

# การสอนรายวิชาการรู้สารสนเทศด้วยเกมและกิจกรรม The Teaching in Information Literacy Course Based on Games and Activities

ปรีดี ปลื้มสำราญกิจ\*

Preedee Pluemsamrungit\*

แผนกสนับสนุนการศึกษา โรงเรียนเสนาณรงค์ กรมแพทย์ทหารบก  
Army Medical Field Service School Library, Royal Thai Army Medical Department  
e-mail: preedee.pluemsamrungit@gmail.com

Received: March 8, 2020; Revised: May 6, 2020; Accepted: May 12, 2020

## บทคัดย่อ

การเรียนแบบใฝ่รู้เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์กำหนดให้อาจารย์แต่ละรายวิชานำมาใช้ในการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะจำเป็นในศตวรรษที่ 21 ผู้เรียนจะมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น เข้าใจเนื้อหาและมีความสุขกับการเรียนมากขึ้น ในขณะที่ผู้สอนจะทำหน้าที่สอนน้อยลง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการลดการสอนแบบบรรยาย แต่จะเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้ให้คำแนะนำ การสอนรายวิชาการรู้สารสนเทศด้วยเกมและกิจกรรมจึงเป็นการสอนโดยคำนึงถึงรูปแบบการสอนดังกล่าว เกมและกิจกรรมที่ผู้เขียนได้นำมาใช้ในการสอนในขณะนั้นมีหลากหลาย เช่น เกมจับคู่แหล่งสารสนเทศ กิจกรรมการใช้หนังสืออ้างอิง เกมตัวต่อบรรณานุกรม เป็นต้น ผู้เรียนส่วนใหญ่รู้สึกพึงพอใจต่อการสอนด้วยวิธีการสอนในลักษณะนี้มากกว่าการบรรยายเพียงอย่างเดียว แต่ยังไม่มีการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรูปแบบทางการ

**คำสำคัญ:** การสอน การรู้สารสนเทศ เกม กิจกรรม

## Abstract

Active learning is the teaching method that Nakhon Sawan Rajabhat University requires lecturers to use in their teaching courses for the development of students essential 21st century skills. By using this method, students will participate more in class, learn better, and become more satisfied in the learning process. At the same time, instructors will lecture less and change their role to be advisors. To teach Information Literacy Course using game-based teaching and active learning methods, the author created many games and learning activities, including matching game about information resources, reference books using activity and references format puzzle game. Most students are more satisfied with these teaching methods than the lecture only. However, there is no formal learning achievement measurement.

**Keyword:** Teaching, Information Literacy, Games, Activities

## ความนำ

การสอนด้วยเกม (Game Based Learning–GBL) หมายถึง การสอนด้วยสื่อที่ออกแบบมาให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาของบทเรียนด้วยกิจกรรมที่มีความสนุกสนาน ซึ่งถือได้ว่าเป็นรูปแบบหนึ่งของการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) จึงทำให้ได้รับความรู้มากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว (วรรัตน์ อินทสระ, 2562) เกมมีหลายประเภทแต่เกมที่ใช้ในการสอนมีทั้งเกมที่มีเนื้อหาซึ่งมีเป้าหมายกำหนดไว้ชัดเจนและเกมที่ไม่มีเนื้อหาจะให้ความสนุกสนานและช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ (ลดาวัลย์ แยมครวญ, 2559, หน้า 24-25)

การรู้สารสนเทศ (Information Literacy) เป็นทักษะในการวิเคราะห์ที่ได้ว่าเมื่อใดต้องการสารสนเทศ มีความสามารถในการกำหนดแหล่งประเมินและใช้สารสนเทศที่ต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพ แม้ว่าเทคโนโลยีจะมีการเปลี่ยนแปลงและทรัพยากรสารสนเทศมากมายและหลากหลายมากขึ้น (Association of College and Research Libraries, 2000)

รูปแบบการสอนการรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏในประเทศไทย เรียกว่า “TAEPE Model” ประกอบด้วย การกำหนดภาระงานและแหล่งสารสนเทศ (Task Definition and Identify Potential Sources) การเข้าถึงสารสนเทศ (Accessing) การประเมินและสังเคราะห์สารสนเทศ (Evaluation and Synthesis) การนำเสนอสารสนเทศ (Presentation) และจริยธรรมในการใช้สารสนเทศ (Ethically and Legally to Use) (ปาริชาติ เสารยะวิเศษ, 2556, หน้า 85-86)

การสอนในศตวรรษที่ 21 มีลักษณะสำคัญคือเป็นการสอนที่ให้ความสำคัญกับผู้เรียน เป็นกระบวนการสอนที่จะส่งเสริมการพัฒนาทักษะสำคัญในการดำรงชีวิตอยู่ในศตวรรษที่ 21 มีรูปแบบการสอนที่น่าสนใจและจะช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ คือ การสอนให้น้อยลงแต่เรียนรู้ให้มากขึ้น (Teach Less, Learn More) ตามแนวทางการสอนของประเทศสาธารณรัฐสิงคโปร์ ผู้สอนต้องเปลี่ยนมาเป็นผู้ช่วยเหลือ เพื่อให้ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนรู้ รักการแสวงหาความรู้และการค้นคว้าอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต พร้อมเข้าสู่การทำงานและการดำรงชีวิตในโลกยุคใหม่ (เยาวเรศ ภัคติจิตร, 2557) สอดคล้องกับแนวคิดของนายกรัฐมนตรีของไทย ที่ต้องการปรับเปลี่ยนการเรียนการสอนของครูในห้องเรียนจากแบบเดิมที่ผู้สอนจะทำหน้าที่อยู่เพียงหน้าชั้นเรียน เป็นการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่ (นายกฯ จักรพรรดิวิธิการสอน, 2561) ผู้เขียนจึงต้องการนำแนวคิดการสอนและแนวคิดดังกล่าวมาใช้ในการสอนเพื่อให้นักศึกษามีทักษะจำเป็นในศตวรรษที่ 21 จำนวน 5 ทักษะ ได้แก่ ทักษะการทำงานร่วมกัน ทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ทักษะความสำนึกต่อส่วนรวม ทักษะความคิดสร้างสรรค์ และทักษะการดำรงชีวิตในสังคม ทั้งนี้ทักษะทั้งห้าประการเกิดจากการวิเคราะห์กรอบความคิดทักษะในศตวรรษที่ 21 จากหน่วยงานต่าง ๆ โดยบูรณาการเข้ากับอัตลักษณ์และค่านิยมหลักของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ จากนั้นจึงสังเคราะห์ทักษะที่จำเป็นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ (ปรีดี ปลื้มสำราญกิจ, 2560, หน้า 75) การสอนรายวิชาการรู้สารสนเทศที่ผู้เขียนเคยรับผิดชอบในฐานะผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์อยู่ในขณะนั้น จึงจำเป็นต้องออกแบบการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะต่าง ๆ ดังกล่าวด้วยเช่นกัน ดังนั้นผู้เขียนจึงสนใจนำรูปแบบการสอนด้วยเกมและกิจกรรมมาปรับใช้ โดยเลือกใช้เกมที่มีเป้าหมายกำหนดไว้ชัดเจนสอดคล้องกับเนื้อหาในหลักสูตร เพื่อให้นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ มีทักษะการรู้สารสนเทศและมีทักษะจำเป็นในศตวรรษที่ 21

### การสอนด้วยเกมและกิจกรรม

เกมเป็นกิจกรรมการเล่นหรือการแข่งขันกันเพื่อความสนุกสนาน การเล่นเกมจะมีกติกาหรือวิธีการเล่นที่ง่าย ผู้เล่นจะได้รับประโยชน์ต่าง ๆ จากการเล่นเกม เช่น การปรับตัวและการทำงานร่วมกับผู้อื่น การใช้ชีวิตประจำวัน เป็นต้น (เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย, 2554, หน้า 346) การสอนด้วยเกมและกิจกรรมเป็นการนำกลวิธีต่าง ๆ มาใช้ในกิจกรรมการเรียนและการสอน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้บทเรียนผ่านการเล่น เป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ มีวินัยในตนเองและเคารพกติกาของการเล่น นอกจากนี้ยังฝึกให้มีทักษะการคิดทั้งการคิดหาเหตุผล การคิดแก้ปัญหาเฉพาะหน้า และการคิดสร้างสรรค์ การสอนด้วยเกมและกิจกรรมส่งผลให้ผู้เรียนเพลิดเพลินไปกับการเรียน ไม่เบื่อเนื้อหาวิชาที่ได้เรียน ติดตามบทเรียนได้อย่างต่อเนื่อง (ณรงค์ กาญจนะ, 2553, หน้า 69) ผู้เรียนจะได้รับประโยชน์จากการเรียนแบบมีปฏิสัมพันธ์กัน ทั้งการสร้างระบบความคิด การทำงานเป็นกลุ่ม การค้นคว้าจากแหล่งสารสนเทศ อีกทั้งได้เรียนรู้คุณค่าที่แท้จริงของการเป็นมนุษย์ ผู้สอนมีหน้าที่เป็นเพียงผู้ให้คำแนะนำ และเพิ่มพูนประสบการณ์เพิ่มเติมแก่ผู้เรียน (จันทร์ชลี มาพุทธ, 2546) ดังนั้นการใช้เกมและกิจกรรมประกอบการสอนจึงเป็นปัจจัยหนึ่งซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาของบทเรียนได้เป็นอย่างดี อีกทั้งการเล่นเกมนั้นยังเป็นพื้นฐานของการมีวินัยและการปฏิบัติตามกฎระเบียบของสังคม เมื่อผู้เรียนเข้าสู่โลกของการทำงานก็จะเป็นบุคลากรที่มีคุณภาพของหน่วยงาน และประสบความสำเร็จในการทำงาน

นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนด้วยเกมและกิจกรรมซึ่งต่างพบว่าผลสัมฤทธิ์หลังการเรียนด้วยเกมและกิจกรรมเพิ่มขึ้นหรือดีกว่าการสอนด้วยการบรรยายเพียงอย่างเดียว เช่น การศึกษาของรังสฤษฎ์ แม้นมิตร (2533) เรื่องการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนซ่อมเสริมวิชาฟิสิกส์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่สี่ ซึ่งมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำที่เรียนด้วยวิธีสอนที่ใช้เกมและไม่ใช้เกม พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนซ่อมเสริมกลุ่มที่เรียนด้วยวิธีสอนที่ใช้เกมสูงกว่ากลุ่มที่เรียนด้วยวิธีสอนที่ไม่ใช้เกม สอดคล้องกับการศึกษาของ Kongsontana (2014) ศึกษาเรื่องผลของการสอนพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมดิจิทัลที่มีต่อความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา พบว่านักเรียนเห็นว่าการเรียนผ่านการสอนพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกมดิจิทัลนั้นนอกจากจะทำให้ให้นักเรียนนั้นเกิดความสนใจและสนุกสนานกับการเรียนมากขึ้นแล้ว ยังนำความรู้ที่ได้จากการเรียนในห้องเรียนไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ด้วย เช่นเดียวกับการวิจัยของวิลวัลย์ อินทร์ชานาญ (2561) ที่ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาสื่อการเรียนรู้อิงเกมเพื่อให้ความรู้เรื่องกฎระเบียบและข้อปฏิบัติในศูนย์ฝึกอบรมเด็กและเยาวชน ก็พบว่าการเล่นเกมทำให้ความรู้ดังกล่าว ส่งผลให้ทักษะการเรียนรู้และความมั่นใจของผู้เรียนเพิ่มมากขึ้น อีกทั้งมีแรงจูงใจในการเรียนรู้มากขึ้นด้วย

### การสอนด้วยการบรรยายกับการสอนด้วยเกมและกิจกรรม

ช่วงแรกของการทำงานเป็นอาจารย์ที่คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ผู้เขียนเลือกใช้วิธีการสอนด้วยการบรรยายเพียงอย่างเดียวโดยมอบหมายให้ทำแบบฝึกหัดแต่ละบทเรียน แล้วสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียนและติดตามผลการประเมินการสอนโดยนักศึกษาซึ่งพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ยังไม่เข้าใจเนื้อหาหลายบทเรียน เบื่อหน่ายกับการเรียน ไม่ชอบการสอนที่เน้นการบรรยายเพียงอย่างเดียว และทำแบบฝึกหัดหรืองานที่ได้รับมอบหมายไม่ได้ด้วยตนเอง นอกจากนี้ยังได้รับข้อคิดเห็นจากบรรณารักษ์และเจ้าหน้าที่ซึ่งปฏิบัติงานที่ในศูนย์วิทยบริการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์เกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้ห้องสมุดของนักศึกษาที่ได้เรียนรายวิชาการรู้สารสนเทศซึ่งพบว่า บางคนใช้ห้องสมุดไม่เป็นและยังสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศไม่ได้ด้วยตนเอง รวมถึงข้อคิดเห็นจากคณาจารย์ที่ทำหน้าที่สอนในรายวิชาอื่นก็มีคำวิจารณ์และคำแนะนำที่คล้ายกัน นั่นคือ เมื่ออาจารย์มอบหมายให้ทำรายงานแต่เขียนอ้างอิงเอกสารไม่ถูกต้อง

แม้ว่าจะผ่านการเรียนรายวิชาการรู้สารสนเทศแล้วก็ตาม ด้วยเหตุผลดังกล่าวจึงทำให้ต้องปรับเปลี่ยนวิธีการสอน โดยคำนึงถึงหลักการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้ได้รับประโยชน์จากการเรียนและจดจำเนื้อหาในห้องเรียนได้มากที่สุด สอดคล้องกับปิรามิดการเรียนรู้ (Learning Pyramid) ที่ได้อธิบายการเรียนรู้ด้วยวิธีการต่าง ๆ ได้แก่ การเรียนรู้แบบการฟังบรรยายจะจดจำเนื้อหาได้เพียงร้อยละ 5 การเรียนรู้แบบการอ่านด้วยตนเองจะจำเนื้อหาได้เพียงร้อยละ 10 การเรียนรู้แบบการได้ยิน-ได้เห็นจะจดจำเนื้อหาได้ร้อยละ 20 การเรียนรู้แบบการสาธิตจะจดจำเนื้อหาได้ร้อยละ 30 การเรียนรู้แบบการอภิปรายกลุ่มจะจดจำเนื้อหาได้ร้อยละ 50 การเรียนรู้โดยการได้ลงมือปฏิบัติจะจดจำเนื้อหาได้ร้อยละ 75 และการเรียนโดยการนำความรู้ที่ได้รับไปสอนผู้อื่นหรือนำไปใช้จะจดจำเนื้อหาได้ร้อยละ 95 (Polovina, 2011)

ผู้เขียนได้พัฒนาการสอนโดยการเข้าร่วมการประชุมและการอบรมเชิงปฏิบัติการเกี่ยวกับการสอน ทั้งภายในและภายนอกหน่วยงาน นอกจากนี้ยังเคยได้รับข้อคิดที่เป็นประโยชน์จากรองศาสตราจารย์ ดร. น้ำทิพย์ วิภาวิน ที่เคยกล่าวไว้ว่า “วิชาของเราเป็นวิชาที่ไม่สนุก แต่จะทําอย่างไรให้วิชาของเราสนุก” เมื่อได้รับความรู้และข้อคิดดังกล่าวแล้วจึงนำมาปรับเปลี่ยนการเรียนการสอน โดยเน้นการสอนด้วยเกมและกิจกรรม ลดการบ้านและแบบฝึกหัดนอกห้องเรียน อีกทั้งผสมผสานการสอนรูปแบบอื่นในแต่ละบทเรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีความสุขและสนุกไปกับการเรียนรู้มากขึ้น สนใจการเรียนในห้องเรียนมากขึ้น ตลอดจนเกิดการติดตามบทเรียนและการจดจำเนื้อหาในบทเรียนได้นานขึ้น โดยเริ่มใช้เกมและกิจกรรมในการสอนมาตั้งแต่ปีการศึกษา 2558 เกมและกิจกรรมส่วนใหญ่จะใช้เวลาเรียนและห้องเรียนสำหรับการเล่นและการทํากิจกรรม ลักษณะของเกมและกิจกรรมที่ใช้ส่วนใหญ่จะทํามาจากกระดาษ เนื่องจากเป็นวัสดุที่มีอยู่แล้ว พกพาได้ง่าย สะดวกต่อการเล่น และประหยัดค่าใช้จ่าย แม้ว่าจะต้องใช้เวลาในการเตรียมเกมและกิจกรรมไว้ล่วงหน้าค่อนข้างมาก แต่ก็ได้รับผลตอบแทนที่ดีทั้งจากนักศึกษา ภาคปกติและภาคพิเศษ (วันเสาร์-วันอาทิตย์) เพราะส่วนใหญ่่นักศึกษาชอบการเล่นและการทํากิจกรรมอยู่แล้ว จึงสนุกกับการเรียน สนใจการเรียนรู้ในห้องเรียนมากกว่าการบรรยายเพียงอย่างเดียว ประสบการณ์การสอนที่ผู้เขียนนำมาใช้นี้ยังสอดคล้องกับประสบการณ์การสอนของ Walsh (2018, p. 3) ซึ่งเป็นนักวิชาการในต่างประเทศที่ใช้การเล่นและเกมเพื่อสอนทักษะการรู้สารสนเทศ พบว่าการเล่นและเกมมีส่วนสำคัญในการพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศของผู้เรียนทุกกลุ่ม ทั้งเจ้าหน้าที่ นักวิจัย นักศึกษาระดับปริญญาตรี และนักศึกษาระดับบัณฑิตวิทยาลัย

การสอนด้วยการบรรยายกับการสอนด้วยเกมและกิจกรรมมีข้อดีและข้อจำกัดดังนี้ (ทีศนา แคมมณี, 2550, หน้า 329, 368-369)

### ตารางที่ 1

ข้อดีและข้อจำกัดของการสอนด้วยการบรรยายและการสอนด้วยเกมและกิจกรรม

ข้อดีและข้อจำกัด	การสอนด้วยการบรรยาย	การสอนด้วยเกมและกิจกรรม
ข้อดี	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ใช้เวลาน้อย</li> <li>2. ใช้กับผู้เรียนจำนวนมากได้</li> <li>3. สะดวก ไม่ยุ่งยาก</li> <li>4. ถ่ายทอดเนื้อหาและสาระได้มาก</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. สนุกสนานและเกิดการเรียนรู้</li> <li>2. เกิดการเรียนรู้เอง</li> <li>3. ผู้สอนไม่เหนื่อย</li> <li>4. ผู้เรียนชอบ</li> </ol>
ข้อจำกัด	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ผู้เรียนมีบทบาทน้อย</li> <li>2. เน้นผู้บรรยาย ผู้เรียนอาจไม่สนใจ</li> <li>3. ไม่สอดคล้องกับความแตกต่างของแต่ละคน</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ใช้เวลาการสอนมาก</li> <li>2. ใช้เวลาเตรียมการสอนมาก</li> <li>3. อาจมีค่าใช้จ่ายมาก</li> </ol>

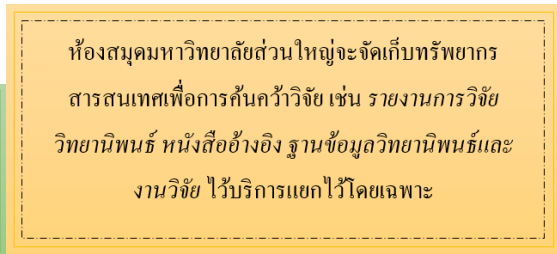
## เกมและกิจกรรมที่ใช้สอนในรายวิชาการรู้สารสนเทศ

เกมและกิจกรรมที่ผู้เขียนใช้สอนในรายวิชาการรู้สารสนเทศ เกิดจากการคิดค้นด้วยตนเอง ซึ่งมีหลากหลายแตกต่างกันไปในแต่ละบทเรียน เช่น เกมจับคู่แหล่งสารสนเทศ เกมค้นหาคำศัพท์ทรัพยากรสารสนเทศ และเกมตัวต่อบรรณานุกรม มีรายละเอียดดังนี้

### เกมจับคู่แหล่งสารสนเทศ

กติกา

1. แบ่งกลุ่ม ๆ ละ 3-4 คน
2. สมาชิกในกลุ่มช่วยกันพิจารณาบัตรคำที่มีเนื้อหาเรื่องแหล่งสารสนเทศ โดยจะมีบัตรคำหัวข้อ (บัตรคำที่มีตัวอักษรขนาดใหญ่) และบัตรรายละเอียด (บัตรคำที่มีตัวอักษรขนาดเล็ก)
3. สมาชิกในกลุ่มต้องอ่านเนื้อหาในเอกสารประกอบการสอน บทที่ 1 หัวข้อ “แหล่งสารสนเทศ” หรือค้นคว้าเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ต เพื่อค้นหาคู่ของบัตรแต่ละใบ แล้วนำมาจับคู่ให้ถูกต้อง ทั้งนี้บางประเด็นอาจมี 3 ใบ หรือ 4 ใบ และมีบัตรที่ไม่เข้าคู่ด้วย
4. กลุ่มที่ทำเสร็จแล้ว อาจารย์จะไปตรวจ หากพบว่ามีบัตรที่อยู่ผิดชุด จะต้องแก้ไข
5. กลุ่มที่ทำเสร็จและแก้ไขให้ถูกต้องแล้ว จะเป็นกลุ่มที่ทำหน้าที่ไปตรวจและช่วยเหลือกลุ่มอื่น
6. ทุกกลุ่มที่เล่นเกมเสร็จแล้ว ให้นำบัตรคำมาสลับกัน แล้วนำมาคืน เพื่อให้หมู่เรียนอื่นเล่นต่อได้ทันที
7. สรุปความรู้โดยการทำผังความคิด (Mind Map)



ภาพที่ 1 ตัวอย่างบัตรคำที่จับคู่ถูกต้อง

### ประโยชน์จากการเล่นเกม

เกมจับคู่แหล่งสารสนเทศจะทำให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์ดังนี้

1. ได้ฝึกทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นและการดำรงชีวิตในสังคมกับบุคคลที่มีความหลากหลาย ด้วยการทำกิจกรรมร่วมกันและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น แก้ไขปัญหาความขัดแย้งระหว่างสมาชิกภายในกลุ่มเมื่อมีทัศนคติหรือข้อคิดเห็นที่ไม่ตรงกัน อีกทั้งยังรู้จักการช่วยเหลือผู้อื่น โดยการช่วยเพื่อนกลุ่มอื่นที่ยังทำไม่เสร็จหรือทำเสร็จแล้วแต่ต้องแก้ไข (เพื่อนสอนเพื่อน)
2. ได้ฝึกทักษะการค้นหาและการอ่านสารสนเทศประเภทสื่อสิ่งพิมพ์และทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศด้วยการค้นหาและประเมินสารสนเทศจากอินเทอร์เน็ต
3. ได้ฝึกทักษะความคิดสร้างสรรค์ด้วยการทำผังความคิดเพื่อสรุปความรู้ที่ได้จากการเล่นเกม
4. จะมีสำนึกต่อส่วนรวมด้วยการนำเกมที่เล่นเสร็จแล้วมาคืน โดยจะต้องสลับบัตรทั้งหมดเพื่อให้หมู่เรียนอื่นเล่นเกมต่อได้ทันที

### กิจกรรมห้องสมุดของเรา

กิจกรรมห้องสมุดของเรา เริ่มจากแบ่งกลุ่มกัน กลุ่มละไม่เกิน 5 คน แล้วไปสำรวจการบริการของ ศูนย์วิทยบริการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ หรือศูนย์วิทยบริการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ (ย่านมัทรี) แล้วถ่ายภาพการบริการส่วนต่าง ๆ ของห้องสมุด เขียนอธิบายการใช้บริการห้องสมุดและทรัพยากรสารสนเทศ ที่ห้องสมุดให้บริการในแต่ละชั้น จากนั้นนำเสนอด้วยโปรแกรมไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์หรือโปรแกรม การนำเสนออื่น ๆ แล้วแต่ความถนัด จากนั้นส่งงานเข้ามาในอีเมลของรายวิชาการรู้สารสนเทศ

#### ประโยชน์จากการทำกิจกรรม

กิจกรรมห้องสมุดของเราจะทำให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์ดังนี้

1. ได้ฝึกทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นและการดำรงชีวิตในสังคมกับบุคคลที่มีความหลากหลาย ด้วยการทำกิจกรรมร่วมกันและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
2. ได้ฝึกทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ด้วยการใช้โปรแกรมสำหรับการนำเสนอ (ไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์) หรือโปรแกรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง อาทิ โปรแกรมตัดต่อวีดิทัศน์ รวมถึงการส่งงานทางอีเมล
3. ได้ฝึกทักษะความสำนึกต่อส่วนรวม โดยการปฏิบัติตามกฎระเบียบการใช้ห้องสมุดซึ่งเป็นสถานที่สาธารณะ จำเป็นต้องใช้ทรัพยากรสารสนเทศร่วมกัน
4. ผู้เรียนได้ฝึกทักษะความคิดสร้างสรรค์ด้วยการมีอิสระที่จะนำเสนอเนื้อหาที่มีรูปแบบหลากหลาย ทำให้มีความสุขในการทำงานและภูมิใจในผลงานของตนเอง



ภาพที่ 2 ผลงานของผู้เรียนกิจกรรมห้องสมุดของเรา

หลังจากเล่นเกมแหล่งสารสนเทศและทำกิจกรรมห้องสมุดของเราเสร็จแล้วก็จะให้นักศึกษาทบทวน ความรู้เนื้อหาในบทที่ 1 ด้วยการตอบคำถามออนไลน์ชื่อว่า “ไลบรารีมีคำถาม” (<https://goo.gl/8BXvvd>)

#### เกมค้นหาคำศัพท์ส่วนประกอบของหนังสือ

กติกาก

1. แบ่งกลุ่ม ๆ ละ 2-3 คน
2. สมาชิกในกลุ่มช่วยกันค้นหาคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับส่วนประกอบของหนังสือ จากนั้นช่วยกัน หาความหมายของคำศัพท์ และเรียงลำดับคำศัพท์ตามลำดับส่วนประกอบของหนังสือโดยการอ่านเนื้อหาใน เอกสารประกอบการสอนบทที่ 3 เรื่อง ส่วนประกอบของหนังสือ หรือค้นคว้าเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ต
3. หลังจากเล่นเกมแล้ว จะนำหนังสือเล่มจริงไปให้แต่ละกลุ่มได้พิจารณาส่วนประกอบของหนังสือ

4. ให้แต่ละกลุ่มช่วยกันระดมความคิดและนำเสนอวิธีใช้หนังสือของส่วนรวมและการใช้หนังสืออย่างถูกวิธี
5. ร่วมกันเฉลยคำตอบและให้แต่ละกลุ่มนำเสนอส่วนประกอบของหนังสือจากตัวเล่มจริง และช่วยกันระดมสมองนำเสนอวิธีการใช้หนังสือของส่วนรวมและการใช้หนังสืออย่างถูกวิธี โดยนำเสนอด้วยวิธีใดก็ได้

Name: \_\_\_\_\_  
Created with TheTeachersCorner.net Word Search Maker

**เกม ส่วนประกอบของหนังสือ**  
ใบฝึกการเขียนชื่อส่วนประกอบของหนังสือ

E	T	S	P	R	E	F	A	C	E	Y	N	X	V	B	F	M	J	B	L
S	R	E	P	A	P	D	N	E	G	V	Q	E	J	E	E	R	L	Q	C
C	N	G	X	M	P	Q	Q	T	T	I	T	L	E	P	A	G	E	D	B
V	D	D	A	T	D	P	R	T	K	O	U	X	R	L	L	N	N	D	V
A	E	M	G	C	E	S	H	B	N	P	N	I	A	K	G	Q	H	Z	B
N	B	U	O	S	K	K	K	T	P	C	P	X	E	K	M	E	N	O	O
A	W	Z	V	P	T	N	O	P	E	R	A	H	T	W	J	N	M	P	T
N	W	U	G	D	F	O	O	B	I	B	L	I	O	G	R	A	P	H	Y
S	F	K	C	B	F	G	I	W	K	Q	F	M	W	S	K	K	L	V	U
H	L	I	S	T	O	F	I	L	L	U	S	T	R	A	T	I	O	N	S
Q	Y	A	S	Y	H	O	C	M	N	E	A	Z	T	K	N	B	B	D	C
F	L	W	R	A	K	G	K	O	L	O	D	M	C	P	G	K	B	Z	O
T	E	N	J	B	R	D	I	J	N	D	I	G	Z	R	A	H	V	I	V
G	A	J	F	Y	Q	E	B	R	A	T	B	T	E	W	V	H	N	J	E
H	V	X	B	N	Y	F	S	O	Y	C	E	S	A	M	H	D	Q	E	R
W	E	O	K	I	J	T	E	X	T	P	K	N	L	C	E	D	P	Y	Z
F	S	R	B	E	N	I	P	S	S	O	E	T	X	I	N	R	J	X	
A	P	P	E	N	D	I	X	H	N	L	M	C	T	S	R	D	T	E	S
R	P	I	U	U	P	B	Y	R	A	S	S	O	L	G	T	O	E	S	V
Q	R	W	D	H	A	L	F	T	I	T	L	E	P	A	G	E	L	D	J

APPENDIX  
DEDICATION  
GLOSSARY  
PREFACE  
TITLEPAGE  
LIST OF ILLUSTRATIONS  
SPINE

BIBLIOGRAPHY  
ENDPAPERS  
INDEX  
CONTENTS  
BOOKJACKET  
HALFTITLEPAGE  
FLAP

COPYRIGHT  
FOOTNOTE  
COVER  
TEXT  
FLYLEAVES  
ACKNOWLEDGEMENT

ภาพที่ 3 เกมส่วนประกอบของหนังสือ \*

#### ประโยชน์จากการเล่นเกม

เกมค้นหาคำศัพท์ส่วนประกอบของหนังสือจะทำให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์ดังนี้

1. ได้ฝึกทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นและการดำรงชีวิตในสังคมกับบุคคลที่มีความหลากหลาย ด้วยการทำกิจกรรมร่วมกันและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
2. ได้ฝึกทักษะการอ่านและการค้นคว้าสารสนเทศประเภทสิ่งพิมพ์ และทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศด้วยการค้นหาและการประเมินสารสนเทศจากอินเทอร์เน็ต
3. ได้ฝึกทักษะการคิดด้วยการระดมสมองและการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาและการนำเสนอผลงาน

\* ใช้เว็บไซต์ <https://www.theteacherscorner.net/> (เมนู Word Search Maker) ในการสร้างเกม

## เกมจับกลุ่มทรัพยากรสารสนเทศ

กติกา

1. แบ่งกลุ่ม ๆ ละ 5-6 คน
2. สมาชิกในกลุ่มช่วยกันพิจารณาบัตรคำและบัตรภาพ บัตรคำจะประกอบไปด้วยคำศัพท์ภาษาไทย และคำศัพท์ภาษาอังกฤษ บัตรภาพจะเป็นภาพทรัพยากรสารสนเทศ
3. สมาชิกในกลุ่มต้องช่วยกันจับกลุ่มทรัพยากรสารสนเทศ โดยแต่ละกลุ่มทรัพยากรสารสนเทศจะประกอบไปด้วย 3 ส่วน ได้แก่ บัตรคำภาษาไทย บัตรคำภาษาอังกฤษ และบัตรภาพทรัพยากรสารสนเทศ จากนั้นค้นหาคำตอบได้โดยการอ่านเนื้อหาในเอกสารประกอบการสอนบทที่ 2 เรื่อง ทรัพยากรสารสนเทศ หรือค้นคว้าเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ต
4. แยกกลุ่มบัตรที่จับกลุ่มเสร็จแล้ว ออกเป็น 3 กลุ่ม ตามประเภททรัพยากรสารสนเทศ (สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อโสตทัศน์ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์) แล้วนำมาเขียนสรุปเป็นแผนผัง
5. กลุ่มที่ทำเสร็จแล้ว อาจารย์จะไปตรวจ หากพบว่ามีการจับกลุ่มผิด จะต้องแก้ไข โดยปรึกษาหรือเปรียบเทียบคำตอบกับเพื่อนกลุ่มอื่น
6. กลุ่มที่ทำเสร็จและแก้ไขให้ถูกต้องแล้วจะเป็นกลุ่มที่ทำหน้าที่ไปตรวจและช่วยเหลือกลุ่มอื่น
7. ทุกกลุ่มที่เล่นเกมเสร็จแล้ว ให้นำบัตรคำและบัตรภาพมาสลับกัน แล้วนำมาคืน เพื่อให้หมู่เรียนอื่นได้เล่นต่อ



ภาพที่ 4 ตัวอย่างบัตรคำและบัตรภาพที่จับกลุ่มกันถูกต้อง

## ประโยชน์จากการเล่นเกม

เกมจับกลุ่มทรัพยากรสารสนเทศจะทำให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์ดังนี้

1. ได้ฝึกทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นและการดำรงชีวิตในสังคมกับบุคคลที่มีความหลากหลาย ด้วยการทำกิจกรรมร่วมกันและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น แก้ไขปัญหาความขัดแย้งระหว่างสมาชิกภายในกลุ่มเมื่อมีทัศนคติหรือข้อคิดเห็นที่ไม่ตรงกัน และการรู้จักให้คำแนะนำ การช่วยเหลือเพื่อนกลุ่มอื่น (ลดการแข่งขันเน้นการแบ่งปัน)
2. ได้ฝึกทักษะการอ่านสารสนเทศประเภทสื่อสิ่งพิมพ์และทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ด้วยการค้นหาและการประเมินสารสนเทศจากอินเทอร์เน็ต
3. ได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ด้วยการแยกกลุ่มตามประเภททรัพยากรสารสนเทศ
4. ผู้เรียนจะมีสำนึกต่อส่วนรวม โดยการนำเกมที่เล่นเสร็จแล้วมาคืนและจะต้องสลับทั้งบัตรคำและบัตรภาพ เพื่อให้หมู่เรียนอื่นเล่นเกมต่อได้ทันที





### ประโยชน์จากการทำกิจกรรม

กิจกรรมการใช้หนังสืออ้างอิงจะทำให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์ดังนี้

1. ได้ฝึกทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นและการดำรงชีวิตในสังคมกับบุคคลที่มีความหลากหลาย ด้วยการทำกิจกรรมร่วมกันและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น แก้ไขปัญหาความขัดแย้งระหว่างสมาชิกภายในกลุ่มเมื่อมีทัศนคติหรือข้อคิดเห็นที่ไม่ตรงกัน

2. ได้ฝึกทักษะความสำนึกต่อส่วนรวม โดยการปฏิบัติตามหลักการใช้หนังสือของส่วนรวมและเข้าใจความจำเป็นของการใช้ทรัพยากรสารสนเทศร่วมกัน

3. ได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์และการระดมสมองเพื่อหาคำตอบร่วมกัน

4. ได้ฝึกใช้หนังสืออ้างอิงด้วยการปฏิบัติจริงและอธิบายความหมายและลักษณะของหนังสืออ้างอิงได้จากการทำกิจกรรม

### เกมตัวต่อบรรณานุกรม

กติกา

1. แบ่งกลุ่ม ๆ ละ 2-3 คน

2. พิจารณาตัวต่อบรรณานุกรมแต่ละชุดที่แจกให้ แล้วนำมาเรียงลำดับให้ถูกต้อง โดยศึกษาการเขียนบรรณานุกรมได้จากเอกสารประกอบการสอนบทที่ 8 หัวข้อ การเขียนบรรณานุกรม

3. หลังจากเรียงลำดับเสร็จแล้วให้พิจารณาด้วยว่าเครื่องหมายใดบ้างที่ยังขาดหายไปสำหรับการเขียนบรรณานุกรมแต่ละรายการ แล้วเติมเครื่องหมายให้ถูกต้อง

4. หลังจากเล่นเสร็จแล้วจะให้แต่ละกลุ่มคิดโจทย์ขึ้นมาใหม่ เพื่อให้กลุ่มอื่นได้เล่นด้วยกัน

5. แต่ละกลุ่มนำเสนอตัวต่อบรรณานุกรมที่เรียงลำดับเสร็จแล้วหน้าชั้นเรียน แล้วให้เพื่อนกลุ่มอื่นช่วยกันตอบว่าเป็นรูปแบบบรรณานุกรมของทรัพยากรสารสนเทศประเภทใด เพื่อช่วยกันตรวจสอบความถูกต้อง

6. หลังจากนั้นให้เพื่อนแต่ละกลุ่มช่วยกันเรียงลำดับตัวต่อบรรณานุกรมที่ได้คิดโจทย์ขึ้นมาใหม่ให้ถูกต้อง

7. ทุกกลุ่มที่เล่นเกมเสร็จแล้ว ให้นำเกมตัวต่อบรรณานุกรมแต่ละชุดมาสลับกัน แล้วนำมาคืน เพื่อให้หมู่เรียนอื่นได้เล่นต่อได้ทันที



ภาพที่ 6 ตัวอย่างตัวต่อบรรณานุกรมที่เรียงลำดับถูกต้อง

### ประโยชน์จากการเล่นเกม

เกมตัวต่อบรรณานุกรมจะทำให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์ดังนี้

1. ได้ฝึกทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นและการดำรงชีวิตในสังคมกับบุคคลที่มีความหลากหลาย ด้วยการทำกิจกรรมร่วมกันและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น แก้ไขปัญหาความขัดแย้งระหว่างสมาชิกภายในกลุ่มเมื่อมีทัศนคติหรือข้อคิดเห็นที่ไม่ตรงกัน

2. ได้ฝึกทักษะความสำคัญต่อส่วนรวม โดยการนำเกมที่เล่นเสร็จแล้วมาคืนและเข้าใจความจำเป็นของการใช้ทรัพยากรสารสนเทศร่วมกัน
3. ได้ฝึกทักษะการคิดสร้างสรรค์ด้วยการสร้างโจทย์บรรณานุกรมขึ้นมาใหม่

## ตารางที่ 2

สรุปทักษะในศตวรรษที่ 21 ที่ผู้เรียนได้รับการสอนด้วยเกมและกิจกรรม

เกมและกิจกรรม	ทักษะในศตวรรษที่ 21				
	การทำงานร่วมกัน	การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	ความสำคัญต่อส่วนรวม	ความคิดสร้างสรรค์	การดำรงชีวิตในสังคม
เกมจับคู่แหล่งสารสนเทศ	✓	✓	✓	-	✓
กิจกรรมห้องสมุดของเรา	✓	✓	✓	✓	✓
เกมจับกลุ่มทรัพยากรสารสนเทศ	✓	✓	✓	-	✓
เกมค้นหาคำศัพท์	✓	✓	✓	✓	✓
ส่วนประกอบของหนังสือ					
กิจกรรมการใช้หนังสืออ้างอิง	✓	✓	✓	-	✓
เกมตัวต่อบรรณานุกรม	✓	-	✓	✓	✓

## ตารางที่ 3

สรุปรูปแบบการเรียนรู้ที่ได้รับจากการสอนด้วยเกมและกิจกรรมตามทฤษฎีปิรามิดการเรียนรู้

เกมและกิจกรรม	การเรียนรู้ตามทฤษฎีปิรามิดการเรียนรู้						
	บรรยาย	ได้อ่าน	ได้ยิน-ได้เห็น	สาธิต	อภิปรายกลุ่ม	ลงมือปฏิบัติ	สอนผู้อื่น
เกมจับคู่แหล่งสารสนเทศ	-	✓	-	-	✓	✓	✓
กิจกรรมห้องสมุดของเรา	-	-	✓	-	✓	✓	✓
เกมจับกลุ่มทรัพยากรสารสนเทศ	-	✓	✓	-	✓	✓	✓
เกมค้นหาคำศัพท์	-	✓	✓	-	✓	✓	✓
ส่วนประกอบของหนังสือ							
กิจกรรมการใช้หนังสืออ้างอิง	-	✓	✓	-	✓	✓	✓
เกมตัวต่อบรรณานุกรม	-	✓	-	-	✓	✓	✓

### การวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน

การวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนนั้น เนื่องจากผู้เขียนยังไม่ได้ทำการศึกษาวิจัยเปรียบเทียบการสอนด้วยการบรรยายกับการสอนด้วยเกมและกิจกรรมในรายวิชาที่สอน จึงยังไม่มีแบบสอบถามผลสัมฤทธิ์หรือแบบวัดผลที่เป็นมาตรฐาน อย่างไรก็ตามจากการสังเกตและการประเมินผลการสอนของนักศึกษาประจำรายวิชาในแต่ละภาคการศึกษา พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ทั้งภาคปกติและภาคพิเศษพึงพอใจต่อการสอนด้วยเกมและกิจกรรมมากกว่าการบรรยายเพียงอย่างเดียว ดังภาพที่ 7

<p><u>ขอบการสอนแบบอาจารย์มากค่ะ สนุกดี</u> <u>ขอบคุณอาจารย์ที่เข้าใจเด็กค่าาาา</u></p> <p>ความคิดเห็นที่ 1 : อาจารย์สอนสนุก มีแบบฝึก หรือกิจกรรมแบบทดสอบในการเรียนการสอน สอนตรงตามเนื้อหา บอกละเอียดที่ชัดเจน</p> <p>ความคิดเห็นที่ 2 : อาจารย์สอนดีมาก เนื้อหาค่อนข้างเยอะ ยกต่อการจดจำแต่อาจารย์ใช้วิธีการสอนได้ดีมาก เรียนแล้วไม่เบื่อ ชอบวิธีการสอนของอาจารย์ค่ะ อาจารย์น่ารักและใจดีด้วย อยากให้อาจารย์มาสอนอีกค่ะ</p> <p>ความคิดเห็นที่ 3 : ชอบวิธีการสอนของอาจารย์ค่ะ ช่วยให้การเรียนวิชาที่นำเมื่อนำเข้าใจยาก เป็นวิชาสนุกๆได้ ชอบสื่อการสอนค่ะ เป็นวิชาที่หินมากๆครับ และสนุกอาจารย์เข้าใจผู้เรียน มีวิธีการสอนที่ดีและดึงนักศึกษาเรียนรู้ได้ดี</p> <p><u>ใช้สื่อการสอนดี</u></p> <p><u>สอนดีมาก ในการเรียน จะมีเกมมาให้เล่น ทำให้ได้ความรู้และเกิดความสุขด้วย. ชอบอาจารย์แบบนี้มากค่ะ</u></p> <p><u>สอนเข้าใจ รู้เกี่ยวกับการใช้ห้องสมุด</u> <u>สอนดีมากครับ</u> <u>ตั้งใจสอนดีมากครับ</u></p>
--

### ภาพที่ 7 ผลประเมินการสอนโดยนักศึกษา

ที่มา (เว็บไซต์กลุ่มงานทะเบียนและประมวลผล มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ (<http://regis.nsruc.ac.th/>))

### สรุป

เกมและกิจกรรมเป็นรูปแบบหนึ่งที่น่ามาใช้ในการเรียนการสอนรายวิชาการรัฐสารสนเทศ เพื่อให้ผู้เรียนมีความสุข รู้สึกสนุกไปกับบทเรียน เข้าใจเนื้อหาที่ยากได้ในเวลาอันสั้น รูปแบบเกมและกิจกรรมที่ผู้เขียนนำมาใช้มีหลากหลายเพื่อให้เหมาะสมกับบทเรียนแต่ละบท การเตรียมเกมอาจใช้เวลาานแต่ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นนั้นเป็นสิ่งที่คุ้มค่า บางครั้งการทำกิจกรรมอาจใช้เวลาามาก ดังนั้นการเล่นเกมและกิจกรรมต้องกำหนดเวลาด้วยเพื่อให้ทันเวลาเรียน เกมและกิจกรรมที่นำมาใช้นี้อาจปรับเปลี่ยนรูปแบบและความยากง่ายได้อีก ในอนาคตอาจจะคิดค้นและพัฒนาเกมและกิจกรรมใหม่ ๆ ให้หลากหลายมากขึ้น รวมทั้งมีการวัดผลสัมฤทธิ์ที่ชัดเจน เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และเพื่อสร้างเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะจำเป็นในศตวรรษที่ 21 ครบทุกด้าน

### เอกสารอ้างอิง

จันทร์ชลิ มาพุทธ. (2546). การศึกษาศตวรรษที่ 21: ปรับวิถีคิดของครู ผู้ปกครอง และนักเรียน.

วารสารศึกษาศาสตร์, 15(1), 1-4.

ณรงค์ กาญจนะ. (2553). เทคนิคและการสอนเบื้องต้น เล่ม 2. กรุงเทพฯ: จรัสสินทวงศ์การพิมพ์.

ทิศนา แวมมณี. (2550). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.

กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เทพประสิทธิ์ กุลธวัชชัย. (2554). การนันทนาการ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- นายกฯ จีครูปรับวิธีการสอน. (2561). สืบค้นจาก <https://www.dailynews.co.th/education/658192>
- ปรีดี ปลื้มสำราญกิจ. (2560). ทักษะในศตวรรษที่ 21: ทักษะจำเป็นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์. วารสารวิชาการ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 4(1), 55-86.
- ปาริชาติ เสารยะวิเศษ. (2556). รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ รูปแบบการสอนการรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏในประเทศไทย. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี.
- เยาวเรศ ภัคดีจิตร. (2557). Active learning กับการพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21. สืบค้นจาก [http://edu.nsuru.ac.th/2011/files/knowledge/17-15-12\\_22-07-2014\\_2-3.pdf](http://edu.nsuru.ac.th/2011/files/knowledge/17-15-12_22-07-2014_2-3.pdf)
- รังสฤษฎ์ แม่นมินทร์. (2533). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนซ่อมเสริมวิชาฟิสิกส์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่สี่ ซึ่งมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำที่เรียนด้วยวิธีสอนที่ใช้เกมและไม่ใช้เกม. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ลดาววัลย์ แยมครวญ. (2559). การออกแบบและพัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับวิชาคณิตศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์วิทยการสารสนเทศมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี.
- วรรตต์ อินทสระ. (2562). เอกสารประกอบการอบรมและปฏิบัติการเปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น (Game based learning). สืบค้นจาก [https://wbsc.dusit.ac.th/pluginfile.php/534/mod\\_forum/attachment/4320/GBL%20DOC.pdf](https://wbsc.dusit.ac.th/pluginfile.php/534/mod_forum/attachment/4320/GBL%20DOC.pdf)
- วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ. (2561). รายงานผลการวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ประเภทเกมเพื่อให้ความรู้เรื่องกฎระเบียบและข้อปฏิบัติในศูนย์ฝึกอบรมเด็กและเยาวชน. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- Association of College and Research Libraries. (2000). Information literacy competency standards for higher education. Retrieved from <http://www.ala.org/ala/mgrps/divs/acrl/standards/informationliteracycompetency.cfm#ildef>
- Kongsontana P. (2014). Effects of English speaking instruction using digital game activities on English speaking ability of Thai secondary students. Unpublished master's thesis, Chulalongkorn University, Bangkok, Thailand.
- Polovina, S. (2011). About the learning pyramid. Retrieved from <http://homepages.gold.ac.uk/polovina/learnpyramid/about.htm>
- Walsh, A. (2018). The librarians' book on teaching through games and play. Tallinn, Estonia: Innovative Libraries.