

บทนำ

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) นับเป็นแนวทางสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้เชิงนามธรรมเข้ากับสถานการณ์ใกล้ตัวได้อย่างลุ่มลึก งานวิจัยฉบับนี้จึงมุ่งเน้นการพัฒนาเกมกระดานเป็นสื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่ผสานทั้งความสนุก ความท้าทาย และการสร้างความรู้ด้าน SDGs อย่างมีประสิทธิภาพ โดยตลอดระยะเวลาการดำเนินงาน ผู้วิจัยได้พัฒนาต้นแบบเกมกระดานจนมีความสมบูรณ์ในทุกองค์ประกอบ ทั้งกระดานเกม การ์ดเป้าหมาย SDG การ์ดกิจกรรม การ์ดภัยพิบัติ การ์ดความสามารถ อุปกรณ์ประกอบ และคู่มือการเล่น รวมถึงการออกแบบเนื้อหาและระบบการเล่นให้มีความสอดคล้องต่อแนวคิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (experiential learning)

เมื่อได้ต้นแบบที่สมบูรณ์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดสอบการใช้งานจริงกับกลุ่มผู้เรียนในหลายระดับ ผลการประเมินชี้ให้เห็นว่าเกมกระดานสามารถสร้างการมีส่วนร่วมสูง กระตุ้นให้ผู้เล่นเกิดการคิดวิเคราะห์ และช่วยเพิ่มพูนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ SDGs อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เข้าร่วมส่วนใหญ่มีความพึงพอใจต่อความสมดุลระหว่างความสนุก ความเข้าใจง่ายของกติกา และสาระความรู้ที่ได้รับ นอกจากนี้ ผลงานวิจัยดังกล่าวยังได้รับการเผยแพร่ในงานประชุมนานาชาติด้านนวัตกรรมการศึกษา ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าทางวิชาการและศักยภาพของสื่อดังกล่าวในระดับนานาชาติ

โดยสรุป งานวิจัยนี้ได้ประสบความสำเร็จในการพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพของเกมกระดานเพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ด้าน SDGs ทั้งในเชิงเนื้อหา กระบวนการออกแบบ และผลลัพธ์ด้านการเรียนรู้ อย่างไรก็ตาม ผลการประเมินยังชี้ให้เห็นว่าความหนาแน่นของเนื้อหาที่มากเกินไปอาจลดทอนความสนุกและทำให้ลักษณะของสื่อใกล้เคียงกับสื่อการสอนแบบดั้งเดิม ซึ่งอาจกระทบต่อแรงจูงใจของผู้เล่น ดังนั้น การพัฒนาต่อยอดในอนาคตควรมุ่งเน้นการปรับเนื้อหาให้เหมาะสมและไม่มากเกินไป รวมถึงการพัฒนาเกมในลักษณะชุดย่อย (modular) โดยแบ่งตามหัวข้อ SDGs เฉพาะด้าน เพื่อให้สามารถรักษาทั้งความสนุก ความท้าทาย และความลึกซึ้งของสาระการเรียนรู้ได้อย่างสมดุล

บทคัดย่อ

เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) ทำหน้าที่เป็นกรอบแนวคิดระดับโลกในการขับเคลื่อนความยั่งยืนผ่านกระบวนการศึกษา อย่างไรก็ตาม วิธีการสอนแบบดั้งเดิมมักไม่สามารถสร้างแรงจูงใจหรือดึงดูดผู้เรียนให้เข้าใจประเด็นที่มีความซับซ้อนและเชื่อมโยงกันของ SDGs ได้อย่างทั่วถึง งานวิจัยนี้มุ่งเน้นการพัฒนาเครื่องมือการเรียนรู้โดยใช้เกมกระดาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้เรื่อง SDGs ในกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาผ่านการเรียนรู้แบบโต้ตอบและการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง (experiential learning) โดยให้ความสำคัญต่อความสอดคล้องกับหลักสูตร การมีส่วนร่วมของผู้เรียน และการบูรณาการเนื้อหา SDGs อย่างมีความหมาย

เกมกระดานดังกล่าวถ่ายทอดประเด็นสำคัญของ SDGs เช่น การรับมือการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ พลังงานสะอาด การบริโภคและการผลิตอย่างรับผิดชอบ และคุณภาพชีวิตของชุมชน ผ่านภารกิจที่ออกแบบให้มีทั้งความร่วมมือและการแข่งขัน กิจกรรมแต่ละส่วนกระตุ้นให้ผู้เล่นวิเคราะห์ปัญหาโลกจริง ตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ และสะท้อนผลของการเลือกในบริบทจำลองของความยั่งยืน

การประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญถูกนำมาใช้เพื่อรับรองความถูกต้องของเนื้อหา ความเหมาะสมทางการศึกษา และความสามารถในการเล่น คาดว่าผลการวิจัยจะชี้ให้เห็นถึงศักยภาพของเกมในการเสริมสร้างความเข้าใจของผู้เรียนเกี่ยวกับหลักการความยั่งยืน รวมถึงส่งเสริมความร่วมมือ ทักษะการแก้ปัญหา และความเป็นพลเมืองโลก โดยสรุป งานวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่าเกมกระดานเพื่อการเรียนรู้สามารถเปลี่ยนการศึกษาเรื่อง SDGs ให้เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่สนุก มีส่วนร่วม และสะท้อนคิด ช่วยเชื่อมโยงแนวคิดเชิงทฤษฎีกับการประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ— เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs), การเรียนรู้ด้วยเกมกระดาน, นวัตกรรมการศึกษา, การเรียนรู้จากประสบการณ์, การออกแบบและประเมินเกม, การศึกษาด้านความยั่งยืน