุษยชน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับเทคนิคเกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 27 คน ใช้วิธีคัดเลือกแบบการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สิทธิมนุษยชน 2) แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน 3) แบบประเมินผลการจัดการเรียนรู้ และ 4) แบบประเมินกิจกรรมกลุ่ม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติที่แบบไม่อิสระ (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน สามารถนำไปใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ของนักเรียนได้

2. ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนมีค่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน ($\bar{X}$ = 22.22, S.D. = 3.25) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 17.33, S.D. = 5.51) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. นักเรียนร้อยละ 81.48 มีความสามารถทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ มีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$ = 13.59) คิดเป็นร้อยละ 75.51

คำสำคัญ : ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์, สติธิมนุษยชน, การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ, เทคนิคเกม

Abstract

This research aimed to 1) study the learning activity organization process of Social Studies: Human Rights using cooperative learning with game techniques for Mathayom 4 students, 2) study the academic achievement of Social Studies: Human Rights using cooperative learning with game techniques for Mathayom 4 students before and after learning with statistical significance at the 0.01 level, and 3) study the critical thinking skills of Social Studies: Human Rights using cooperative learning with game techniques for Mathayom 4 students who passed the 70 percent criteria. The target group was 27 Mathayom 4 students. Purposive sampling was used for selection. The research instruments were 1) lesson plans: Human Rights, 2) pre-test and post-test, 3) lesson evaluation form, and 4) group activity evaluation form. The statistics used for data analysis were percentage, mean, and standard deviation. And t-test statistics

The results of the research found that

1. The results of organizing teaching and learning activities according to the 5-step learning management plan can be used to develop the learning achievement and critical thinking skills of students.

2. The students' achievement had an average score after learning ($\bar{X}$ = 22.22, S.D. = 3.25) which was higher than before learning ($\bar{X}$ = 17.33, S.D. = 5.51) with statistical significance at the .01 level.

3. 81.48 percent of students had critical thinking skills that passed the specified criteria with an average score ($\bar{X}$ = 13.59) of 75.51 percent.

Keywords : Learning Achievement, Critical Thinking Skills, Human Rights,
Cooperative Learning, Game-Based Techniques

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาในโลกปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาอย่างรวดเร็ว เพื่อตอบสนองต่อความต้องการที่หลากหลายของสังคมและเทคโนโลยีที่เจริญก้าวหน้า ทำให้การเรียนรู้ไม่ได้จำกัดอยู่แค่การเรียนในห้องเรียนแบบเดิม ๆ แต่ยังมีรูปแบบการเรียนที่หลากหลาย รวมถึงการเรียนออนไลน์ การเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัล และการเรียนที่มุ่งเน้นทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็นในยุคดิจิทัล เช่น ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) ทักษะด้านการสื่อสารดิจิทัล (Digital Communication) ทักษะด้านความปลอดภัยไซเบอร์ (Cybersecurity) เป็นต้น การพัฒนาและฝึกฝนทักษะเหล่านี้ไม่เพียงแต่จำเป็นสำหรับการทำงานในปัจจุบันเท่านั้น แต่ยังเป็นพื้นฐานสำคัญในการเตรียมพร้อมสำหรับอนาคตที่มีการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่อง การเรียนรู้และปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงจึงเป็นสิ่งที่สำคัญมากในยุคนี้ ดังนั้น การจัดการเรียนการสอนสังคมศึกษาในศตวรรษที่ 21 (The 21st century) จึงเน้นการเตรียมความพร้อมให้นักเรียนมีทักษะที่จำเป็นต่อการเผชิญกับโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยเน้นการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และการแก้ปัญหา นักเรียนจะได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วม เช่น การทำงานกลุ่ม การใช้เทคโนโลยี การเรียนรู้เชิงปฏิบัติ และการเชื่อมโยงเนื้อหากับสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวัน

ทำให้ครูผู้สอนสังคมศึกษามีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องเข้าใจในส่วนของแนวทางการสอน และการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาในศตวรรษที่ 21 และต้องใช้แนวทางการสอนที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน การเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ การเรียนรู้แบบร่วมมือ ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกันในกลุ่ม เพื่อสำรวจหัวข้อและพัฒนามุมมองการเรียนรู้แบบพลิกกลับ นำไปสู่ออกแบบหลักสูตรที่เชื่อมโยงกับชีวิตของนักเรียนและประเด็นปัจจุบัน (ทวีโชค เจริญไกร และอนุชิต ปราบพาล, 2567) นอกจากนี้ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียนและการเข้าถึงข้อมูล การเตรียมความพร้อมของผู้สอนให้การพัฒนาอย่างมืออาชีพ เพื่อให้สามารถใช้เทคนิคการสอนที่ทันสมัย และพัฒนาการประเมินที่แท้จริงเพื่อวัดทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนแม่นยำ (ฐากร สิทธิโชค, 2565)

ในปัจจุบันการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของนักเรียนไทยยังคงเผชิญกับอุปสรรคหลายประการที่เกี่ยวข้องกับการเข้าถึงทรัพยากรทางการศึกษา คุณภาพของการศึกษา ทักษะทางเทคโนโลยี และการสนับสนุนทางจิตใจ หนึ่งในปัญหาที่สำคัญคือ ขาดทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Lack of Critical Thinking and Self-directed Learning Skills) ของผู้เรียน เนื่องมาจากระบบการศึกษาที่เน้นการสอนแบบป้อนข้อมูลอาจทำให้ผู้เรียนขาดทักษะในการคิดและแก้ปัญหาด้วยตนเอง และบางครั้งอาจนำไปสู่ความลำบากในการตัดสินใจในชีวิตจริง ทำให้ผู้เรียนไม่สามารถปรับตัวให้เข้ากับความท้าทายในโลกที่เต็มไปด้วยการเปลี่ยนแปลงแบบฉับพลัน ส่งผลโดยตรงต่อผลสัมฤทธิ์ที่

ต่ำกว่ามาตรฐาน เพราะนักเรียนไม่สามารถพัฒนาความคิดที่ลึกซึ้ง หรือไม่สามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่อง การแก้ไขปัญหาเหล่านี้จำเป็นต้องปรับปรุงการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ ร่วมกับการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ

จากการศึกษาบริบทของพื้นที่วิจัย คือ โรงเรียนน้ำพองศึกษา โดยกลุ่มเป้าหมายนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า มีค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา เฉพาะสาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตประจำวัน ต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานร้อยละ 70 นอกจากนี้ยังพบอุปสรรคสำคัญที่ส่งผลต่อการเรียนการสอน ในแง่ของการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ความสามารถในการเชื่อมโยงเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิตจริง และการพัฒนาความเป็นพลเมืองที่ดีในสังคม การใช้สื่อการสอนที่ไม่สอดคล้องกับเนื้อหา รวมถึงการขาดการกระตุ้นให้คิดและตั้งคำถาม ล้วนเป็นปัจจัยที่ทำให้การเรียนสังคมศึกษาของนักเรียนไม่ได้ผลลัพธ์ที่สอดคล้องกับกรอบการศึกษาเท่าที่ควร หนึ่งในนั้นคือ แผนการเรียนรู้เรื่อง สิทธิมนุษยชน ที่พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ขาดทักษะในการวิเคราะห์หรือคิดเชิงวิพากษ์ นำไปสู่การปรับใช้ในชีวิตประจำวัน ในขณะที่การสอนที่เน้นการท่องจำมากเกินไปอาจทำให้การเรียนรู้ไม่เชื่อมโยงกับประเด็นสำคัญในโลกปัจจุบันเช่นกัน ดังนั้น การปรับปรุงวิธีการสอนที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง การเรียนรู้ด้วยตนเอง การใช้สื่อการสอนที่ทันสมัยและการกระตุ้นให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการเรียนรู้ จะทำให้การเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพมากกว่าเดิม

จากสภาพปัญหาดังกล่าวข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ รายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง สิทธิมนุษยชน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับเทคนิคเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มาใช้ในการออกแบบและพัฒนาความท้าทายในจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวทาง Active Learning ด้วยวิธีการสอนที่เหมาะสมกับนักเรียนและบริบทต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการทำงานร่วมกันของผู้เรียน กระตุ้นความสนใจและความมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ การสร้างแรงจูงใจภายในตัวเอง การพัฒนาทักษะทางสังคมและอารมณ์ โดยประยุกต์ใช้วิธีการประเมินผลที่หลากหลาย เช่น การประเมินผ่านการเล่นเกม การร่วมกิจกรรมในกลุ่ม การสะท้อนผลการทำงาน หรือการตั้งคำถามหลังการเรียนรู้ ช่วยให้ครูสามารถเห็นพัฒนาการของนักเรียนในมุมมองที่หลากหลายและครบถ้วนมากขึ้น อีกทั้งยังเป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนต่อไปในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษากระบวนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง สิทธิมนุษยชน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง สิทธิมนุษยชน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับเทคนิคเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังเรียน โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01
3. เพื่อศึกษาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ รายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง สิทธิมนุษยชน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับเทคนิคเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70

สมมติฐานการวิจัย

1. กระบวนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง สิทธิมนุษยชน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิค มีประสิทธิภาพตามวัตถุประสงค์การวิจัย
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง สิทธิมนุษยชน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับเทคนิคเกม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01
3. ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ รายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง สิทธิมนุษยชน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับเทคนิคเกม ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนน้ำพองศึกษา จังหวัดขอนแก่น ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 27 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

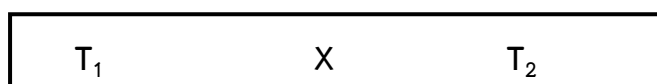
1. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สิทธิมนุษยชน จำนวน 1 แผนการเรียนรู้ (100 นาที)
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน-หลังเรียน เรื่อง สิทธิมนุษยชน เป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ
3. แบบประเมินผลการจัดการเรียนรู้ เป็นการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนขณะจัดการเรียนการสอน เพื่อให้เกิดความสอดคล้องของ OLE (Objectives Learning experiences Evaluation)
4. แบบประเมินกิจกรรมกลุ่ม ชนิดแบบประเมินรูบริก (Rubric score) เป็นแบบมาตราส่วน 3 ช่วงตามน้ำหนักจากระดับคะแนนที่ 3 ถึงระดับ 1

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน โดยค่าความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สิทธิมนุษยชน จากการวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย แบ่งเป็น 5 ระดับ เท่ากับ 4.42 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับ วัตถุประสงค์ (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 ระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม หลังจากนั้นนำเครื่องมือไปทดลองใช้กับนักศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย จำนวน 10 คน นำมาวิเคราะห์ค่าความ ยากง่ายของข้อสอบอยู่ระหว่าง 0.20 – 0.80 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.40 - 0.70 และได้ค่า ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบเท่ากับ 0.82

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยทำการทดสอบก่อนเรียนของนักศึกษากลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบทดสอบวัด ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สิทธิมนุษยชน จำนวน 30 ข้อ จากนั้น ผู้วิจัยดำเนินการสอนด้วยตนเอง ตามแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สิทธิมนุษยชน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับเทคนิค เกม จำนวน 2 ชั่วโมง (100 นาที) และเมื่อสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยให้นักเรียนทำการทดสอบ หลังเรียน จำนวน 30 ข้อ และนำคะแนนหลังเรียนเทียบกับก่อนเรียน ให้มีประสิทธิภาพผ่านเกณฑ์ 70/70 (เป็นการดำเนินการทดลองด้วยกลุ่มตัวอย่างเดี่ยวแบบ Pretest - Posttest)



2. จากนั้น ผู้วิจัยทำการประเมินผลงานจากการทำกิจกรรมกลุ่ม หลังจากเสร็จสิ้น การจัดการเรียนการสอน

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้การวิเคราะห์หาค่าสถิติร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย เลขคณิต ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และสถิติที่แบบไม่อิสระ (t-test) จากนั้นนำผลการ วิเคราะห์ข้อมูลไปเทียบกับเกณฑ์และประเมินผลตามวัตถุประสงค์การวิจัย

ผลการวิจัย

1. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง สิทธิมนุษยชน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับเทคนิคเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่

1.1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Introduction) ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้กับนักเรียน ครูมีการเตรียมการแบ่งกลุ่มให้กับนักเรียนในชั้นเรียน โดยการที่นำสตีกเกอร์การ์ตูนที่มีลักษณะแตกต่างกันจำนวน 4 รูปแบบ ประกอบด้วย ช้าง กำนัล ล้วย โปเกมอน ดราก้อนบอล และชินจัง โดยจะนำไปติดไว้ที่โต๊ะเรียนของนักเรียน เมื่อผู้เรียนเข้ามาในห้องเรียนแล้วครูอธิบายถึงกิจกรรมการเรียนการสอนที่จะเกิดขึ้นในชั้นเรียนแก่นักเรียน จากนั้นครูให้นักเรียนเล่นตอบคำถามจาก Blooket เพื่อทดสอบความรู้ก่อนเริ่มเรียน จำนวน 30 ข้อ จากการสังเกตพบว่า นักเรียนให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี และมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมตอบคำถามอย่างตั้งใจและสนุกสนาน

1.2 ขั้นสอน (Teaching) นักเรียนชมวิดีโอ เรื่อง “สิทธิมนุษยชนคืออะไร?” จาก YouTube (จาก <https://youtu.be/SlHEBFMhgGE>) จากนั้นครูสอนเนื้อหาที่จัดเตรียมไว้แก่นักเรียน แล้วครูสุ่มนักเรียนในชั้นเรียนตอบคำถามต่อไปจำนวน 4 คน และในจำนวน 4 คนนี้ ครูจะสุ่มเป็นนักเรียนที่อยู่ในกลุ่มที่ครูแบ่งไว้แล้วกลุ่มละ 1 คน โดยใช้คำถามปลายเปิดในการถามนักเรียน โดยใช้คำถามว่า “นักเรียนคิดว่าสิทธิมนุษยชนที่นักเรียนพบเจอในชีวิตประจำวันมีอะไรบ้าง และนักเรียนคิดว่ามีความสำคัญอย่างไร” (นักเรียนตอบสั้น ๆ ที่เป็นเฉพาะใจความสำคัญ) จากการสังเกตพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ที่ถูกสุ่มออกมาตอบได้ดี และคำตอบนั้นตรงประเด็นและถูกต้อง แสดงให้เห็นถึงความตั้งใจในการเรียนของนักเรียน

1.3 ขั้นระดมสมองและทำกิจกรรมกลุ่ม (Brainstorming and group activities) ครูแจกอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมกลุ่ม ได้แก่ กระดาษชาร์ต ปากกาเมจิก และดินสอสี พร้อมทั้งอธิบายกติกาการทำงาน โดยกำหนดให้ทุกกลุ่มศึกษาค้นคว้าและออกแบบผลงาน ตามประเด็นต่อไปนี้ 1) นิยามความหมายและความสำคัญของสิทธิมนุษยชน 2) อธิบายหลักการของสิทธิมนุษยชน 3) ปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชนแห่งสหประชาชาติ และกฎหมายไทยที่เกี่ยวข้องกับสิทธิมนุษยชน 4) ยกตัวอย่างปัญหาด้านสิทธิมนุษยชน 5) เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของสิทธิมนุษยชนกับการดำเนินชีวิตประจำวัน จากการสังเกตพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความตั้งใจทำงานดี มีส่วนร่วมในการสืบค้นข้อมูลเป็นทีม มีการระดมสมองคิดวิพากษ์โดยเรียงเรียงประเด็นที่สัมพันธ์กับหัวข้อ แต่อาจจะมีการพูดคุยกันที่เสียงดังมากกว่าปกติ ครูต้องควบคุมกิจกรรมให้เรียบร้อย

1.4 ขั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ (work inspection and testing) หลังจากนักเรียนออกแบบผลงานเสร็จ ครูให้ตัวแทนกลุ่มของนักเรียนออกมานำเสนอ โดยเรียงลำดับจากกลุ่มที่ทำงานเสร็จก่อน หลังจากการทำกิจกรรมนำเสนอเสร็จแล้ว ครูให้นักเรียนทุกคนเล่นเกมตอบคำถาม โดยใช้เกมออนไลน์ Kahoot จำนวน 30 ข้อ เพื่อทดสอบความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนในชั้นเรียน

จากการสังเกตพบว่านักเรียนนำเสนอได้ตรงประเด็น มีการแยกองค์ประกอบได้ชัดเจน และทำแบบทดสอบหลังเรียนด้วยความเรียบร้อยเป็นอย่างดี

1.5 ขั้นสรุปบทเรียนและประเมินผลการทำงานกลุ่ม (Evaluation) ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ และอธิบายเสริมในส่วนที่ยังไม่ชัดเจนจากขั้นตอนการนำเสนอ และการทำแบบทดสอบ ครูผู้สอนมอบรางวัลให้กลุ่มที่ทำงานกลุ่มออกมาได้ดีที่สุด และนักเรียนที่ทำแบบทดสอบที่ได้คะแนนสูงสุด พร้อมกล่าวชื่นชมนักเรียนทุกคนที่ตั้งใจทำกิจกรรมเป็นการเสริมแรงทางบวกจากการสังเกตพบว่า นักเรียนทุกคนให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี ตลอดการการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2. ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง สิทธิมนุษยชน ตามแนวคิดของบลูม (Blom) ผู้วิจัยได้สร้างแบบทดสอบปรนัย จำนวน 30 ข้อ เพื่อใช้กับกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งสามารถแปลผลคะแนน ได้ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน

การทดสอบ	N	$\bar{x}$	S.D.	t	P
ก่อนเรียน (Pre-test)	27	17.33	5.51	3.96	0.001*
หลังเรียน (Post-test)	27	22.22	3.25		

* นัยยะสำคัญทางสถิติ < .01

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนทดสอบก่อน-หลังการเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 17.33 และ 22.22 ตามลำดับ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 5.51 และ 3.25 ตามลำดับ สรุปได้ว่า ผลคะแนนการทดสอบก่อนและหลังเรียน มีผลคะแนนการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ผลวิเคราะห์ความสามารถในการคิดเชิงวิพากษ์ รายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง สิทธิมนุษยชน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ประเมินจากการทำกิจกรรมกลุ่ม มีค่าน้ำหนักคะแนน 18 คะแนน มีเกณฑ์การผ่าน 13 คะแนนขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 70 ซึ่งสามารถแปลผลคะแนน ตามตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลวิเคราะห์ความสามารถในการคิดเชิงวิพากษ์ของนักเรียน

จำนวนนักเรียน	ผ่านเกณฑ์		ไม่ผ่านเกณฑ์		คะแนนสอบ			$\bar{x}$	%
	จำนวน (คน)	%	จำนวน (คน)	%	คะแนนเต็ม	คะแนนสูงสุด	คะแนนต่ำสุด		
27	22	81.48	5	18.52	18	16	12	13.59	75.51

จากตารางที่ 1 พบว่า จากการกำหนดให้นักเรียนร้อยละ 70 มีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป นักเรียนจำนวน 27 คน มีผลการทดสอบผ่านเกณฑ์ จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 81.48 นักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 13.59 มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 13.59 คิดเป็นร้อยละ 75.51 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.31 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ รายวิชา สังคมศึกษา เรื่อง สิทธิมนุษยชน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับเทคนิคเกม ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 สามารถอภิปรายผล ได้ดังนี้

1. ผลหลังการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

ผลการออกแบบและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับเทคนิคเกม โดยวิเคราะห์ความสอดคล้องของ OLE ได้แก่

ตารางที่ 3 แสดงการวิเคราะห์ความสอดคล้องของ OLE

ความสอดคล้องเชื่อมโยง			คำอธิบาย
O	ไปยัง	L	การวิเคราะห์หลักสูตรเพื่อออกแบบการจัดการเรียนรู้ การจัดทำแผนการเรียนรู้ ครอบคลุมมาตรฐานตัวชี้วัดและเป็นไปตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนด
L	ไปยัง	O	กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เป็นไปตามหลักสูตรกำหนดกระบวนการจัดการเรียนรู้ มีความชัดเจนและเป็นไปตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนด โดยมีกระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นไปตามกระบวนการโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) ร่วมกับเทคนิคเกม (Gamification)
L	ไปยัง	E	กระบวนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับกระบวนการวัดและประเมินได้มี กระบวนการใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบประเมินผลการเรียนรู้ และแบบประเมินกิจกรรมกลุ่ม
E	ไปยัง	L	การวัดและประเมินที่มีความตรง (Validity) วัดได้ในสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ไปแล้ว เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผ่านการศึกษาหาข้อมูล ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ได้เครื่องมือที่มีคุณภาพสามารถสะท้อนผลการเรียนรู้ผู้เรียนได้ดี โดยกระบวนการวัดและประเมินให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ในการประเมินและตรวจสอบคุณภาพ

ความสอดคล้องเชื่อมโยง			คำอธิบาย
O	ไปยัง	E	การวิเคราะห์หลักสูตรเพื่อออกแบบและสร้างเครื่องมือวัดและประเมิน การจัดทำแผนการวัดและประเมินครอบคลุมมาตรฐาน และตัวชี้วัด การจัดทำผังเครื่องมือมีการสร้างเป็นไปตามขั้นตอนข้อมูลที่ทำการ ศึกษา
E	ไปยัง	O	การวัดประเมินผลที่ครอบคลุมและเป็นไปตามมาตรฐานของหลักสูตร เครื่องมือในการวัดและประเมินผลได้ครอบคลุมตามมาตรฐานการ เรียนรู้ตัวชี้วัด และเป็นไปตามจุดประสงค์ที่กำหนดในด้านพุทธรพัสัย ด้านทักษะพิสัย และด้านจิตพิสัย

หลักการในการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ เป็นเครื่องมือในการเชื่อมโยงองค์ความรู้เพื่อฝึกฝนกระบวนการคิดเชิงวิพากษ์ของนักเรียน ร่วมกับการนำกลไกของเทคนิคเกม เพื่อนำมากระตุ้นแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของผู้เรียน โดยการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความสอดคล้องกับหลักการ และวัตถุประสงค์ 5 ขั้นตอน ทำให้เกิดการผสมระหว่างแนวทางการเรียนรู้ที่เน้นการทำงานร่วมกัน ในกลุ่มเล็ก ๆ กับการใช้กิจกรรมหรือเกม เป็นเครื่องมือกระตุ้นความสนใจและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุกสนาน จากการศึกษาทำให้พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีปฏิกิริยาที่ดีต่อการทำกิจกรรมกลุ่ม ทำให้เพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ ตรงกับแนวคิดเรื่อง ผลกระทบของการเรียนรู้แบบร่วมมือของ Slavin (1995) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะเมื่อผู้เรียนมีบทบาทชัดเจนและได้รับการสนับสนุนจากครู เช่นเดียวกับงานวิจัยเรื่อง การผสมผสานการเรียนรู้แบบร่วมมือกับเทคนิคเกมของ Zainuddin et al. (2020) ได้ศึกษาการใช้เกมในรูปแบบ e-quizzes เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และความมีส่วนร่วมของนักเรียนในบริบทของ flipped classroom (ชั้นเรียนกลับด้าน) โดยใช้เครื่องมือ gamified เช่น Kahoot และ Quizizz ซึ่งเป็นรูปแบบการประเมินผลเชิงโต้ตอบที่เน้นความสนุกสนาน พบว่าผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุชาติ แสนพิช (2558) เรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ การศึกษาพบว่า การออกแบบรูปแบบการเรียนรู้และกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนภายในกลุ่มและภายนอกกลุ่มมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน ทั้งจากการสื่อสารระหว่างกันและจากการแข่งขันระหว่างกันโดยใช้เกมฝึกทักษะ

2. ผลจากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง สิทธิมนุษยชน ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับเทคนิคเกม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 พบว่า นักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ

ทางสถิติที่ระดับ 0.01 เนื่องจากนักเรียนได้มีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีม สร้างการพึ่งพาอาศัยกัน และช่วยกันแก้ปัญหา ทำให้เกิดแรงจูงใจและความสนุกสนานจากการเล่นเกม เกิดการเรียนรู้ที่หลากหลาย รวมถึงเสริมสร้างทักษะการคิดและการตัดสินใจ ผู้สอนคอยสนับสนุนให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้เดิมกับองค์ความรู้ใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับงานวิจัยของ สิริินทร์ดา จุฑาณิพงษ์ (2566) เรื่อง รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย การศึกษาพบว่า นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีความสามารถสื่อสารภาษาอังกฤษด้านการพูด และการฟังหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เช่นเดียวกับงานวิจัยของ ทงดี (2563) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 การศึกษาพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากเกมทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ควบคู่ไปกับความสนุกสนาน ไม่เครียด ไม่เกิดความเบื่อหน่าย เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนและผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง

3. ผลจากการทดสอบความสามารถในการคิดเชิงวิพากษ์

ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ รายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง สิทธิมนุษยชน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับเทคนิคเกม ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 13.59 คิดเป็นร้อยละ 75.51 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้เนื่องจาก ครูผู้สอนได้มีการใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเทคนิคเกม ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ สร้างโอกาสให้นักเรียนได้คิดวิเคราะห์เกี่ยวกับสิทธิมนุษยชน และแก้ปัญหาร่วมกันในสถานการณ์ที่ท้าทาย ซึ่งช่วยเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และการตัดสินใจได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้นในสภาพแวดล้อมที่สนุกสนานและการทำงานเป็นทีม ทำให้นักเรียนมีผลการทดสอบความสามารถในการคิดเชิงวิพากษ์ จากการทำกิจกรรมกลุ่ม (Group activities) สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้อย่างมีนัยสำคัญ สอดคล้องกับงานวิจัยของปริยานุช จันทรสุวรรณ (2565) เรื่อง การพัฒนาทักษะการคิดวิพากษ์ในรายวิชาสังคมศึกษาผ่านการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคเกมกลุ่ม ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่เรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้เกมแสดงทักษะการคิดวิพากษ์ได้ดีกว่าวิธีการสอนปกติ และบรรยากาศในห้องเรียนเปลี่ยนไปในเชิงบวก โดยนักเรียนรู้สึกมีความสุขและสนุกกับการเรียน เช่นเดียวกับงานวิจัยของ ญัฐพงศ์ ลำภูทอง (2565) เรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย การศึกษาพบว่า ประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ ประกอบด้วยทักษะด้านการคิดเชิงวิพากษ์ นักเรียนมีทักษะด้านการคิดเชิงวิพากษ์ และพฤติกรรมที่มีทักษะการคิดเชิงวิพากษ์พัฒนาสูงขึ้น โดยก่อนเรียน คิดเป็นร้อยละ 79.17 และหลังเรียนพัฒนาสูงขึ้นคิดเป็นร้อยละ 100

ข้อเสนอแนะ

จากผลการศึกษาในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ซึ่งอาจเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้และการศึกษาวิจัยในอนาคต ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ครูผู้สอนและบุคลากรทางการศึกษาควรขยายผลการใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ และนำการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเทคนิคเกมมาใช้ในรายวิชาสังคมศึกษา หรือรายวิชาอื่น ๆ เพื่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ของนักเรียนในทุกระดับชั้นให้สูงขึ้นได้

1.2 ควรออกแบบกิจกรรมให้เน้นการฝึกคิดวิเคราะห์และการตัดสินใจร่วมกันในกลุ่มผ่านการประยุกต์ใช้เกมการศึกษา เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานต่อการเรียนการสอนและมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์เพิ่มมากขึ้น

1.3 ครูผู้สอนควรมีการเสริมการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ โดยพัฒนาและสร้างเครื่องมือประเมินที่หลากหลาย เช่น แบบทดสอบ แบบสังเกตพฤติกรรมและการตอบคำถาม และแบบประเมินกิจกรรมกลุ่ม เพื่อติดตามพัฒนาการของนักเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

1.4 ครูผู้สอนควรคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างผู้เรียนที่มีความหลากหลาย ดังนั้นการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ต้องมีความสอดคล้องกับบริบทของนักเรียน รวมถึงการแนวความสะดวกในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และการสร้างบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ที่เหมาะสมเพื่อให้ผลลัพธ์ที่มีประสิทธิภาพ

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การศึกษาวิจัยด้านการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับเทคนิคเกม สามารถนำไปพัฒนาต่อยอดและประยุกต์ใช้กับการศึกษาในสาขาวิชาอื่น ๆ ได้ ขึ้นอยู่กับบริบทและปัญหาความต้องการของผู้เรียน

2.2 ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับการนำการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับเทคนิคเกมไปพัฒนาตัวแปรอื่น ๆ เช่น การคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การตระหนักรู้สิทธิพลเมือง การคิดเชิงออกแบบ เป็นต้น

2.3 ควรศึกษาในกลุ่มตัวอย่างที่หลากหลายทั้งในด้านระดับช่วงชั้นและโรงเรียนหรือสถานศึกษาอื่น ๆ เพื่อทดสอบประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเทคนิคเกมในบริบทที่แตกต่างกัน

2.4 ควรทำการศึกษาผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นในระยะยาว เพื่อตรวจสอบว่าทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ยังคงอยู่หรือพัฒนาไปมากขึ้นในระยะเวลาดังกล่าว

2.5 ควรมีการผสมผสานเทคนิคการสอนอื่น ๆ เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เทคนิคเกมร่วมกับวิธีการสอนอื่น ๆ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้

2.6 การวิจัยครั้งต่อไปควรมีการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับเทคนิคเกม เพราะจะช่วยให้ผู้สอนทราบถึงประสบการณ์และความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอนที่เกิดขึ้น ซึ่งสามารถนำไปใช้ปรับปรุงและพัฒนาแนวทางการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ. (2554). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน*. กรุงเทพฯ: ไทยร่วมเกล้าจำกัด.
- ฐากร สิทธิโชค. (2565). *แนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์.
- ณัฐพงศ์ ลำภูทอง. (2565). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงวิพากษ์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. *วารสาร มจร พุทธปัญญาปริทรรศน์* , 7(3), 283-295.
- ทวีโชค เจริญไกร และอนชิต ปราบพาล. (2567). แนวทางการสอนและการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาในศตวรรษที่ 21. *วารสารมหาจุฬานาครทรรศน์*, 11(5), 244-252.
- ปริญญ ชันทรสุวรรณ. (2565). การพัฒนาทักษะการคิดวิพากษ์ในรายวิชาสังคมศึกษาผ่านการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคเกมกลุ่ม. *วารสารการวิจัยทางการศึกษาและการพัฒนา*, 14(2), 123-138.
- พระศักดิ์ดา อคคปญโญ. (2562). การสอนสังคมศึกษาในศตวรรษที่ 21 เพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์. *วารสารปัญญาปณิธาน*, 4(2), 65-80.
- สิรินทรดา จุฑาณพนธ์. (2566). *รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเป็นฐานโดยใช้เกมกระดานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. การศึกษาคุชฎิบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*.
- สุชาติ แสนพิช. (2558). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้อยู่แบบร่วมมือโดยใช้เกมออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์. *Veridian E-Journal, Slipakorn University*, 8(2), 1413-1426.
- อรทัย ทองดี. (2563). *ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1*. [ออนไลน์]. สืบค้นจาก <https://regis.nsrui.ac.th/gtips/storage/files/archived/c0baa1b4c311ce46.pdf>. [2567, 2 กรกฎาคม]

- AhaSlides. (2564). กลยุทธ์การเรียนรู้แบบร่วมมือเชิงปฏิบัติการ. [ออนไลน์]. สืบค้นจาก <https://ahaslides.com/th/blog/cooperative-learning-strategies/>. [2567, 2 กรกฎาคม]
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative learning: Theory, research, and practice*. Needham Heights, MA: Allyn & Bacon.
- Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. (2020). *The role of gamified e-quizzes on student learning and engagement: An interactive gamification solution for a formative assessment in a flipped classroom*. Computers & Education, 145 [Online], 103129. Available: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131519302829>. [2567, 2 กรกฎาคม]