นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน

ชื่อผลงาน ห้ามช้าห้ามซ้ำ : นำพาความรู้ สู่ความสนุกและความสนใจ

ชื่อผู้นำเสนอผลงาน สิบเอกอนุชิต พัดทาบ ตำแหน่งครูผู้ช่วย

ชื่อหน่วยงาน/กลุ่มสาระ โรงเรียนมัธยมโพนค้อ/กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ

ประเภทนวัตกรรม ด้านการจัดการเรียนการสอน

1.หลักการ

เกม มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เล่นมีความสนุกและเพลิดเพลิน แต่เมื่อบริบทโลกที่เปลี่ยนไป รูปแบบของเกมก็เปลี่ยนไปเช่นเดียวกัน จากเกมเล่นคนเดียวหรือเล่นกับเพื่อน กลายเป็นเกมที่แข่งขันกับระบบต่างๆ ที่มนุษย์สร้างขึ้นมีทั้งแบบเล่นคนเดียวเล่นกับเพื่อนไปจนถึงคนแปลกหน้าความสนุกสนานของเกมทำให้เด็กถูกดึงออกจากครอบครัว สังคมรวมถึงห้องเรียนจนเกิดปัญหาเด็กติดเกมที่ทุกฝ่ายเข้ามาช่วยกันแก้ไข ในอีกมุมมองหนึ่งหากพลิกบทบาทของเกมโดยการการสอนในรูปแบบเกมมาประยุกต์ใช้ โดยพัฒนาเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาในรูปแบบของ Game Based Learning เพื่อจูงใจเด็กกลับสู่ห้องเรียน สร้างบรรยากาศการเรียนที่แปลกไหม เด็กเรียนรู้ควบคู่ไปกับความสนุกก็จะช่วยให้เด็กอยากเรียนซึ่งเป็นวิธีหนึ่งที่ทำให้เด็กกลับสู้ห้องเรียน

การปรับวิธีการเรียนเปลี่ยนวิธีการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ เน้นการสร้างบรรรยากาศในการเรียนโดยให้ผู้เรียนได้รับความรู้และความสนุก ครูผู้สอนจึงสร้างสื่อการเรียนรู้เป็นบอร์ดเกมการศึกษา เพื่อนำมาใช้เป็นเรื่องมือในกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งความรู้ที่เกิดขึ้นนั้นเป็นความรู้ที่มีความหมายต่อผู้เรียนมาก เพราะเป็นความรู้ที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริงขณะเดียวกันก็ยังสามารถถ่ายทอดให้ผู้อื่นเข้าใจและยังเป็นฐานการเรียนรู้ที่สำคัญคือกระบวนการเล่นเกมยังสอดคล้องกับกระบวนการ Active Learning ที่ผู้เรียนได้รับทั้งความรู้ ความสนุกและความสัมพันธ์ที่ดี

2.วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อสร้างเกมการเรียนรู้เรื่องอาหารไทย

2.2 เพื่อดสอบคุณภาพของเกมการเรียนรู้เรื่องอาหารไทย

เป้าหมายเชิงประมาณ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 42 คน ในปีการศึกษา 2563

เป้าหมายเชิงคุณภาพ นักเรียนมีความรู้และความสนุกในการเรียนเรื่องอาหารไทย

3.วิธีการดำเนินงาน

3.1 ศึกษารู้แบบวิธีการและการนำกิจกรรมบอร์ดเกมมาบูรณาการกับแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในวิชาอาหารไทย

3.2 สร้างรูปแบบและนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

3.3 พัฒนาต่อยอดงานอย่างเป็นระบบด้วยกระบวนการ PDCA

3.4 สรุปและประเมินผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

4.สรุปผล

การจัดกระบวนการเรียนรู้โดยการนำบอร์ดเกมเรื่องอาหารไทยไปเป็นเครื่องมือการจัดกระบวนการเรียนการสอนพบว่าผู้เรียน 100% ได้รับความรู้รับความสนุกและความสัมพันธ์ที่ดีจากการเล่นเกม ห้ามช้าห้ามซ้ำ จากการสังเกตแบบวัดพฤติกรรมแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนต่อกิจกรรม ผู้เรียนได้ประเมินและสะท้อนผลกลับมาพบว่าผู้เรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดกับการนำกิจกรรมบอร์ดเกมมาเป็นสื่อในการเรียนรู้

นอกจากนี้ผลจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ ได้ผลงานเชิงประจักษ์ที่สะท้องให้เห็นถึงความสามารถในการคิดและออกแบบเชิงนวัตกรรม

5.ประโยชน์ที่ได้รับ

5.1ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน

5.2ผู้เรียนมีกระบวนการคิดที่รวดเร็วอย่างเป็นระบบ

5.3ผู้เรียนเข้าใจในเนื้อหามากกว่าการจัดการเรียนการสอนแบบเดิม

5.4ผู้สอนได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนใหม่ๆ

6.บรรณานุกรม

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม//สืบค้นเมื่อวันที่15 กุมภาพันธ์ 2564//เข้าถึงได้จาก https://kasineepuipui.wordpress.com/category/game-based-learning

รูปแบบความหมายของ PDCA //สืบค้นเมื่อวันที่15 กุมภาพันธ์ 2564//เข้าถึงได้จาก https://sites.google.com/site/pumpkin2555/khwampdca

7.ภาคผนวก

model

ภาพกิจกรรม

สรุป กระบวนการ/Flowchart/model

นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน

ชื่อผลงาน ห้ามช้าห้ามซ้ำ : นำพาความรู้ สู่ความสนุกและความสนใจ

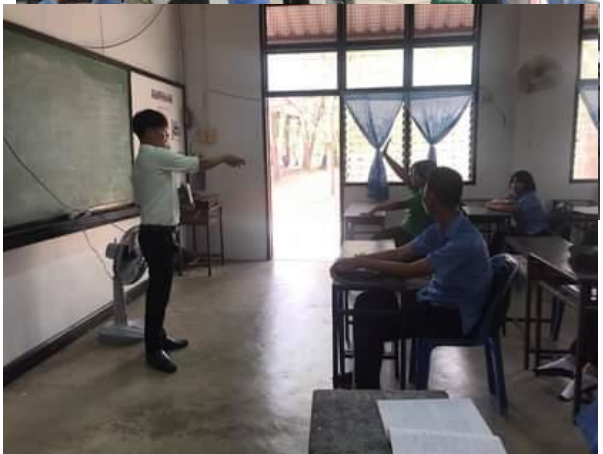
ชื่อผู้นำเสนอผลงาน สิบเอกอนุชิต พัดทาบ ตำแหน่งครูผู้ช่วย

ชื่อหน่วยงาน/กลุ่มสาระ โรงเรียนมัธยมโพนค้อ/กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ

ประเภทนวัตกรรม ด้านการจัดการเรียนการสอน

ศึกษากฎเกณฑ์ข้อบังคับ ขั้นตอนวิธีการต่างๆ กำหนดรูปแบบและวางแผนวิธีการดำเนินการ

เริ่มเล่นเกมโดยดำเนินการตามกระบวนการขั้นตอนวิธีการต่างๆที่กำหนดไว้

ตรวจสอบติดตามวัดและประเมินผลกระบวนการดำเนินการ

ปรับปรุงกระบวนการขั้นตอนวิธีการเล่นเกมและนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนในระดับชั้นอื่น