

## การพัฒนาทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” โรงเรียนพะตงประธานศิริวัฒน์ อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา

### The Development of Career Self-Discovery Skills for Grade 11 Students Using the " Discover Yourself, Discover Your Career " Board Game at Patongprathankiriwat School Hat Yai District Songkhla Province.

ตสนิม สุตี<sup>1</sup>, อธิพล ทองสิทธิ์<sup>2</sup>, ไหมไทย ไชยพันธุ์<sup>3</sup>, จันท์จิรา วงศ์ประไพโรจน์<sup>4</sup>

<sup>1</sup>นักศึกษา คณะครุศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา, 654194020@parichat.skru.ac.th

<sup>2</sup>นักศึกษา คณะครุศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา, 654194003@parichat.skru.ac.th

<sup>3</sup>ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะครุศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา, Maithai.ch@skru.ac.th

<sup>4</sup>อาจารย์คณะครุศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา, Janjira.wo@skru.ac.th

#### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพของนักเรียนโดยใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” ให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนพะตงประธานศิริวัฒน์ อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา สุ่มตัวอย่างโดยวิธีสุ่มกลุ่ม 1 ห้องเรียน นักเรียนจำนวน 25 คน เครื่องมือวิจัยที่ใช้ ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชากิจกรรมแนะแนว จำนวน 2 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง ได้แก่ เรื่องการค้นหาตนเองเพื่อการเลือกอาชีพ และเรื่องการจัดเป้าหมายอาชีพในอนาคต 2) แบบสำรวจทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพทั้งก่อนและหลังการใช้บอร์ดเกม โดยมีคุณภาพเครื่องมือค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ .66 ขึ้นไป 3) บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” ซึ่งประกอบด้วยกระดานเกม ลูกเต๋า ตัวเดิน และการ์ดคำถาม จำนวน 28 ใบ โดยมีคุณภาพเครื่องมือ ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.66-1.00 และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) หลังการใช้บอร์ดเกม นักเรียนมีความชัดเจนในการเลือกอาชีพร้อยละ 84 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 2) ทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพก่อนใช้บอร์ดเกมอยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.39$ , S.D. = 0.60) แต่หลังใช้บอร์ดเกมเพิ่มขึ้นเป็นระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.52$ , S.D. = 0.55) 3) ความพึงพอใจต่อการใช้บอร์ดเกมอยู่ในระดับมากที่สุดในทุกด้าน สะท้อนถึงศักยภาพของบอร์ดเกมในการพัฒนาทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพของนักเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

**คำหลัก:** การพัฒนาทักษะการค้นหาค้นหาตนเองด้านอาชีพ บอร์ดเกม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

### Abstract

This research aimed to 1) develop students' career self-discovery skills using the board game “Discover Your Identity, Discover Your Career” according to established standards, and 2) compare the career self-discovery skills of 5th-grade secondary school students before and after using the board game “Discover Your Identity, Discover Your Career.” The population consisted of 25 5th-grade secondary school students in the first semester of the 2025 academic year at Patong Prathankirawat School, Hat Yai District, Songkhla Province. A cluster sampling method was used, selecting one classroom for each student. The research instruments included 1) two lesson plans for the guidance activity subject, each lasting one hour, covering topics of self-discovery for career choice and setting future career goals; 2) a survey of career self-discovery skills before and after using the board game, with an IOC quality of .66 or higher; 3) the “Discover Your Identity, Discover Your Career” board game, consisting of a game board, dice, game pieces, and 28 question cards, with an IOC quality ranging from 0.66 to 1.00; and 4) a student satisfaction survey. Descriptive statistics, including percentages, means, and standard deviations, were used to analyze the data.

The research findings revealed that: 1) After using the board game, 84% of students showed greater clarity in their career choices, exceeding the set criterion. 2) Career self-discovery skills before using the board game were at a moderate level ( $\bar{X} = 3.39$ , S.D. = 0.60), but after using the board game, they increased to the highest level ( $\bar{X} = 4.52$ , S.D. = 0.55). 3) Satisfaction with the board game was at the highest level in all aspects, reflecting the board game's potential to effectively develop students' career self-discovery skills.

**Keywords:** The Development of Career Self-Discovery Skills, Board Game, Grade 11 Students

## ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคศตวรรษที่ 21 ระบบการศึกษาไทยได้ปรับทิศทางให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก ทั้งด้านเศรษฐกิจ เทคโนโลยี และตลาดแรงงานที่มีความผันผวนและแข่งขันสูง โดยมุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ทักษะชีวิตและอาชีพ (Life and Career Skills) ทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (4Cs) เพื่อให้สามารถปรับตัวและดำรงชีวิตได้อย่างมีคุณภาพในสังคมยุคใหม่ แนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับนโยบาย Thailand 4.0 และยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ที่มุ่งพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีศักยภาพสูง มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ และตัดสินใจได้อย่างเหมาะสม (สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2561)

การศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายถือเป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อที่สำคัญของผู้เรียน เนื่องจากเป็นระยะที่ต้องตัดสินใจเลือกเส้นทางการศึกษาต่อและแนวทางการประกอบอาชีพในอนาคต การตัดสินใจดังกล่าวจำเป็นต้องอาศัย ทักษะการค้นหาค้นหาตนเอง ซึ่งครอบคลุมการรู้จักความสนใจ ความถนัด ศักยภาพ และค่านิยมของตนเอง รวมถึงความสามารถในการเชื่อมโยงข้อมูลเหล่านี้กับลักษณะของอาชีพ เพื่อให้สามารถเลือกเส้นทางที่เหมาะสมและสอดคล้องกับตนเองได้อย่างแท้จริง (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2561; ศิริพร อนุสสา และคณะ, 2565) ทั้งนี้หากผู้เรียนขาดทักษะดังกล่าว อาจส่งผลให้เกิดความสับสน ลังเล ขาดเป้าหมายในการเรียนรู้ และตัดสินใจเลือกอาชีพโดยอาศัยปัจจัยภายนอก เช่น ค่านิยมของสังคม ความคาดหวังของผู้ปกครอง หรืออิทธิพลจากกลุ่มเพื่อน ซึ่งอาจไม่สอดคล้องกับศักยภาพที่แท้จริงของตนเอง

จากการจัดกิจกรรมแนะแนวและการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนพระตงประธานศิริวัฒน์ พบว่า นักเรียนจำนวนมากยังไม่สามารถระบุความสนใจและความถนัดของตนเองได้อย่างชัดเจน ขาดความมั่นใจในการตัดสินใจเกี่ยวกับอาชีพ และยังไม่สามารถวางแผนเส้นทางการศึกษาและอาชีพในอนาคตได้อย่างเป็นรูปธรรม นอกจากนี้รูปแบบการจัดกิจกรรมแนะแนวในปัจจุบันที่เน้นการบรรยายหรือการให้ข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพเพียงอย่างเดียว ยังไม่เอื้อต่อการพัฒนาทักษะการค้นหาค้นหาตนเองของผู้เรียนอย่างแท้จริง เนื่องจากผู้เรียนมีบทบาทเป็นผู้รับสารมากกว่าผู้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ส่งผลให้การเรียนรู้ขาดความน่าสนใจและไม่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัย พบว่า บอร์ดเกมจึงเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่มีศักยภาพในการพัฒนาทักษะดังกล่าว เนื่องจากเป็นสื่อที่จำลองสถานการณ์ (Simulation) และส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วม ลงมือปฏิบัติ คิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่นผ่านกระบวนการเล่นเกม องค์ประกอบของบอร์ดเกม เช่น การ์ดคำถาม ภารกิจ และสถานการณ์จำลอง สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนได้สำรวจตนเองในมิติต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ อีกทั้งยังช่วยสร้างแรงจูงใจและบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย สนุกสนานเพลิดเพลิน ส่งผล

ให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกและเกิดการสะท้อนตนเอง (Self-reflection) ได้ดียิ่งขึ้น (วิบูลย์ เอกพิริยไพบุลย์ และคณะ, 2568; พินิตนันท์ เขตวิทย์ และน้ำทิพย์ งามอาภาณชัย, 2566)

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจพัฒนาบอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” และนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมแนะแนวสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เพื่อพัฒนาทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพ โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนสามารถรู้จัก เข้าใจ และเชื่อมโยงศักยภาพของตนเองกับอาชีพที่เหมาะสม ตลอดจนสามารถวางแผนเส้นทางการศึกษาและอาชีพในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันจะนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนให้มีความพร้อมในการดำรงชีวิตและการทำงานในศตวรรษที่ 21 ต่อไป

### วัตถุประสงค์

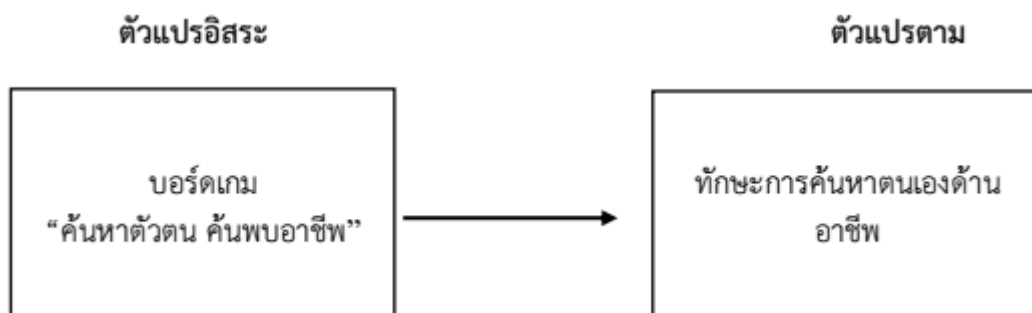
1. เพื่อพัฒนาทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพ โดยใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” หลังใช้บอร์ดเกมกับเกณฑ์ร้อยละ 80
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ”

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผลการวิจัยสามารถนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะการค้นหาด้านอาชีพ กิจกรรมแนะแนว เรื่องการพัฒนาทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพ โดยใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนพะตงประธานศิริวัฒน์ อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา ให้สูงขึ้นได้อย่างเหมาะสม
2. ผลการวิจัยสามารถนำมาเป็นแนวทางแก่ครูและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนไปใช้ปรับปรุงเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนกิจกรรมแนะแนว ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
3. ผลการวิจัยสามารถนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาผู้เรียนด้านทักษะกระบวนการคิด ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ และการวางแผนอนาคต รวมทั้งทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อ
4. ผลการวิจัยสามารถใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้บอร์ดเกมในการจัดกิจกรรมแนะแนว หรือการพัฒนาทักษะด้านอาชีพในบริบททางการศึกษาต่อไป

## กรอบแนวคิด

การพัฒนาทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพโดยใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนพะตงประธานศิริวัฒน์ อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา คณะผู้จัดทำได้กำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยไว้ดังนี้



ภาพ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

## สมมติฐานการวิจัย

1. การพัฒนาทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพหลังการใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนพะตงประธานศิริวัฒน์ อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80

## วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงประมาณ โดยมีรายละเอียดดังนี้

### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนพะตงประธานศิริวัฒน์ อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา จำนวน 134 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนพะตงประธานศิริวัฒน์ อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา จำนวน 25 คน โดยได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) ซึ่งใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม แล้วสุ่มเลือกห้องเรียน จำนวน 1 ห้อง จากห้องเรียนทั้งหมดในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผลการสุ่มได้ห้องมัธยมศึกษาปีที่ 5/1 จึงเป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้

### ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ คือ บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ”

ตัวแปรตาม คือ ทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพ

## เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน รายวิชากิจกรรมแนะแนว จำนวน 2 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวมระยะเวลา 2 ชั่วโมง โดยผู้วิจัยพัฒนาขึ้นให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของการวิจัย เนื้อหาสาระของรายวิชากิจกรรมแนะแนว และบริบทของผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ทั้งนี้ แผนการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวมุ่งเน้นการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง การคิด วิเคราะห์ การสะท้อนตนเอง และการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น โดยมีรายละเอียดดังนี้

1.1 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การค้นหาตนเองเพื่อการเลือกอาชีพ เป็นกิจกรรมที่มุ่งพัฒนาความเข้าใจของผู้เรียนเกี่ยวกับตนเองในด้านความสนใจ ความถนัด ความสามารถ และทักษะที่เกี่ยวข้องกับการประกอบอาชีพในอนาคต โดยออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดผู้เรียนเป็นสำคัญ เน้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างเต็มที่ผ่านการใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นหาอาชีพ” เป็นสื่อและเครื่องมือหลักในการจัดกิจกรรม ลักษณะสำคัญของบอร์ดเกมดังกล่าวประกอบด้วยสถานการณ์จำลอง คำถามกระตุ้นคิด และภารกิจที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สำรวจตนเองอย่างเป็นขั้นตอน ทั้งในมิติของความสนใจส่วนบุคคล ความชอบในการทำกิจกรรม บุคลิกภาพเบื้องต้น ความสามารถที่ตนเองรับรู้ และทักษะที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อหรือการประกอบอาชีพ กระบวนการเรียนรู้ภายในกิจกรรมช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกคิด วิเคราะห์ เปรียบเทียบ และเชื่อมโยงข้อมูลเกี่ยวกับตนเองกับลักษณะของอาชีพต่าง ๆ อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ กิจกรรมในแผนยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน ในชั้นเรียน อภิปรายเหตุผลในการเลือกคำตอบ และสะท้อนมุมมองเกี่ยวกับอาชีพที่สอดคล้องกับตนเอง ซึ่งช่วยส่งเสริมทั้งการรู้จักตนเอง การยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล และการตัดสินใจเบื้องต้นเกี่ยวกับแนวทางอาชีพได้อย่างมีเหตุผลมากยิ่งขึ้น

1.2 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การตั้งเป้าหมายอาชีพในอนาคตเป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นอย่างต่อเนื่องจากแผนการค้นหาตนเองเพื่อการเลือกอาชีพ โดยมุ่งให้ผู้เรียนนำข้อมูลและผลการเรียนรู้จากการสำรวจตนเองมาสู่การกำหนดเป้าหมายอาชีพที่สอดคล้องกับความสนใจ ความถนัด และศักยภาพของตนเองอย่างเป็นรูปธรรม กิจกรรมในแผนนี้เน้นกระบวนการวางแผนอย่างเป็นระบบ โดยให้ผู้เรียนได้กำหนดเป้าหมายอาชีพของตนเอง พร้อมทั้งออกแบบเส้นทางการพัฒนาไปสู่อาชีพนั้นผ่านการคิดเชิงลำดับขั้น ตั้งแต่การกำหนดเป้าหมายระยะสั้น ระยะกลาง และระยะยาว การระบุแนวทางการศึกษาต่อการเตรียมความพร้อมด้านความรู้ ความสามารถ และทักษะที่จำเป็น ตลอดจนการพิจารณาปัจจัยสนับสนุนและอุปสรรคที่อาจเกิดขึ้นในการเดินตามเส้นทางอาชีพที่ตนสนใจ กระบวนการจัดกิจกรรมดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกการคิดวางแผนอย่างมีเป้าหมาย มองเห็นความเชื่อมโยงระหว่างตนเองกับอนาคตทางการศึกษา และการประกอบอาชีพ รวมทั้งสามารถจัดลำดับขั้นตอนการพัฒนาตนเองได้อย่างเหมาะสมกับบริบทชีวิตของตน การจัดกิจกรรมในลักษณะนี้จึงมีส่วนช่วยส่งเสริมความพร้อมของผู้เรียนในการตัดสินใจเกี่ยวกับการศึกษาต่อและการเลือกอาชีพในอนาคตบนพื้นฐานของข้อมูลและการรู้จักตนเอง

2. แบบสำรวจการค้นหาตนเองด้านอาชีพ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังใช้บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อใช้วัดทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยสร้างแบบสำรวจ จำนวน 4 ข้อ ใช้รูปแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Likert Rating Scale) 5 ระดับ จากนั้นนำแบบวัดไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ซึ่งมีความเชี่ยวชาญด้านการศึกษา แนวแนะและจิตวิทยา พิจารณาความเหมาะสมด้านเนื้อหาและภาษาที่ใช้ ผลการประเมินได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ .66 ขึ้นไป จากนั้นนำไปใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 25 คน

3. บอร์ดเกม “ค้นหาตนเองค้นพบตัวตน” ซึ่งประกอบด้วย กระดานเกม ลูกเต๋า ตัวเดิน การ์ดคำถามทั้งหมด 28 ใบ มี 4 ด้าน คือ ด้านความสนใจ ด้านความถนัด ด้านค่านิยม และด้านบุคลิกภาพ ซึ่งแบ่งด้านละ 7 คำถาม โดยผู้วิจัยได้นำคำถามจากการ์ดคำถามทั้งหมดไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเหมาะสม มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.66-1.00

4. แบบประเมินสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ต่อการใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” ผลการประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อความกับพฤติกรรมชีวิตด้านความพึงพอใจของนักเรียน โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ได้ค่า (IOC) ตั้งแต่ 0.67-1.00 ซึ่งผู้วิจัยได้ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญและนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

#### **การเก็บรวบรวมข้อมูล**

1. ผู้วิจัยได้ดำเนินการสำรวจทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพก่อนใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” โดยให้นักเรียนทำแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คือ มากที่สุด มากปานกลาง น้อย น้อยที่สุด จำนวน 4 ด้าน ได้แก่ ได้แก่ 1). การรับรู้ความสนใจของตนเอง 2). การรับรู้ความถนัดและความสามารถของตนเอง 3). ความเข้าใจเกี่ยวกับอาชีพที่สอดคล้องกับตนเอง 4). ความชัดเจนในการตัดสินใจเลือกอาชีพ

2. ดำเนินการทดลองทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” จำนวน 1 ชุด ใช้ระยะเวลา 50 นาที จำนวน 1 สัปดาห์ โดยมีวิธีการเล่น ดังภาพ



ภาพ 2 วิธีการเล่นบอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ”



ภาพ 3 การนำบอร์ดเกมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

3. ผู้วิจัยดำเนินการสำรวจทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพ หลังใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” โดยใช้แบบสำรวจการค้นหาตนเองด้านอาชีพ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ฉบับเดียวกับที่ใช้สำรวจทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพก่อนใช้บอร์ดเกม และนำผลที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูล

#### การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยนำผลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลมาวิเคราะห์โดยใช้โปรแกรมวิเคราะห์ข้อมูลด้วยคอมพิวเตอร์ด้วยการใช้สถิติ ดังนี้

สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percent) ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยแสดงทั้งก่อนและหลังการใช้บอร์ดเกม

ผู้วิจัยแปลผลคะแนนค่าเฉลี่ยของแบบสำรวจโดยอาศัยเกณฑ์การแปลความหมายตามแนวคิดของ บุญชม ศรีสะอาด (2560) สำหรับแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ ทั้งนี้การแปลผลพิจารณาจากค่าเฉลี่ยที่คำนวณได้ แล้วเปรียบเทียบกับช่วงคะแนนเฉลี่ยที่กำหนด เพื่ออธิบายระดับของตัวแปรที่ศึกษาอย่างเป็นระบบ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.21-5.00 แปลผลว่า อยู่ในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.41-4.20 แปลผลว่า อยู่ในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.61-3.40 แปลผลว่า อยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.81-2.60 แปลผลว่า อยู่ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.80 แปลผลว่า อยู่ในระดับน้อยที่สุด

### ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” โรงเรียนพะตงประธาณศิริวัฒน์ อำเภอนาทม จังหวัดสงขลา สามารถนำเสนอผลการวิจัย ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพ โดยใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” หลังใช้บอร์ดเกมกับเกณฑ์ร้อยละ 80 แสดงดังตาราง 1

ตาราง 1 แสดงค่าร้อยละ หลังการใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ”

ผลการระบุอาชีพที่ตนเองสนใจ	ผลการประเมิน	
	ก	ร้อยละ
1. มีความชัดเจนในการเลือกอาชีพ	21	84
2. ขาดความชัดเจนในการเลือกอาชีพ	4	16

จากตาราง 1 พบว่า หลังการใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” นักเรียนที่มีความชัดเจนในการเลือกอาชีพที่ตนเองสนใจได้ จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 84 และนักเรียนที่ขาดความชัดเจนในการเลือกอาชีพที่ตนเองสนใจ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 16 จะเห็นได้ว่านักเรียนที่มีความชัดเจนในการเลือกอาชีพที่ตนเองสนใจมีเกณฑ์ที่สูงกว่าร้อยละ 80 ซึ่งเป็นเกณฑ์ที่ผู้วิจัยได้กำหนดตามวัตถุประสงค์

การที่ผู้เรียนมีความชัดเจนในการเลือกอาชีพ สะท้อนให้เห็นถึงการมีทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพในระดับที่ดี กล่าวคือ ผู้เรียนสามารถระบุความสนใจ ความถนัด และศักยภาพของตนเองได้อย่างเหมาะสม มีความสามารถในการเชื่อมโยงคุณลักษณะของตนเองกับลักษณะของอาชีพ สามารถให้เหตุผลประกอบการเลือกอาชีพได้อย่างเป็นระบบ ตลอดจนมีแนวโน้มในการวางแผนเส้นทางการศึกษาและอาชีพในอนาคตได้อย่างชัดเจน

และการที่ผู้เรียนขาดความชัดเจนในการเลือกอาชีพ สะท้อนถึงการมีทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพในระดับที่ยังต้องพัฒนา โดยผู้เรียนอาจยังไม่สามารถระบุความสนใจหรือความถนัดของตนเองได้อย่างชัดเจน ขาดการเชื่อมโยงระหว่างศักยภาพของตนเองกับอาชีพที่เหมาะสม ไม่สามารถให้เหตุผลในการเลือกอาชีพได้อย่างมีหลักการ และยังไม่สามารถวางแผนเส้นทางอาชีพในอนาคตได้อย่างเป็นรูปธรรม

2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ แสดงดังตาราง 2

ตาราง 2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพของนักเรียน ก่อนและหลังการใช้บอร์ดเกม

รายการประเมิน	n	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	t-test
ก่อนใช้บอร์ดเกม	25	3.39	0.60	ปานกลาง	6.82
หลังใช้บอร์ดเกม	25	4.52	0.55	มากที่สุด	

จากตาราง 2 พบว่า ค่าเฉลี่ยทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพของนักเรียน ก่อนการใช้บอร์ดเกม อยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.39$ , S.D. = 0.60) และหลังการใช้บอร์ดเกม ค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.52$ , S.D. = 0.55) แสดงให้เห็นว่าการใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” ส่งผลให้ทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพของนักเรียนเพิ่มสูงขึ้น

3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ต่อการใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ”

ตาราง 3 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 หลังใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ”

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
<b>1. ด้านเนื้อหาและการเล่น</b>			
1.1 ระยะเวลาในการเล่นมีความเหมาะสม			
1.2 เนื้อหาของเกมมีความง่ายต่อการเข้าใจ	4.84	0.37	มากที่สุด
1.3 ภาษา เนื้อหา รูปแบบตรงกับความสนใจกับผู้เล่น			
<b>2. ด้านการเรียนรู้</b>			
2.1 เกมช่วยให้ผู้เรียนรู้จักตนเองด้านความสนใจและความถนัดมากขึ้น	4.80	0.41	มากที่สุด
2.2 เกมส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และการตัดสินใจเกี่ยวกับอาชีพ			
2.3 เกมช่วยให้ผู้เรียนสามารถวางแผนเส้นทางอาชีพในอนาคตได้			
<b>3. ด้านคุณภาพของเกม</b>			
3.1 อุปกรณ์และสื่อมีความสวยงาม ชัดเจน และเหมาะสมกับการใช้งาน	4.76	0.44	มากที่สุด
3.2 เกมช่วยสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานและกระตุ้นการมีส่วนร่วม			
3.3 เกมมีความทนทานและสามารถนำไปใช้ซ้ำได้			
<b>รวม</b>	<b>4.80</b>	<b>0.41</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตาราง 3 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อบอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.80$ , S.D. = 0.41) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าทุกด้านมีความพึงพอใจระดับมากที่สุด ได้แก่ ด้านเนื้อหาและการเล่น ( $\bar{X} = 4.84$ , S.D. = 0.37) ด้านการเรียนรู้ ( $\bar{X} = 4.80$ , S.D. = 0.41) และด้านคุณภาพของเกม ( $\bar{X} = 4.76$ , S.D. = 0.44)

### สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยสรุปและนำเสนอตามลำดับ ดังนี้

1. ผลการพัฒนาทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพ หลังการใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” นักเรียนที่มีความชัดเจนในการเลือกอาชีพ จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 84 และนักเรียนที่ขาดความชัดเจนในการเลือกอาชีพ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 16 จะเห็นได้ว่านักเรียนที่มีความชัดเจนในการเลือกอาชีพมีเกณฑ์สูงกว่าร้อยละ 80 ซึ่งเป็นเกณฑ์ที่ผู้วิจัยได้กำหนดตามวัตถุประสงค์

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพของนักเรียนก่อนและหลังการใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” พบว่า ก่อนการใช้บอร์ดเกมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.39$ , S.D. = 0.60) และหลังการใช้บอร์ดเกมมีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.52$ , S.D. = 0.55) แสดงให้เห็นว่าการใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” ส่งผลให้ทักษะการค้นหาตนเอง

ด้านอาชีพของนักเรียนเพิ่มสูงขึ้น สามารถช่วยพัฒนาทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และส่งผลให้ผู้เรียนมีความตระหนักรู้เกี่ยวกับความสนใจและความถนัดของตนเองมากขึ้น

3. หลังการใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” นักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.80$ , S.D. = 0.41) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าทุกด้านมีความพึงพอใจระดับมากที่สุด ได้แก่ ด้านเนื้อหาและการเล่น ( $\bar{X} = 4.84$ , S.D. = 0.37) ด้านการเรียนรู้ ( $\bar{X} = 4.80$ , S.D. = 0.41) และด้านคุณภาพของเกม ( $\bar{X} = 4.76$ , S.D. = 0.44)

### อภิปรายผล

จากผลการวิจัยสามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. ผลการพัฒนาทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพโดยใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนพะตงประธาณศรีวัฒน์ อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา พบว่า หลังการใช้บอร์ดเกม นักเรียนมีคะแนนทักษะสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 แสดงให้เห็นว่าบอร์ดเกมดังกล่าวสามารถส่งเสริมและพัฒนาทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากลักษณะของบอร์ดเกมที่เป็นการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) และการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-based Learning) ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ คิดวิเคราะห์ และตัดสินใจด้วยตนเอง ผ่านสถานการณ์จำลอง คำถาม และภารกิจต่าง ๆ ภายในเกม ส่งผลให้ผู้เรียนได้สำรวจความสนใจ ความถนัด และศักยภาพของตนเองอย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น ไม่ใช่เพียงการรับความรู้แบบบรรยาย นอกจากนี้ กระบวนการเล่นเกมยังเอื้อต่อการสะท้อนตนเอง (Self-reflection) โดยผู้เรียนมีโอกาสพิจารณาและทบทวนข้อมูลเกี่ยวกับตนเองอย่างต่อเนื่องระหว่างการเล่น ทำให้สามารถเชื่อมโยงคุณลักษณะของตนเองกับลักษณะของอาชีพได้ชัดเจนยิ่งขึ้น อีกทั้งยังช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการให้เหตุผลในการเลือกอาชีพ ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพ ซึ่งสอดคล้องกับพรพิสา กันสุข และจักรกฤษณ์ จันทะคุณ (2564) ได้ทำวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รวมทั้งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Jhang, J. N., Lin, Y. C., & Lin, Y. T. (2025) และ Zheng, S., Fischer, V., Luckner, N., & Purgathofer, N. (2024) ที่ชี้ให้เห็นว่าการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมและการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เชิงเกมมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมแรงจูงใจ กระตุ้นการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นของผู้เรียน และเอื้อต่อการพัฒนาประสิทธิผลทางการเรียนรู้

2. ผลการศึกษาของการใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” ที่มีต่อทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ก่อนการใช้บอร์ดเกมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.39$ , S.D. = 0.60) และหลังการใช้บอร์ดเกมมีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.52$ ,

S.D. = 0.55) แสดงให้เห็นว่าการใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” นักเรียนมีการพัฒนาทักษะการ ค้นหาตนเองด้านอาชีพเพิ่มขึ้นก่อนใช้บอร์ดเกม ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบ อาชีพ” มีลักษณะเป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน แปลกใหม่ และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการ เรียนรู้ ทำให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน สามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสะท้อนความสนใจ ความถนัดของตนเองได้อย่างชัดเจน ส่งผลให้มีทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพรายวิชากิจกรรมแนะแนว เรื่องการพัฒนาทักษะการค้นหาตนเองด้านอาชีพหลังใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” สูงกว่า ก่อนใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” ซึ่งสอดคล้องกับนริศรา ทองสุขุม (2566) ได้ทำวิจัยเรื่อง ผลการใช้บอร์ดเกมที่มีต่อความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาล อุตรธานี จังหวัดอุตรธานี

3. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ต่อการใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” อยู่ในระดับมากที่สุด โดยเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านเนื้อหาและการเล่น ด้านการเรียนรู้ และ ด้านคุณภาพของเกม ล้วนมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดทั้งหมด แสดงให้เห็นว่าบอร์ดเกมที่ พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสม สามารถตอบสนองต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้านการค้นหาตนเองและการ เลือกอาชีพได้เป็นอย่างดี และส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย ซึ่งสอดคล้องกับศราวุฒิ ด้วงแก้ว (2565) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้า ศึกษาต่อ ระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏ เพชรบุรี

ดังนั้นผลการวิจัยชี้ให้เห็นอย่างชัดเจนว่าการนำบอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” มาใช้ในการ จัดกิจกรรมแนะแนวเป็นนวัตกรรมทางการศึกษา ที่ช่วยส่งเสริมการค้นหาตนเองและการวางแผนทาง อาชีพของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ การเรียนรู้ผ่านเกมไม่เพียงแต่เพิ่มพูน ความรู้และทักษะที่จำเป็น แต่ยังส่งเสริมแรงจูงใจ ความสนุกสนาน และความตื่นตัวในการเรียนรู้ นับเป็น แนวทางที่มีศักยภาพในการต่อยอดสู่การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบอื่น ๆ และส่งเสริมการแนะแนว ในยุคใหม่ได้อย่างยั่งยืน

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะจากการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะการค้นหา ตนเองได้ดียิ่งขึ้น ดังนั้นครูผู้สอนรายวิชาแนะแนวหรือผู้ที่ทำหน้าที่แนะแนวในสถานศึกษา ควรนำนวัตกรรม ดังกล่าวไปใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยเฉพาะในหัวข้อที่เกี่ยวกับการรู้จักตนเอง และการวางแผนอาชีพ เพื่อช่วยให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ เกิดความกระตือรือร้นในการเข้าร่วม

กิจกรรม และสามารถสะท้อนความสนใจ ความถนัด และแนวโน้มอาชีพที่เหมาะสมกับตนเองได้อย่างชัดเจน

2. ครูผู้สอนหรือครูแนะแนวสามารถนำผลจากการใช้บอร์ดเกมไปใช้ประกอบการแนะแนวรายบุคคล เพื่อช่วยให้นักเรียนที่ยังขาดความชัดเจนในการเลือกอาชีพได้รับคำแนะนำที่เหมาะสมกับลักษณะเฉพาะของตนเองมากยิ่งขึ้น

### ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรขยายการวิจัยไปยังกลุ่มนักเรียนในระดับชั้นอื่น เช่น ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น หรือระดับมัธยมศึกษาตอนปลายสายอื่น ๆ เพื่อเปรียบเทียบผลลัพธ์ของการใช้บอร์ดเกม “ค้นหาตัวตน ค้นพบอาชีพ” ในกลุ่มผู้เรียนที่มีความแตกต่าง

2. ควรศึกษาผลของการใช้บอร์ดเกมต่อทักษะด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น การตัดสินใจ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกับผู้อื่น หรือทักษะการสื่อสาร เพื่อขยายภาพการใช้นวัตกรรมในมิติที่หลากหลาย

3. ควรคำนึงถึงข้อพึงระวังในการใช้บอร์ดเกมในการจัดกิจกรรม โดยจากการดำเนินการวิจัยพบว่า ผู้เรียนแต่ละคนมีระดับความเข้าใจในกติกาและการมีส่วนร่วมที่แตกต่างกัน ดังนั้น ครูผู้สอนควรอธิบายกติกาให้ชัดเจน และคอยให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิดระหว่างการเล่น เพื่อป้องกันความสับสนและส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างทั่วถึง นอกจากนี้ ควรบริหารจัดการเวลาในการเล่นให้เหมาะสมเพื่อให้ผู้เรียนได้ทั้งความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้อย่างครบถ้วนตามวัตถุประสงค์

### เอกสารอ้างอิง

- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น*. (พิมพ์ครั้งที่ 10 ฉบับปรับปรุงใหม่). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- นริศรา ทองสุขุม. (2566). *ผลการใช้บอร์ดเกมที่มีต่อความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลอุดรธานี จังหวัดอุดรธานี*. (การศึกษาค้นคว้าอิสระ, สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช).
- พนิตนันท์ เขตวิทย์ และน้ำทิพย์ งามอาภาณิชย์. (2566). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ ปรานบนทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม. วารสาร *Journal of Modern Learning Development*, 8(10), 201-218
- รพิสสา กันสุข และจักรกฤษณ์ จันทะคุณ. (2565). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วารสาร *Journal of Buddhist Education and Research (JBEB)*, 8(2), 61-71.

- วิบูลย์ เอกพิริยไพบูลย์, วิชัย นภาพงศ์, จิระวัฒน์ ต้นสกุล และชไมพร อินทร์แก้ว. (2568). การพัฒนาบอร์ดเกมการเรียนรู้ ตามแนวคิดเกมเพื่อการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัล สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *วารสาร The Journal of Development Administration Research*, 15(3), 2495-2512.
- ศิริพร อนุสฎา, สุวิทย์ สลามเต๊ะ และสรารุช และชน. (2565). เยาวชนไทยกับการศึกษาในยุคศตวรรษที่ 21 Thai Youth and Education in the 21st century. *วารสารบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรจน์*, 19(37), 209-228
- ศรารุช ด้วงเป้า. (2568). การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัลมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี. *วารสารมนุษยศาสตร์ปริทรรศน์*, 47(2), 88-109.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2561). *กิจกรรมแนะแนวตามแผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี*. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด โรงพิมพ์อักษรไทย (น.ส.พ. ฟ้าเมืองไทย).
- Jhang, J. N., Lin, Y. C., & Lin, Y. T. (2025). A study on the effectiveness of a hybrid digital-physical board game incorporating the sustainable development goals in elementary school sustainability education. *Sustainability*, 17(15). 6775.
- Zheng, S., Fischer, V., Luckner, N., & Purgathofer, N. (2024). Learning from designing a board game for policy thinking in computer science. *Proceedings of the 18th European Conference on Games Based Learning*, 18(1). 894-901.