



รายงานวิจัย

การใช้บอร์ดเกมเพื่อการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน

ในวิชาที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์

DEVELOPMENT OF REAL ESTATE SUBJECT'S TEACHING STLYE
BY BOARD GAME

นายอริยุต ทัดตมน์ส

โครงการวิจัยทุนสนับสนุนงานวิจัยของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

งบประมาณรายได้ ปี พ.ศ. 2562

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ได้รับการอุดหนุนการวิจัยจากงบประมาณรายได้ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล
กรุงเทพ ผู้วิจัยขอขอบคุณ อาจารย์ คณะบริหารธุรกิจ ในความกรุณา และความช่วยเหลือรวมถึง
ให้คำปรึกษาให้คำปรึกษาในการทำงานวิจัย

ขอขอบพระคุณเจ้าหน้าที่ จากสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
ที่ให้การสนับสนุน ช่วยให้คำแนะนำในกระบวนการจัดทำงานวิจัย

และขอขอบคุณนักศึกษาสาขาวิชาการประเมินราคาทรัพย์สิน ปีที่ 2 และปีที่ 4 ที่ให้ความร่วมมือ
ในการให้ทดสอบ ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ ในการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมในการเรียนการสอน ในวิชาความรู้
เบื้องต้นธุรกิจอสังหาริมทรัพย์



บทคัดย่อภาษาไทย

การใช้บอร์ดเกมมาประกอบการเรียนการสอน เป็นหนึ่งในรูปแบบการเรียนการสอนที่มีอยู่ในสถานศึกษาระดับอุดมศึกษาในทุกประเทศอย่างแพร่หลาย โดยในประเทศไทยรูปแบบกิจกรรมนี้ยังไม่มีในการเรียนการสอน ผู้วิจัยพิจารณานำบอร์ดเกมประเภท เกมเศรษฐี มาใช้ประกอบการเรียนการสอนในวิชาที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ โดยมีวัตถุประสงค์ คือ เพื่อลดความตึงเครียดในห้องเรียน เกิดการมีส่วนร่วมในห้องเรียน ใช้ประกอบการบรรยายโดยสอดแทรกทฤษฎีต่าง ๆ และนำไปสู่การตั้งคำถามที่เกี่ยวข้องระหว่างบอร์ดเกมกับทฤษฎีนำไปสู่การคิดวิเคราะห์ และการคิดเชิงสร้างสรรค์ งานวิจัยฉบับจัดทำเพื่อศึกษาผลของการนำกิจกรรมดังกล่าวมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์สู่การพัฒนาผู้เรียน และนำไปสู่ข้อเสนอแนะการพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอนต่อไป

การวิจัยครั้งนี้ มีการเก็บข้อมูลจาก 2 ส่วน เพื่อนำมาวิเคราะห์ร่วมกัน โดยในส่วนของ 1 เป็นข้อมูลจากการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ โดยนักศึกษาสาขาวิชาการประเมินราคาทรัพย์สิน ปีที่ 4 จำนวน 4 คน และส่วนของ 2 เป็นข้อมูลจากการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ โดยนักศึกษาสาขาวิชาการประเมินราคาทรัพย์สิน ปีที่ 2 คน จำนวน 31 คน

ผลการดำเนินการวิจัยจากการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ นักศึกษาสาขาวิชาการประเมินราคาทรัพย์สินทำแบบทดสอบ พบว่าในการทำแบบทดสอบก่อนการทำกิจกรรม กลุ่มประชากรที่ได้ผลสอบผ่านมีจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 12 หลังจากทำกิจกรรมและฟังการบรรยาย พบว่ากลุ่มประชากรที่ได้ผลสอบผ่านมีจำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 96.7 จากกลุ่มประชากรทั้งหมด โดยเมื่อวิเคราะห์กับความคิดเห็นของกลุ่มประชากร สามารถสรุปได้ว่าการเรียนการสอนที่ประยุกต์ใช้บอร์ดเกม “เศรษฐี” ช่วยให้สามารถเข้าใจบทเรียนได้มากขึ้น

บทคัดย่อภาษาอังกฤษ

Using board games to supplement teaching and learning is a teaching and learning model existing widely in higher education institutes in every country. In Thailand this model of activity has not been introduced in teaching and learning. The researcher took let's get rich board game to supplement teaching and learning subjects related to real estate business with the objectives to reduce stress in classroom, to enhance participation in classroom, to supplement lectures by inserting various theories, leading to raising questions about board games and theories of critical thinking and creative thinking. This research is conducted to study the effect of adopting such activity in teaching and learning subjects related to real estate for developing learners and leading to suggestions of developing teaching and learning models accordingly.

The data in this study were collected from 2 parts for being jointly analyzed. The part 1 data were obtained from board game testing for being applied in teaching and learning related to real estate business by 4 of the 4th year students in property valuation and the part 2 data were obtained from applying board games in teaching and learning subjects related to real estate business by 31 of the 2nd year students in property valuation.

The findings from the study on applying board games in teaching and learning subjects related to real estate business by the students in property valuation showed that from doing a test before doing activities, there were 4 persons (12 percent) who passed the criteria and after doing activities and listening to lectures, there were 30 persons (96.7 percent) who passed the criteria from the entire population. Based on the analysis and opinions of the population, it can be concluded that the “let's get rich board game” applied in the teaching and learning can help students understand lessons increasingly.

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ.....	ก
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ค
สารบัญ.....	ง
สารบัญตาราง.....	ฉ
สารบัญภาพ.....	ณ
สารบัญแผนผัง.....	ญ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความสำคัญและที่มาของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์.....	2
1.3 ขอบเขตของโครงการวิจัย.....	3
1.4 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	3
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรม.....	4
2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์.....	4
2.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม.....	22
2.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้.....	22
2.4 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	24
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย.....	27
3.1 กรอบงานวิจัย.....	27
3.2 การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	30
3.3 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	31
3.4 กรอบแนวคิดงานวิจัย.....	32
3.5 เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล.....	34
3.6 การวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผล.....	35

บทที่ 4 ผลการวิจัย และผลการวิเคราะห์ข้อมูล	36
4.1 ผลการดำเนินการวิจัยจากการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	36
4.2 ผลการดำเนินการวิจัยจากการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์.....	48
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	85
5.1 สรุปผลการวิจัย	85
5.2 อภิปรายผล	87
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	88
เอกสารอ้างอิง.....	90
ประวัตินักวิจัย.....	92



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 2.1 แสดงค่าใช้จ่ายที่เกิด ณ สำนักงานที่ดิน กรณีเป็นบุคคลธรรมดา	17
ตารางที่ 2.2 แสดงค่าใช้จ่ายที่เกิด ณ สำนักงานที่ดิน กรณีเป็นนิติบุคคล	17
ตารางที่ 3.1 แสดงกรอบงานวิจัย.....	28
ตารางที่ 3.2 แสดงทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย.....	30
ตารางที่ 3.3 แสดงกรอบแนวคิดงานวิจัย	33
ตารางที่ 4.1 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นายวัฒน ไพโรจน์พาณิชย์.....	37
ตารางที่ 4.2 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นายโชคชัย ศรีแสง	39
ตารางที่ 4.3 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นายธีรชัย สังข์เสนาะ	41
ตารางที่ 4.4 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นายโชคชัย ศรีแสง	43
ตารางที่ 4.5 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นายณัฐสิทธิ์ ชาติวรนนท์	49
ตารางที่ 4.6 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นายพสธร ชื่นขจรกุล	50
ตารางที่ 4.7 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นายสุวัจน์ สุกคำทร.....	51
ตารางที่ 4.8 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นางสาวอมลรัตน์ กัลยาพัทตร์.....	52
ตารางที่ 4.9 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นายเขมวัฒน์ อเนกประสงค์กุล.....	53
ตารางที่ 4.10 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นางสาวธนภรณ์ แสนสมบัติสกุล	54

สารบัญตาราง (ต่อ)

หน้า

ตารางที่ 4.11 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นางสาวอภิญญา โพธิ์.....	55
ตารางที่ 4.12 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นางสาววราภรณ์ อารีราษฎร์.....	56
ตารางที่ 4.13 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นายกิตติพงษ์ เดชพิน	57
ตารางที่ 4.14 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นายณัฐชนนท์ กิ่งแก้ว	58
ตารางที่ 4.15 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นายณัฐพล แซ่ไคว.....	59
ตารางที่ 4.16 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นายณัฐพงษ์ รุ่งฟ้า.....	60
ตารางที่ 4.17 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นางสาวบุญจรัตน์ เอียดทองใส.....	61
ตารางที่ 4.18 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นายรัฐพงศ์ สิริจตุรภุช.....	62
ตารางที่ 4.19 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นายอมร วงศ์เมือง.....	63
ตารางที่ 4.20 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นายอลิฟ อิบราฮิม.....	64
ตารางที่ 4.21 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นายกองพล อยู่ประเสริฐ.....	65
ตารางที่ 4.22 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นางสาวกันติยา ภูพงษ์สิน.....	66
ตารางที่ 4.23 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นางสาวจิรนนท์ ชุนชัย	67

สารบัญตาราง (ต่อ)

หน้า

ตารางที่ 4.24 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นางสาวจุรีรัตน์ ชมชื่น	68
ตารางที่ 4.25 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นายธนกร กิตติวิเศษ	69
ตารางที่ 4.26 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นายณนกุล จันท์บรรจง	70
ตารางที่ 4.27 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นิวัฒน์ พัฒนภิพันธ์	71
ตารางที่ 4.28 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นางสาวปริญพัชฌ์ ประเสริฐสังข์	72
ตารางที่ 4.29 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นายพงศกร ชัยวงศ์	73
ตารางที่ 4.30 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นายพงศธร เกิดในมงคล	74
ตารางที่ 4.31 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นายพัลลภ แซ่ลี้	75
ตารางที่ 4.32 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นางสาวมนทกานต์ ชำนาญศรีวงศ์	76
ตารางที่ 4.33 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นายมหัทธ นพน้อย	77
ตารางที่ 4.34 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นางสาวผกากรอง สำเนียงแจ่ม	78
ตารางที่ 4.35 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นางสาวอภิญญา มหอนพวงศ์	79
ตารางที่ 4.36 แสดงผลการทำแบบทดสอบของการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ ก่อนและหลังการทำกิจกรรม	81

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 4.1 แสดงการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจ อสังหาริมทรัพย์ (1)	45
ภาพที่ 4.2 แสดงการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจ อสังหาริมทรัพย์ (2)	45
ภาพที่ 4.3 แสดงการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจ อสังหาริมทรัพย์ (3)	46
ภาพที่ 4.4 แสดงการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจ อสังหาริมทรัพย์ (4)	46
ภาพที่ 4.5 แสดงการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจ อสังหาริมทรัพย์ (5)	47
ภาพที่ 4.6 แสดงการเสนอแนะต่อร่างแบบทดสอบ เพื่อนำไปสู่จัดทำแบบทดสอบ	47
ภาพที่ 4.7 การนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ (1)	82
ภาพที่ 4.8 การนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ (2)	83
ภาพที่ 4.9 การนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ (3)	83
ภาพที่ 4.10 การนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ (4)	84

สารบัญแนผัง

หน้า

แผนผังที่ 3.1 แสดงกระบวนการดำเนินงานวิจัย	29
---	----



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความสำคัญและที่มาของปัญหา

ในยุคดิจิทัลมีการพัฒนาทางเทคโนโลยีและนวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของโลกเป็นอย่างยิ่ง เทคโนโลยีส่งผลต่อประชากรมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการใช้ชีวิตประจำวัน แตกต่างจากอดีตอย่างสิ้นเชิง โดยสร้างโอกาสให้ประชากรจำนวนมากยกระดับคุณภาพชีวิต สร้างอาชีพใหม่ สร้างวิธีการทำงานรูปแบบใหม่ ในทางกลับกันเทคโนโลยีจะสร้างความท้าทายต่อธุรกิจแบบเดิมอย่างรวดเร็ว อินเทอร์เน็ตนับเป็นเทคโนโลยีหนึ่งที่มีผลอย่างยิ่งที่ทำให้ประชากรสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร และความรู้จำนวนมากได้

ระบบการศึกษาในระดับชั้นอนุบาลจนถึงอุดมศึกษาของประเทศไทยยังคงมีรูปแบบการเรียนการสอนคล้ายกับในอดีต ในขณะที่พฤติกรรมของประชากรมีการเปลี่ยนแปลงจากอดีตอย่างมาก โดยมีการเปลี่ยนผ่านรุ่นของประชากรจากยุค Gen Baby Boom กลายเป็น ยุค Gen Z ในปัจจุบันซึ่งเป็นผู้ที่มีบุคลิกลักษณะเฉพาะคือ เกิดและเติบโตมาพร้อมกับความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี อยู่ในครอบครัวที่มีความหลากหลายด้านเชื้อชาติ ภาษา และวัฒนธรรม ทำให้สามารถสื่อสารแบบ Multi-task มีความเป็นตัวของตัวเองสูง มีทักษะการคิดวิเคราะห์ มีความคิดสร้างสรรค์ และมีความสงสัยอยากรู้อยากเห็น ตลอดจนมีทักษะการเป็นผู้ประกอบการ และ มีความปรารถนาที่จะเปลี่ยนโลกหรือทำสิ่งที่ดี ๆ ให้เกิดขึ้น จนประสบความสำเร็จ และแม้จะใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่กับคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟน แต่ก็เป็นผู้ที่มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ มีจิตอาสา และนึกถึงผู้อื่นด้วย ทั้งนี้ นพณ งาน (2561 มีนาคม 3) อุดม คชินทร. มหกรรมอุดมศึกษา UniversitiesXpo : อุดมศึกษา4.0 พลังขับเคลื่อนประเทศไทย- กล่าวว่า “ปัจจุบันประเทศไทยมีประชากรที่เป็นคนรุ่น Z หรือเด็ก Gen Z จำนวนมาก และในปี จะเป็นปีแรกที่เด็ก 2561 Gen Z เริ่มเข้าศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา สถาบันอุดมศึกษาจึงมีบทบาทสำคัญในการเชื่อมต่อกับเด็ก Gen Z ด้วยความเข้าใจในความคิดพื้นฐาน พร้อมร่วมกันคิดเพื่อเตรียมความพร้อมด้านการศึกษาที่ตอบโจทย์และเข้ากับพฤติกรรมการเรียนรู้กับเด็กกลุ่มนี้ให้ได้มากที่สุด”

การเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาในวิชาทฤษฎี โดยส่วนใหญ่เป็นการเรียนโดยฟังการบรรยายจากผู้สอน ทั้งนี้ผู้สอนบรรยายความรู้และทฤษฎีต่าง ๆ โดยอ้างอิงจากหนังสือ ตำรา และงานวิจัย การเรียนการสอนลักษณะนี้มีตั้งแต่ยุคของกลุ่มรุ่น Baby Boom จนถึงปัจจุบัน เป็นกลุ่มคนรุ่น Z ซึ่งมีพฤติกรรมแตกต่างกัน ผลจากการสังเกตในขั้นตอนของการเรียนสอนรูปแบบดังกล่าว คือ ผู้เรียนในกลุ่มคนรุ่น Z ไม่

สามารถรับข้อมูลจากผู้สอนได้ครบถ้วนในเวลาคาบเรียน อีกทั้งการเรียนการสอนโดยการบรรยายเป็นการส่งสารจากฝ่ายเดียว คือ ผู้สอนสู่ผู้เรียน ทำให้ไม่เกิดทักษะสำคัญในยุคศตวรรษที่ 21 คือ ความคิดโดยการวิเคราะห์ และ ความคิดเชิงสร้างสรรค์ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การให้ความสำคัญกับผู้เรียนจึงเป็นสิ่งที่ผู้สอนในระดับอุดมศึกษาตระหนักถึงอย่างยิ่ง โดยควรปรับปรุงแบบการเรียนการสอนเพื่อให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้เรียน การทำกิจกรรมภายในห้องเพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ส่งเสริมความคิดเชิงวิเคราะห์ และความคิดเชิงสร้างสรรค์นับเป็นสิ่งที่ควรมีอยู่ในการเรียนการสอน โดยผู้สอนสามารถพิจารณาผลของกิจกรรมได้จากการสังเกตปฏิกิริยาตอบสนองของผู้เรียนภายในห้องเรียน ซึ่งสามารถอ้างอิงจากทฤษฎี Brookfield's four lenses of critical reflection¹ โดยกิจกรรมต่าง ๆ ที่อยู่ในห้องเรียนควรเป็นกิจกรรมที่ทุกคนในห้องเรียนมีส่วนร่วม และมีลักษณะที่ไม่ก่อให้เกิดความกดดัน หรือตึงเครียดจนเกินไป เพื่อนำไปสู่การกระตุ้นความคิดวิเคราะห์ หรือความคิดสร้างสรรค์ภายในห้องเรียน

การใช้บอร์ดเกมมาประกอบการเรียนการสอน เป็นหนึ่งในรูปแบบการเรียนการสอนที่มีอยู่ในสถานศึกษาระดับอุดมศึกษาในประเทศต่าง ๆ อย่างแพร่หลาย โดยในประเทศไทยรูปแบบกิจกรรมนี้ยังไม่มีในการเรียนการสอนมากนัก โดยผู้วิจัยพิจารณานำบอร์ดเกมประเภท เกมเศรษฐี มาใช้ประกอบการเรียนการสอนในวิชาที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ โดยมีวัตถุประสงค์ คือ เพื่อลดความตึงเครียดในห้องเรียน เกิดการมีส่วนร่วมในห้องเรียน ใช้ประกอบการบรรยายโดยสอดแทรกทฤษฎีต่าง ๆ และนำไปสู่การตั้งคำถามที่เกี่ยวข้องระหว่างบอร์ดเกมกับทฤษฎีนำไปสู่การคิดวิเคราะห์ และการคิดเชิงสร้างสรรค์ งานวิจัยฉบับจัดทำเพื่อศึกษาผลของการนำกิจกรรมดังกล่าวมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์สู่การพัฒนาผู้เรียน และนำไปสู่ข้อเสนอแนะการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์

- 1 เพื่อศึกษาผลของการนำกิจกรรมบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์สู่การพัฒนาผู้เรียน
- 2 เพื่อการวิเคราะห์ผลสู่การเสนอแนะทางการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนวิชาที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์

¹ Stephen D. Brookfield (2017). *Becoming a Critically Reflective Teacher* (Second Edition), San Francisco, CA: Jossey-Bass.

1.3 ขอบเขตของโครงการวิจัย

1.1 ด้านพื้นที่ศึกษา

พื้นที่ในการเลือกเป็นพื้นที่ศึกษา คือ สาขาการประเมินราคาทรัพย์สิน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

1.2 ด้านกลุ่มประชากร

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยเก็บข้อมูลโดยการทดลองปฏิบัติ การทำแบบประเมินผล และการสมทนากลุ่มจากกลุ่มตัวอย่าง ใช้วิธีสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง โดย ได้แก่

1. นักศึกษาสาขาประเมินราคาทรัพย์สิน ระดับชั้นปีที่ 4 จำนวน 4 คน
2. นักศึกษาสาขาประเมินราคาทรัพย์สิน ระดับชั้นปีที่ 2 จำนวน 31 คน

1.4 นิยามศัพท์เฉพาะ

บอร์ดเกม หมายถึง เกมที่ต้องใช้ชิ้นส่วนหรือตัวมากกว่าไว้บนพื้นที่เล่น เคลื่อนที่หรือหยิบออกจากพื้นที่เล่น พื้นที่เล่นเปรียบได้กับ "กระดาน" ซึ่งจะมีพื้นผิวหรือรูปภาพเฉพาะสำหรับเกมนั้น ๆ เกมกระดานอาจเป็นเกมที่ใช้ความสามารถในเชิงกลยุทธ์หรือใช้โชคหรือดวงเป็นส่วนประกอบก็ได้

อสังหาริมทรัพย์ หมายถึง ทรัพย์สินที่ไม่สามารถเคลื่อนที่ได้ เช่น บ้าน ที่ดิน และทรัพย์สินติดอยู่กับที่ดิน มีลักษณะเป็นการถาวร หรือประกอบเป็นอันเดียวกับที่ดินนั้น และหมายความรวมถึงทรัพย์สินที่ติดอยู่กับที่ดิน หรือทรัพย์สินติดอยู่กับที่ดิน หรือประกอบเป็นอันเดียวกับที่ดินนั้นด้วย

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ผลจากการศึกษาจะทำให้ทราบถึงผลการนำกิจกรรมบอร์ดเกมประยุกต์ในการเรียนการสอนวิชาที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ นำไปสู่การพัฒนาการเรียนการสอนวิชาที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ และการประเมินราคาทรัพย์สิน รวมถึงเสนอแนะแนวทางการพัฒนาการเรียนการสอนอันเป็นประโยชน์ต่อภาคการศึกษาของประเทศไทย

บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรม

งานวิจัยเรื่อง “การใช้บอร์ดเกมเพื่อการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนในวิชาที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์” เป็นงานวิจัยที่มุ่งทดลองประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนในวิชาที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ และเพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ โดยในการวิจัยได้ทำการศึกษาจากแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องดังนี้

2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์

2.1.1 แนวคิดทฤษฎีการตั้งถิ่นฐาน

2.1.2 แนวคิดการขยายตัวของเมือง

2.1.3 กฎหมายที่เกี่ยวข้องต่อราคาที่ดิน

2.1.4 โครงการและนโยบายจากภาครัฐ

2.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม

2.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้

2.4 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์

2.1.1 แนวคิดทฤษฎีการตั้งถิ่นฐาน

การตั้งถิ่นฐาน คือ การสร้างที่อยู่อาศัยของมนุษย์ เพื่อการอยู่อาศัย เพื่อการใช้ประโยชน์ โดยอยู่รวมกันเป็นกลุ่ม เป็นหมู่บ้าน และเมือง ในการตั้งถิ่นฐานจะมีส่วนประกอบที่สำคัญ คือ คน และพื้นที่ส่วนประกอบที่สำคัญรองลงมา คือ การติดต่อระหว่างกัน การใช้บริการต่างๆ เพื่อตอบสนองความต้องการของคนในกลุ่มนั้นๆ โดยมีปัจจัยต่างๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตั้งถิ่นฐานของมนุษย์ รูปแบบการตั้งถิ่นฐานของมนุษย์มีดังนี้

1. การตั้งถิ่นฐานแบบกลุ่ม (Clustered Settlement) หรือการตั้งถิ่นฐานแบบกระจุก

การตั้งถิ่นฐานแบบนี้จะมีความสัมพันธ์กับปัจจัยทางธรรมชาติ หรือปัจจัยทางกายภาพ เช่น ที่ราบลุ่มแม่น้ำ แหล่งแร่ธาตุ หุบเขา บริเวณแยกของถนน บริเวณคู้้งน้ำ และบริเวณที่แม่น้ำบรรจบกัน เป็นต้น ในระยะแรกของการตั้งถิ่นฐาน อาจเริ่มจากบ้านโดดจำนวน 2 – 5 หลังคาเรือน ในระยะหลังกลุ่มบ้านขนาดเล็กขยายใหญ่ขึ้นเป็นหมู่บ้านขนาดใหญ่ หมู่บ้านที่สร้างมานานมักมีขนาดใหญ่ การตั้งถิ่นฐานแบบ

กลุ่มนี้จะเป็นการตั้งถิ่นฐานในชนบทที่ประกอบด้วยอาชีพการเกษตร โดยพื้นที่การเกษตรจะอยู่บริเวณรอบหมู่บ้าน ส่วนการเลี้ยงสัตว์ เช่น เป็ด ไก่ หมู วัว จะเลี้ยงในบริเวณบ้านหรือบริเวณใกล้ๆ บ้าน บางครั้งเรียกรวมๆ ว่า หมู่บ้านเกษตรกรรม การตั้งถิ่นฐานประเภทนี้มักพบในเขตภาคเหนือ และภาคตะวันออกเฉียงเหนือของฝรั่งเศส ตอนใต้ของเบลเยียม เดนมาร์ก สวีเดน อิตาลี สหรัฐอเมริกา อินเดีย ปากีสถาน อินโดนีเซีย และบริเวณทั่วไปในเขตที่ราบภาคกลาง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้ของประเทศไทย โดยเฉพาะหมู่บ้านที่คนส่วนใหญ่ประกอบอาชีพทำนา

ผลจากการตั้งถิ่นฐานรูปแบบนี้ หากพิจารณาในเชิงเศรษฐกิจแล้วจะก่อให้เกิดผลเสียทางเศรษฐกิจ เพราะพื้นที่การเกษตรอยู่ห่างไกลจากบ้านเรือนของเกษตรกร ทำให้ไม่สะดวก และเสียเวลาในการเดินทางไปกลับระหว่างพื้นที่การเกษตรกับพื้นที่ที่อยู่อาศัย พื้นที่การเกษตรอาจจะไม่ได้รับการดูแลรักษาเท่าที่ควร แต่มีผลดีต่อทางจิตใจ และทางสังคม คือ การได้อยู่รวมกันอย่างเป็นกลุ่ม ทำให้คนภายในชุมชนนั้น มีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันอย่างใกล้ชิดสนิทสนม และอบอุ่น

2. การตั้งถิ่นฐานแบบกระจาย (Dispersed or Scattered Settlement)

การตั้งถิ่นฐานแบบกระจายมีความสัมพันธ์แบบบ้านเรือน ทุ่งฉาง และโรงเรือนเก็บเครื่องมือต่างๆ ของอาชีพเกษตรกรตั้งอยู่ภายในพื้นที่การเกษตรกรรมของตนเอง หรืออาจจะเรียกว่า การกระจายแบบลักษณะโดดเดี่ยว ระยะความห่างของบ้านเรือน ทุ่งฉาง ขึ้นอยู่กับลักษณะขนาดที่ดินแต่ละครอบครัว การตั้งถิ่นฐานแบบกระจายนี้จะพบในชนบทของประเทศที่พัฒนาแล้ว เช่น ตอนเหนือของสหรัฐอเมริกา สหราชอาณาจักร เนเธอร์แลนด์ ออสเตรเลีย เป็นต้น สำหรับประเทศไทย การตั้งถิ่นฐานประเภทนี้จะปรากฏในบริเวณที่เกษตรกรประกอบอาชีพเกี่ยวกับการทำไร่ เช่น ไร่อ้อย ไร่สับปะรด ไร่มันสำปะหลัง รวมทั้งพวกที่ทำสวนผลไม้ โดยจะกระจายอยู่ไม่ไกลนักในพื้นที่สวนของแต่ละครอบครัว แนวเขตของสวนจะมีคูคลองกัน การตั้งถิ่นฐานรูปแบบนี้ทำให้ไม่เสียเวลาในการเดินทางจากระยะทางของการไปกลับระหว่างระยะทางพื้นที่เกษตรกรรมกับบ้านเรือน ซึ่งมีเวลาดูแลรักษาพืชผล และผลผลิตได้อย่างเต็มที่ จึงมีบางบริเวณอาจใช้วิธีการทำฟาร์มแบบสวนผสมผสาน คือ การใช้ทั้งแบบเพาะปลูก และแบบการเลี้ยงสัตว์

3. การตั้งถิ่นฐานแบบสุ่ม (Random Settlement)

การตั้งถิ่นฐานแบบสุ่ม เป็นการตั้งถิ่นฐานลักษณะเป็นแบบกลุ่ม และกระจายแบบโดดเดี่ยวสลับกัน ซึ่งการตั้งถิ่นฐานสมัยก่อนแบบครั้งแรกจะอยู่รวมกันเป็นแบบกลุ่มหมู่บ้าน เนื่องจากเมื่อมีประชากรเพิ่มมากขึ้น และมีการขยายพื้นที่เกษตรกรรมมาก การขยายพื้นที่การตั้งถิ่นฐาน และในขณะที่มีบางบ้านเรือนต้องการความเป็นอยู่อย่างอิสระ กับความต้องการที่จะไปก่อสร้างที่อยู่อาศัยภายในพื้นที่ของตนเองเพื่อจะได้ดูแลพืชผลไร่สวนอย่างเต็มที่ ซึ่งปรากฏว่ามีการย้ายถิ่นฐานกระจายออกไปจากบ้านเรือนของหมู่บ้าน

4. การตั้งถิ่นฐานตามแนวเส้นทางคมนาคม (Linear settlement)

การตั้งถิ่นฐานแบบตามแนวเส้นทางคมนาคมประเภทนี้ปรากฏว่าในพื้นที่บริเวณที่ราบ พบว่า ส่วนใหญ่เป็นที่ราบ ซึ่งส่วนใหญ่ไม่ค่อยพบในพื้นที่บริเวณที่สูง เป็นลักษณะของการตั้งบ้านเรือนจะเป็นแบบแนวยาวตามเส้นทางคมนาคมที่สะดวกรวดเร็ว ซึ่งอาจจะตั้งอยู่เป็นกลุ่มติดต่อกันในเขตที่เป็นชุมชนการค้าหรือทางแยกของเส้นทางคมนาคม ส่วนบริเวณที่อยู่ไกลออกไปอาจมีการตั้งบ้านเรือนห่างกัน สำหรับพื้นที่เกษตรจะอยู่บริเวณด้านหลังของที่อยู่อาศัย เส้นทางคมนาคมที่ส่งเสริมให้มีการตั้งถิ่นฐาน ได้แก่ แม่น้ำ ลำคลอง ถนน ตามแนวยาวของหุบเขาแคบ และบริเวณแนวของน้ำพุ เป็นต้น

แม่น้ำ การตั้งถิ่นฐานบริเวณริมฝั่งแม่น้ำส่วนใหญ่จะอยู่บริเวณที่เป็นคันดินธรรมชาติที่น้ำท่วมไม่ถึง หรือบริเวณที่ราบขั้นบันได ส่วนมากเป็นการตั้งถิ่นฐานระยะแรกๆ ของโลก เมืองหลวง หรือเมืองต่างๆ มักจะอยู่ริมฝั่งแม่น้ำทั้งสิ้น ทั้งนี้เพราะแม่น้ำมีปัจจัยหลายอย่างที่ดึงดูดให้เกิดการตั้งถิ่นฐาน แนวคิดของ Fairchild ที่ว่า แม่น้ำมีอิทธิพลต่อการตั้งถิ่นฐานของมนุษย์เพราะเป็นแหล่งน้ำจืดอันสำคัญที่ส่งเสริมให้มีอาหาร การคมนาคม สันทนาการ เมืองต่างๆ มักจะตั้งอยู่ใกล้แม่น้ำโดยใช้แม่น้ำเป็นเส้นทางคมนาคมติดต่อกับบริเวณอื่นได้สะดวก และยังช่วยในการเผยแพร่วัฒนธรรมต่างๆ สู่บริเวณรอบนอก ความหนาแน่นของการตั้งถิ่นฐานบริเวณริมแม่น้ำจะมีความแตกต่างกัน โดยบริเวณที่ราบลุ่มแม่น้ำตอนล่างซึ่งเป็นที่ราบน้ำท่วมถึง ที่ราบดินดอนสามเหลี่ยมปากแม่น้ำจะเป็นบริเวณที่มีการตั้งถิ่นฐานอย่างหนาแน่นมากกว่าแม่น้ำตอนบน

ลำคลอง เป็นเส้นทางคมนาคมทางน้ำอีกประเภทหนึ่งที่เกิดขึ้นจากการกระทำของมนุษย์ โดยขุดเพื่อเชื่อมระหว่างแม่น้ำกับแม่น้ำ ส่วนใหญ่จะมีลักษณะเป็นแนวตรง และอยู่ในบริเวณที่ราบเพื่อใช้เป็นแหล่งน้ำจืด การคมนาคมขนส่ง การเกษตร การอุปโภค บริโภค ดังนั้นจึงเป็นบริเวณที่มีการตั้งถิ่นฐานของบ้านเรือน หรือเมืองต่างๆ

ถนน เส้นทางคมนาคมทางบกไม่ว่าจะเป็นรถยนต์ หรือรถไฟ เป็นเส้นทางที่เกิดขึ้นระยะหลังที่ดึงดูดให้มีการอพยพจากพื้นที่บริเวณภายในที่เป็นแหล่งเกษตรกรรมให้ออกมาตั้งถิ่นฐานบริเวณสองฝั่งของถนน ทั้งนี้ เพราะถือว่าเป็นเส้นทางคมนาคมที่สะดวก และรวดเร็วกว่าทางน้ำ จากการที่ถนนเป็นปัจจัยดึงดูดให้มีการตั้งถิ่นฐานหนาแน่นขึ้นเรื่อยๆ ดังจะเห็นว่าบางบริเวณกลายเป็นชุมชนใหญ่ หรือกลายเป็นเมืองหลังจากมีการพัฒนาเส้นทางคมนาคม นอกจากนี้ยังปรากฏว่าราคาที่ดินใกล้ถนนจะสูงอีกด้วย²

² นิสา พันยาง, “การตั้งถิ่นฐานและการปรับตัวของชาวมุสลิมในเขตเทศบาลนคร จังหวัดพิษณุโลก”วิทยานิพนธ์ปริญญาโท (บัณฑิต) , ภาควิชาทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม คณะเกษตรศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2558), 12-15.

5. การตั้งถิ่นฐานจากจุดศูนย์กลาง (Center Settlement)

การตั้งถิ่นฐานจากจุดศูนย์กลาง เป็นการตั้งถิ่นฐานกระจายออกจากจุดศูนย์กลาง ซึ่งจุดศูนย์กลางมักเกิดจากตัวเมือง ยกตัวอย่าง เกาะรัตนโกสินทร์ในพื้นที่เขตกรุงเทพมหานคร ถือเป็นจุดศูนย์กลางของวัฒนธรรม และอยู่ใกล้แหล่งแม่น้ำที่สำคัญของกรุงเทพฯ ทำให้ประชากรส่วนใหญ่นิยมสร้างที่อยู่อาศัยใกล้ๆ เมื่อมีจำนวนมากขึ้น ก็มีการขยายพื้นที่ออกไปเรื่อยๆ สามารถสังเกตได้จากสี่ที่แสดงในผังเมืองรวมกรุงเทพมหานคร เกาะรัตนโกสินทร์อยู่ในเขตผังเมืองสีแดง และกระจายออกเป็นผังเมืองสีน้ำเงิน และผังเมืองสีน้ำตาลตามลำดับสำหรับสร้างที่อยู่อาศัย

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อรูปแบบการตั้งถิ่นฐานมนุษย์

อิทธิพลจากด้านกายภาพทางภูมิศาสตร์

1. แหล่งน้ำ น้ำเป็นสิ่งสำคัญลำดับแรกในการเลือกที่ตั้งถิ่นฐาน เนื่องจากน้ำเป็นปัจจัยสำคัญในการดำรงชีพ ทั้งใช้ในการอุปโภค บริโภค อีกทั้งยังใช้เป็นเส้นทางคมนาคมอีกด้วย ดังนั้นเมื่อมีชุมชนมักมีแหล่งน้ำเสมอ

2. ดิน ดินที่อุดมสมบูรณ์เหมาะแก่การเพาะปลูกเพื่อการดำรงชีพ ดังนั้นการเลือกพื้นที่ตั้งถิ่นฐานจึงต้องเลือกดินที่เหมาะสมแก่การเกษตร นอกจากนี้บริเวณที่เหมาะสมกับทุ่งก็สำคัญต่อการทำปศุสัตว์

3. สภาพภูมิประเทศ ประกอบไปด้วยหลายรูปแบบ

3.1 ที่ราบลุ่มแม่น้ำ และที่ราบดินดอนสามเหลี่ยมแม่น้ำ บริเวณนี้จะมีการตั้งถิ่นฐานหนาแน่นกว่าบริเวณอื่นๆ เพราะเอื้ออำนวยต่อความสะดวก และมีประโยชน์อย่างมากในชีวิตประจำวัน

3.2 ที่ราบฝั่งทะเล ทะเลเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ดึงดูดการตั้งถิ่นฐาน คือ การคมนาคมสะดวก และอากาศ อากาศบริเวณชายฝั่งเหมาะแก่การอยู่อาศัยมากกว่าภายในแผ่นดินใหญ่ และการคมนาคมจะกลายเป็นเมืองท่าที่สำคัญในการขนส่งสินค้า

4. ภูมิอากาศ ประกอบไปด้วยความร้อนจากดวงอาทิตย์ อุณหภูมิ ปริมาณน้ำฝน โดยความร้อนจากดวงอาทิตย์จะสัมพันธ์กับอุณหภูมิ อุณหภูมิที่เหมาะสมแก่การตั้งถิ่นฐานอยู่ระหว่าง 10 องศาเซลเซียส ถึง 30 องศาเซลเซียส อุณหภูมิสูงสุดไม่เกิน 40 องศาเซลเซียส และต่ำสุดไม่เกิน -5 องศาเซลเซียส

5. แหล่งทรัพยากรธรรมชาติ ไม่ว่าจะเป็นทรัพยากรแร่ธาตุ หรือเชื้อเพลิง โดยทรัพยากรนั้นต้องมีคุณภาพ และปริมาณที่เพียงพอต่อการลงทุนในเชิงธุรกิจ

6. ละติจูด ปรากฏว่าซีกโลกเหนือมีการตั้งถิ่นฐานร้อยละ 90 และซีกโลกใต้จะมีการตั้งถิ่นฐานเพียงร้อยละ 10

7. ระดับความสูง (Altitude) มีผลต่อการตั้งถิ่นฐาน โดย 80% ของประชากรจะตั้งถิ่นฐานสูงไม่เกิน 500 เมตร จากระดับน้ำทะเล เพราะบริเวณที่มีความสูงมากๆ จะมีผลต่ออุณหภูมิ ความกดอากาศ และระบบทางเดินหายใจของมนุษย์

8. บริเวณที่กำบัง (Shelter) โดยใช้ป้องกันความปลอดภัยจากธรรมชาติเป็นสำคัญ ประกอบด้วย

8.1 ภูเขา การตั้งถิ่นฐานจะอยู่บริเวณลาดเขาด้านทิศใต้ เพราะด้านนี้จะได้รับแดด และหลีกเลี่ยงการปะทะลมหนาวจากทิศเหนือ

8.2 หุบเขา ทั้งนี้เพราะหุบเขาจะมีดินที่อุดมสมบูรณ์ โดยเฉพาะบริเวณที่ราบดินตะกอนรูปพัด ทั้งยังหลีกเลี่ยงลมหนาว และพายุได้อีกด้วย

8.3 อ่าว บริเวณอ่าวริมฝั่งทะเลจะมีการอยู่กันอย่างหนาแน่น ส่วนใหญ่จะมีอาชีพการประมง จึงเหมาะแก่การจอดเรือหลบภัยจากพายุ และลม

8.4 แนวไม้ บริเวณที่ราบโล่งมักจะมีลมแรง แต่ถ้ามีแนวต้นไม้ จะช่วยป้องกันลมพายุ ซึ่งอาจจะเป็นอันตรายต่อบ้านเรือน และพืชไร่

อิทธิพลด้านกิจกรรมเศรษฐกิจ วิเคราะห์จากรูปแบบการกระจาย บทบาท และหน้าที่ ได้ดังนี้

1. การเกษตร การตั้งถิ่นฐานแบบกระจายจะขึ้นอยู่กับความต่างของรูปแบบการเกษตร ซึ่งออกแบบเป็นดังนี้

1.1 การเพาะปลูก การตั้งถิ่นฐานของผู้ประกอบอาชีพนี้จะขึ้นอยู่กับขนาดของพื้นที่การเกษตรของแต่ละครอบครัว เทคนิค และเครื่องมือที่ใช้แตกต่างกัน โดยแบ่งได้เป็นสองแบบ คือ

1.2 การทำไร่ การตั้งถิ่นฐานมักจะเป็นแบบกระจายแบบโดดเดี่ยว เพราะมีพื้นที่ประกอบกิจกรรมทางเศรษฐกิจประเภทนี้กว้าง

การทำสวน การตั้งถิ่นฐานมักจะเป็นแบบกระจายในพื้นที่ของแต่ละครัวเรือนแต่กระจายไม่มาก

1.3 การเลี้ยงสัตว์ ไม่ว่าจะเป็นการเลี้ยงสัตว์ประเภทใดมักจะมีการตั้งถิ่นฐานแบบกระจายเพราะพื้นที่ในการทำกิจกรรมทางเศรษฐกิจนี้มีขนาดกว้าง

2. การอุตสาหกรรม เพราะโรงงานอุตสาหกรรมมีความต้องการแรงงานจำนวนมาก จึงทำให้ดึงดูดการตั้งถิ่นฐานอย่างหนาแน่นแต่จะมีแค่เฉพาะบริเวณรอบๆ โรงงานเท่านั้น ตัวโรงงานก็เช่นกันจะมีการตั้งโรงงานให้อยู่ใกล้แหล่งวัตถุดิบ เพื่อลดต้นทุนการผลิต

3. การค้า การตั้งถิ่นฐานในบริเวณนี้จะเป็นเมือง ที่เป็นเช่นนี้เพราะสินค้า และบริการต่างๆ ต้องการลูกค้าจึงจะอยู่ได้ ดังนั้นการค้าจึงมีความสัมพันธ์โดยตรงกับความหนาแน่นของประชากร

4. การคมนาคมขนส่ง ไม่ว่าจะเป็นทางน้ำหรือทางบกเพียงสามารถขนส่งระหว่างจุดหนึ่งไปยังอีกจุดได้อย่างสะดวก จะทำให้มีการตั้งถิ่นฐานมากขึ้นจนขยายตัวอยู่กันอย่างหนาแน่นโดยจะขยายไปทางแนวเส้นทางการคมนาคม

อิทธิพลด้านสังคม และวัฒนธรรม

1. สถานที่เคารพบูชา ไม่ว่าจะเป็นศาสนสถาน หรือเทวสถาน สถานที่เหล่านี้มักจะมีชุมชนตั้งอยู่บริเวณใกล้เคียง และมีความเกี่ยวข้องกับสถานที่นั้นไม่มากนัก

2. สถานที่ประวัติศาสตร์ สถานที่บางแห่งจะพบการตั้งของชุมชนอยู่ใกล้ๆ นั้นอาจเป็นเพราะมีชุมชนนี้มาอย่างช้านาน หรืออาจค้นพบใหม่ในบริเวณเก่าแก่ที่เหมาะสม

3. ประเพณีนิยม คนบางกลุ่มจะเลือกตั้งถิ่นฐานตามความเชื่อที่ยึดถือกันมาอย่างช้านาน จะยึดติดกับบางอย่างซึ่งอาจจะมีลักษณะทางธรรมชาติที่แปลก³

จากการตั้งถิ่นฐานของมนุษย์นั้นมีปัจจัยมาจากอิทธิพลต่างๆ ซึ่งเลือกแหล่งที่ตั้งถิ่นฐานมาตั้งแต่ยุคบรรพบุรุษจนถึงปัจจุบัน ตัวอย่างเช่น การตั้งถิ่นฐานบริเวณลุ่มแม่น้ำตั้งแต่ยุคกรุงศรีอยุธยาที่มีกิจกรรมหลัก คือ การทำเพาะปลูก เนื่องจากในบริเวณลุ่มแม่น้ำจะมีสภาพทางภูมิศาสตร์ที่เหมาะสมแก่การเพาะปลูก การเพาะปลูกในบริเวณนั้นจึงง่าย และให้ผลผลิตทางการเกษตรได้ดี พบว่า การคมนาคมทางน้ำก็เป็นอีกปัจจัยที่ทำให้มนุษย์เลือกตั้งถิ่นฐานบริเวณลุ่มแม่น้ำ จนถึงปัจจุบันนี้แนวบริเวณลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยา⁴ ในกรุงเทพมหานครจะพบว่า มีสถานที่ท่องเที่ยวมากมายเกิดขึ้น อาทิเช่น เอเชียทีค เดอะริเวอร์ฟรอนท์ ท่ามหาราช เป็นต้น ทำให้บริเวณดังกล่าวเกิดเศรษฐกิจที่ดี เพราะทำให้เกิดการดึงดูดนักท่องเที่ยว บริเวณดังกล่าวเกิดรายได้แบบกลุ่ม ทำให้พื้นที่บริเวณนั้นเป็นที่ต้องการ และมีราคาสูง ในส่วนของกลุ่มประชากร และวัฒนธรรมนั้นเราจะ พบว่า ประชากรจะจับกลุ่มรวมตัวอยู่ด้วยกันเป็นกลุ่ม อาทิเช่น สุเหร่าของชาวมุสลิม บริเวณดังกล่าวเกิดการรวมตัวทางด้านวัฒนธรรมที่สืบทอดกันมาทำให้เกิดเป็นกลุ่มประชากรเดียวกัน อาศัย และทำอาชีพบริเวณดังกล่าว

³ นิสา พันยาง, “การตั้งถิ่นฐานและการปรับตัวของชาวมุสลิมในเขตเทศบาลนคร จังหวัดพิษณุโลก”วิทยานิพนธ์ปริญญาตรีบัณฑิต, ภาควิชาทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม คณะเกษตรศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2558), 12-15.

⁴ วลัยลักษณ์ ทรงศิริ, “ภูมิศาสตร์3เหลี่ยมปากแม่น้ำเจ้าพระยา” ,คมชัดลึก, 9 ตุลาคม 2554, “ภายใต้ลักษณะโดยธรรมชาติของสภาพภูมิศาสตร์สามเหลี่ยมปากแม่น้ำเจ้าพระยา”, <http://www.komchadluek.net/news/crime/111282> (สืบค้นเมื่อวันที่ 27 กันยายน 2559)

ทฤษฎีด้านที่ตั้งของที่อยู่อาศัย

ทำเลที่ตั้ง เป็นปัจจัยสำคัญในการเลือกซื้อที่อยู่อาศัย ประกอบกับสภาพแวดล้อมใกล้เคียงความสะดวกสบายในการเดินทางไปยังสถานที่ต่างๆ เช่น สถานที่ทำงาน ศูนย์ราชการ โรงพยาบาล โรงเรียน โดยให้ความสำคัญกับระบบสาธารณูปโภค ยกตัวอย่าง ที่อยู่อาศัยที่อยู่ภายในซอยลึกกว่า 500 เมตร และไม่มีรถประจำทางนอกจากมอเตอร์ไซค์รับจ้างเพื่อออกมายังถนนสายหลัก กับที่อยู่อาศัยที่อยู่ต้นซอยห่างจากถนนสายหลักน้อยกว่า 200 เมตร แม้ไม่มีรถประจำทางนอกจากมอเตอร์ไซค์รับจ้าง ราคาที่อยู่อาศัยแบบที่สองย่อมมีราคาที่สูงกว่าแบบแรก เพราะสะดวกต่อการเดินทาง และลดค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปยังสถานที่เป้าหมาย

ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อทางเลือกที่ตั้งของที่อยู่อาศัย ดังนี้

รายได้

ประชาชนส่วนใหญ่ในกรุงเทพมหานครมีรายได้ไม่มากนักมักมองราคาของที่อยู่อาศัยเป็นหลักสำคัญ รองมา คือค่าใช้จ่ายที่ต้องเสียในแต่ละวัน

การเข้าถึงแหล่งงาน

ที่อยู่อาศัยส่วนใหญ่มักมีสถานที่ตั้งอยู่ใกล้แหล่งงานขนาดใหญ่ ยกตัวอย่าง คอนโดมิเนียมที่อยู่ใกล้ถนนสีลม และหมู่บ้านจัดสรรที่อยู่ใกล้แยกบางนา เป็นต้น ยิ่งที่อยู่อาศัยใกล้แหล่งงานเปอร์เซ็นต์ที่จะมีผู้คนเช่าอยู่อาศัยย่อมมากตามกัน

สถานภาพทางสังคม

ในที่นี้หมายถึง สถานภาพที่ได้รับมาภายหลังการเกิด เช่น ผู้บังคับบัญชา ลูกศิษย์ อาจารย์ เพื่อนร่วมงาน เป็นต้น

อื่นๆ

ฉะนั้น กลุ่มประชากรที่มีระดับรายได้ต่างกันก็จะมีปัจจัยในการเลือกที่ตั้งของที่อยู่อาศัยต่างกัน เช่นเดียวกัน โดยกลุ่มผู้มีรายได้น้อยจะเลือกอาศัยอยู่ใกล้สถานที่ทำงานเป็นหลัก เพื่อลดค่าใช้จ่ายในการเดินทาง แต่กลุ่มผู้มีรายได้สูงจะเลือกจากความสะดวกในด้านต่างๆ เช่น การเข้าถึงเป็นต้น นอกจากนี้แล้วยังให้ความสำคัญกับสภาพแวดล้อมโดยรอบ พื้นที่ใช้สอยอีกด้วย⁵

⁵ นันทิชา ชันธวิจารณ์, “แนวทางการตัดสินใจซื้อทาวนเฮาส์จากกรมบังคับคดีของกลุ่มผู้ประกอบการธุรกิจซื้อขายบ้านมือสอง” หน้า

2.1.2 แนวคิดการขยายตัวของเมือง

กรุงเทพมหานครมีการขยายตัวของพื้นที่ ตามลักษณะการใช้พื้นที่ที่มีการขยายออกไปเรื่อย ๆ โดยในระยะแรกของการขยายเมืองยังคงอยู่ในขอบเขตพื้นที่ส่วนที่เป็นกรุงเทพมหานคร ต่อมา มีการขยายไปยังจังหวัดปริมณฑลข้างเคียงที่อยู่ติดกันตามลักษณะการเติบโตของ เมืองแบบมหานคร (Metropolitan Growth) และได้เติบโตมากขึ้นจากการมีส่วนขยายของเมืองไปยังจังหวัดอื่นที่อยู่ใกล้เคียง ในลักษณะของ EBMR (Extended Bangkok Metropolitan Region) ที่มีความเป็นเมืองที่ต่อเนื่องติดต่อกัน และมีความเป็นเมืองที่เรียกว่า อภิมหานคร (Megalopolis) ด้วยการเติบโตอย่างรวดเร็วด้วยลักษณะการขยายตัวทั้งทางขนาดพื้นที่ของที่พักอาศัยและขนาดประชากร ทำให้กรุงเทพมหานครได้กลายเป็นเมืองที่มีการพัฒนาอย่างโดดเด่นเพียงเมืองเดียวของประเทศไทย จนกลายเป็นเอกนครหรือเมืองโตเดียวที่มีการพัฒนามากกว่าเมืองรอบข้างอย่างชัดเจน

การที่กรุงเทพมหานครกลายเป็นเมืองโตเดียว ทำให้กระบวนการเป็นเมือง(Urbanization) ตรงกับรูปแบบการเกิดเมืองตามทฤษฎีวงแหวน (Concentric Zone Theory) ของ Ernest W. Burgess (1925) ซึ่งได้อธิบายถึงการที่เมืองจะมีย่านการใช้ประโยชน์ที่ดินต่าง ๆ กระจายออกจากศูนย์กลางเมืองที่เรียกว่าย่านพาณิชยกรรม (Central Business District หรือ CBD) โดยมีกระจายความหนาแน่นของประชากรไปตามย่านต่างๆดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 2.1 แสดงแนวคิดการเกิดเมืองตามทฤษฎีวงแหวน (Concentric Zone Theory)

สำหรับกรุงเทพมหานครจะมีลักษณะของรัศมีวงกลมขยายตัวต่อจากศูนย์กลางทางพาณิชยกรรมไปจนถึงย่านที่พักอาศัยเขตปริมณฑล โดยแบ่งเขตของทฤษฎีจะแสดงถึงการกระจายของกิจกรรมทางเศรษฐกิจต่างๆ รวมไปถึงการใช้ที่ดินภายในพื้นที่ กรุงเทพมหานคร ซึ่งแบ่งเขตกิจกรรมของ

กรุงเทพมหานครนั้นจะถือเอาระยะทางจากเขตศูนย์กลางพาณิชยกรรมเป็นหลัก โดยที่ดินใกล้ศูนย์กลางจะมีราคาที่ดินสูงมาก โดยราคาจะลดลงตามระยะทางของการเดินทาง

การแบ่งพื้นที่ของกรุงเทพมหานครสามารถแบ่งออกเป็น 3 ชั้นเขต คือ เขตกรุงเทพมหานครชั้นใน ชั้นกลางและชั้นนอก โดยแต่ละพื้นที่นั้นจะมีลักษณะของกิจกรรม เศรษฐกิจ รูปแบบลักษณะของสังคม และสภาพที่อยู่อาศัยในพื้นที่แตกต่างกัน โดยเฉพาะเรื่องของที่พักอาศัยที่จะปรับเปลี่ยนไปตามพื้นที่ เพราะที่ดินของเขตชั้นในจะมีราคาแพงมาก ส่วนเขตชั้นนอกจะมีราคาถูกลงมา ส่งผลให้การพัฒนาที่อยู่อาศัยในแต่ละเขตมีความแตกต่างกันโดยเฉพาะที่อยู่อาศัยประเภทอาคารชุดที่ต้องปรับเปลี่ยนกลยุทธ์และรูปแบบอาคารตามลักษณะของที่ดินในแต่ละชั้นเขต ทั้งนี้เพื่อตอบสนองความต้องการของกลุ่มลูกค้าที่อยู่อาศัยในแต่ละพื้นที่กรุงเทพมหานคร โดยองค์ควบคุมและจัดการคุณภาพสิ่งแวดล้อม สำนักปลัดกรุงเทพมหานครได้แบ่งเขตทั้ง 50 เขตของกรุงเทพมหานคร ตามชั้นเขต 3 เขตดังต่อไปนี้

1 เขตเมืองชั้นใน (Inner City) ประกอบด้วยศูนย์กลางเมืองเดิมและเขตต่าง ๆ รวม 22 เขต เป็นพื้นที่ที่มีการตั้งถิ่นฐานชุมชนในระยะแรกและพื้นที่อนุรักษทางประวัติศาสตร์ สถานที่ราชการ สถานศึกษา ย่านธุรกิจการค้าหนาแน่น มีความหนาแน่นประชากรในเขตต่าง ๆ ส่วนใหญ่เกินกว่า 10,000 คน ต่อตารางกิโลเมตร

2) เขตชั้นกลางหรือเขตต่อเมือง (Urban Fringe) เป็นเขตที่มีการขยายตัวของประชากร กิจกรรมทางการค้าและที่อยู่อาศัยอย่างต่อเนื่อง ตั้งอยู่ในรัศมีระหว่าง 10-20 กิโลเมตรจากศูนย์กลางเมือง ซึ่งในปัจจุบันเป็นบริเวณที่มีการพัฒนาเมืองอย่างกระจัดกระจาย (Urban Sprawl) ประกอบด้วย พื้นที่ทางฝั่งตะวันออก 14 เขต และทางฝั่งตะวันตก 8 เขต

3) เขตชั้นนอกหรือเขตชานเมือง (Suburb) เป็นพื้นที่เขตชั้นนอกของกรุงเทพมหานคร ซึ่งยังมีพื้นที่ว่างและพื้นที่เกษตรกรรมอยู่เป็นส่วนใหญ่ และมีสัดส่วนสูงกว่าพื้นที่พัฒนาแบบเมือง โดยมีลักษณะผสมระหว่างเมืองและชนบท เป็นเขตที่อยู่ห่างจากศูนย์กลางเมืองเกินกว่า 20 กิโลเมตรทางฝั่งตะวันออก ประกอบด้วย เขตมีนบุรี คลองสามวา หนองจอก ลาดกระบัง และทางฝั่งตะวันตก ได้แก่ เขตบางบอน และเขตบางขุนเทียน⁶

จากการเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่องของกรุงเทพมหานครทำให้การวางผังเมืองกรุงเทพมหานคร ฉบับปรับปรุงครั้งที่มีความสำคัญของการปรับร่างผังเมืองรวมครั้งนี้ หลักใหญ่ คือ การปรับเข้าสู่ระบบรางของกรุงเทพมหานคร ผังเมืองฉบับที่ใช้บังคับในปัจจุบัน แผนของ สนข. ระบบราง มี 7 สายทาง ปรับเพิ่มเป็น

⁶ กาญจนา ตั้งชลทิพย์, "กรุงเทพมหานคร: เมืองโตเต็มตลอดกาลของประเทศไทย", ใน ประชากรและสังคม 2550, วรชัย ทองไทย และสุริย์พร พันพิง, บรรณาธิการ(นครปฐม: สำนักพิมพ์ประชากรและสังคม, 2550).

12 สายทาง ระยะทางเพิ่มขึ้นจาก 300 กม. เป็น 600 กม. ทำให้ผังเมืองปรับโครงสร้างการใช้ที่ดินตามไปด้วย

ตามแผนผังร่างผังเมืองรวม ที่อยู่อาศัย ใช้สัญลักษณ์สี 3 ระดับ สีเหลืองเป็นบ้านจัดสรร บ้านเดี่ยว ทาวน์เฮ้าส์ขนาดเล็ก ที่อยู่อาศัยหนาแน่นปานกลางมีสีเข้มขึ้นเล็กน้อย เช่น อาคารชุดขนาดสูงไม่เกิน 23 เมตร หรือ 8 ชั้น และสีน้ำตาล ที่อยู่อาศัยหนาแน่นมาก มักอยู่ในเขตชั้นใน เป็นที่อยู่อาศัยอาคารสูงเป็นส่วนใหญ่ การใช้ประโยชน์ที่ดินจะมีข้อกำหนด เช่น ที่อยู่อาศัยหนาแน่นน้อย ประเภท ย.3 ห้ามอะไรไม่ห้ามอะไร ต้องดูตารางข้อกำหนดซึ่งมีความสัมพันธ์กับผลกระทบในบริเวณดังกล่าว

แนวคิดพัฒนาการทางเศรษฐกิจกับความเป็นเมือง

ภาครัฐในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ได้ใช้แนวคิดนี้ในการผลักดันพัฒนาเมืองใหม่ผ่านทฤษฎีขั้วการเติบโต (Growth poles theory) ซึ่งมองว่าหากเกิดกิจกรรมทางเศรษฐกิจขึ้นในบริเวณหนึ่งจะนำไปสู่ความเป็นเมืองในบริเวณนั้นตามมาในภายหลัง โดยรัฐบาลต้องจัดเตรียมองค์ประกอบการพัฒนา ณ พื้นที่หนึ่ง ๆ โดยเฉพาะการลงทุนโครงสร้างพื้นฐานเพื่อรองรับการผลักดันอุตสาหกรรมที่ใช้ทุนเข้มข้นให้พร้อมก่อนเมื่อกิจกรรมทางเศรษฐกิจเกิดขึ้นแล้วผู้คนจะหลั่งไหลเข้ามาในบริเวณพื้นที่ดังกล่าวมากขึ้นประโยชน์ทางเศรษฐกิจจึงจะแพร่กระจายออกไปได้ (Adell, 1999) ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของบทความนี้ ซึ่งพบว่ากิจกรรมทางเศรษฐกิจในประเทศที่มีระดับพัฒนาการทางเศรษฐกิจสูงมักจะนำไปสู่ความเป็นเมืองมากกว่าประเทศที่พัฒนาน้อยกว่าอย่างไรก็ดี หลักฐานจากประเทศทั่วโลกหลังปี 2000 ชี้ว่าแม้ระดับความเป็นเมืองมีความสัมพันธ์เชิงบวกต่อระดับรายได้ต่อหัว แต่อัตราการเติบโตของเมืองไม่มีความสัมพันธ์กับอัตราการเติบโตของรายได้ต่อหัวในทุกกลุ่มประเทศตามระดับรายได้ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Annez and Buckley (2009) และ Chen, Zhang, Liu and Zhang (2014) ทั้งนี้ เมืองในกลุ่มประเทศที่มีรายได้สูงกำลังเข้าใกล้ระดับที่อิ่มตัว ขณะที่กลุ่มประเทศที่มีรายได้ต่ำก็มีฐานที่อยู่ในระดับไม่สูงนักเมืองจึงมีแนวโน้มเร่งตัวต่อเนื่อง ดังนั้นการเร่งการขยายตัวทางเศรษฐกิจ (Growth-led) เพื่อนำไปสู่การเกิดเมืองเพียงอย่างเดียวไม่อาจนำไปสู่ผลลัพธ์ตามที่ต้องการได้เสมอไปส่วนหนึ่ง เพราะการอพยพเข้าสู่เมืองอาจนำไปสู่ปัญหาแออัด และกลายเป็นอุปสรรคในการพัฒนาเศรษฐกิจต่อไปได้

ประชากรเมืองของอินเดียขยายตัวเฉลี่ยร้อยละ 27 ระหว่างปี 2004 –2014 และปี 2014 ประชากรกลุ่มนี้ 100.8 ล้านคน ยังคงอาศัยอยู่ในสลัม การวางแผนจัดการพื้นที่เมือง (Zoning) อย่างเหมาะสมนับเป็นกระบวนการพัฒนาเมืองที่สำคัญ และการพัฒนาคุณภาพชีวิตประชากรซึ่งหากขาดการวางแผนดังกล่าวอย่างเหมาะสมในภาวะที่เมืองขยายตัวอย่างรวดเร็วแล้วกลับจะยิ่งทำให้ปัญหาความ

เหลื่อมล้ำในสังคมรุนแรงมากขึ้นส่วนหนึ่งเพราะความแออัดมักส่งผลให้ผู้คนเข้าถึงทรัพยากรทางเศรษฐกิจในเมืองได้ยากขึ้น⁷

2.1.3 กฎหมายที่เกี่ยวข้องต่อราคาที่ดิน

พรบ.ผังเมือง

ในการพัฒนาเมืองโดยเฉพาะกรุงเทพมหานคร วางแผนและนโยบายจึงเป็นที่สิ่งที่รัฐบาลในทุกยุคสมัยให้ความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง โดยผังเมืองของกรุงเทพมหานครนับเป็นนโยบายและกฎหมายที่มีการเปลี่ยนแปลง ปรับปรุงทุก ๆ 5 ปี โดยที่จะมีระยะเวลาผ่อนผันอีกไม่เกิน 2 ปี ซึ่งทุกครั้งที่เกิดการปรับปรุงจะได้รับความสนใจเป็นอย่างมากจากภาคประชาชน และเอกชน เนื่องจากจะส่งผลกระทบต่อภาพรวมของการพัฒนาเมืองเป็นวงกว้าง ธุรกิจอสังหาริมทรัพย์นับเป็นหนึ่งในธุรกิจที่ได้รับผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงของผังเมือง โดยเฉพาะราคาที่ดินซึ่งจะมีการเปลี่ยนแปลงทุกครั้งที่เกิดการปรับปรุงของผังเมือง ทั้งนี้จะส่งผลกระทบต่อราคาต้นทุนในการพัฒนาที่อยู่อาศัย และราคาของอสังหาริมทรัพย์ภายในกรุงเทพมหานคร

โดยผังเมืองรวมของกรุงเทพมหานครฉบับใหม่คาดการณ์ว่าจะถูกประกาศใช้ภายในปี 2563 ซึ่ง จะเกิดการเปลี่ยนการของการใช้ประโยชน์ที่ดินในหลายพื้นที่ของกรุงเทพมหานคร โดยงานวิจัยฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาปัจจัยที่จะส่งผลกระทบต่อราคาที่ดิน และอสังหาริมทรัพย์ และทราบถึงแนวโน้มของการเปลี่ยนแปลงราคาที่ดินที่เกิดขึ้นจากการประกาศใช้ผังเมืองรวมกรุงเทพมหานครฉบับใหม่

พรบ.ที่ดินและสิ่งปลูกสร้าง

พรบ.ที่ดินและสิ่งปลูกสร้างปลูกกระแสนี้ในตัวในแวดวงอสังหาริมทรัพย์มาตั้งแต่ปี 2559 และได้มีการปรับปรุงร่างกฎหมายโดยจะมีผลบังคับใช้จริง ในปี 2563 ภาษีที่ดินและสิ่งปลูกสร้างฉบับใหม่ที่จะประกาศใช้จะกล่าวถึงที่อยู่อาศัยหลังแรก ที่ดินเพื่อการเกษตร ที่มีเงื่อนไขบางอย่างโดยเอื้อต่อประชาชนทั่วไปในการได้รับการยกเว้นภาษี ในขณะที่อาคารและที่ดินเพื่อพาณิชยกรรม อุตสาหกรรม และพื้นที่ที่รกร้างจะถูกเก็บภาษี

สำหรับแนวคิดของกฎหมายภาษีที่ดินและสิ่งปลูกสร้างฉบับนี้ คือ ต้องการลดความเหลื่อมล้ำในสังคม โดยที่ออกแบบกฎหมายให้ส่งผลกระทบต่อกลุ่มผู้มีรายได้น้อย โดยที่อยู่อาศัยหลังแรก และที่ดินเพื่อการเกษตร จากระบบกฎหมายภาษีโรงเรือนและที่ดินและภาษีบำรุงท้องที่ที่ประกาศใช้อยู่ใน

⁷ อริสา จันทบุณยา และ จิรัฐ เจนพิงพร, “Faq issue 218 ความเป็นเมืองและนโยบายของไทย” หน้า 3.

ปัจจุบัน เมื่อเปรียบเทียบภาระภาษีใหม่ สำหรับที่ดินและอาคารเพื่อเกษตรกรรมและอุตสาหกรรม ที่กำหนดจัดเก็บในอัตรา 0.3 % กับอัตราภาษีโรงเรือนและที่ดินในปัจจุบันที่เก็บในอัตรา 12.5% ของค่าเช่ารายปีแล้ว จะมีการภาษีใกล้เคียงกันซึ่งไม่ต่างกันมาก ด้านภาระภาษีที่ต้องเสียในแต่ละปีนั้นจะคำนวณจากฐานภาษีของ ภาษีที่ดินและสิ่งปลูกสร้าง คือ มูลค่าทั้งหมดของที่ดินรวมกับสิ่งปลูกสร้าง โดยจะมีวิธีการคำนวณภาระภาษีในแต่ละกรณีก็จะแตกต่างกันออกไป

โดยแนวคิดของกฎหมายที่ดินและสิ่งปลูกสร้างยังมุ่งเน้นเรื่องการพัฒนาที่ดิน เพราะเนื่องจากในปัจจุบันยังคงมีที่ดินที่มีมูลค่าสูงเหมาะสมแก่การพัฒนา แต่ยังเป็นที่ดินรกร้างจำนวนมาก ซึ่งที่ดินรกร้างดังกล่าวมีมูลค่าสูงและมีแนวโน้มว่าจะสูงขึ้นเนื่องจากมีโอกาสและศักยภาพในการพัฒนาในอนาคตซึ่งเป็นหนึ่งในสาเหตุที่ทำให้ผู้ถือครองที่ดินตัดสินใจทิ้งร้างที่ดินดังกล่าวเพื่อรอโอกาสในการพัฒนาภายหลังทำให้เกิดที่ดินรกร้างจำนวนมากส่งผลให้ภาพรวมของเมืองไม่มีการพัฒนาเท่าที่ควร การบังคับใช้กฎหมายดังกล่าวจะเป็นการบังคับผู้ถือครองที่ดินทางอ้อมด้วยอัตราภาษีที่สูง ทำให้ผู้ถือครองที่ดินรกร้างต้องทำการพัฒนาที่ดินของตน

ทั้งนี้ ตามร่างกฎหมายที่ดินและสิ่งปลูกสร้าง ได้กำหนดอัตราภาษี สำหรับที่ดินและสิ่งปลูกสร้างไว้ 4 ประเภท คือ

1. ที่ดินเกษตรกรรม
2. ที่ดินและที่อยู่อาศัย
3. ที่ดินและอาคารเพื่อพาณิชย์กรรม

จากอัตราภาษีสำหรับที่ดินประเภทพาณิชย์กรรม มีการชำระภาษีที่สูง เพราะเนื่องจากต้องชำระภาษีทันทีโดยไม่มีการยกเว้นภาษีในกรณีที่ทรัพย์สินมีมูลค่าต่ำกว่ากำหนดเหมือนกับที่ดินประเภทเพื่อเกษตรกรรม และที่อยู่อาศัย โดยการชำระภาษีที่สูงนี้ เนื่องจากที่ดินประเภทพาณิชย์กรรมสามารถสร้างรายได้ได้สูง ซึ่งยิ่งมูลค่าของทรัพย์สินสูงอัตราการสร้างรายได้จะเป็นไปตามมูลค่าทรัพย์สิน

4. ที่ดินรกร้างว่างเปล่า โดยจากอัตราการชำระภาษีของที่ดินประเภทรกร้างนั้น จะแสดงให้เห็นถึงเจตนาของกฎหมายภาษีที่ดินและสิ่งปลูกสร้างว่าต้องการให้ลดการถือครองที่ดินรกร้าง และต้องการกระตุ้นให้มีการพัฒนาที่ดินรกร้าง เพราะหากเจ้าที่ดินรกร้างไม่มีการพัฒนาที่ดินอย่างต่อเนื่อง

แนวโน้มผลกระทบกับภาคส่วนต่างๆ

จากกฎหมายภาษีที่ดินและสิ่งปลูกสร้างฉบับใหม่ พบว่าส่งผลกระทบต่อธุรกิจพัฒนาอสังหาริมทรัพย์ภาคเอกชนมากกว่าประชาชนทั่วไป เพราะเนื่องจากว่าธุรกิจพัฒนาอสังหาริมทรัพย์บริษัทที่มีเงินทุนจะทำการซื้อที่ดินเปล่าที่อยู่ในทำเลศักยภาพในการพัฒนาสูงอย่างบริเวณในเขตตัวเมือง โดยเฉพาะที่ดินที่ติดแนวรถไฟฟ้าจะมีมูลค่าสูงและมีอยู่อย่างจำกัดเป็นที่ต้องการของหลายบริษัท ที่ดิน

บริเวณดังกล่าวนั้นเหมาะแก่การสร้างห้างสรรพสินค้า หรืออาคารชุด ดังนั้นแล้วที่ดินบริเวณที่กล่าวมาจึงมีราคาสูง

นอกจากภาคเอกชนแล้ว ภาคประชาชนยังอาจได้รับผลกระทบต่อภาษีที่ดินใหม่โดยเฉพาะผู้ที่ถือครองที่ดินจำนวนมากจะได้รับผลกระทบคล้ายกับภาคเอกชน ในสังคมไทยนั้นมักมีกลุ่มผู้ถือครองที่ดินจำนวนมากแต่ไม่ได้มีฐานะการเงิน การที่มีที่ดินจำนวนมากหากไม่ได้มีการใช้ประโยชน์ที่ดินอาจจะส่งผลให้ต้องรับภาระการจ่ายภาษีที่ดินตัวใหม่

ภาษีและค่าธรรมเนียมอื่น ๆ

การลงทุนในบ้านและที่ดิน นอกจากจะเกี่ยวข้องกับการตัดสินใจในเรื่องรายรับในรูปค่าเช่าและกำไรจากการจำหน่ายบ้านและที่ดินเมื่อเลิกลงทุนแล้ว ยังเกี่ยวข้องกับการตัดสินใจรายจ่ายการดำเนินการต่างๆ ที่ต้องใส่เข้าไปเพื่อทำให้เกิดรายได้ขึ้นมาด้วย ทั้งนี้ค่าใช้จ่ายเหล่านี้มีบทบาทต่อการลงทุนในธุรกิจอสังหาริมทรัพย์โดยประกอบไปด้วย

1) ค่าค่าธรรมเนียมจดทะเบียน

แบ่งเป็น 2 กรณีบุคคลธรรมดา และกรณีเป็นนิติบุคคล



ตารางที่ 2.1 แสดงค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้น ณ สำนักงานที่ดิน กรณีเป็นบุคคลธรรมดา

ค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้น ณ สำนักงานที่ดิน กรณีเป็นบุคคลธรรมดา	
- ภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา (หัก ณ ที่จ่าย)	- ตามหลักเกณฑ์ของกรมสรรพากร
- ค่าธรรมเนียมการทำนิติกรรม (ค่าโอน)	- 2 % จากราคาประเมิน หรือราคาขาย แล้วแต่อย่างใดสูงกว่า
- ค่าจดจำนอง (กรณีจำนองกับสถาบันการเงิน)	- 1% ของมูลค่าที่จำนอง
- ค่าอากรแสตมป์ (ชำระอย่างใดอย่างหนึ่งระหว่างอากรแสตมป์ หรือธุรกิจเฉพาะ)	- 200 บาท ตีอากรแสตมป์ 1 บาท (0.50%) ตามราคาซื้อขายแต่ ไม่ต่ำกว่าราคาประเมิน
- ภาษีธุรกิจเฉพาะ (ไม่ต้องชำระหากถือครองเกิน 5 ปี)	- 3.3% ของราคาซื้อขายที่ไม่ต่ำกว่าราคาประเมิน

กรณีบุคคลธรรมดจะเป็นการซื้อขายทั่วไประหว่างบุคคลไม่ใช้การทำธุรกิจอสังหาริมทรัพย์โดยค่าใช้จ่ายจะเป็นค่าธรรมเนียมในการทำนิติกรรมการโอน และค่าจดจำนองในกรณีสถาบันทางการเงิน

ตารางที่ 2.2 แสดงค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้น ณ สำนักงานที่ดิน กรณีเป็นนิติบุคคล

ค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้น ณ สำนักงานที่ดิน กรณีเป็นนิติบุคคล	
- ภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา (หัก ณ ที่จ่าย)	- 1% ของราคาซื้อขาย (ไม่ต่ำกว่าราคาประเมิน)
- ค่าธรรมเนียมการทำนิติกรรม (ค่าโอน)	- 2 % จากราคาประเมิน หรือราคาขาย แล้วแต่อย่างใดสูง- - กว่า
- ค่าจดจำนอง (กรณีจำนองกับสถาบันการเงิน)	- 1% ของมูลค่าที่จำนอง
- ค่าอากรแสตมป์ (ชำระอย่างใดอย่างหนึ่งระหว่างอากรแสตมป์ หรือธุรกิจเฉพาะ)	- 200 บาท ตีอากรแสตมป์ 1 บาท (0.50%) ตามราคาซื้อขายแต่ ไม่ต่ำกว่าราคาประเมิน
- ภาษีธุรกิจเฉพาะ (ไม่ต้องชำระหากถือครองเกิน 5 ปี)	- 3.3% ของราคาซื้อขายที่ไม่ต่ำกว่าราคาประเมิน

กรณีเป็นนิติบุคคลจะเป็นการซื้อขายระหว่างธุรกิจอสังหาริมทรัพย์กับบุคคล ซึ่งทางบริษัทธุรกิจอสังหาริมทรัพย์จำเป็นต้องจ่ายค่าภาษีเงินได้ และภาษีธุรกิจเฉพาะ คิดเป็นร้อยละ 3.3 ของราคาซื้อ

ขายที่ไม่ต่ำกว่าราคาประเมิน โดยค่าใช้จ่ายเหล่านี้ คือรายจ่ายของทางบริษัทธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ที่จำเป็นต้องจ่าย

2) ค่าภาษีธุรกิจเฉพาะ

1. คำว่า "ขาย" ในการจัดเก็บภาษีธุรกิจเฉพาะ หมายความว่าความรวมถึง สัญญาจะขาย ขาย ฝาก แลกเปลี่ยน ให้ ให้เช่าซื้อ หรือจำหน่ายจ่ายโอน ไม่ว่าจะมิใช่ประโยชน์ตอบแทนหรือไม่

2. การขายอสังหาริมทรัพย์ที่จดทะเบียนสิทธิและนิติกรรมดังต่อไปนี้ เป็นการขายอสังหาริมทรัพย์ เป็นทางคำหรือหากำไรที่ต้องเสียภาษีธุรกิจเฉพาะ

(1) การขายอสังหาริมทรัพย์ของผู้ซึ่งได้รับอนุญาตให้ทำการจัดสรรที่ดินตามกฎหมายว่าด้วยการควบคุมการจัดสรรที่ดิน

(2) การขายห้องชุดของผู้ประกอบกิจการซึ่งเป็นผู้ขอจดทะเบียนอาคารชุดตามกฎหมายว่าด้วยอาคารชุด

(3) การขายอสังหาริมทรัพย์ที่เป็นอาคารที่สร้างขึ้นเพื่อขาย รวมถึงการขายที่ดินอันเป็นที่ตั้งของอาคารดังกล่าว

(4) การขายอสังหาริมทรัพย์ที่ไม่เข้าลักษณะตาม (1) (2) หรือ (3) เฉพาะกรณีที่มีการแบ่งขายหรือมีการแบ่งแยกไว้เพื่อขาย โดยได้จัดทำถนนหรือสิ่งสาธารณูปโภคอื่น หรือให้คำมั่นว่าจะจัดให้มีสิ่งดังกล่าว

(5) การขายอสังหาริมทรัพย์ที่ผู้ขายมีไว้ในประกอบกิจการเฉพาะของนิติบุคคล ตามมาตรา ๗๗/๑ แห่งประมวลรัษฎากร

(6) การขายอสังหาริมทรัพย์ที่ไม่เข้าลักษณะตาม (1) (2) (3) (4) หรือ (5) ที่ได้กระทำภายในห้าปีนับแต่วันที่ได้นำซึ่งอสังหาริมทรัพย์นั้น

3. การจดทะเบียนขายอสังหาริมทรัพย์ที่ไม่อยู่ในหลักเกณฑ์ต้องเสียภาษีธุรกิจเฉพาะ มีดังนี้

(1) การขายที่ไม่อยู่ในหลักเกณฑ์ตามข้อ ๒ และจดทะเบียนขายเกินกำหนดห้าปีนับแต่วันที่ได้นำซึ่งอสังหาริมทรัพย์

(2) การขายหรือการถูกเวนคืนตามกฎหมายว่าด้วยการเวนคืนอสังหาริมทรัพย์

(3) การขายอสังหาริมทรัพย์ที่ได้มาโดยทางมรดก

(4) การขายอสังหาริมทรัพย์ที่ใช้เป็นสถานที่อยู่อาศัยอันเป็นแหล่งสำคัญที่ผู้ขายมีชื่ออยู่ในทะเบียนบ้านตามกฎหมายว่าด้วยการทะเบียนราษฎรเป็นเวลาไม่น้อยกว่าหนึ่งปีนับแต่วันที่ได้นำซึ่งอสังหาริมทรัพย์นั้น

(5) การโอนกรรมสิทธิ์หรือสิทธิครอบครองในอสังหาริมทรัพย์โดยไม่มีค่าตอบแทนให้แก่ บุตรชอบด้วยกฎหมายของตน แต่ไม่รวมถึงบุตรบุญธรรม

(6) การโอนกรรมสิทธิ์หรือสิทธิครอบครองในอสังหาริมทรัพย์ทางมรดกให้แก่ทายาทโดยธรรม

(7) การโอนกรรมสิทธิ์หรือสิทธิครอบครองในอสังหาริมทรัพย์ให้แก่ส่วนราชการหรือองค์การของรัฐบาลตามมาตรา 2 แห่งประมวลรัษฎากรโดยไม่มีค่าตอบแทน

(8) การแลกเปลี่ยนกรรมสิทธิ์หรือสิทธิครอบครองในอสังหาริมทรัพย์กับส่วนราชการหรือองค์การของรัฐบาลตามมาตรา 2 แห่งประมวลรัษฎากร เฉพาะในกรณีที่ส่วนราชการหรือองค์การของรัฐบาลนั้นมิได้มีการจ่ายค่าตอบแทนเป็นอย่างอื่น นอกจากอสังหาริมทรัพย์ที่แลกเปลี่ยนนั้น

4. ผู้ขายอสังหาริมทรัพย์จะต้องเสียภาษีธุรกิจเฉพาะในอัตราร้อยละ ๓.๓ ตามราคาประเมินทุนทรัพย์ ในการเรียกเก็บค่าธรรมเนียมจดทะเบียนสิทธิและนิติกรรมตามประมวลกฎหมายที่ดิน หรือราคาซื้อขายอสังหาริมทรัพย์ แล้วแต่อย่างใดสูงกว่า

3) ค่าอากรแสตมป์

กรณีต้องเสียอากรแสตมป์ใบรับ การจดทะเบียนโอนหรือก่อตั้งสิทธิใด ๆ เกี่ยวกับอสังหาริมทรัพย์โดยมีค่าตอบแทน ต้องเสียอากรแสตมป์เป็นตัวเงินใน ฐานะใบรับ ตามลักษณะตราสาร 28(ข) แห่งบัญชีอัตราอากรแสตมป์ ท้ายหมวด 6 ลักษณะ 2 แห่งประมวลรัษฎากร สำหรับจำนวนเงินตั้งแต่ 200 บาท ขึ้นไปทุก 200 บาท หรือเศษของ 200 บาท เสียค่าอากรแสตมป์ 1 บาท

กรณียกเว้นไม่ต้องเสียอากรแสตมป์ใบรับ กรณีผู้รับค่าตอบแทนต้องเสียภาษีธุรกิจเฉพาะ

4) ค่าภาษีเงินได้หัก ณ ที่จ่าย

1. เงินได้จากการขายหรือโอนกรรมสิทธิ์หรือสิทธิครอบครองในอสังหาริมทรัพย์ดังต่อไปนี้ ไม่อยู่ในบังคับต้องเสียภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา

2. กรณีบุคคลธรรมดา ห้างหุ้นส่วนสามัญ คณะบุคคลที่มีใช้นิติบุคคลหรือกองมรดกที่ยังมิได้ แบ่งเป็นผู้ขายหรือผู้โอนจะต้องเสียภาษีเงินได้หัก ณ ที่จ่าย ตามราคาประเมินทุนทรัพย์ในการเรียกเก็บค่าธรรมเนียมจดทะเบียนสิทธิและนิติกรรมตามประมวลกฎหมายที่ดิน

3. กรณีบริษัทหรือห้างหุ้นส่วนนิติบุคคลเป็นผู้ขายหรือผู้โอน ให้หักและหรือนำส่งภาษีเงินได้ในอัตราร้อยละ 1 ของราคาขาย (ทุนทรัพย์ในการจดทะเบียนสิทธิและนิติกรรม) กับราคาประเมินทุนทรัพย์ ในการเรียกเก็บค่าธรรมเนียมตามประมวลกฎหมายที่ดิน จำนวนใดสูงกว่าให้ถือจำนวนนั้นเป็นราคาขาย

4. การหักค่าใช้จ่ายตาม 2 ให้หักค่าใช้จ่ายเป็นการเหมา

ทั้งนี้ภาษีและค่าธรรมเนียมอื่น ๆ เป็นค่าใช้จ่ายที่บริษัทธุรกิจอสังหาริมทรัพย์จำเป็นต้องคำนึงถึง และส่งผลต่อผลกำไรของโครงการอสังหาริมทรัพย์ และเป็นค่าใช้จ่ายที่ใช้ในการบรรยายประกอบการเรียนการสอนในวิชาธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ และประกอบกับการเล่นเกม

2.1.4 โครงการและนโยบายจากภาครัฐ

ในธุรกิจอสังหาริมทรัพย์เป็นภาคอุตสาหกรรมที่ขับเคลื่อนเศรษฐกิจภายในประเทศ โดยเป็นภาคธุรกิจที่ต้องคำนึงถึงผลกระทบจากหลายปัจจัย ซึ่งปัจจัยทางโครงการและนโยบายจากภาครัฐส่งผลต่อธุรกิจอสังหาริมทรัพย์อย่างมาก โดยรัฐบาลมีส่วนช่วยในการกระตุ้นธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ รวมถึงควบคุมทิศทางได้ทั้งทางตรงและทางอ้อมผ่านการออกนโยบาย เช่น โครงการพัฒนาระบบขนส่งสาธารณะ การออกมาตรการกำกับภาษี เป็นต้น โดยมีรายละเอียดความเกี่ยวข้องของโครงการและนโยบายจากภาครัฐต่อธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ ต่อไปนี้

1) โครงการพัฒนาระบบขนส่งสาธารณะ

ในปัจจุบันยังคงมีแนวโน้มความนิยมของคอนโดมิเนียมอย่างมาก ทั้งนี้เพราะจุดขายรูปแบบการใช้ชีวิตที่มีการเดินทางสะดวกสบายด้วยรถไฟฟ้ามหานครที่กำลังจะมีการขยายเครือข่ายให้ครอบคลุมพื้นที่มากขึ้น อีกทั้งรูปแบบการผังเมืองของกรุงเทพมหานครฉบับปรับปรุงครั้งที่ 3-4 ได้ให้ความสำคัญกับการคมนาคมระบบรางเป็นพิเศษประกอบกับพื้นที่รอบสถานีรถไฟฟ้ามีราคาที่สูงขึ้น การลงทุนที่อยู่อาศัยที่คุ้มค่าที่สุดจึงเป็นการสร้างคอนโดมิเนียมซึ่งเป็นประเภทที่อยู่อาศัยแนวสูง โดยเป็นที่ยอมรับของกลุ่มคนทำงานรุ่นใหม่ที่มีมากขึ้นในประเทศไทย

กลุ่มคนรุ่นใหม่ในช่วงระยะ 7-8 ปีที่ผ่านมา ซึ่งแต่เดิมเกิดจากสังคมของอเมริกาที่จบการศึกษาจากมหาวิทยาลัย และใช้ชีวิตการทำงานในเมือง โดยกลุ่มคนพวกนี้จะมีชีวิตที่ดีความสะดวกสบายมีกำลังซื้อสูง และมีฐานะการงานที่มั่นคง

ในประเทศไทยเป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่กำลังก่อตัวเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ กลุ่มคนเหล่านี้มาจากการจบการศึกษามาทำงานสายอาชีพที่มั่นคง อย่างวิศวะ หมอ หรือบางกลุ่มมาจากการเล่นหุ้น ซึ่งกลุ่มคนเหล่านี้มีกำลังซื้อที่สูงมาก มักจะนิยมการซื้อคอนโดทำเลดีใจกลางเมือง รถหรรุราคาแพง จึงสามารถสรุปได้ว่ากลุ่มคนใหม่นั้น เป็นอีกกลุ่มหนึ่งที่มีความน่าสนใจสูงมากสำหรับการทำการตลาดคอนโดมิเนียม เพราะมีกำลังซื้อที่แน่นอน อีกทั้งยังเป็นกลุ่มที่มีแนวโน้มที่จะมีปริมาณเพิ่มขึ้นในประเทศไทยอีกด้วย

อีกทั้งกลุ่มนักศึกษาจบใหม่ก็ถูกคาดการณ์ว่าจะกลายเป็นกลุ่มเป้าหมายของคอนโดมิเนียม เพราะก็มีแนวโน้มที่จะเข้ามาใช้คอนโดมิเนียม เนื่องจากคอนโดในกรุงเทพมหานครนั้น มักจะมีทำเลที่ติดกับรถไฟฟ้ามหานครซึ่งสะดวกต่อการเดินทาง

ดังนั้นการที่รัฐบาลได้มีการพัฒนาระบบขนส่ง โดยเฉพาะรถไฟฟ้ามหานคร หรือการขนส่งระบบรางในพื้นที่ต่างจังหวัด เป็นการกระตุ้นให้เกิดโครงการอสังหาริมทรัพย์บริเวณใกล้เคียงกับสถานีขนส่งดังกล่าว ซึ่งเป็นการกระตุ้นธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ทางอ้อม⁸

2) การออกมาตรการกำกับภาษี

การลดหย่อนภาษีในภาคธุรกิจเป็นการกระตุ้นเศรษฐกิจที่ออกโดยรัฐบาล ดังนั้นการลดหย่อนภาษีในภาคธุรกิจอสังหาริมทรัพย์จึงเป็นการกระตุ้นให้มีการเกิดโครงการอสังหาริมทรัพย์ใหม่ และเพิ่มยอดขายของโครงการที่มีอยู่

ในปี 2562 รัฐบาลได้กระตุ้นการซื้อขายอสังหาริมทรัพย์โดยการออกมาตรการลดค่าธรรมเนียมการโอนเหลือร้อยละ 0.01 ของราคาประเมิน โดยจากเดิมอยู่ที่ร้อยละ 2 รวมถึง การลดค่าจดจำนองเหลือร้อยละ 0.01 ของมูลค่าจำนอง จากเดิมอยู่ที่ร้อยละ 1 ทั้งนี้มาตรการดังกล่าวมีความคล้ายกับการลดค่าธรรมเนียมการโอน และการจดจำนองในปี 2558 -2559 ซึ่งในช่วงเวลาดังกล่าว ศูนย์ข้อมูลอสังหาริมทรัพย์ ธนาคารอาคารสงเคราะห์ ระบุว่า แนวโน้มการโอนไตรมาสแรกจะปรับตัวสูงขึ้นจากช่วงเดียวกันปีที่แล้วค่อนข้างมาก เป็นผลสืบเนื่องมาจากเป็นช่วงสุดท้ายก่อนสิ้นสุดมาตรการลดหย่อนภาษี และผู้ประกอบการออกโปรโมชั่น ทั้งนี้หากมาตรการลดหย่อน ค่าธรรมเนียมการโอนและจดจำนองไม่มีการขยายระยะเวลา จะเป็นปัจจัยบวกในการเร่งตัดสินใจซื้อและโอนของผู้บริโภคในช่วง 2 เดือนที่เหลือ ขณะที่ผู้ประกอบการคงเร่งทำการตลาดอย่างหนักต่อเนื่อง จากปลายปี 2558 เพื่อเร่งกระตุ้นยอดการซื้อขาย โดยมาตรการภาษีดังกล่าวได้ส่งเสริมให้อสังหาริมทรัพย์มีการโอนสูงสุดรอบ 18 ปี ซึ่งส่งผลดีต่อธุรกิจอสังหาริมทรัพย์เป็นอย่างยิ่ง⁹

⁸ รองศาสตราจารย์ มานพ พงศทัต, “3 นาฬิกา รศ.มานพ พงศทัต ในรายการ พร็อพเพอร์ตี้ ทอล์ค อสังหาริมทรัพย์เชิงบูรณาการ” (กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2554), 84.

⁹ กัญสุชญา สุวรรณ, (2559, มีนาคม 22), มาตรการภาษีดันอสังหาฯโอนสูงสุดรอบ18ปี. กรุงเทพธุรกิจ. หน้า 1

2.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม

คำจำกัดความของบอร์ดเกม

บอร์ดเกม (Board Games) หมายถึง เกมเทเบิลทอป ที่ผู้เล่นจะต้องวางหรือเคลื่อนย้ายตำแหน่งของชิ้นส่วนต่าง ๆ บนบอร์ด ซึ่งหมายถึงพื้นผิวที่มีการทำสัญลักษณ์เอาไว้ก่อนแล้ว โดยการวางหรือเคลื่อนย้ายเหล่านั้นจะต้องเป็นไปตามกติกาที่กำหนดไว้ทั้งเกมที่มีพื้นฐานอยู่บนกลศาสตร์ เกมที่ใช้โชคเป็นองค์ประกอบ และเกมที่มีการใช้โชคเพียงอย่างเดียวไม่มีการใช้ทักษะอื่น

บอร์ดเกม หรือเกมกระดาน หมายถึง เกมประเภทหนึ่งที่เล่นบนโต๊ะ หรือพื้นที่เรียบและกว้าง มีรูปแบบการเล่นและธีมที่หลากหลาย ทั้งบอร์ดเกมแนวกลยุทธ์หนัก ๆ สร้างเมือง ทำลายคู่แข่ง หรือปาร์ตี้ เกมที่เล่นกันในกลุ่มเพื่อนกลุ่มใหญ่ มีทั้งบอร์ดเกมสำหรับเล่นคนเดียว ไปถึง 20 คนตามแต่ละระบบเกม

บอร์ดเกมเป็นเกมกระดานเกือบทุกประเภท เพราะไม่ได้หมายถึงอุปกรณ์ที่ออกแบบมาให้มีลักษณะเหมือนกระดานเท่านั้น แต่หมายถึงพื้นที่เล่นที่มีผิวเรียบ เช่น พื้นโต๊ะ พื้นบ้าน เป็นต้น ดังนั้นการ์ดเกมจึงจัดเป็นกลุ่มย่อยกลุ่มหนึ่งของบอร์ดเกม¹⁰

ในการศึกษา ผู้วิจัยได้ให้คำจำกัดความ “บอร์ดเกม” หมายถึง เกมกระดานทั้งหมด ซึ่งในการศึกษารุ่นนี้ได้ใช้ “เกมเศรษฐี” ซึ่งเป็นบอร์ดเกมชนิดหนึ่งที่มีอุปกรณ์และกระดานที่ใช้ในการเล่น เพื่อประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนวิชาความรู้เบื้องต้นธุรกิจสังหาริมทรัพย์ เพื่อให้เกิดการพัฒนาการเรียนรู้ และเกิดความเข้าใจเนื้อหาในการเรียนของผู้เรียน

2.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้

1. แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ด้วยเกม

1. การจำแนกระดับการเรียนรู้

การเรียนรู้ (Learning) หมายถึง การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลอย่างค่อนข้างถาวร อันเป็นผลมาจากการฝึกฝน หรือการมีประสบการณ์

Bloom (1956) นักจิตวิทยาการศึกษาชาวอเมริกา ได้ศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้มนุษย์ และอธิบายพฤติกรรมที่เกี่ยวกับสติปัญญา (Cognitive Domain) โดยจำแนกออกเป็น 6 ระดับ ตามความซับซ้อนในชื่อว่า การจัดจำแนกของบลูม (Bloom's Taxonomy) โดยมีละเอียด ดังนี้

¹⁰ รักษ์น พุทธิรังษี, “การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง”, (วิทยานิพนธ์ ปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต, สาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2560), 17.

- 1) การจดจำ (Remembering) จดจำเพื่อทบทวนข้อมูลที่เรียนมาก่อนหน้านี้
- 2) การทำความเข้าใจ (Understanding) เป็นการสร้างความหมายจากข้อความ ภาพ หรือกิจกรรมต่าง ๆ
- 3) การประยุกต์ใช้ (Applying) เป็นการนำเนื้อหาที่เรียนมาไปปฏิบัติผ่านสื่อ เช่น การทำแบบจำลอง การนำเสนอ การสัมภาษณ์ และการเลียนแบบ
- 4) การวิเคราะห์ (Analyzing) การย่อยเนื้อหา ระบุความเชื่อมโยงแต่ละส่วนย่อย และความเชื่อมโยงต่อโครงสร้างในภาพรวม
- 5) การประเมิน (Evaluating) ใช้กฎเกณฑ์และมาตรฐานเพื่อพิจารณาผ่านการตรวจสอบและการวิจารณ์
- 6) การสร้างสรรค์ (Creating) รวบรวมองค์ประกอบและสร้างให้เป็นสิ่งที่สมบูรณ์ เรียบเรียงให้เกิดรูปแบบหรือโครงสร้างใหม่ผ่านการสร้าง วางแผน และการผลิต¹¹

2. ทฤษฎีเงื่อนไขการเรียนรู้

โรเบิร์ต กาย่ นักปรัชญา และจิตวิทยาการศึกษา ชาวอเมริกา ได้ศึกษาและนำเสนอ ทฤษฎีเงื่อนไขการเรียนรู้ (Cognitive of learning) มีการแบ่งระดับการเรียนรู้ออกเป็น 9 ประการ ได้แก่

1) เร่งเร้าความสนใจ (Gain Attention) กระตุ้นหรือเร้าให้ผู้เรียนเกิดความสนใจกับบทเรียนและเนื้อหาที่จะเรียนการเร้าความสนใจผู้เรียนนี้อาจทำได้โดยการจัดสภาพแวดล้อมให้ดึงดูดความสนใจ เช่น การใช้บอร์ดเกมเพื่อให้เกิดบรรยากาศความสนุกสนาน และการเล่นภายในห้องเรียน เป็นต้น

2) บอกวัตถุประสงค์ (Specify Objective) การบอกให้ผู้เรียนทราบถึงจุดประสงค์ของบทเรียนนี้มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งโดยเฉพาะการเรียนการสอนบนเว็บที่ผู้เรียนสามารถควบคุมการเรียนของตนเองได้ โดยการเลือกศึกษาเนื้อหาที่ต้องการศึกษาได้เองดังนั้นการที่ผู้เรียนได้ทราบถึงจุดประสงค์ของบทเรียนล่วงหน้าทำให้ผู้เรียนสามารถมุ่งความสนใจไปที่เนื้อหาบทเรียนที่เกี่ยวข้อง

3) ทบทวนความรู้เดิม (Activate Prior Knowledge) การทบทวนความรู้เดิมช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหาใหม่ได้รวดเร็วยิ่งขึ้น รูปแบบการทบทวนความรู้เดิมในจากการเล่นเกมอาจจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหามากขึ้น

¹¹ Bloom, B.S, อนุกรมวิธานของวัตถุประสงค์ทางการศึกษา: การจัดหมวดหมู่เป้าหมายทางการศึกษา :คู่มือฉัน, โดเมนความรู้ความเข้าใจ (New York ไตรอนโต :Longmans)

4) นำเสนอเนื้อหาใหม่ (Present New Information) การนำเสนอบทเรียนสามารถทำได้หลายรูปแบบด้วยกัน โดยการเสนอด้วยรูปแบบการเล่นบอร์ดเกม ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจมากขึ้น

5) ชี้แนะแนวทางการเรียนรู้ (Guide Learning) การชี้แนะให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้เรียนใหม่ผสมผสานกับความรู้เก่าที่เคยได้เรียนไปแล้วเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่รวดเร็วและมีความแม่นยำมากยิ่งขึ้น

6) กระตุ้นการตอบสนองบทเรียน (Elicit Response) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งการทำกิจกรรมที่ใช้ในการเรียนควรให้นักศึกษามีส่วนร่วมทำให้เกิดการตอบสนองจากทั้ง 2 ทาง

7) ให้ข้อมูลย้อนกลับ (Provide Feedback) มีการติดตามความก้าวหน้าและให้ผลย้อนกลับแก่ผู้เรียน

8) ทดสอบความรู้ใหม่ (Assess Performance) การทดสอบความรู้ความสามารถผู้เรียนเป็นขั้นตอนที่สำคัญ เพราะทำให้ทั้งผู้เรียนและผู้สอนได้ทราบถึงระดับความรู้ความเข้าใจที่ผู้เรียนมีต่อเนื้อหาในบทเรียน การทดสอบความรู้สามารถทำได้แบบทดสอบความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาที่ประยุกต์ใช้ในบอร์ดเกม

9) สรุปและนำไปใช้ (Review and Transfer) การสรุปมโนคติของเนื้อหาในประเด็นสำคัญ และข้อเสนอแนะเพื่อให้ผู้เรียนได้ทบทวนลំแนวทางในการศึกษาต่อ หรือประยุกต์ใช้ต่อไป

โดยแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องดังกล่าว จะนำมาใช้ในการประยุกต์ใช้ วิเคราะห์ รวมถึงการอภิปรายผลการวิจัยในการศึกษาการใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนเกี่ยวกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์

2.4 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ฐปนันท สุวรรณนิษฐ์ ทำการศึกษาเรื่อง “การออกแบบเกมการ์ด เพื่อสร้างความเข้าใจในการเรียนหลักสูตรออกแบบสื่อสาร” ศึกษาถึงการสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ผ่านเกม (Game Based Learning) เป็นการเรียนรู้อีกแบบที่ผู้จะใช้จะได้รับความรู้ไปพร้อมกับความสนุกสนาน ทำให้ผู้ใช้มีความผ่อนคลาย เปิดโอกาสในการรับรู้เนื้อหาของบทเรียน โดยเนื้อหาของการออกแบบเกมครั้งนี้ เป็นการให้ความรู้ถึงภาพรวมของการเรียนหลักสูตรออกแบบสื่อสาร มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา และการประกอบอาชีพ หลังจากผ่านการเรียนครบหลักสูตร อันเนื่องมาจากปัญหาที่พบคือ หลักสูตรออกแบบสื่อสารมีการสอนการออกแบบสื่อที่หลากหลาย สามารถจบไปประกอบอาชีพด้านสื่อได้หลายทาง ประกอบกับในหลักสูตรปรับปรุงใหม่ (พ.ศ.2560) นี้ ในส่วนของวิชาเลือกนักศึกษาจะมีความอิสระในการเลือกเรียนวิชาที่ตัวเอง

สนใจ แต่นักศึกษาแรกเข้านั้นยังมองภาพรวมไม่ออกถึงความต่อเนื่องของเนื้อหาวิชาเรียน และทักษะการเรียนรู้ที่จำเป็นในการประกอบอาชีพเฉพาะด้านสื่อนั้นๆ การออกแบบเกมการ์ด เพื่อสร้างความเข้าใจในการเรียนหลักสูตรออกแบบสื่อสาร สำหรับกลุ่มเป้าหมายนักศึกษาชั้นปีต้น และนักเรียนผู้มีความสนใจเข้าหลักสูตรฯ ใช้กระบวนการออกแบบ ดังนี้

1) ศึกษาหลักสูตรออกแบบสื่อสาร พ.ศ.2555 และพ.ศ.2560 ศึกษาทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านเกม ศึกษาการออกแบบเกม กรณีศึกษาการออกแบบเกมการ์ด 2) วางแนวความคิดในการออกแบบ 3) ออกแบบเกมการ์ด ทดลองและปรับปรุงเกม

ผลที่ได้คือ การออกแบบเกมการ์ด เพื่อสร้างความเข้าใจในการเรียนหลักสูตรออกแบบสื่อสาร ได้สร้างความเข้าใจถึงสิ่งที่ต้องใช้ในการเรียนรู้วิชาต่างๆ ในหลักสูตรฯ มองออกถึงความรู้ และทักษะต่างๆ ที่จำเป็นกับการประกอบอาชีพออกแบบสื่อด้านต่างๆ สร้างแรงจูงใจให้กับผู้เล่น เป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนการออกแบบเกม¹²

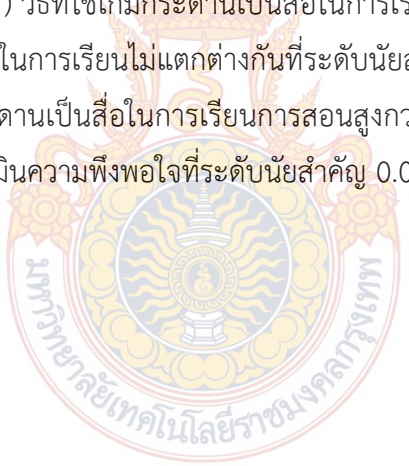
สกุล สุขศิริ ทำการศึกษาเรื่อง “ผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรู้แบบ Game Based Learning” ศึกษาถึงเรื่องการศึกษาเรื่องผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรู้แบบ Game Based Learning นี้ มีวัตถุประสงค์ 2 ประการด้วยกันคือ 1) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรู้แบบ Game Based Learning ว่าส่งผลกระทบกับการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างไร 2) เพื่อศึกษารูปแบบของสื่อการสอนที่เหมาะสมในการนำไปวางแผน ปรับปรุงพัฒนากระบวนการฝึกอบรมและพัฒนาบุคลากรของบริษัทให้ได้ประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น โดยมุ่งศึกษาถึง 3 ประเด็นหลักด้วยกันคือ 1) การใช้เกมส์เป็นสื่อในการเรียนรู้นั้นสามารถทำให้ผู้เรียนมีความรู้ (Knowledge) เพิ่มขึ้นได้ในระยะเวลาอันจำกัดหรือไม่ 2) เกมส์สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกมีส่วนร่วม (Engagement) ในระหว่างการเรียนรู้ได้หรือไม่ และ 3) เกมส์มีอิทธิพลทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน (Fun) ไปกับการเรียน

ผลการศึกษา กลุ่มทดลองมีความรู้สึกลอยๆ เรียนรู้เมื่อทราบว่าตนจะได้เรียนโดยมีเกมส์เป็นสื่อในการเรียนรู้ ในขณะที่กลุ่มควบคุมรู้สึกเฉยๆ เมื่อทราบว่าตนจะได้เรียนแบบบรรยาย ระดับความรู้ทั้งในส่วนของความจำและความเข้าใจของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม กลุ่มทดลองมีความคิดเห็นว่างานตนเองมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างมาก ในขณะที่กลุ่มควบคุมมีความคิดเห็นว่างานตนเองมีส่วนร่วมในการเรียนรู้น้อย กลุ่มทดลองมีความคิดเห็นว่างานเกมส์ทำให้ตนเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง กลุ่มทดลองรู้สึกสนุกสนานไปกับการเรียนตลอดเวลาที่เรียน ในขณะที่กลุ่มควบคุมรู้สึกเฉยๆ หรือไม่สนุกสนานไปกับการเรียน กลุ่มทดลองมี

¹² ฐปนัท สุวรรณกนิษฐ์, “การออกแบบเกมการ์ด เพื่อสร้างความเข้าใจในการเรียนหลักสูตรออกแบบสื่อสาร”, (กรุงเทพมหานคร :เนตรศวร วิจัย ครั้งที่ 13, 2560), 1700

ความคิดเห็นว่าวิทยากรมีบทบาทน้อยในการเรียนรู้ ในขณะที่กลุ่มควบคุมมีความคิดเห็นว่วิทยากรมีบทบาทอย่างมากในการเรียนรู้¹³

นัท กุลวานิช และ อัครินทร์ ไพบูลย์พานิช “ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของการใช้เกมกระดาน Sue-hirokari Sukoroko ในการสอนการแจกแจงแบบทวินาม” ศึกษาเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนการสอน เรื่องการแจกแจงแบบทวินามโดยใช้เกมกระดานเป็นสื่อช่วยสอนและวิธีการสอนแบบเน้นการบรรยายงานวิจัยนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลองที่มีการวัดผลก่อนและหลังโครงการโดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือนิสิตหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต (หลักสูตรนานาชาติ) คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชีจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ชั้นปีที่ 1 ปีการศึกษา 2557 จำนวนทั้งหมด 96 คนโดยนักเรียนหนึ่งกลุ่มได้รับการสอนโดยใช้การบรรยาย ขณะที่อีกหนึ่งกลุ่มได้รับการสอนโดยมีเกมกระดานเป็นสื่อในการสอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนและแบบสอบถามความพึงพอใจทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าสถิติคือค่าเฉลี่ย, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน, Pair t-test, Independent t-test และ Two-proportion z-test ซึ่งผลการวิจัยพบว่า 1) วิธีที่ใช้เกมกระดานเป็นสื่อในการเรียนการสอนและวิธีการสอนที่เน้นการบรรยายเป็นหลักมีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนไม่แตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 2) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อวิธีการสอนโดยใช้เกมกระดานเป็นสื่อในการเรียนการสอนสูงกว่าวิธีการสอนโดยเน้นการบรรยายเป็นหลักในบางด้านของการประเมินความพึงพอใจที่ระดับนัยสำคัญ 0.05¹⁴



¹³ สกฤต สุขศิริ, “ผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรู้แบบ Game Based Learning” (สารนิพนธ์ วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต, คณะพัฒนาทรัพยากรมนุษย์, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, 2550), 1-2.

¹⁴ นัท กุลวานิช และ อัครินทร์ ไพบูลย์พานิช, “ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของการใช้เกมกระดาน Sue-hirokari Sukoroko ในการสอนการแจกแจงแบบทวินาม” (ขอนแก่น : วารสารวิทยาศาสตร์ มข. ปีที่ 46, 2562), 572-584.

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาการใช้บอร์ดเกมเพื่อการพัฒนาแบบการเรียนรู้การสอนในวิชาที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาที่เกี่ยวข้องกับกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ เป็นการศึกษาโดยผู้วิจัยมีความมุ่งหวังที่จะทราบถึงความเข้าใจในเนื้อหาที่เพิ่มขึ้นของการเรียนการสอนของนักศึกษา สาขาวิชาการประเมินราคาทรัพย์สิน คณะบริหารธุรกิจที่มีในวิชาความรู้เบื้องต้นธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ งานวิจัยนี้มีขั้นตอนและวิธีการดำเนินการวิจัย ดังต่อไปนี้

- 3.1 กรอบการวิจัย
- 3.2 การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 3.3 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.4 กรอบแนวคิดงานวิจัย
- 3.5 เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล
- 3.6 การวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผล

3.1 กรอบงานวิจัย

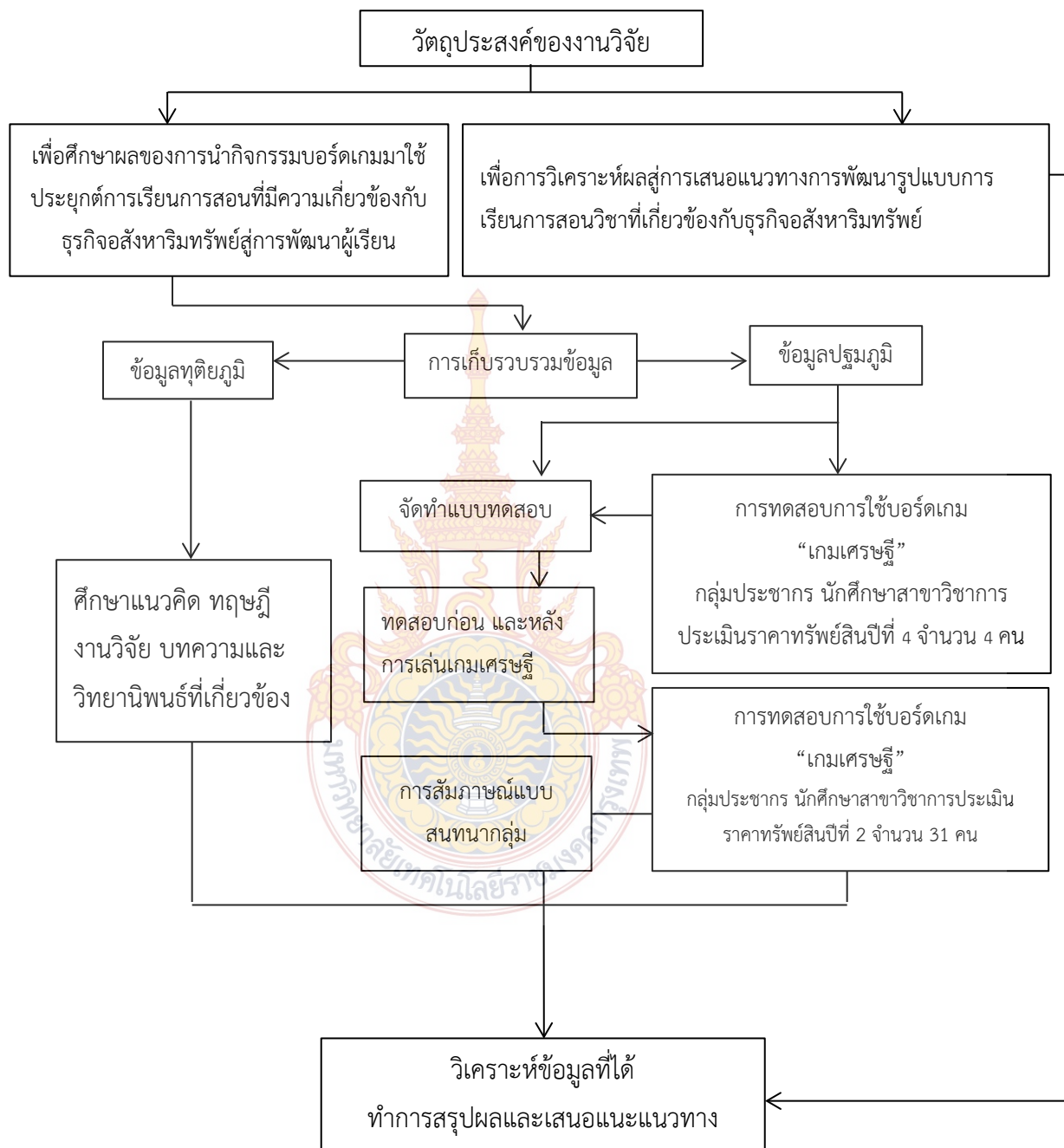
การศึกษาค้นคว้าการใช้บอร์ดเกมเพื่อการพัฒนาแบบการเรียนรู้การสอนในวิชาที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ มีวัตถุประสงค์คือ

1. เพื่อศึกษาผลของการนำกิจกรรมบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์สู่การพัฒนาผู้เรียน
2. เพื่อการวิเคราะห์ผลสู่การเสนอแนะแนวทางการพัฒนาแบบการเรียนรู้การสอนวิชาที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์

ตารางที่ 3.1 แสดงกรอบงานวิจัย

วัตถุประสงค์	วิธีวิจัย	ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง	เครื่องมือที่ใช้	ผลที่จะได้รับ
1. เพื่อศึกษาผลของการนำกิจกรรมบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์สู่การพัฒนาผู้เรียน	- ศึกษาข้อมูลจากเอกสาร - การทดลองปฏิบัติ - การประเมินผลการทำแบบทดสอบ - การสนทนากลุ่ม	- แนวคิด และทฤษฎีต่างๆ - เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง - นักศึกษาสาขาวิชาประเมินราคาทรัพย์สิน คณะบริหารธุรกิจชั้นปีที่ 4 จำนวน 4 คน - นักศึกษาสาขาวิชาประเมินราคาทรัพย์สิน คณะบริหารธุรกิจชั้นปีที่ 2 จำนวน 31 คน	- แบบบันทึกข้อมูลจากเอกสารและหลักฐาน - บอร์ดเกม “เกมเศรษฐี” - แบบทดสอบเพื่อการประเมินผล - แบบสัมภาษณ์การสนทนากลุ่ม	- นำไปสู่การจัดทำแบบทดสอบเพื่อการประเมินก่อนและหลังทำกิจกรรม - ทราบถึงการผลการทดสอบของผู้เรียนก่อนและหลังทำกิจกรรมในห้องเรียน รวมถึงทราบความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมดังกล่าว
2. เพื่อการวิเคราะห์ผลสู่การเสนอแนวทางการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนวิชาที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- วิเคราะห์ผลแบบทดสอบ - วิเคราะห์ผลสรุปจากการสนทนากลุ่ม		- แบบทดสอบเพื่อการประเมินผล - แบบสัมภาษณ์เพื่อการสนทนากลุ่ม	- เสนอแนวทางการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนวิชาที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์

แผนผังที่ 3.1 แสดงกระบวนการดำเนินงานวิจัย



3.2 การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการดำเนินงานวิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลทฤษฎีภูมิผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีงานวิจัย และบทความที่เกี่ยวข้อง เพื่อเพื่อนำไปสู่การประยุกต์ใช้ในการเล่นบอร์ดเกม ในเรียนการสอนวิชาที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ โดยมีหัวข้อตามตารางที่ 3.2

ตารางที่ 3.2 แสดงทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

ชื่อทฤษฎี	ความเกี่ยวข้องกับการงานวิจัย
แนวคิดทฤษฎีการตั้งถิ่นฐาน	ทราบถึงความรู้ในเรื่องของรูปแบบการตั้งถิ่นฐานของมนุษย์นำไปสู่แนวทางการพัฒนาของเมืองนำไปสู่การพัฒนาอสังหาริมทรัพย์ อันได้แก่ ที่อยู่อาศัย แหล่งงาน พื้นที่สาธารณะ รวมถึงระบบสาธารณูปโภค สาธารณูปการ ซึ่งส่งผลต่อปัจจัยด้านราคาและมูลค่าของอสังหาริมทรัพย์ นำไปสู่การประยุกต์ใช้ในการอธิบายเนื้อหาการเรียนการสอนจากการเล่นบอร์ดเกม
กฎหมายที่เกี่ยวข้องต่อราคาที่ดิน	- ทราบถึงความรู้ในเรื่องของกฎหมายที่กำกับแนวทางการพัฒนาของเมือง ซึ่งเป็นข้อกำหนดทิศทาง รวมถึงข้อจำกัดของในแต่ละพื้นที่ โดยมีการเปลี่ยนแปลงข้อกำหนดตามกาลเวลา นำไปสู่ซึ่งส่งผลต่อปัจจัยด้านราคาและมูลค่าของอสังหาริมทรัพย์ซึ่งมีผลต่อธุรกิจอสังหาริมทรัพย์อย่างมาก นำไปสู่การประยุกต์ใช้ในการอธิบายจากการเล่นบอร์ดเกม - ทราบถึงข้อกำหนดในด้านภาษีและค่าธรรมเนียม ซึ่งเป็นค่าใช้จ่ายในเชิงรายจ่ายที่ธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ต้องคำนึงถึง นำไปสู่การประยุกต์ใช้ในการอธิบายเนื้อหาการเรียนการสอนจากการเล่นบอร์ดเกม
โครงการและนโยบายจากภาครัฐ	ทราบถึงโครงการและนโยบายจากภาครัฐที่รัฐบาลได้ออกมาเพื่อควบคุมและสนับสนุนภาคธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ทางตรง และทางอ้อม นำไปสู่การประยุกต์ใช้ในการอธิบายเนื้อหาการเรียนการสอนจากการเล่นบอร์ดเกม
แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม	ทราบถึงนิยามของบอร์ดเกมที่นำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนวิชาที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์

ชื่อทฤษฎี	ความเกี่ยวข้องกับงานวิจัย
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้	ทราบถึงแนวทางการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมนำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนวิชาที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ รวมถึงแนวทางการวัดผล
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	“ -การออกแบบเกมการ์ด เพื่อสร้างความเข้าใจในการเรียนหลักสูตรออกแบบสื่อสาร” เพื่อให้ทราบถึง ขั้นตอนกระบวนการดำเนินงานวิจัย และทราบถึงแนวทางการทดสอบและประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน “ -ผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรู้แบบ Game Based Learning” เพื่อทราบถึงการวางแผน การปรับปรุงพัฒนากระบวนการ รวมถึงการสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มประชากร รวมถึงเป็นแนวทางในการคิดวิเคราะห์อภิปรายผล “ -ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของการใช้เกมกระดาน Sue-hirokari Sukoroko ในการสอนการแจกแจงแบบทวินาม” ทราบถึงความเป็นไปได้ในการนำบอร์ดเกมมาใช้ในการเรียนการสอน รวมถึงเป็นแนวทางการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมในการเรียนการสอนวิชาที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์

3.3 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ด้านพื้นที่ศึกษา

พื้นที่ในการเลือกเป็นพื้นที่ศึกษา คือ สาขาการประเมินราคาทรัพย์สิน คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

2. ด้านกลุ่มประชากร

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยเก็บข้อมูลโดยการทดลองปฏิบัติ การทำแบบประเมินผล และการสนทนากลุ่ม จากกลุ่มตัวอย่าง ใช้วิธีสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง โดย ได้แก่

1. นักศึกษาสาขาประเมินราคาทรัพย์สิน คณะบริหารธุรกิจ ระดับชั้นปีที่ 4
จำนวน 4 คน
2. นักศึกษาสาขาประเมินราคาทรัพย์สิน คณะบริหารธุรกิจ ระดับชั้นปีที่ 2
จำนวน 31 คน ในวิชาความรู้เบื้องต้นธุรกิจอสังหาริมทรัพย์

3.4 กรอบแนวคิดงานวิจัย

ด้วยวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการนำกิจกรรมบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์สู่การพัฒนาผู้เรียน ผู้วิจัยได้ทำการนำบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้กับกลุ่มประชากร 2 กลุ่ม โดยมีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

1. นักศึกษาสาขาประเมินราคาทรัพย์สิน คณะบริหารธุรกิจ ระดับชั้นปีที่ 4 จำนวน 4 คน

เป็นกลุ่มเพื่อการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ โดยใช้วิธีการทดสอบดังต่อไปนี้

1) การสังเกต โดยใช้แบบบันทึกการสังเกต การถ่ายรูป เพื่อสังเกตพฤติกรรมระหว่างการเล่นบอร์ดเกม นำไปสู่การสะท้อนกิจกรรมจากพฤติกรรมของกลุ่มประชากร รวมถึงหาแนวทางในการสอดแทรกเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนเข้าไป

2) การสัมภาษณ์ โดยใช้แบบสัมภาษณ์ ในลักษณะการสนทนากลุ่ม เพื่อทราบถึงความรู้สึกของกลุ่มประชากรที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ในการเรียนการสอนในวิชาที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการทดสอบ ความรู้สึกที่มีการต่อการอธิบายเพิ่มเติมโดยประยุกต์เหตุการณ์จากการเล่นบอร์ดเกม นำไปสู่การเขียนแบบทดสอบในกลุ่มประชากรที่ 2

2. นักศึกษาสาขาประเมินราคาทรัพย์สิน คณะบริหารธุรกิจ ระดับชั้นปีที่ 4 จำนวน 31 คน

เป็นกลุ่มเพื่อปฏิบัติการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ ในวิชาความรู้เบื้องต้นธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ โดยใช้วิธีการทดสอบดังต่อไปนี้

1) การสังเกต โดยใช้แบบบันทึกการสังเกต การถ่ายรูป เพื่อสังเกตพฤติกรรมระหว่างการเล่นบอร์ดเกม นำไปสู่การสะท้อนกิจกรรมจากพฤติกรรมของกลุ่มประชากร

2) การสัมภาษณ์ โดยใช้แบบสัมภาษณ์ ในลักษณะการสนทนากลุ่ม เพื่อทราบถึงความรู้สึกของกลุ่มประชากรที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ในการเรียนการสอนในวิชาที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการทดสอบ ความรู้สึกที่มีการต่อการอธิบายเพิ่มเติมโดยประยุกต์เหตุการณ์จากการเล่นบอร์ดเกม

3) การทดสอบ โดยใช้แบบทดสอบทั้งก่อนและหลังปฏิบัติการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ เพื่อทดสอบผลความแตกต่างก่อนที่ผู้สอนจะทำการอธิบายเพิ่มเติมความรู้จากเหตุการณ์ในกิจกรรมการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์

โดยในการศึกษาครั้งนี้มีตัวแปรในการศึกษาที่ใช้ในการเรียนการสอน ภายในวิชาความรู้เบื้องต้นธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ นำไปสู่การจัดทำบททดสอบ ต่อไปนี้

ตารางที่ 3.3 แสดงกรอบแนวคิดงานวิจัย

แนวคิด	ตัวแปรต้น	ตัวแปรตาม
การตั้งถิ่นฐาน	1. การเกิดเมือง และการขยายของเมือง 2. รูปแบบทำเลที่ตั้งที่ผลต่อราคาและมูลค่าอสังหาริมทรัพย์	1. ความเข้าใจที่มีต่อทฤษฎีการตั้งถิ่นฐาน และการเกิดเมือง - CBD ศูนย์กลางทางเศรษฐกิจของเมือง - การพัฒนาตามแนวเส้น - การพัฒนาแบบกระจาย 2. ความเข้าใจที่มีต่อปัจจัยที่อธิบายการเป็นทำเลที่ตั้งที่ดี ที่มีมีผลต่อมูลค่าอสังหาริมทรัพย์ - ขนาดเมือง - สิ่งอำนวยความสะดวก - ระบบสาธารณูปโภค - ระบบสาธารณูปการ
แนวทางการพัฒนาธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	1. ปัจจัยในการตัดสินใจพัฒนาอสังหาริมทรัพย์ 2. กฎหมายอสังหาริมทรัพย์ 3. โครงการและนโยบายจากภาครัฐ	1. ความเข้าใจที่มีต่อการพัฒนาในพื้นที่ที่พร้อมพัฒนา - ความพร้อมในการพัฒนาของพื้นที่ - แนวทางการพัฒนาที่เปลี่ยนแปลงตามโครงการและ นโยบายจากภาครัฐ 2. ความเข้าใจที่มีต่อกฎหมายที่ส่งผลต่อราคาธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ - พรบ.ผังเมือง - พรบ.ที่ดินและสิ่งปลูกสร้าง - ภาษีและค่าธรรมเนียมอื่น ๆ

3.5 เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้จะมีการศึกษาข้อมูลด้านคุณภาพ โดยรวบรวมข้อมูลเพื่อทราบถึงความเข้าใจในเนื้อหาการเรียนการสอนที่ได้จากการนำบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้ และเพื่อนำไปสู่วิเคราะห์ผลสู่การเสนอแนวทางการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนวิชาที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ โดยผู้วิจัยได้จำแนกประเภทของข้อมูลตามกลุ่มประชากรที่กำหนดดังต่อไปนี้

1. นักศึกษาสาขาประเมินราคาทรัพย์สิน คณะบริหารธุรกิจ ระดับชั้นปีที่ 4 จำนวน 4 คน

มุ่งเน้นการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณจากการสังเกต การสัมภาษณ์ในรูปแบบสนทนากลุ่ม เพื่อทราบถึงความเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ ดังต่อไปนี้

- ความรู้สึกที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์
- ความเข้าใจในเนื้อหาการเรียนการสอนหลังจากกิจกรรมการบอร์ดเกม
- ปัญหาใดบ้างที่เกิดขึ้นในระหว่างการทดสอบกิจกรรมการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์

2. นักศึกษาสาขาประเมินราคาทรัพย์สิน คณะบริหารธุรกิจ ระดับชั้นปีที่ 4 จำนวน 30 คน

มุ่งเน้นการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสังเกต การสัมภาษณ์ในรูปแบบสนทนากลุ่ม และการทดสอบ เพื่อทราบถึง ความคิดเห็นที่มีต่อการปฏิบัติการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ ในวิชาความรู้เบื้องต้นธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ และผลของการทดสอบ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

- ความรู้สึกที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์

- ความเข้าใจในเนื้อหาการเรียนการสอนหลังจากกิจกรรมการบอร์ดเกม

ในส่วนของการทดสอบ โดยใช้แบบทดสอบทั้งก่อนและหลังปฏิบัติการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ ได้ทดสอบในหัวข้อต่อไปนี้

- การเกิดเมือง และการขยายของเมือง
- รูปแบบทำเลที่ตั้งที่ผลต่อราคาและมูลค่าอสังหาริมทรัพย์
- ปัจจัยในการตัดสินใจพัฒนาอสังหาริมทรัพย์
- กฎหมายอสังหาริมทรัพย์

- โครงการและนโยบายจากภาครัฐ

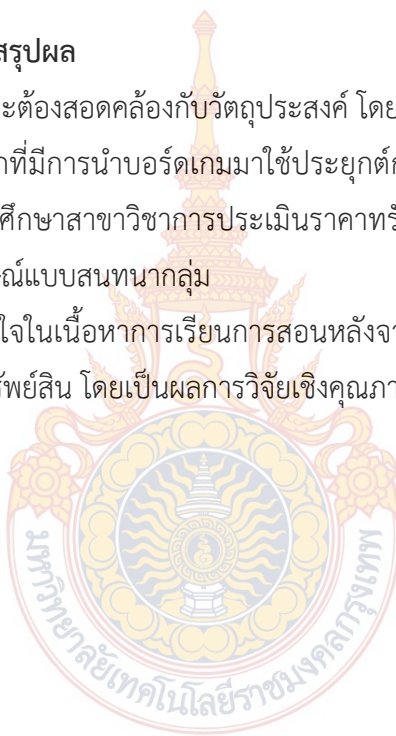
โดยการทดสอบจะเป็นการแสดงความคิดเห็น โดยใช้เกณฑ์วัดผลจากความเข้าใจของผู้ทดสอบประเมินผลโดยอาจารย์ผู้ โดยมีการแบ่งเกณฑ์ดังนี้

- 1) สอบผ่าน หมายถึง นักศึกษาสามารถอธิบายความรู้ที่ได้จากการเรียนการสอน รวมถึงยกตัวอย่างตามความเข้าใจได้
- 2) สอบตก หมายถึง นักศึกษาไม่สามารถอธิบายความรู้ที่ได้จากการเรียนการสอน รวมถึงยกตัวอย่างตามความเข้าใจ

3.6 การวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผล

การสรุปผลการวิจัยจะต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ โดยมุ่งหวังผลการวิจัยดังต่อไปนี้

1. ทราบถึงความรู้สึกที่มีการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ของนักศึกษาสาขาวิชาการประเมินราคาทรัพย์สิน โดยเป็นผลการวิจัยเชิงคุณภาพ จากวิธีการสังเกต การสัมภาษณ์แบบสนทนากลุ่ม
2. ทราบถึงความเข้าใจในเนื้อหาการเรียนการสอนหลังจากกิจกรรมการบอร์ดเกม ของนักศึกษาสาขาวิชาการประเมินราคาทรัพย์สิน โดยเป็นผลการวิจัยเชิงคุณภาพ จากวิธีการทำแบบทดสอบ



บทที่ 4

ผลการวิจัย และผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง การใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนในวิชาที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการนำกิจกรรมบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์สู่การพัฒนาผู้เรียน

ดังนั้นในการวิจัยครั้งนี้ จึงมีการเก็บข้อมูลจาก 2 ส่วน เพื่อนำมาวิเคราะห์ร่วมกัน โดยในส่วนที่ 1 เป็นข้อมูลจากการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ โดยนักศึกษาสาขาวิชาการประเมินราคาทรัพย์สิน ปีที่ 4 จำนวน 4 คน และส่วนที่ 2 เป็นข้อมูลจากการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ โดยนักศึกษาสาขาวิชาการประเมินราคาทรัพย์สิน ปีที่ 2 คน จำนวน 31 คน

4.1 ผลการดำเนินการวิจัยจากการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์

การวิเคราะห์ข้อมูลขั้นตอนแรก เป็นการนำข้อมูลที่ได้จากการสังเกต การสัมภาษณ์กลุ่มประชากร เพื่อนำไปสู่การปรับปรุงเนื้อหาในการบรรยาย และจัดทำแบบทดสอบ รวมถึงตรวจสอบปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ โดยการศึกษาในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกกลุ่มประชากรเป็นนักศึกษาสาขาวิชาการประเมินราคาทรัพย์สินชั้นปีที่ 4 ที่ผ่านการเรียนวิชาความรู้เบื้องต้นอสังหาริมทรัพย์แล้ว เพื่อที่จะสามารถแสดงความคิดเห็นในความรู้ที่ได้จากการเล่นเกม “เศรษฐี” ได้ เนื่องจากเข้าใจในบทเรียนแล้ว โดยมีคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์ดังนี้

1. ความรู้สึกที่มีการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์
2. ความเข้าใจในเนื้อหาการเรียนการสอนหลังจากกิจกรรมการบอร์ดเกม
3. ปัญหาใดบ้างที่เกิดขึ้นในระหว่างการทดสอบกิจกรรมการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์

โดยผลจากการสัมภาษณ์ จะนำมาวิเคราะห์กับทฤษฎีที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา เพื่อนำไปสู่การจัดทำแบบทดสอบโดยเครื่องมือแบบสอบถามต่อไป

4.1.1 ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์นักศึกษาสาขาวิชาการประเมินราคาทรัพย์สิน ปีที่ 4

1. นายวัฒน ไพโรจน์พาณิชย์ 5850509002-6

จากการสังเกตพฤติกรรมในการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ของนายวัฒน ไพโรจน์พาณิชย์ พบว่า

- มีความสนใจในการทำกิจกรรมเป็นอย่างดี
- ไม่มีความตึงเครียดในระหว่างการทำทดสอบ
- ให้ความสนใจในเนื้อหาที่บรรยายโดยยกตัวอย่างจากพฤติกรรมอย่างเข้าใจ

โดยผลการสัมภาษณ์เป็นไปตามตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นายวัฒน ไพโรจน์พาณิชย์

ปัจจัย	ความเห็นของผู้ทดสอบ
1. ความรู้สึกที่มีการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- การนำบอร์ดเกมมาใช้ทำให้เกิดความสนุกในห้องเรียน ไม่น่าเบื่อ - มีความกระตือรือร้นในการเข้าห้องเรียน - การบรรยายเนื้อหาการเรียนการสอน จากพฤติกรรมการเล่นบอร์ดเกมทำให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น
2. ความเข้าใจในเนื้อหาการเรียนการสอนหลังจากกิจกรรมการบอร์ดเกม	- การบรรยายทฤษฎีการตั้งถิ่นฐาน และการเกิดเมือง สอดคล้องกับการยกตัวอย่างจากบอร์ดเกมทำให้เกิดความเข้าใจมากกว่าการบรรยายปกติ - การบรรยายปัจจัยที่อธิบายการเป็นทำเลที่ตั้งที่ดี ที่มีผลต่อมูลค่าอสังหาริมทรัพย์ สอดคล้องกับการยกตัวอย่างจากบอร์ดเกมทำให้เกิดความเข้าใจมากกว่าการบรรยายปกติ เนื่องจากในบอร์ดเกม “เศรษฐี” มีการกำหนดราคาของที่ดิน และอสังหาริมทรัพย์แตกต่างกันไปในแต่ละช่อง - การบรรยายแนวทางการพัฒนาในพื้นที่และแนวทางการพัฒนาที่เปลี่ยนแปลงตามโครงการและ นโยบายจาก

ปัจจัย	ความเห็นของผู้ทดสอบ
	ภาครัฐ สอดคล้องกับการยกตัวอย่างจากบอร์ดเกมทำให้เกิดความเข้าใจมากกว่าการบรรยายปกติ เนื่องจากสถานการณ์การพัฒนาในพื้นที่ที่ผู้เล่นเป็นเจ้าของจากการเล่นบอร์ดเกมที่ถูกยกตัวอย่างทำให้เข้าใจได้มากขึ้น ประกอบกับการที่บอร์ดเกมมีช่องเดินที่ให้ผู้เล่นการ์ดเหตุการณ์ที่มีผลต่อทรัพย์สินของผู้เล่นบอร์ดเกม ทำให้เข้าใจกรณีนโยบายจากภาครัฐง่ายขึ้น - การบรรยายกฎหมายที่ ส่งผลต่อราคาธุรกิจ อสังหาริมทรัพย์สอดคล้องกับการยกตัวอย่างจากบอร์ดเกมทำให้เกิดความเข้าใจมากกว่าการบรรยายปกติ เนื่องจากรูปแบบของบอร์ดเกมที่มีการตั้งราคาที่ดินไม่เท่ากัน รวมถึงพฤติกรรมของผู้เล่นที่จะพัฒนาพื้นที่ที่เป็นเจ้าของโดยมีลักษณะการขยายออกทางด้านข้างพื้นที่ ทำให้เข้าใจได้มากขึ้น
3. ปัญหาใดบ้างที่เกิดขึ้นในระหว่างการทดสอบกิจกรรมการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- บอร์ดเกมเศรษฐกิจที่นำมาทดสอบมีหลายรูปแบบ โดยบางรูปแบบไม่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนได้

2. นายโชคชัย ศรีแสง 5850509013-3

จากการสังเกตพฤติกรรมในการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ของนายโชคชัย ศรีแสง พบว่า

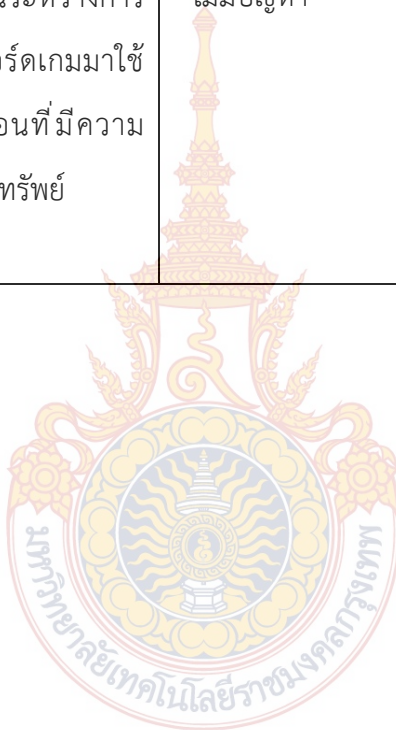
- มีความสนใจในการทำกิจกรรมเป็นอย่างดีมาก
- ไม่มีความตึงเครียด และมีความกระตือรือร้นในระหว่างการทำทดสอบ
- ให้ความสนใจในเนื้อหาที่บรรยายโดยยกตัวอย่างจากพฤติกรรมอย่างเข้าใจ

โดยผลการสัมภาษณ์เป็นไปตามตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นายโชคชัย ศรีแสง

ปัจจัย	ความเห็นของผู้ทดสอบ
1. ความรู้สึกที่มีการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- การนำบอร์ดเกมมาใช้ทำให้เกิดความสนุกในห้องเรียน - การทำกิจกรรมทำให้ความกระตือรือร้นในการเข้าห้องเรียน - การบรรยายเนื้อหาการเรียนการสอน จากพฤติกรรมการเล่นบอร์ดเกมทำให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น
2. ความเข้าใจในเนื้อหาการเรียนการสอนหลังจากกิจกรรมการบอร์ดเกม	- การบรรยายทฤษฎีการตั้งถิ่นฐาน และการเกิดเมือง สอดคล้องกับการยกตัวอย่างจากบอร์ดเกมทำให้เกิดความเข้าใจมากกว่าการบรรยายปกติ - การบรรยายปัจจัยที่อธิบายการเป็นทำเลที่ตั้งที่ดี ที่มีผลต่อมูลค่าอสังหาริมทรัพย์ สอดคล้องกับการยกตัวอย่างจากบอร์ดเกมทำให้เกิดความเข้าใจมากกว่าการบรรยายปกติ - การบรรยายแนวทางการพัฒนาในพื้นที่และแนวทางการพัฒนาที่เปลี่ยนแปลงตามโครงการและ นโยบายจากภาครัฐ สอดคล้องกับการยกตัวอย่างจากบอร์ดเกมทำให้

ปัจจัย	ความเห็นของผู้ทดสอบ
	เกิดความเข้าใจมากกว่าการบรรยายปกติ โดยการสอดแทรกเนื้อหาเข้ามาทำให้รู้สึกแปลกใหม่ - การบรรยายกฎหมายที่ ส่งผลต่อราคาธุรกิจอสังหาริมทรัพย์สอดคล้องกับการยกตัวอย่างจากบอร์ดเกม ทำให้เกิดความเข้าใจมากกว่าการบรรยายปกติ
3. ปัญหาใดบ้างที่เกิดขึ้นในระหว่างการทดสอบกิจกรรมการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- ไม่มีปัญหา



3. นายธีรชัย สังข์เสนาะ 5850509019-0

จากการสังเกตพฤติกรรมในการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ของนายธีรชัย สังข์เสนาะ พบว่า

- มีความสนใจในการทำกิจกรรม
- ไม่มีความตึงเครียด ในระหว่างการทำการทดสอบ
- ให้ความสนใจในเนื้อหาที่บรรยายโดยยกตัวอย่างจากพฤติกรรมอย่างเข้าใจ
- สามารถอธิบาย และร่วมแสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอน ในระหว่างการทดสอบได้

โดยผลการสัมภาษณ์เป็นไปตามตารางที่ 4.3

ตารางที่ 4.3 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นายธีรชัย สังข์เสนาะ

ปัจจัย	ความเห็นของผู้ทดสอบ
1. ความรู้สึกที่มีการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- การนำบอร์ดเกมมาใช้ทำให้เกิดความสนุกในห้องเรียน - ทำให้บรรยายการเรียนการสอนไม่ตึงเครียด - การบรรยายเนื้อหาการเรียนการสอน จากพฤติกรรมการเล่นบอร์ดเกมทำให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น
2. ความเข้าใจในเนื้อหาการเรียนการสอนหลังจากกิจกรรมการบอร์ดเกม	- การบรรยายทฤษฎีการตั้งถิ่นฐาน และการเกิดเมือง สอดคล้องกับการยกตัวอย่างจากบอร์ดเกมทำให้เกิดความเข้าใจมากกว่าการบรรยายปกติ - การบรรยายปัจจัยที่อธิบายการเป็นทำเลที่ตั้งที่ดี ที่มีผลต่อมูลค่าอสังหาริมทรัพย์ สอดคล้องกับการยกตัวอย่างจากบอร์ดเกมทำให้เกิดความเข้าใจมากกว่าการบรรยายปกติ - การบรรยายแนวทางการพัฒนาในพื้นที่และแนวทางการพัฒนาที่เปลี่ยนแปลงตามโครงการและ นโยบายจาก

ปัจจัย	ความเห็นของผู้ทดสอบ
	ภาครัฐ สอดคล้องกับการยกตัวอย่างจากบอร์ดเกมทำให้เกิดความเข้าใจมากกว่าการบรรยายปกติ - การบรรยายกฎหมายที่ ส่งผลต่อราคาธุรกิจ อสังหาริมทรัพย์ สอดคล้องกับการยกตัวอย่างจากบอร์ดเกมทำให้เกิดความเข้าใจมากกว่าการบรรยายปกติ
3. ปัญหาใดบ้างที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำทดสอบกิจกรรมการนำบอร์ดเกมมาใช้ ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- ในกรณีที่ไม่ชอบการเล่นบอร์ดเกม อาจจะไม่เกิดความสนใจในชั้นเรียน - บอร์ดเกมจำเป็นจะต้องทราบกติกา ก่อน โดยจำเป็นต้องอธิบายการเล่นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคนเข้าใจตรงกัน ก่อนเริ่มกิจกรรม



4. นายอชิป สุขสำราญ 5850509032-3

จากการสังเกตพฤติกรรมในการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ของนายอชิป สุขสำราญ พบว่า

- มีความสนใจในการทำกิจกรรมเป็นอย่างมาก
 - ไม่มีความตึงเครียด และมีความกระตือรือร้นในระหว่างการทำทดสอบ มากกว่าในห้องเรียนที่มีการเรียนการสอนในรูปแบบการบรรยาย
 - ให้ความสนใจในเนื้อหาที่บรรยายโดยยกตัวอย่างจากพฤติกรรมอย่างเข้าใจ
- โดยผลการสัมภาษณ์เป็นไปตามตารางที่ 4.4

ตารางที่ 4.4 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นายโชคชัย ศรีแสง

ปัจจัย	ความเห็นของผู้ทดสอบ
1. ความรู้สึกที่มีการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- การนำบอร์ดเกมมาใช้ทำให้เกิดความสนุกในห้องเรียน - การทำกิจกรรมทำให้ความกระตือรือร้นในการเข้าห้องเรียน ไม่น่าเบื่อ หรือง่วงนอน - เกิดการมีส่วนร่วมในห้องเรียน - การบรรยายเนื้อหาการเรียนการสอน จากพฤติกรรมการเล่นบอร์ดเกมทำให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น
2. ความเข้าใจในเนื้อหาการเรียนการสอนหลังจากกิจกรรมการบอร์ดเกม	- การบรรยายทฤษฎีการตั้งถิ่นฐาน และการเกิดเมือง สอดคล้องกับการยกตัวอย่างจากบอร์ดเกมทำให้เกิดความเข้าใจมากกว่าการบรรยายปกติ - การบรรยายปัจจัยที่อธิบายการเป็นทำเลที่ตั้งที่ดี ที่มีผลกระทบต่อมูลค่าอสังหาริมทรัพย์ สอดคล้องกับการยกตัวอย่างจากบอร์ดเกมทำให้เกิดความเข้าใจมากกว่าการบรรยายปกติ - การบรรยายแนวทางการพัฒนาในพื้นที่และแนวทางการพัฒนาที่เปลี่ยนแปลงตามโครงการและ นโยบายจาก

ปัจจัย	ความเห็นของผู้ทดสอบ
	ภาครัฐ สอดคล้องกับการยกตัวอย่างจากบอร์ดเกมทำให้เกิดความเข้าใจมากกว่าการบรรยายปกติ - การบรรยายกฎหมายที่ ส่งผลต่อราคาธุรกิจอสังหาริมทรัพย์สอดคล้องกับการยกตัวอย่างจากบอร์ดเกมทำให้เกิดความเข้าใจมากกว่าการบรรยายปกติ แต่อาจจะต้องเพิ่มเติมคำอธิบาย ในกรณีนักศึกษาบางกลุ่มไม่เข้าใจ
3. ปัญหาใดบ้างที่เกิดขึ้นในระหว่างการทดสอบกิจกรรมการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- ไม่มีปัญหา

4.1.2 สรุปผลจากข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์นักศึกษาศาสาวิชาการประเมินราคาทรัพย์สิน ปีที่ 4

ผลการดำเนินการวิจัยจากการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ พบว่ากลุ่มประชากรมีความสนใจอย่างมาก รวมถึงมีความกระตือรือร้นในห้องเรียนมากกว่าห้องเรียนปกติ ในการบรรยายเนื้อหาการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับอสังหาริมทรัพย์ โดยยกตัวอย่างจากการเล่นเกม “เศรษฐี” ก็สามารถเข้าใจได้ทุกแนวคิด ทฤษฎี ซึ่งนำไปสู่การนำแนวคิดทฤษฎีดังกล่าวมาใช้ในการจัดทำแบบทดสอบ

โดยในการทดสอบครั้งนี้ ได้พบปัญหาในเรื่องความเข้าใจกติกาของบอร์ดเกม โดยผู้วิจัยจำเป็นต้องอธิบายกติกาการเล่นบอร์ดเกม “เศรษฐี” ให้กับกลุ่มประชากรต่อไปทราบก่อนเริ่มกิจกรรม และพบปัญหารูปแบบของเกม “เศรษฐี” บางรูปแบบมีลักษณะเนื้อหาเกมไม่เกี่ยวข้องกับอสังหาริมทรัพย์ทำให้ยากต่อการประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน



ภาพที่ 4.1 แสดงการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจ อสังหาริมทรัพย์ (1)



ภาพที่ 4.2 แสดงการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจ อสังหาริมทรัพย์ (2)



ภาพที่ 4.3 แสดงการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจ อสังหาริมทรัพย์ (3)



ภาพที่ 4.4 แสดงการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจ อสังหาริมทรัพย์ (4)



ภาพที่ 4.5 แสดงการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจ อสังหาริมทรัพย์ (5)



ภาพที่ 4.6 แสดงการเสนอแนะต่อร่างแบบทดสอบ เพื่อนำไปสู่จัดทำแบบทดสอบ

4.2 ผลการดำเนินการวิจัยจากการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจสหกรณ์

การวิเคราะห์ข้อมูลขั้นนี้ เป็นการนำข้อมูลที่ได้จากการสังเกต การสัมภาษณ์กลุ่มประชากร รวมถึงการทำแบบทดสอบ ก่อนและหลังการทำกิจกรรมบอร์ดเกม “เศรษฐกิจ” เพื่อศึกษาผลของการนำกิจกรรมบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจสหกรณ์สู่การพัฒนาผู้เรียน และเพื่อการวิเคราะห์ผลสู่การเสนอแนะแนวทางการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนวิชาที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจสหกรณ์ นำไปสู่การปรับปรุงเนื้อหาในการบรรยาย โดยการศึกษาในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกกลุ่มประชากรเป็นนักศึกษาวิชาการประเมินราคาทรัพย์สินชั้นปีที่ 2 ที่อยู่ระหว่างการเรียนวิชาความรู้เบื้องต้นสหกรณ์ เพื่อที่จะได้สามารถแสดงความคิดเห็นในความรู้ที่ได้จากการเล่นบอร์ดเกม “เศรษฐกิจ” รวมถึงทดสอบว่าการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมบอร์ดเกม “เศรษฐกิจ” สามารถช่วยในการเรียนการสอนวิชาที่เกี่ยวข้องกับสหกรณ์ได้ โดยมีคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์ดังนี้

1. ความรู้สึกที่มี การนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจสหกรณ์
2. ปัญหาใดบ้างที่เกิดขึ้นในระหว่างทดสอบกิจกรรมการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจสหกรณ์

โดยผลจากการสัมภาษณ์ จะนำมาวิเคราะห์กับทฤษฎีที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา เพื่อนำไปสู่การเสนอแนะแนวทางการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนวิชาที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจสหกรณ์ต่อไป

4.2.1 ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์นักศึกษาสาขาวิชาการประเมินราคาทรัพย์สิน ปีที่ 2

1. นายณัฐสิทธิ์ ชาตวรนนท์ 58505090042-2

จากการสังเกตพฤติกรรมในการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ของนายณัฐสิทธิ์ ชาตวรนนท์ พบว่า

- มีความสนใจในการทำกิจกรรม
- ไม่มีความตึงเครียดในระหว่างการทำทดสอบ
- ไม่แสดงความสนใจในเนื้อหาที่บรรยาย

โดยผลการสัมภาษณ์เป็นไปตามตารางที่ 4.5

ตารางที่ 4.5 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นายณัฐสิทธิ์ ชาตวรนนท์

ปัจจัย	ความเห็นของผู้ทดสอบ
1. ความรู้สึกที่มีการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- การนำบอร์ดเกมมาใช้ทำให้เกิดความสนุกในห้องเรียน - เกิดการมีส่วนร่วมในห้องเรียน
2. ปัญหาใดบ้างที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำทดสอบกิจกรรมการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- ไม่มีปัญหา

2. นายพสธร ชั่นขจรกุล 60505090003-0

จากการสังเกตพฤติกรรมในการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ของนายพสธร ชั่นขจรกุล พบว่า

- มีความสนใจในการทำกิจกรรม
- ไม่มีความตึงเครียดในระหว่างการทำทดสอบ
- แสดงความสนใจในเนื้อหาที่บรรยาย

โดยผลการสัมภาษณ์เป็นไปตามตารางที่ 4.6

ตารางที่ 4.6 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นายพสธร ชั่นขจรกุล

ปัจจัย	ความเห็นของผู้ทดสอบ
1. ความรู้สึกที่มีการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- การนำบอร์ดเกมมาใช้ทำให้เกิดความสนุกในห้องเรียน - เกิดการมีส่วนร่วมในห้องเรียน - เข้าใจในเนื้อหาที่เรียนได้มากกว่าการบรรยายปกติ
2. ปัญหาใดบ้างที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำทดสอบกิจกรรมการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- ไม่มีปัญหา

3. นายสุวัจน์ สุกคำทร 60505090006-3

จากการสังเกตพฤติกรรมในการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจสหกรณ์ของนายสุวัจน์ สุกคำทร พบว่า

- มีความสนใจในการทำกิจกรรม
- ไม่มีความตึงเครียดในระหว่างการทำทดสอบ
- แสดงความสนใจในเนื้อหาที่บรรยาย

โดยผลการสัมภาษณ์เป็นไปตามตารางที่ 4.7

ตารางที่ 4.7 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจสหกรณ์ กรณี นายสุวัจน์ สุกคำทร

ปัจจัย	ความเห็นของผู้ทดสอบ
1. ความรู้สึกที่มีการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจสหกรณ์	- การนำบอร์ดเกมมาใช้ทำให้เกิดความสนุกในห้องเรียน - เกิดการมีส่วนร่วมในห้องเรียน - ทำให้ห้องเรียนแปลกใหม่ ไม่น่าเบื่อ - เข้าใจในเนื้อหาที่เรียนได้มากกว่าการบรรยายปกติ
2. ปัญหาใดบ้างที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำทดสอบกิจกรรมการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจสหกรณ์	- ไม่มีปัญหา

4. นางสาวอมลรัตน์ กัลยาพัคตร 60505090007-1

จากการสังเกตพฤติกรรมในการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ของนางสาวอมลรัตน์ กัลยาพัคตร พบว่า

- มีความสนใจในการทำกิจกรรม
- ไม่มีความตึงเครียด สนุกสนานในระหว่างการทำทดสอบ
- แสดงความสนใจในเนื้อหาที่บรรยายอย่างมาก

โดยผลการสัมภาษณ์เป็นไปตามตารางที่ 4.8

ตารางที่ 4.8 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นางสาวอมลรัตน์ กัลยาพัคตร

ปัจจัย	ความเห็นของผู้ทดสอบ
1. ความรู้สึกที่มีการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- การนำบอร์ดเกมมาใช้ทำให้เกิดความสนุกในห้องเรียน - บอร์ดเกม “เศรษฐี” มีรูปแบบหลายแบบทำให้เพลิดเพลินในการเล่น - ทำให้เกิดการมีส่วนร่วมในห้องเรียน - เข้าใจในเนื้อหาที่เรียนได้มากกว่าการบรรยายปกติ
2. ปัญหาใดบ้างที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำทดสอบกิจกรรมการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- ควรที่จะอธิบายกติกาการเล่นเกมเศรษฐี เนื่องจากกลุ่มประชากรหลายคนไม่ทราบ หรือลืมกติกาการเล่น

5. นายเชมวัฒน์ อเนกประสงค์กุล 60505090008-9

จากการสังเกตพฤติกรรมในการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ของนายเชมวัฒน์ อเนกประสงค์กุล พบว่า

- มีความสนใจในการทำกิจกรรม
- ไม่มีความตึงเครียดในระหว่างการทำทดสอบ
- แสดงความสนใจในเนื้อหาที่บรรยาย

โดยผลการสัมภาษณ์เป็นไปตามตารางที่ 4.9

ตารางที่ 4.9 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นายเชมวัฒน์ อเนกประสงค์กุล

ปัจจัย	ความเห็นของผู้ทดสอบ
1. ความรู้สึกที่มีการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- การนำบอร์ดเกมมาใช้ทำให้เกิดความสนุกในห้องเรียน - เกิดการมีส่วนร่วมในห้องเรียน - ทำให้ห้องเรียนแปลกใหม่ ไม่น่าเบื่อ - เข้าใจในเนื้อหาที่เรียนได้มากกว่าการบรรยายปกติ
2. ปัญหาใดบ้างที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำทดสอบกิจกรรมการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- ไม่มีปัญหา

6. นางสาวธนภรณ์ แสนสมบัติสกุล 60505090009-7

จากการสังเกตพฤติกรรมในการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ของนางสาวธนภรณ์ แสนสมบัติสกุล พบว่า

- มีความสนใจในการทำกิจกรรม
- ไม่มีความตึงเครียด สนุกสนานในระหว่างการทำทดสอบ
- แสดงความสนใจในเนื้อหาที่บรรยาย

โดยผลการสัมภาษณ์เป็นไปตามตารางที่ 4.10

ตารางที่ 4.10 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นางสาวธนภรณ์ แสนสมบัติสกุล

ปัจจัย	ความเห็นของผู้ทดสอบ
1. ความรู้สึกที่มีการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- การนำบอร์ดเกมมาใช้ทำให้เกิดความสนุกในห้องเรียน - เกิดการมีส่วนร่วมในห้องเรียน - เป็นการเรียนการสอนที่ความสนุก ไม่น่าเบื่อ - เข้าใจในเนื้อหาที่เรียนได้มากกว่าการบรรยายปกติ
2. ปัญหาใดบ้างที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำทดสอบกิจกรรมการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- บอร์ดเกมที่นำมาใช้มีความหลากหลายรูปแบบ โดยแต่ละแบบมีจำนวนจำกัด

7. นางสาวอภิญญา โพธิ์น 60505090010-5

จากการสังเกตพฤติกรรมในการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ของนางสาวอภิญญา โพธิ์น พบว่า

- มีความสนใจในการทำกิจกรรม
- ไม่มีความตึงเครียด สนุกสนานในระหว่างการทำทดสอบ
- แสดงความสนใจในเนื้อหาที่บรรยาย และแสดงความคิดเห็นเมื่อสอบถาม

โดยผลการสัมภาษณ์เป็นไปตามตารางที่ 4.11

ตารางที่ 4.11 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นางสาวอภิญญา โพธิ์น

ปัจจัย	ความเห็นของผู้ทดสอบ
1. ความรู้สึกที่มีการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- การนำบอร์ดเกมมาใช้ทำให้เกิดความสนุกในห้องเรียน - เกิดการมีส่วนร่วมในห้องเรียน - เข้าใจในเนื้อหาที่เรียนได้มากกว่าการบรรยายปกติ
2. ปัญหาใดบ้างที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำทดสอบกิจกรรมการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- ไม่มีปัญหา

8. นางสาวราภรณ์ อารีราษฎร์ 60505090015-4

จากการสังเกตพฤติกรรมในการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ของนางสาวราภรณ์ อารีราษฎร์ พบว่า

- มีความสนใจในการทำกิจกรรมอย่างมาก
- ไม่มีความตึงเครียด สนุกสนานในระหว่างการทำทดสอบ
- แสดงความสนใจในเนื้อหาที่บรรยาย

โดยผลการสัมภาษณ์เป็นไปตามตารางที่ 4.12

ตารางที่ 4.12 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นางสาวราภรณ์ อารีราษฎร์

ปัจจัย	ความเห็นของผู้ทดสอบ
1. ความรู้สึกที่มีการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- การนำบอร์ดเกมมาใช้ทำให้เกิดความสนุกในห้องเรียน - เกิดการมีส่วนร่วมในห้องเรียน - เป็นการเรียนการสอนที่มีความแปลกใหม่ - เข้าใจในเนื้อหาที่เรียนได้มากกว่าการบรรยายปกติ - ชอบการเรียนการสอนรูปแบบนี้มากกว่าการบรรยายปกติ
2. ปัญหาใดบ้างที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำทดสอบกิจกรรมการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- ไม่มีปัญหา

9. นายกิตติพงษ์ เดชพิน 60505090018-8

จากการสังเกตพฤติกรรมในการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจสหกรณ์ของนายกิตติพงษ์ เดชพิน พบว่า

- มีความสนใจในการทำกิจกรรม
- ไม่มีความตึงเครียดในระหว่างการทำทดสอบ
- แสดงความสนใจในเนื้อหาที่บรรยาย

โดยผลการสัมภาษณ์เป็นไปตามตารางที่ 4.13

ตารางที่ 4.13 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจสหกรณ์ กรณี นายกิตติพงษ์ เดชพิน

ปัจจัย	ความเห็นของผู้ทดสอบ
1. ความรู้สึกที่มีการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจสหกรณ์	- การนำบอร์ดเกมมาใช้ทำให้เกิดความสนุกในห้องเรียน - เข้าใจในเนื้อหาที่เรียนได้มากกว่าการบรรยายปกติ
2. ปัญหาใดบ้างที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำทดสอบกิจกรรมการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจสหกรณ์	- ไม่มีปัญหา

10. นายณัฐชนนท์ กิ่งแก้ว 60505090019-6

จากการสังเกตพฤติกรรมในการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ของนายณัฐชนนท์ กิ่งแก้ว พบว่า

- มีความสนใจในการทำกิจกรรม
- ไม่มีความตึงเครียดในระหว่างการทำทดสอบ
- แสดงความสนใจในเนื้อหาที่บรรยาย

โดยผลการสัมภาษณ์เป็นไปตามตารางที่ 4.14

ตารางที่ 4.14 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นายณัฐชนนท์ กิ่งแก้ว

ปัจจัย	ความเห็นของผู้ทดสอบ
1. ความรู้สึกที่มีการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- เข้าใจในเนื้อหาที่เรียนได้มากกว่าการบรรยายปกติ
2. ปัญหาใดบ้างที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำทดสอบกิจกรรมการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- ไม่มีปัญหา

11. นายณัฐพล แซ่ไคว่ 60505090020-4

จากการสังเกตพฤติกรรมในการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ของนายณัฐพล แซ่ไคว่ พบว่า

- มีความสนใจในการทำกิจกรรมอย่างมาก
- ไม่มีความตึงเครียด สนุกสนานในระหว่างการทำทดสอบ
- แสดงความสนใจในเนื้อหาที่บรรยาย และแสดงความคิดเห็นเมื่อสอบถาม

โดยผลการสัมภาษณ์เป็นไปตามตารางที่ 4.15

ตารางที่ 4.15 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นายณัฐพล แซ่ไคว่

ปัจจัย	ความเห็นของผู้ทดสอบ
1. ความรู้สึกที่มีการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- การนำบอร์ดเกมมาใช้ทำให้เกิดความสนุกในห้องเรียน - เกิดการมีส่วนร่วมในห้องเรียน - ทำให้รู้สึกกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น - เข้าใจในเนื้อหาที่เรียนได้มากกว่าการบรรยายปกติ - ชอบการเรียนการสอนรูปแบบนี้มากกว่าการบรรยายปกติ
2. ปัญหาใดบ้างที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำทดสอบกิจกรรมการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- ไม่มีปัญหา

12. นายนัฐพงษ์ รุ่งฟ้า 60505090021-2

จากการสังเกตพฤติกรรมในการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ของนายนัฐพงษ์ รุ่งฟ้า พบว่า

- มีความสนใจในการทำกิจกรรม
- ไม่มีความตึงเครียดในระหว่างการทำทดสอบ
- แสดงความสนใจในเนื้อหาที่บรรยาย

โดยผลการสัมภาษณ์เป็นไปตามตารางที่ 4.16

ตารางที่ 4.16 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นายนัฐพงษ์ รุ่งฟ้า

ปัจจัย	ความเห็นของผู้ทดสอบ
1. ความรู้สึกที่มีการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- เข้าใจในเนื้อหาที่เรียนได้มากกว่าการบรรยายปกติ
2. ปัญหาใดบ้างที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำทดสอบกิจกรรมการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- ไม่มีปัญหา

13. นางสาวบุญรัตน์ เอียดทองใส 60505090010-5

จากการสังเกตพฤติกรรมในการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ของนางสาวบุญรัตน์ เอียดทองใส พบว่า

- มีความสนใจในการทำกิจกรรม
- ไม่มีความตึงเครียดในระหว่างการทำทดสอบ
- แสดงความสนใจในเนื้อหาที่บรรยาย

โดยผลการสัมภาษณ์เป็นไปตามตารางที่ 4.17

ตารางที่ 4.17 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นางสาวบุญรัตน์ เอียดทองใส

ปัจจัย	ความเห็นของผู้ทดสอบ
1. ความรู้สึกที่มีการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- การนำบอร์ดเกมมาใช้ทำให้เกิดความสนุกในห้องเรียน - เข้าใจในเนื้อหาที่เรียนได้มากกว่าการบรรยายปกติ
2. ปัญหาใดบ้างที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำทดสอบกิจกรรมการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- ไม่มีปัญหา

14. นายรัฐพงศ์ สิริจัตรุภ 60505090023-8

จากการสังเกตพฤติกรรมในการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ของนายรัฐพงศ์ สิริจัตรุภ พบว่า

- มีความสนใจในการทำกิจกรรม
- ไม่มีความตึงเครียดในระหว่างการทำทดสอบ
- แสดงความสนใจในเนื้อหาที่บรรยาย

โดยผลการสัมภาษณ์เป็นไปตามตารางที่ 4.18

ตารางที่ 4.18 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นายรัฐพงศ์ สิริจัตรุภ

ปัจจัย	ความเห็นของผู้ทดสอบ
1. ความรู้สึกที่มีการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- การนำบอร์ดเกมมาใช้ทำให้เกิดความสนุกในห้องเรียน - เกิดการมีส่วนร่วมในห้องเรียน - เข้าใจในเนื้อหาที่เรียนได้มากกว่าการบรรยายปกติ
2. ปัญหาใดบ้างที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำทดสอบกิจกรรมการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- การไม่ทราบกติกาการเล่น ต้องใช้เวลาในการทำทำความเข้าใจระหว่างเล่น ซึ่งเป็นผลให้อาจจะสามารถเล่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

15. นายอมร วงศ์เมือง 60505090023-8

จากการสังเกตพฤติกรรมในการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ของนายอมร วงศ์เมือง พบว่า

- มีความสนใจในการทำกิจกรรม
- ไม่มีความตึงเครียด สนุกสนานในระหว่างการทำทดสอบ
- แสดงความสนใจในเนื้อหาที่บรรยาย

โดยผลการสัมภาษณ์เป็นไปตามตารางที่ 4.19

ตารางที่ 4.19 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นายอมร วงศ์เมือง

ปัจจัย	ความเห็นของผู้ทดสอบ
1. ความรู้สึกที่มีการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- การนำบอร์ดเกมมาใช้ทำให้เกิดความสนุกในห้องเรียน - เกิดการมีส่วนร่วมในห้องเรียน - เข้าใจในเนื้อหาที่เรียนได้มากกว่าการบรรยายปกติ - ชอบการเรียนการสอนรูปแบบนี้มากกว่าการบรรยายปกติ
2. ปัญหาใดบ้างที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำทดสอบกิจกรรมการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- ไม่มีปัญหา

16. นายอลิฟ อิบราฮิม 60505090026-1

จากการสังเกตพฤติกรรมในการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ของนายอลิฟ อิบราฮิม พบว่า

- มีความสนใจในการทำกิจกรรม
- ไม่มีความตึงเครียดในระหว่างการทำทดสอบ
- แสดงความสนใจในเนื้อหาที่บรรยาย

โดยผลการสัมภาษณ์เป็นไปตามตารางที่ 4.20

ตารางที่ 4.20 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นายอลิฟ อิบราฮิม

ปัจจัย	ความเห็นของผู้ทดสอบ
1. ความรู้สึกที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- การนำบอร์ดเกมมาใช้ทำให้เกิดความสนุกในห้องเรียน - เข้าใจในเนื้อหาที่เรียนได้มากกว่าการบรรยายปกติ - การเล่นเกมเหมือนการจำลองการลงทุน ทำให้เข้าใจบทบาทของผู้พัฒนาอสังหาริมทรัพย์มากขึ้น
2. ปัญหาใดบ้างที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำทดสอบกิจกรรมการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- ไม่มีปัญหา

17. นายกองพล อยู่ประเสริฐ 60505090027-9

จากการสังเกตพฤติกรรมในการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ของนายกองพล อยู่ประเสริฐ พบว่า

- มีความสนใจในการทำกิจกรรม
- ไม่มีความตึงเครียดในระหว่างการทำทดสอบ
- แสดงความสนใจในเนื้อหาที่บรรยาย

โดยผลการสัมภาษณ์เป็นไปตามตารางที่ 4.21

ตารางที่ 4.21 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นายกองพล อยู่ประเสริฐ

ปัจจัย	ความเห็นของผู้ทดสอบ
1. ความรู้สึกที่มีการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- การนำบอร์ดเกมมาใช้ทำให้เกิดความสนุกในห้องเรียน - เกิดการมีส่วนร่วมในห้องเรียน - เข้าใจในเนื้อหาที่เรียนได้มากกว่าการบรรยายปกติ
2. ปัญหาใดบ้างที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำทดสอบกิจกรรมการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- ไม่มีปัญหา

18. นางสาวกันติยา ภูพงษ์สิน 60505090028-7

จากการสังเกตพฤติกรรมในการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ของนางสาวกันติยา ภูพงษ์สิน พบว่า

- มีความสนใจในการทำกิจกรรม
- ไม่มีความตึงเครียดในระหว่างการทำทดสอบ
- แสดงความสนใจในเนื้อหาที่บรรยาย

โดยผลการสัมภาษณ์เป็นไปตามตารางที่ 4.22

ตารางที่ 4.22 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นางสาวกันติยา ภูพงษ์สิน

ปัจจัย	ความเห็นของผู้ทดสอบ
1. ความรู้สึกที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- การนำบอร์ดเกมมาใช้ทำให้เกิดความสนุกในห้องเรียน - เกิดการมีส่วนร่วมในห้องเรียน - เข้าใจในเนื้อหาที่เรียนได้มากกว่าการบรรยายปกติ - ชอบการเรียนการสอนลักษณะนี้มากกว่าการบรรยายในชั้นเรียนปกติ
2. ปัญหาใดบ้างที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำทดสอบกิจกรรมการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- ไม่มีปัญหา

19. นางสาวจิรนนท์ ชุนชัย 60505090029-5

จากการสังเกตพฤติกรรมในการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ของนางสาวจิรนนท์ ชุนชัย พบว่า

- มีความสนใจในการทำกิจกรรม
- ไม่มีความตึงเครียด สนุกสนานในระหว่างการทำทดสอบ
- แสดงความสนใจในเนื้อหาที่บรรยาย

โดยผลการสัมภาษณ์เป็นไปตามตารางที่ 4.23

ตารางที่ 4.23 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นางสาวจิรนนท์ ชุนชัย

ปัจจัย	ความเห็นของผู้ทดสอบ
1. ความรู้สึกที่มีการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- การนำบอร์ดเกมมาใช้ทำให้เกิดความสนุกในห้องเรียน - เกิดการมีส่วนร่วมในห้องเรียน - เข้าใจในเนื้อหาที่เรียนได้มากกว่าการบรรยายปกติ - ชอบการเรียนการสอนลักษณะนี้มากกว่าการบรรยายในห้องเรียน
2. ปัญหาใดบ้างที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำทดสอบกิจกรรมการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- ไม่มีปัญหา

20. นางสาวจรรีรัตน์ ชมชื่น 60505090030-3

จากการสังเกตพฤติกรรมในการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ของนางสาวจรรีรัตน์ ชมชื่น พบว่า

- มีความสนใจในการทำกิจกรรม
- ไม่มีความตึงเครียด สนุกสนานในระหว่างการทำทดสอบ
- แสดงความสนใจในเนื้อหาที่บรรยาย

โดยผลการสัมภาษณ์เป็นไปตามตารางที่ 4.24

ตารางที่ 4.24 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นางสาวจรรีรัตน์ ชมชื่น

ปัจจัย	ความเห็นของผู้ทดสอบ
1. ความรู้สึกที่มีการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- การนำบอร์ดเกมมาใช้ทำให้เกิดความสนุกในห้องเรียน - เกิดการมีส่วนร่วมในห้องเรียนมากกว่าการบรรยายที่เป็น การรับรู้ทางเดียว และทำให้นักศึกษากลับแสดงความคิดเห็นมากขึ้น - เข้าใจในเนื้อหาที่เรียนได้มากกว่าการบรรยายปกติ
2. ปัญหาใดบ้างที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำทดสอบกิจกรรมการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- ไม่มีปัญหา

21. นายธนกร กิตติวิศิษฐ์ 60505090031-1

จากการสังเกตพฤติกรรมในการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจสหกรณ์ของนายธนกร กิตติวิศิษฐ์ พบว่า

- มีความสนใจในการทำกิจกรรม
- ไม่มีความตึงเครียดในระหว่างการทำทดสอบ
- แสดงความสนใจในเนื้อหาที่บรรยาย

โดยผลการสัมภาษณ์เป็นไปตามตารางที่ 4.25

ตารางที่ 4.25 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจสหกรณ์ กรณี นายธนกร กิตติวิศิษฐ์

ปัจจัย	ความเห็นของผู้ทดสอบ
1. ความรู้สึกที่มีการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจสหกรณ์	- เข้าใจในเนื้อหาที่เรียนได้มากกว่าการบรรยายปกติ
2. ปัญหาใดบ้างที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำทดสอบกิจกรรมการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจสหกรณ์	- ไม่มีปัญหา

22. นายนฤพล จันทรบรรจง 60505090032-9

จากการสังเกตพฤติกรรมในการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ของนายนฤพล จันทรบรรจง พบว่า

- มีความสนใจในการทำกิจกรรม
- ไม่มีความตึงเครียดในระหว่างการทำทดสอบ
- แสดงความสนใจในเนื้อหาที่บรรยาย

โดยผลการสัมภาษณ์เป็นไปตามตารางที่ 4.26

ตารางที่ 4.26 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณีนายนฤพล จันทรบรรจง

ปัจจัย	ความเห็นของผู้ทดสอบ
1. ความรู้สึกที่มีการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- การนำบอร์ดเกมมาใช้ทำให้เกิดความสนุกในห้องเรียน - เกิดการมีส่วนร่วมในห้องเรียน - เข้าใจในเนื้อหาที่เรียนได้มากกว่าการบรรยายปกติ เนื่องจากตัวอย่างที่มาจากประสบการณ์การเล่นตรงกับรูปแบบการพัฒนาอสังหาริมทรัพย์ - ชอบการเรียนการสอนลักษณะนี้มากกว่าการบรรยายในชั้นเรียน
2. ปัญหาใดบ้างที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำทดสอบกิจกรรมการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- ไม่มีปัญหา

23. นิวัฒน์ พัฒนนิรพันธุ์ 60505090033-7

จากการสังเกตพฤติกรรมในการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ของนิวัฒน์ พัฒนนิรพันธุ์ พบว่า

- มีความสนใจในการทำกิจกรรม
- ไม่มีความตึงเครียดในระหว่างการทำทดสอบ
- แสดงความสนใจในเนื้อหาที่บรรยาย

โดยผลการสัมภาษณ์เป็นไปตามตารางที่ 4.27

ตารางที่ 4.27 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นิวัฒน์ พัฒนนิรพันธุ์

ปัจจัย	ความเห็นของผู้ทดสอบ
1. ความรู้สึกที่มีการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- การนำบอร์ดเกมมาใช้ทำให้เกิดความสนุกในห้องเรียน - เกิดการมีส่วนร่วมในห้องเรียน - เข้าใจในเนื้อหาที่เรียนได้มากกว่าการบรรยายปกติ
2. ปัญหาใดบ้างที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำทดสอบกิจกรรมการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- ไม่มีปัญหา

24. นางสาวปริญพัชฌ์ ประเสริฐสังข์ 60505090034-5

จากการสังเกตพฤติกรรมในการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ของนางสาวปริญพัชฌ์ ประเสริฐสังข์ พบว่า

- มีความสนใจในการทำกิจกรรมอย่างมาก
- ไม่มีความตึงเครียดในระหว่างการทำทดสอบ
- แสดงความสนใจในเนื้อหาที่บรรยาย

โดยผลการสัมภาษณ์เป็นไปตามตารางที่ 4.28

ตารางที่ 4.28 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นางสาวปริญพัชฌ์ ประเสริฐสังข์

ปัจจัย	ความเห็นของผู้ทดสอบ
1. ความรู้สึกที่มีการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- การนำบอร์ดเกมมาใช้ทำให้เกิดความสนุกในห้องเรียน - เกิดการมีส่วนร่วมในห้องเรียน - บรรยายภาคในห้องเรียนไม่มีความตึงเครียด กล่าวแสดงความคิดเห็นเมื่อผู้สอนถามมากขึ้น - เข้าใจในเนื้อหาที่เรียนได้มากกว่าการบรรยายปกติ - ชอบการเรียนการสอนลักษณะนี้ มากกว่าการบรรยายในชั้นเรียน เพราะเหมือนได้ปฏิบัติการจำลองเป็นนักธุรกิจอสังหาริมทรัพย์
2. ปัญหาใดบ้างที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำทดสอบกิจกรรมการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- ไม่มีปัญหา

25. นายพงศกร ชัยวงศ์ 60505090035-2

จากการสังเกตพฤติกรรมในการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ของนายพงศกร ชัยวงศ์ พบว่า

- มีความสนใจในการทำกิจกรรม
- ไม่มีความตึงเครียดในระหว่างการทำทดสอบ
- แสดงความสนใจในเนื้อหาที่บรรยาย

โดยผลการสัมภาษณ์เป็นไปตามตารางที่ 4.29

ตารางที่ 4.29 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นายพงศกร ชัยวงศ์

ปัจจัย	ความเห็นของผู้ทดสอบ
1. ความรู้สึกที่มีการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- การนำบอร์ดเกมมาใช้ทำให้เกิดความสนุกในห้องเรียน - เข้าใจในเนื้อหาที่เรียนได้มากกว่าการบรรยายปกติ
2. ปัญหาใดบ้างที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำทดสอบกิจกรรมการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- ไม่มีปัญหา

26. นายพงศธร เกิดในมงคล 60505090036-0

จากการสังเกตพฤติกรรมในการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ของนายพงศธร เกิดในมงคล พบว่า

- มีความสนใจในการทำกิจกรรม
- ไม่มีความตึงเครียดในระหว่างการทำทดสอบ
- แสดงความสนใจในเนื้อหาที่บรรยาย

โดยผลการสัมภาษณ์เป็นไปตามตารางที่ 4.30

ตารางที่ 4.30 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นายพงศธร เกิดในมงคล

ปัจจัย	ความเห็นของผู้ทดสอบ
1. ความรู้สึกที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- เข้าใจในเนื้อหาที่เรียนได้มากกว่าการบรรยายปกติ
2. ปัญหาใดบ้างที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำทดสอบกิจกรรมการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- ไม่มีปัญหา

27. นายพัลลภ แซ่ลี้ 60505090010-5

จากการสังเกตพฤติกรรมในการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ของนายพัลลภ แซ่ลี้ พบว่า

- มีความสนใจในการทำกิจกรรมอย่างมาก
- ไม่มีความตึงเครียดในระหว่างการทำทดสอบ
- แสดงความสนใจในเนื้อหาที่บรรยาย

โดยผลการสัมภาษณ์เป็นไปตามตารางที่ 4.31

ตารางที่ 4.31 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นายพัลลภ แซ่ลี้

ปัจจัย	ความเห็นของผู้ทดสอบ
1. ความรู้สึกที่มีการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- การนำบอร์ดเกมมาใช้ทำให้เกิดความสนุกในห้องเรียน - เกิดการมีส่วนร่วมในห้องเรียน - เข้าใจในเนื้อหาที่เรียนได้มากกว่าการบรรยายปกติ เนื่องจากตัวอย่างที่มาจากประสบการณ์การเล่นตรงกับรูปแบบการพัฒนาอสังหาริมทรัพย์ - ชอบการเรียนการสอนลักษณะนี้มากกว่าการบรรยายในชั้นเรียน
2. ปัญหาใดบ้างที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำทดสอบกิจกรรมการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- ไม่มีปัญหา

28. นางสาวมนทกานต์ ชำนาญศรีวงศ์ 60505090039-4

จากการสังเกตพฤติกรรมในการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ของนางสาวมนทกานต์ ชำนาญศรีวงศ์ พบว่า

- มีความสนใจในการทำกิจกรรมอย่างมาก
- ไม่มีความตึงเครียด สนุกสนานในระหว่างการทำทดสอบ
- แสดงความสนใจในเนื้อหาที่บรรยายอย่างมาก

โดยผลการสัมภาษณ์เป็นไปตามตารางที่ 4.32

ตารางที่ 4.32 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นางสาวมนทกานต์ ชำนาญศรีวงศ์

ปัจจัย	ความเห็นของผู้ทดสอบ
1. ความรู้สึกที่มีการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- การนำบอร์ดเกมมาใช้ทำให้เกิดความสนุกในห้องเรียน - เข้าใจในเนื้อหาที่เรียนได้มากกว่าการบรรยายปกติ - ชอบการเรียนการสอนลักษณะนี้มากกว่าการบรรยายในชั้นเรียน
2. ปัญหาใดบ้างที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำทดสอบกิจกรรมการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- ไม่มีปัญหา

29. นายมหัทธน พูลน้อย 60505090039-4

จากการสังเกตพฤติกรรมในการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ของนายมหัทธน พูลน้อย พบว่า

- มีความสนใจในการทำกิจกรรม
- ไม่มีความตึงเครียด สนุกสนานในระหว่างการทำทดสอบ
- แสดงความสนใจในเนื้อหาที่บรรยาย และแสดงความคิดเห็นเมื่อสอบถาม

โดยผลการสัมภาษณ์เป็นไปตามตารางที่ 4.11

ตารางที่ 4.33 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นายมหัทธน พูลน้อย

ปัจจัย	ความเห็นของผู้ทดสอบ
1. ความรู้สึกที่มีการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- การนำบอร์ดเกมมาใช้ทำให้เกิดความสนุกในห้องเรียน - เกิดการมีส่วนร่วมในห้องเรียน ลดความตึงเครียดในห้องเรียน นักศึกษากลับแสดงออกมากขึ้น - เข้าใจในเนื้อหาที่เรียนได้มากกว่าการบรรยายปกติ - ชอบการเรียนการสอนรูปแบบนี้ มากกว่าการบรรยายในห้องเรียน
2. ปัญหาใดบ้างที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำทดสอบกิจกรรมการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- ควรมีรูปแบบของบอร์ดเกม “เศรษฐกิจ” ที่หลากหลายโดยมีแบบละหลายชุด เพื่อให้นักศึกษาได้เลือกรูปแบบที่เล่นบอร์ดเกม “เศรษฐกิจ”

30. นางสาวผกากรอง สำเนียงแจ่ม 60505090040-2

จากการสังเกตพฤติกรรมในการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ของนางสาวผกากรอง สำเนียงแจ่ม พบว่า

- มีความสนใจในการทำกิจกรรม
- ไม่มีความตึงเครียดในระหว่างการทำทดสอบ
- แสดงความสนใจในเนื้อหาที่บรรยาย

โดยผลการสัมภาษณ์เป็นไปตามตารางที่ 4.34

ตารางที่ 4.34 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นางสาวผกากรอง สำเนียงแจ่ม

ปัจจัย	ความเห็นของผู้ทดสอบ
1. ความรู้สึกที่มีต่อการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- การนำบอร์ดเกมมาใช้ทำให้เกิดความสนุกในห้องเรียน - เข้าใจในเนื้อหาที่เรียนได้มากกว่าการบรรยายปกติ - ชอบการเรียนการสอนลักษณะนี้มากกว่าการบรรยายปกติ
2. ปัญหาใดบ้างที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำทดสอบกิจกรรมการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- ไม่มีปัญหา

31. นางสาวอภิญญา มหธนพงศ์ 60505090041-0

จากการสังเกตพฤติกรรมในการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ของนางสาวอภิญญา มหธนพงศ์ พบว่า

- มีความสนใจในการทำกิจกรรม
- ไม่มีความตึงเครียดในระหว่างการทำทดสอบ
- แสดงความสนใจในเนื้อหาที่บรรยาย

โดยผลการสัมภาษณ์เป็นไปตามตารางที่ 4.35

ตารางที่ 4.35 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ กรณี นางสาวอภิญญา มหธนพงศ์

ปัจจัย	ความเห็นของผู้ทดสอบ
1. ความรู้สึกที่มีการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- การนำบอร์ดเกมมาใช้ทำให้เกิดความสนุกในห้องเรียน - เกิดการมีส่วนร่วมในห้องเรียน - เข้าใจในเนื้อหาที่เรียนได้มากกว่าการบรรยายปกติ - ชอบการเรียนการสอนลักษณะนี้มากกว่าการบรรยายในชั้นเรียน
2. ปัญหาใดบ้างที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำทดสอบกิจกรรมการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์	- ไม่มีปัญหา

4.1.2 สรุปผลจากข้อมูลที่ได้จากแบบทดสอบนักศึกษาสาขาวิชาการประเมินราคาทรัพย์สิน ปีที่ 2

ในการทดสอบผู้วิจัยได้จัดทำแบบทดสอบที่ได้้นำแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ การบรรยายโดยยกตัวอย่างจากพฤติกรรมของกลุ่มประชากรมาประกอบ ซึ่งการทำแบบทดสอบจะทำทั้งก่อนและหลังกิจกรรมการนำบอร์ดเกม “เศรษฐี” และการบรรยายของผู้วิจัยโดยกล่าวถึงแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมแบบทดสอบจัดทำเพื่อทราบถึงความเข้าใจของกลุ่มประชากรต่อเนื้อหาดังกล่าว

แบบทดสอบจะมีลักษณะเป็นคำถามปลายเปิดให้กลุ่มประชากรบรรยาย พร้อมยกตัวอย่างตามที่เข้าใจโดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. จงอธิบายแนวคิดทฤษฎีการตั้งถิ่นฐาน ตามความเข้าใจของนักศึกษาโดยละเอียด
2. จงอธิบายปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นทำเลที่ตั้งที่ดี ที่มีผลต่อมูลค่าอสังหาริมทรัพย์เพิ่มขึ้น
3. จงอธิบายแนวคิดหรือลักษณะการพัฒนาอสังหาริมทรัพย์ของผู้ประกอบการธุรกิจอสังหาริมทรัพย์
4. จงอธิบายกฎหมาย และภาษี ที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ว่าส่งผลกระทบต่อธุรกิจอสังหาริมทรัพย์อย่างไร
5. จงอธิบายความเชื่อมโยงโครงการและนโยบายจากภาครัฐ ที่มีต่อธุรกิจอสังหาริมทรัพย์

โดยจากการทดสอบก่อนและหลังการทำกิจกรรมการเล่นบอร์ดเกม “เศรษฐี” และการบรรยายแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ โดยยกตัวอย่างจากพฤติกรรมของกลุ่มประชากรมาประกอบ ซึ่งผลการทดสอบก่อนและหลังทำกิจกรรมมีรายละเอียดต่อไปนี้

ตารางที่ 4.36 แสดงผลการทำแบบทดสอบของการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ ก่อนและหลังการทำกิจกรรม

ลำดับที่	รายชื่อ	ผลการทำแบบทดสอบ ก่อนการทำกิจกรรม	ผลการทำแบบทดสอบ หลังการทำกิจกรรม
1	นายณัฐสิทธิ์ ขาติวรนนท์	สอบตก	สอบตก
2	นายพชร ชื่นขจรกุล	สอบตก	สอบผ่าน
3	นายสุวัจน์ สุกคำทร	สอบผ่าน	สอบผ่าน
4	นางสาวอมลรัตน์ กัลยาพัทตร์	สอบตก	สอบผ่าน
5	นายเขมวัฒน์ อเนกประสงค์กุล	สอบตก	สอบผ่าน
6	นางสาวธนภรณ์ แสนสมบัติสกุล	สอบตก	สอบผ่าน
7	นางสาวอภิญญา โพธิ์	สอบตก	สอบผ่าน
8	นางสาวราภรณ์ อารีราษฎร์	สอบตก	สอบผ่าน
9	นายกิตติพงษ์ เดชพิน	สอบตก	สอบผ่าน
10	นายณัฐชนน กิ่งแก้ว	สอบตก	สอบผ่าน
11	นายณัฐพล แซ่ไคว้	สอบตก	สอบผ่าน
12	นายณัฐพงษ์ รุ่งฟ้า	สอบตก	สอบผ่าน
13	นางสาวบุญรัตน์ เอียดทองใส	สอบตก	สอบผ่าน
14	นายรัฐพงศ์ สิริจิตรฤช	สอบตก	สอบผ่าน
15	นายอมร วงศ์เมือง	สอบตก	สอบผ่าน
16	นายอสิฟ อิบราฮิม	สอบตก	สอบผ่าน
17	นายกองพล อยู่ประเสริฐ	สอบตก	สอบผ่าน
18	นางสาวกัญติยา ภูพงษ์สิน	สอบตก	สอบผ่าน
19	นางสาวจิรนนท์ ชุนชัย	สอบตก	สอบผ่าน
20	นางสาวจวีรัตน์ ชมชื่น	สอบตก	สอบผ่าน
21	นายธนกร กิตติศิษฐ์	สอบตก	สอบผ่าน
22	นายณฤพล จันทร์บรรจง	สอบตก	สอบผ่าน
23	นายนิวัฒน์ พัฒนดิพันธ์	สอบตก	สอบผ่าน
24	นางสาวปริญญพัชญ์ ประเสริฐสังข์	สอบผ่าน	สอบผ่าน
25	นายพงศกร ชัยวงศ์	สอบตก	สอบผ่าน
26	นายพงศธร เกิดในมงคล	สอบตก	สอบผ่าน
27	นายพัลลภ แซ่ลี	สอบตก	สอบผ่าน
28	นางสาวมนทกานต์ ชำนาญศรีวงศ์	สอบตก	สอบผ่าน
29	นายมหัทธน พูลน้อย	สอบผ่าน	สอบผ่าน
30	นางสาวผกากรอง สำเนียงแจ่ม	สอบตก	สอบผ่าน
31	นางสาวอภิญญา มหอนพงศ์	สอบผ่าน	สอบผ่าน

โดยผลการทำแบบทดสอบพบว่าในการทำแบบทดสอบก่อนการทำกิจกรรม กลุ่มประชากรที่ได้ผลสอบผ่านมีจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 12.9 เนื่องจากกลุ่มประชากรดังกล่าว เคยเรียนแนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในแบบทดสอบดังกล่าวในการเรียนปรับพื้นฐานก่อนเข้าเรียนชั้นปีที่ 1 ในปี 2560 แต่เนื่องจากเวลาผ่านมานาน และกลุ่มประชากรในช่วงเวลานั้นยังไม่มี ความเข้าใจเกี่ยวกับบ่อส่งสารिमर्थย์ แต่เมื่อได้ทำกิจกรรมและฟังการบรรยายพบว่ากลุ่มประชากรที่ได้ผลสอบผ่านมีจำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 96.7 จากทั้งหมด

4.2.3 สรุปผลการนำบอร์ดเกม “เศรษฐี” มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนวิชาที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ โดยกลุ่มประชากรนักศึกษาสาขาวิชาการประเมินราคาทรัพย์สิน ปีที่ 2

เมื่อวิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์แบบสนทนากลุ่ม ประกอบกับผลการทำแบบทดสอบก่อนและหลังการทำกิจกรรมและการบรรยายแล้ว สามารถสรุปได้ว่า การนำบอร์ดเกม “เศรษฐี” มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนวิชาที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ ส่งผลให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น กลุ่มประชากรสามารถเข้าใจแนวคิดและทฤษฎีได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 4.7 การนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์

(1)



ภาพที่ 4.8 การนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์
(2)



ภาพที่ 4.9 การนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์
(3)



ภาพที่ 4.10 การนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์
(4)



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ในการศึกษาการใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนในวิชาที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการนำกิจกรรมบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์สู่การพัฒนาผู้เรียน และเพื่อการวิเคราะห์ผลสู่การเสนอแนวทางการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนวิชาที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ การศึกษาวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้การทดสอบนำกิจกรรมการเล่นบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนวิชาที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ โดยให้การสังเกต การสัมภาษณ์แบบสนทนากลุ่ม และการทำแบบทดสอบเพื่อวัดผลที่จัดทำตามแนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ในการทำกิจกรรมดังกล่าว โดยมีกลุ่มประชากร 2 กลุ่ม ดังนี้

1. นักศึกษาสาขาวิชาการประเมินราคาทรัพย์สินชั้นปีที่ 4 จำนวน 4 คน สำหรับใช้ในการทดสอบการทำกิจกรรมการเล่นบอร์ดเกม “เศรษฐี” นำไปสู่การจัดทำแบบทดสอบสำหรับกลุ่มประชากรที่ 2
2. นักศึกษาสาขาวิชาการประเมินราคาทรัพย์สินชั้นปีที่ 2 จำนวน 31 คน สำหรับใช้ในการทำกิจกรรมการเล่นบอร์ดเกม “เศรษฐี” นำไปสู่การวัดผลการศึกษาจากการสังเกต การสัมภาษณ์แบบสนทนากลุ่ม และการทำแบบทดสอบ โดยผู้วิจัยสรุปผลดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

ในการศึกษาการใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนในวิชาที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ ซึ่งผลที่ได้จากการศึกษาของกลุ่มประชากร 2 กลุ่ม ได้สรุปผลดังต่อไปนี้

5.1.1 สรุปผลการดำเนินการวิจัยจากการทดสอบการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ นักศึกษาสาขาวิชาการประเมินราคาทรัพย์สินชั้นปีที่ 4 จำนวน 4 คน

1. พฤติกรรมของกลุ่มประชากรในระหว่างกิจกรรมการเล่นบอร์ดเกม “เศรษฐี”

จากการสังเกตพบว่ากลุ่มประชากรมีความสนใจในการทำกิจกรรมเป็นอย่างดี ไม่มีความตึงเครียดในระหว่างการทำทดสอบ โดยบางรายแสดงออกถึงความสนุกสนานในระหว่างการทำกิจกรรมการเล่นบอร์ดเกมอย่างชัดเจน และเมื่อผู้วิจัยได้ทำการบรรยายแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ

อสังหาริมทรัพย์ โดยมีการสอดแทรกตัวอย่างจากพฤติกรรมการเล่นบอร์ดเกม “เศรษฐี” พบว่ากลุ่มประชากรให้ความสนใจในเนื้อหาที่บรรยายโดยยกตัวอย่างจากพฤติกรรมอย่างเข้าใจ

2. ความคิดเห็นของกลุ่มประชากรต่อกิจกรรมการเล่นบอร์ดเกม “เศรษฐี”

จากการสัมภาษณ์ด้วยการสนทนากลุ่มพบว่า กลุ่มประชากรมีความเห็นต่อกิจกรรมการเล่นบอร์ดเกม “เศรษฐี” ว่า ทำให้เกิดความสนุกสนานภายในห้องเรียน ช่วยบรรเทาความตึงเครียดภายในห้องเรียน ส่งผลให้เกิดความสนใจและความกระตือรือร้นในการเข้าห้องเรียนมากขึ้น รวมถึงทำให้การฟังการบรรยายมีความน่าสนใจ เพราะเนื่องจากการยกตัวอย่างจากพฤติกรรมของกลุ่มประชากรประกอบการบรรยาย

3. ความคิดเห็นของกลุ่มประชากรต่อความเข้าใจในเนื้อหาการเรียนการสอนหลังจากกิจกรรมการเล่นบอร์ดเกม “เศรษฐี”

จากการสัมภาษณ์ด้วยการสนทนากลุ่มพบว่า กลุ่มประชากรมีความเห็นว่าทุกแนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการบรรยายประกอบการเรียนการสอนหลังจากกิจกรรมการเล่นบอร์ดเกม “เศรษฐี” สามารถเข้าใจง่ายกว่าการบรรยายในห้องเรียนที่ไม่มีกิจกรรมการเล่นบอร์ดเกม “เศรษฐี”

5.1.2 สรุปผลการดำเนินการวิจัยจากการนำบอร์ดเกมมาใช้ประยุกต์การเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ นักศึกษาสาขาวิชาการประเมินราคาทรัพย์สินชั้นปีที่ 2 จำนวน 31 คน

1. พฤติกรรมของกลุ่มประชากรในระหว่างกิจกรรมการเล่นบอร์ดเกม “เศรษฐี”

จากการสังเกตพบว่ากลุ่มประชากรมีความสนใจในการทำกิจกรรมเป็นอย่างดี ไม่มีความตึงเครียดในระหว่างการทำทดสอบ โดยบางรายแสดงออกถึงความสนุกสนานในระหว่างการทำกิจกรรมการเล่นบอร์ดเกมอย่างชัดเจน และเมื่อผู้วิจัยได้ทำการบรรยายแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ โดยมีการสอดแทรกตัวอย่างจากพฤติกรรมการเล่นบอร์ดเกม “เศรษฐี” พบว่ากลุ่มประชากรให้ความสนใจในเนื้อหาที่บรรยายโดยยกตัวอย่างจากพฤติกรรมอย่างเข้าใจ รวมถึงมีความกล้าแสดงความคิดเห็นมากกว่าการเรียนการสอนปกติ

2. ความคิดเห็นของกลุ่มประชากรต่อกิจกรรมการเล่นบอร์ดเกม “เศรษฐี”

จากการสัมภาษณ์ด้วยการสนทนากลุ่มพบว่า กลุ่มประชากรมีความเห็นต่อกิจกรรมการเล่นบอร์ดเกม “เศรษฐี” ว่า ทำให้เกิดความสนุกสนานภายในห้องเรียน ช่วยบรรเทาความตึงเครียดภายในห้องเรียน ส่งผลให้เกิดความสนใจและความกระตือรือร้นในการเข้าห้องเรียนมากขึ้น รวมถึงทำให้การฟังการบรรยายมีความน่าสนใจ และเข้าใจง่ายกว่า เพราะเนื่องจากการยกตัวอย่างจากพฤติกรรมของกลุ่มประชากร

ประกอบการบรรยาย โดยการเล่นบอร์ดเกม “เศรษฐกิจ” ทำให้เกิดความรู้สึกแปลกใหม่ ทำให้ชอบการเรียน การสอนรูปแบบนี้มากกว่าการบรรยายปกติ

3. ผลการทำแบบทดสอบก่อนและหลังการทำกิจกรรมการเล่นบอร์ดเกม “เศรษฐกิจ” โดยนักศึกษา สาขาวิชาการประเมินราคาทรัพย์สิน ปีที่ 2

จากการทำแบบทดสอบ พบว่าในการทำแบบทดสอบก่อนการทำกิจกรรม กลุ่มประชากรที่ได้ผล สอบผ่านมีจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 12 แต่เมื่อได้ทำกิจกรรมและฟังการบรรยายพบว่ากลุ่มประชากร ที่ได้ผลสอบผ่านมีจำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 96.7 จากกลุ่มประชากรทั้งหมด โดยเมื่อวิเคราะห์กับ ความคิดเห็นของกลุ่มประชากร สามารถสรุปได้ว่าการเรียนการสอนที่ประยุกต์ใช้บอร์ดเกม “เศรษฐกิจ” ช่วยให้สามารถเข้าใจบทเรียนได้มากขึ้น

5.2 อภิปรายผล

จากผลการทำแบบทดสอบพบว่าความเข้าใจของกลุ่มประชากรที่มีแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับ ธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ที่ใช้บรรยายประกอบกับกิจกรรมการเล่นบอร์ดเกม “เศรษฐกิจ” โดยจากการทำ แบบทดสอบของนักศึกษาสาขาวิชาการประเมินราคาทรัพย์สิน ปีที่ 2 จำนวน 31 คน ได้ผลสรุปดังนี้

1. แนวคิดทฤษฎีการตั้งถิ่นฐาน

กลุ่มประชากรสามารถอธิบายถึงรูปแบบการตั้งถิ่นฐาน อันเป็นแนวทางการพัฒนา อสังหาริมทรัพย์ได้เป็นอย่างดี มีความเข้าใจในพฤติกรรมของบริษัทพัฒนาอสังหาริมทรัพย์ที่สอดคล้องต่อ ทฤษฎีการตั้งถิ่น และการขยายเมือง โดยสามารถอธิบายในรูปแบบการตั้งถิ่นฐานตามแนวเส้น (Linear Settlement) ได้ว่ามีความสัมพันธ์กับเส้นทางการคมนาคม ระบบขนส่งสาธารณะ ส่งผลให้พื้นที่ในบริเวณ นั้นมีราคาเพิ่มขึ้น รวมถึงการขยายตัวจากศูนย์กลางที่มาจากแหล่งงาน หรือย่านเศรษฐกิจ CBD (Center Business District) โดยยิ่งใกล้แหล่งงานก็ยิ่งมีราคาที่ดิน และมูลค่าอสังหาริมทรัพย์ที่สูง พร้อมสามารถ ยกตัวอย่างประกอบได้

2. ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นทำเลที่ตั้งที่ดี

กลุ่มประชากรสามารถอธิบายถึงทำเลที่ตั้งที่ดีเหมาะสมแก่การพัฒนาอสังหาริมทรัพย์ การพัฒนา ที่สอดคล้องกับย่านแรงงาน หรือย่านเศรษฐกิจ ความเข้าใจที่มีต่อกฎหมายผังเมืองที่มีผลต่อการราคาที่ดิน และมูลค่าอสังหาริมทรัพย์ในพื้นที่ โดยสามารถยกตัวอย่างประกอบได้

3. แนวคิดหรือลักษณะการพัฒนาอสังหาริมทรัพย์ของผู้ประกอบการธุรกิจอสังหาริมทรัพย์

กลุ่มประชากรสามารถอธิบายถึงพฤติกรรมของบริษัทพัฒนาอสังหาริมทรัพย์ที่มีการซื้อที่ดินที่มี ประสิทธิภาพในการพัฒนาไว้จำนวนมาก เพื่อใช้ในการพัฒนาภายหลังได้ รวมถึงทราบถึงผลกระทบจาก

การที่ใช้เงินในการซื้อที่ดินมากเกินไปจนไม่สามารถบริหารจัดการเงินของบริษัทอสังหาริมทรัพย์ได้ รวมถึงสามารถอธิบายการใช้จ่ายเงินในการพัฒนาอสังหาริมทรัพย์มากเกินไปจะส่งผลทำให้ไม่สามารถบริหารรายจ่ายของธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ได้

4. กฎหมาย และภาษี ที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์

กลุ่มประชากรสามารถอธิบายความสำคัญของ พรบ.ผังเมืองที่มีหน้าที่กำกับการพัฒนาของเมือง รวมถึงระบุศักยภาพในการพัฒนาในที่ดินบริเวณนั้น ๆ และยังสามารถอธิบาย พรบ.ที่ดินและสิ่งปลูกสร้าง รวมถึงภาษี และค่าธรรมเนียมต่าง ๆ ที่จะส่งผลต่อสภาพทางการเงินของธุรกิจอสังหาริมทรัพย์โดยสามารถยกตัวอย่างประกอบได้

5. โครงการและนโยบายจากภาครัฐ

กลุ่มประชากรสามารถอธิบายความสำคัญของภาครัฐบาลที่มีต่อธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ ภายใต้การจัดทำโครงการ และออกนโยบายที่ส่งผลต่อธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ในทางตรง และทางอ้อมได้โดยสามารถยกตัวอย่างประกอบที่ถูกต้อง

ทั้งนี้จากการทำกิจกรรมการเล่นบอร์ดเกม “เศรษฐี” ผู้วิจัยได้ค้นพบข้อสังเกตใหม่จากที่คาดการณ์เกิดจากการสังเกตพฤติกรรมการเล่นบอร์ดเกม โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. การที่กลุ่มประชากรได้ซื้อที่ดินจำนวนมาก โดยไม่คำนึงถึงจำนวนของเงินที่มี ส่งผลให้การบริหารเงินในการเล่นมีปัญหาซึ่งสอดคล้องกับพฤติกรรมของบริษัทอสังหาริมทรัพย์
2. การที่ซื้อและพัฒนาที่ดินบริเวณติดกันทำให้เกิดความเข้มแข็งของที่ดินกลายเป็นที่ดินขนาดใหญ่ที่มีมูลค่าภายในบอร์ดเกมที่สูงมาก มีความสอดคล้องกับการพัฒนาย่านเศรษฐกิจที่เกิดการพัฒนาอย่างมากในพื้นที่อย่างหนาแน่นส่งผลให้พื้นที่ดังกล่าวกลายเป็ย่านเศรษฐกิจ
3. เกมเศรษฐีมีรูปแบบและกติกาที่ต่างกัน ซึ่งในบางรูปแบบจะไม่สามารถการประยุกต์ในการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ได้

5.3 ข้อเสนอแนะ

งานวิจัยครั้งนี้เป็นเพียงการนำบอร์ดเกม “เศรษฐี” มาประยุกต์ในวิชาความรู้เบื้องต้นธุรกิจอสังหาริมทรัพย์เท่านั้น โดยใช้แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ ในทฤษฎีการตั้งถิ่นฐาน การเกิดเมือง แนวทางการพัฒนาอสังหาริมทรัพย์ กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ ซึ่งเป็นความรู้บางส่วนของวิชาธุรกิจอสังหาริมทรัพย์มาประกอบการบรรยาย เพื่อให้กลุ่มประชากรที่เป็นนักศึกษาเข้าใจมากขึ้น โดยกลุ่มประชากรเป็นนักศึกษาสาขาวิชาการประเมินราคาทรัพย์สิน ที่มีความรู้

เรื่องพื้นฐานเกี่ยวกับการประเมินราคาทรัพย์สิน และธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ ทำให้สามารถเข้าใจเนื้อหาการบรรยายประกอบกิจกรรมการเล่นบอร์ดเกม “เศรษฐี” โดยหากมีผู้สนใจนำแนวทางการศึกษาไปใช้ในการพัฒนาต่อ สามารถที่จะเพิ่มเนื้อหา หรือประยุกต์เนื้อหาเพื่อใช้กับการเล่นบอร์ดเกมรูปแบบอื่น ในวิชาอื่นได้



เอกสารอ้างอิง

กัญสุชญา สุวรรณคร, (2559, มีนาคม 22), มาตรการภาษีคั่นอสังหาฯโอนสูงสุดรอบ18ปี. กรุงเทพธุรกิจ.

หน้า 1

กาญจนา ตั้งชลทิพย์, "กรุงเทพมหานคร: เมืองโตเดียวตลอดกาลของประเทศไทย", ใน ประชากรและสังคม 2550, วรชัย ทองไทย และสุรีย์พร พันพื้ง. บรรณาธิการ(นครปฐม: สำนักพิมพ์ประชากรและสังคม, 2550).

ฐปนันท์ สุวรรณณิษฐ์, “การออกแบบเกมการ์ด เพื่อสร้างความเข้าใจในการเรียนหลักสูตรออกแบบสื่อสาร”, (กรุงเทพมหานคร :นเรศวรวิจัย ครั้งที่ 13, 2560), 1700

นิสา พันยาง, “การตั้งถิ่นฐานและการปรับตัวของชาวมุสลิมในเขตเทศบาลนคร จังหวัดพิษณุโลก”) วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์, ภาควิชาทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม คณะเกษตรศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2558), 12-15.

นันทิชา ชันธวิจารณ์, “แนวทางการตัดสินใจซื้อทาว์นเฮาส์จากกรมบังคับคดีของกลุ่มผู้ประกอบการธุรกิจซื้อขายบ้านมือสอง” หน้า 16

นัท กุลวานิช และ อัครินทร์ ไพบูลย์พานิช, “ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของการใช้เกมกระดาน Sue-hirokari Sukoroko ในการสอนการแจกแจงแบบทวินาม” (ขอนแก่น : วารสารวิทยาศาสตร์ มข. ปีที่ 46, 2562), 572-584.

รักชน พุทธรังษี, “การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง” , (วิทยานิพนธ์ ปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต, สาขาวิชานิติศาสตร์ คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2560), 17.

รองศาสตราจารย์ มานพ พงศทัต, “3 นาฬิกาับ รศ.มานพ พงศทัต ในรายการ พร็อพเพอร์ตี้ ทอล์ค

อสังหาริมทรัพย์เชิงบูรณาการ” (กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2554), 84
วลัยลักษณ์ ทรงศิริ, “ภูมิศาสตร์3เหลี่ยมปากแม่น้ำเจ้าพระยา” ,คมชัดลึก, 9 ตุลาคม 2554, “ภายใต้ลักษณะโดยธรรมชาติของสภาพภูมิศาสตร์สามเหลี่ยมปากแม่น้ำเจ้าพระยา”,

<http://www.komchadluek.net/news/crime/111282> (สืบค้นเมื่อวันที่ 27 กันยายน 2559)

สกุล สุขศิริ, “ผลสัมฤทธิ์ของการเรียนรู้แบบ Game Based Learning” (สารนิพนธ์ วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต, คณะพัฒนาศาสตร์มนุษย, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, 2550), 1-2.

อริสา จันทรบุญทา และ จิรัช เจนพิงพร, “Faq issue 218 ความเป็นเมืองและนัยเชิงนโยบายของ
ไทย” หน้า 3.

Bloom, B.S, อนุกรมวิธานของวัตถุประสงค์ทางการศึกษา: การจัดหมวดหมู่เป้าหมายทางการศึกษา :
คู่มือฉัน, โดเมนความรู้ความเข้าใจ (New York ไตรอนโต :Longmans)

Stephen D. Brookfield (2017). Becoming a Critically Reflective Teacher (Second Edition),
San Francisco, CA: Jossey-Bass.



ประวัตินักวิจัย

- ชื่อ-นามสกุล : นายอริยุต ทัดตมนัส
- ที่อยู่ : 78/80 ถนนเสรีไทย แขวงคลองกุ่ม เขตบึงกุ่ม กรุงเทพมหานคร 10240
- การทำงาน : - มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
- บริษัท ไทยแสงชัย จำกัด
- การศึกษา : - เหนพพัฒนศาสตร์มหาบัณฑิต (การพัฒนาอสังหาริมทรัพย์)
ภาควิชาเคหการ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ผังเมืองบัณฑิต (การผังเมือง)
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- งานวิจัย : - การขายบ้านมือสองผ่านนายหน้าโดยการทาสัญญาแบบนายหน้าแต่เพียงผู้เดียว
และการทาสัญญาแบบนายหน้าเปิด : กรณีศึกษา บริษัท มาสเตอร์โฮมพร็อพ
เพอร์ตี้จำกัด / Different between resalehome from a real estate boker
by open listing contract and exclusive right to sell listing : A case
study of Masterhome Property company limited
- แนวทางการวางแผน และการออกแบบเพื่อปรับปรุงสภาพแวดล้อมกายภาพ
บริเวณ พื้นที่หอพักนอกรั้วมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ รังสิต เชียงราก-บางขันธุ์ /
Guidelines of plan and designed to improve the physical environment
the dormitories outside Thammasat University Rangsit Campus,
Chiangrak Bangkun Rd.
- การศึกษาความรู้และความสามารถของนักประเมินราคาทรัพย์สินเพื่อใช้เป็น
แนวทางในการพัฒนาวิชาชีพการประเมินราคาทรัพย์สิน / The study of
knowledge and ability for develop profession of property valuation.