

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมา

พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช มีพระดำรัสแก่พสกนิกรชาวไทย มาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2517 มีใจความว่า การพัฒนาประเทศจำเป็นต้องทำตามลำดับขั้น ต้องสร้างพื้นฐาน คือ ความพอมี พอกิน พอใช้ของประชาชนส่วนใหญ่เป็นเบื้องต้นก่อน และนับจากนั้นเป็นต้นมา พระองค์ได้ทรงเน้นย้ำถึง หลักเศรษฐกิจพอเพียง แนวทางการพัฒนาหลักแนวคิดพึ่งตนเองเพื่อให้เกิดความพอมี พอกิน พอใช้ของคนส่วนใหญ่ โดยใช้หลักความพอประมาณ การคำนึงถึงความมีเหตุผล การสร้างภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี ตลอดจนทรงเตือนสติปวงชนชาวไทยไม่ให้ประมาท มีความตระหนักถึงการพัฒนาอย่างเป็นขั้นเป็นตอนที่ถูกต้องตามหลักวิชาและการมีคุณธรรมเป็นกรอบในการปฏิบัติและการดำรงชีวิต (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. 2551 : 7)

หลักปรัชญานี้เป็นแนวทางการดำรงอยู่และปฏิบัติตนของประชาชนในทุกระดับ ตั้งแต่ระดับครอบครัว ระดับชุมชน จนถึงระดับรัฐ ในการพัฒนาและบริหารประเทศให้ดำเนินไปในทางสายกลาง โดยเฉพาะการพัฒนาเศรษฐกิจ เพื่อให้ก้าวทันต่อโลกยุคโลกาภิวัตน์ความพอเพียง คือ ความพอประมาณ ความมีเหตุผล รวมถึงความจำเป็นที่จะต้องมีระบบภูมิคุ้มกันในตัวที่ดีพอสมควรต่อการกระทบใด ๆ อันเกิดจากการเปลี่ยนแปลงภายในภายนอก ทั้งนี้จะต้องอาศัยความรอบรู้ ความรอบคอบและความระมัดระวังอย่างยิ่งในการนำวิชาการต่าง ๆ มาใช้ในการวางแผนและการดำเนินการทุกขั้นตอน และขณะเดียวกัน จะต้องเสริมสร้างพื้นฐานจิตใจของคนในชาติให้มีสำนึกในคุณธรรม เศรษฐกิจพอเพียงจึงเปรียบเสมือนรากฐานของชีวิตและรากฐานความมั่นคงของแผ่นดินเปรียบเสมือนเสาเข็มที่ถูกตอกรองรับบ้านเรือนตัวอาคารไว้นั่นเอง สิ่งก่อสร้างจะมั่นคงได้ก็อยู่ที่เสาเข็ม แต่คนส่วนมากมองไม่เห็นเสาเข็ม และลืมเสาเข็มเสียด้วยซ้ำไป (สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน. ออนไลน์. 2559)

เป้าหมายที่สำคัญที่สุดของปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง คงเป็นเรื่องของบ้านเมืองที่จะทำให้คนไทยสามารถมีชีวิตที่ดีได้ท่ามกลางกระแสโลกยุคใหม่ มีสิ่งเข้ายว่นสิ่งกระตุ้นที่จะทำให้เกินความพอเพียงเยอะ เพราะฉะนั้นเรื่องเศรษฐกิจพอเพียง เป็นวิธีปฏิบัติในชีวิต เพื่อให้เป็นชีวิตที่พอเพียง ถ้าพูดโยงเข้าการศึกษาสมัยใหม่ ทักษะในการมีชีวิตแบบพอเพียง ก็เป็นทักษะชีวิตที่สำคัญของคนในศตวรรษที่ 21 (วิจารณ์ พานิช. 2555 : 15)

การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 คือ การจัดการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่มีได้จำกัดอยู่ภายในห้องเรียน แต่หากเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ เพื่อที่จะสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้ สามารถปรับตัว ประยุกต์ใช้ให้ทันกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นได้ ดังนั้นการเรียนก็จะไม่ได้อยู่เพียงแคในห้องเรียน เพียงอย่างเดียว แต่ยังเน้นให้ผู้เรียนได้ทดลอง ฝึกคิด ฝึกทำ ฝึกหาคำตอบด้วยตนเองได้ โดยครู หรืออาจารย์ผู้สอน จะเปลี่ยนหน้าที่จากผู้ครูผู้สอนกลายเป็นผู้จัดระบบการเรียนรู้ ซึ่งระบบการเรียนรู้ จะแบ่งออกเป็น 3 แกนหลัก 1) กลุ่มทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต้องใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น เด็กควรจะสามารถอ่านออก เขียนได้ เข้าใจเรื่องสิ่งรอบตัว ทั้งทางด้านสังคม สิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรม ทั้งยังต้องสามารถใช้เทคโนโลยี และสามารถเชื่อมโยงหลักการทางคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี และอื่น ๆ เข้ามาประยุกต์ใช้ร่วมกัน 2) กลุ่มทักษะที่ใช้ในการจัดการตัวเอง ให้เท่าทันกับสภาพสังคมและสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว และ 3) กลุ่มทักษะการจัดการกับปัญหา เพราะการเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบันและอนาคต มีความท้าทายและซับซ้อน เด็กจึงต้องมีทักษะเหล่านี้ที่จะสามารถจัดการและรับมือกับสิ่งที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ซึ่งทักษะเหล่านี้ได้แก่ การสื่อสาร และการให้ความร่วมมือ สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ สามารถคิดวิเคราะห์ แก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบได้และมีความคิดสร้างสรรค์ สามารถคิดหาทางออกแบบใหม่ ๆ หรือสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่อาจ จะไม่ได้ใช้รูปแบบเดิม (สุภาศิริ ไพรสุภา. ออนไลน์. 2561)

ความสามารถในการคิดแก้ปัญหา ถือเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญที่สุดของความสามารถ ในการคิดทั้งหมด เนื่องจากการคิดแก้ปัญหาเป็นสิ่งสำคัญต่อวิถีการดำเนินชีวิตในสังคมของมนุษย์ ซึ่งจะต้องใช้การคิดเพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นตลอดเวลา ความสามารถในการคิดแก้ปัญหา เป็นความสามารถที่เกี่ยวข้อง และมีประโยชน์ต่อการดำรงชีวิตที่วุ่นวายสับสนได้เป็นอย่างดี ผู้ที่มีความสามารถในการคิดแก้ปัญหาจะสามารถ เฝ้ามองกับภาวะสังคมที่เคร่งเครียดได้อย่างเข้มแข็ง ความสามารถในการคิดแก้ปัญหาจึงมิใช่เป็นเพียงการรู้จักคิดและรู้จักการใช้สมอง หรือมุ่งพัฒนาสติปัญญาแต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่ยังเป็นความสามารถที่ช่วยพัฒนาทัศนคติ วิธีคิดค่านิยม ความรู้ความเข้าใจในสภาพการณ์ของสังคมได้ดีอีกด้วย (พัชรา ทิพย์ทัศน์. ออนไลน์. 2551)

กระทรวงสาธารณสุขเปิดเผยผลสำรวจระดับสติปัญญาของเด็กไทยปี 2559 พบว่า ไอคิวเด็กไทยสูงขึ้น แต่ยังคงขาดความมุ่งมั่นและทักษะการแก้ปัญหา โดยเด็กไทยจำนวนกว่า 23,000 คน มีไอคิวเฉลี่ยอยู่ที่ 98.2 สูงขึ้นกว่าปี 2554 ซึ่งอยู่ที่ 94 แม้ว่าความฉลาดทางอารมณ์หรือ อีคิวของเด็กเป็นไปตามเป้าหมาย แต่ก็ยังมีปัญหาด้านอีคิวที่พบมากที่สุด คือขาดความมุ่งมั่น พยายาม และขาดทักษะการแก้ไขปัญหา (ไทยพีบีเอส. ออนไลน์. 2559) การวิจัยของนักจิตวิทยา พบว่า ทักษะการแก้ปัญหาของเด็กจะพัฒนาขึ้นตามอายุ โดยเด็กอายุ 3 ขวบ เริ่มมีพัฒนาการด้านนี้แล้ว ขึ้นอยู่กับว่าระหว่างที่เด็กเจริญเติบโตนั้น มีปัจจัยใดบ้างที่เข้ามาเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาทักษะ

การแก้ปัญหา อาทิ เด็กมีความจำกัดในเรื่องของความมุ่งมั่นตั้งใจ ขาดความอดทนในการเอาชนะ ปัญหา และขาดความเข้าใจปัญหา ขณะที่สถาบันครอบครัวและสถาบันการศึกษาไม่ได้มีความเข้าใจ และมีวิธีการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาให้แก่เด็กอย่างถูกต้อง (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, ออนไลน์, 2550)

ดังนั้น การเตรียมผู้เรียนให้มีความพร้อมในโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว จะต้องส่งเสริมและพัฒนาให้มีทักษะในศตวรรษที่ 21 ทักษะการทำงาน ทักษะการดำรงชีวิต และที่สำคัญ จะต้องเป็นผู้ที่มีคุณธรรม จริยธรรม และมีสุขภาวะย่อมมีความสำคัญ รัฐบาลจึงได้กำหนดนโยบาย ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ ให้เป็นแนวทางการปฏิรูปการศึกษาอย่างเป็นรูปธรรม เพื่อเตรียมผู้เรียนให้ให้เชื่อมโยงกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2559 : คำนำ) ซึ่งนโยบาย ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ มุ่งหวังให้มีการเปลี่ยนแปลง การเรียนการสอนทั้งในและนอกห้องเรียน โดยครูปรับบทบาทการสอนเพื่อเอื้อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสมากขึ้น ในการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ เชื่อมโยงกับสิ่งแวดล้อมรอบตัว มีปฏิสัมพันธ์และรู้จักการทำงานเป็นทีม ได้ฝึกคิดวิเคราะห์ วางแผนแก้ปัญหา และสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ รวมทั้งมีโอกาส ได้พัฒนาจิตใจให้เห็นคุณค่าของการเป็นคนดี ทำความดี ทำประโยชน์เพื่อผู้อื่น (สำนักวิชาการ และมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2559 : คำนำ)

การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในรูปแบบการจัดการเรียนรู้เป็นวิธีการและเทคนิคทางการศึกษาที่สามารถสร้างแรงจูงใจและความผูกพันในการเรียนของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี (ชนิดต์ พูนเดช และธนิศา เลิศพรกุลรัตน์, 2559 : 331 - 339) โดยกฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย (ออนไลน์, 2560) ได้ให้ความหมายและความสำคัญของเกมมิฟิเคชัน คือ การใช้เทคนิคในรูปแบบของเกมโดยไม่ใช้ตัวเกม เพื่อเป็นสิ่งที่ช่วยในการกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ด้วยวิธีการที่สนุกสนาน ใช้กลไกของเกมเป็นตัวดำเนินการอย่างไม่ซับซ้อน อันจะทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรม ตรวจสอบ ปรับปรุง และหาวิธีแก้ปัญหา โดยสอดคล้องกับวูลฟ์ (Wolff, Online, 2012) ซึ่งได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน คือ ส่งเสริมกระบวนการคิด ทักษะการแก้ปัญหา ส่งเสริมพัฒนาการความฉลาดทางอารมณ์ ส่งเสริมทักษะทางสังคม นอกจากนี้จุฑามาศ มีสุข (2558 : 27) ก็ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน ไว้เช่นกันว่า เกมมิฟิเคชันช่วยส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ ส่งเสริมกระบวนการคิดแก้ปัญหา ส่งเสริมและสร้างแรงจูงใจแก่บุคคล ส่งเสริมและปรับปรุงและพัฒนาพฤติกรรมส่งเสริมพฤติกรรมมีส่วนร่วมในชั้นเรียนช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียน และสิทธิชัย สระอมูอัมหมัด (2561 : 2) กล่าวถึงแนวคิดเกมมิฟิเคชัน กับการพัฒนาทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ไว้ว่า เกมมิฟิเคชัน ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจ มีแรงจูงใจและมีแรงกระตุ้น

ในการเรียนรู้ คิดแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสุชัยญา ยิ่งกลาง และคณะ (2562 : 66 - 67) ได้ศึกษาผลการใช้ระบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน โดยใช้เกมมิฟิเคชัน เป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา และทักษะการเชื่อมโยงคณิตศาสตร์สู่ชีวิตจริงระดับ ประถมศึกษา พบว่า ผู้เรียนมีทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ทักษะการเชื่อมโยงคณิตศาสตร์ สู่ชีวิตจริงและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ

ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง เพื่อเสริมสร้างทักษะการแก้ปัญหาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 งานวิจัยนี้จะช่วยกระตุ้นและเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ด้วยวิธีการที่สนุกสนาน ไร้ใจเปิดโอกาสให้ผู้เรียน ได้ฝึกคิดและตัดสินใจเมื่อต้องแก้ไขปัญหาค้าง ๆ ที่กำหนดเอาไว้ อยู่ในรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิตได้อย่างมี คุณภาพทั้งยังเป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้สอนในรายวิชาอื่น ๆ ให้เกิดประสิทธิภาพต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ดังต่อไปนี้

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง เพื่อเสริมสร้างทักษะการแก้ปัญหา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการแก้ปัญหา ก่อนเรียนและหลังเรียน จากการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ประโยชน์ของการวิจัย

จากการวิจัยครั้งนี้ทำให้ได้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง เพื่อเสริมสร้างทักษะการแก้ปัญหา ซึ่งส่งผลให้นักเรียนเกิดผลการเรียนรู้ ตามนโยบายด้านการศึกษาในระดับพื้นฐาน ภายใต้โครงการลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ และเกิดทักษะ การแก้ปัญหาสำหรับการดำรงอยู่ในสังคมปัจจุบันให้เท่าทันพลวัตของโลก นอกจากนี้รูปแบบ การจัดการเรียนรู้ที่ได้จากการวิจัยนี้ ครูและผู้ที่เกี่ยวข้องสามารถนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ได้จาก การวิจัยนี้ไปเป็นแนวทางประยุกต์ใช้หรือพัฒนาต่อยอดในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ในชั่วโมง กิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ หรือแม้กระทั่งรายวิชาในกลุ่มสาระอื่น ๆ เพื่อให้การจัด กิจกรรมการเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ศูนย์เครือข่ายสถานศึกษาคลองใหญ่ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตราด จำนวน 12 โรงเรียน จำนวน 176 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านคลองมะขาม ปีการศึกษา 2563 จำนวน 30 คน โดยการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรต้น ได้แก่

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง เพื่อเสริมสร้างทักษะการแก้ปัญหา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2. ตัวแปรตาม ได้แก่

ทักษะการแก้ปัญหา

นิยามศัพท์เฉพาะ

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน หมายถึง แบบแผนกระบวนการทางการเรียน การจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีโครงสร้างองค์ประกอบอันหลากหลายอย่างเหมาะสม จัดกิจกรรมการเรียนการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุตามจุดประสงค์และส่งเสริมความสามารถพัฒนาการของผู้เรียนไปตามจุดหมายของการศึกษาที่ได้กำหนดไว้ ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง เพื่อเสริมสร้างทักษะการแก้ปัญหา มี 4 ขั้นตอนคือ 1) ศึกษาทฤษฎีและแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับหัวเรื่องที่ต้องการนำมาพัฒนาเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 2) ออกแบบและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ 3) การทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ และ 4) การประเมินผลและปรับปรุงแก้ไข โดยองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ประกอบด้วย 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) เนื้อหา 4) กระบวนการสอน 5) การวัดประเมินผล

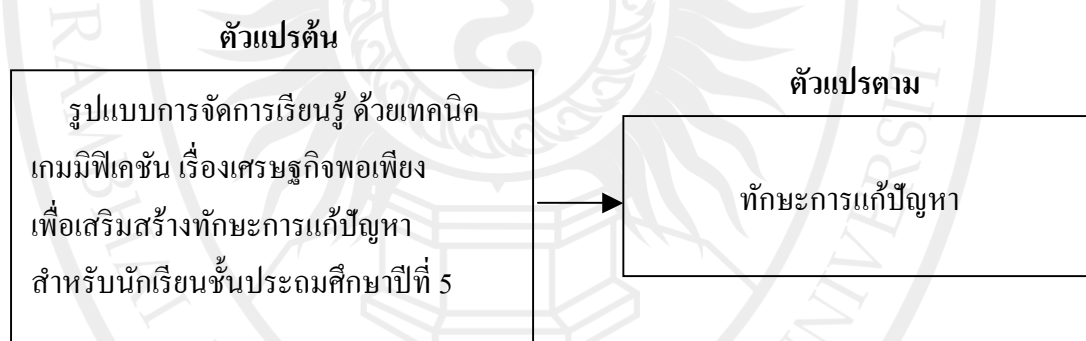
เทคนิค เกมมิฟิเคชัน หมายถึง การใช้เทคนิคในรูปแบบของเกมโดยไม่ใช้ตัวเกม เพื่อเป็นสิ่งที่ช่วยในการกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่สนุกสนาน ใช้กลไกของเกมเป็นตัวดำเนินการอย่างไม่ซับซ้อน อันจะทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรม ตรวจสอบ ปรับปรุง และหาวิธีแก้ไขปัญหา โดยองค์ประกอบของเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่ผู้วิจัยสังเคราะห์ได้ ประกอบด้วย องค์ประกอบ 6 องค์ประกอบ จากการที่ผู้วิจัย

ได้สังเคราะห์ ดังนี้ 1) รูปแบบในการเล่น / กฎกติกา 2) คะแนนสะสม 3) รางวัล 4) สิ่งท้าทาย 5) ตารางอันดับ 6) การเพิ่มระดับความยาก

ทักษะการแก้ปัญหา หมายถึง การนำเอาความรู้และประสบการณ์เดิมมาใช้ในการแก้สถานการณ์ต่าง ๆ ที่เน้นโดยการเลือกวิธีการแก้ปัญหาได้อย่างสมเหตุสมผล เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย และการประยุกต์ใช้การแก้ไขปัญหาใหม่ ๆ ได้ โดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความสอดคล้องกัน ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ขั้นตอนกำหนดปัญหา 2) วิเคราะห์ 3) ขั้นตอนวางแผน 4) ขั้นตอนดำเนินการแก้ปัญหา 5) ขั้นสรุปและประเมินผล

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง เพื่อเสริมสร้างทักษะการแก้ปัญหา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัย ได้ศึกษา ค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางประกอบการวิจัย โดยผู้วิจัย ได้กำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัยไว้ดังนี้



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

สมมุติฐานในการวิจัย

นักเรียนที่เรียนจากการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง เพื่อเสริมสร้างทักษะการแก้ปัญหา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีทักษะการแก้ปัญหาล้างเรียนสูงกว่าก่อนเรียน