

การออกแบบเกมกระดานจำลองการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ
 ที่ส่งผลให้เกิดภัยพิบัติต่อระบบนิเวศ “Ecoshock”
 Designing a board game simulating climate change
 that results in ecological disasters “Ecoshock”

ผู้แต่ง นางสาวกานต์ธิดา วงศ์ฉายา

Kanthida wongchaya

ที่ปรึกษา อาจารย์ธัญญาลักษณ์ จันทร์สมบัติ

Tanyaluck Chansombat

บทคัดย่อ

การเรียนรู้ภูมิศาสตร์ผ่านเกมกระดานเป็นแนวทางที่สามารถกระตุ้นความสนใจ และส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม โดยจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาทางภูมิศาสตร์ผ่านการเล่นเกม งานวิจัยนี้จึงมุ่งเน้นการออกแบบ และพัฒนาเกมกระดานเพื่อการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ โดยเนื้อหาในเกมจะครอบคลุมประเด็นสำคัญ เช่น การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศที่ส่งผลกระทบต่อระบบนิเวศ การวางแผนการใช้พื้นที่ให้เกิดประโยชน์ และแนวทางการแก้ปัญหาด้านสิ่งแวดล้อม กระบวนการออกแบบเกมจะอาศัยแนวคิดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered Design) กลไกของเกม (game mechanics) เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่กระตุ้นการคิดวิเคราะห์ ทักษะการแก้ปัญหา และการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

กระบวนการงานวิจัยเรื่องนี้นำประกอบด้วย การศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง การวิเคราะห์ตัวอย่างเกมกระดานที่ประสบความสำเร็จ และพัฒนาต้นแบบเกม เพื่อนำไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย โดยจะมีการเก็บข้อมูลและประเมินประสิทธิภาพของเกมผ่านแบบทดสอบ และการสังเกตพฤติกรรมของผู้เล่น ผลการวิจัยนี้คาดว่าจะนำไปสู่แนวทางการออกแบบเกมกระดานที่สามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือเสริมการเรียนรู้ในวิชาภูมิศาสตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในและนอกห้องเรียน นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถบูรณาการความรู้ด้านภูมิศาสตร์กับสถานการณ์ในชีวิตจริง ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่ผสมผสานความสนุกสนานและความรู้เข้าไว้ด้วยกัน ซึ่งเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนาการศึกษาเชิงบันเทิง

คำสำคัญ: ภัยธรรมชาติ ระบบนิเวศ การเรียนรู้ภูมิศาสตร์ผ่านเกม เกมกระดาน การออกแบบเกมกระดาน

Abstract

Learning geography through board games is an approach that can stimulate interest and promote participatory learning. It helps learners understand geography content through playing games. This research focuses on designing and developing board games for learning geography. The content of the game will cover important issues such as climate change affecting the ecosystem, planning for land use, and approaches to solving environmental problems. The game design process will use the concept of learner-centered design and game mechanics to create learning experiences that stimulate analytical thinking, problem-solving skills, and creativity development.

The research process consists of studying related theories, analyzing examples of successful board games, and developing game prototypes to test them with target groups. Data will be collected and the effectiveness of the games will be evaluated through tests and observation of player behavior. The results of this research are expected to lead to guidelines for designing board games that can be used as an effective learning tool in geography subjects both inside and outside the classroom. In addition, it will help learners integrate geography knowledge with real-life situations through a learning process that combines fun and knowledge, which is an important approach for developing entertainment-based education.

Keywords: Natural disasters, Ecosystem, Learning Geography Through Games, Board games, Board Game Design

ประเภทสารนิพนธ์: วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภูมิศาสตร์, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2567

Academic: ลิขสิทธิ์ Thesis B.S. in Geography, Naresuan University, 2024

Corresponding Author, E-mail: kanthidaw64@nu.ac.th

Copyright by Naresuan University

All rights reserved