การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ในรูปแบบบอร์ดเกม Trading of Sukhothai หน่วยการเรียนรู้เรื่อง ประวัติศาสตร์สมัยสุโขทัย

รายวิชา ประวัติศาสตร์ ๑ รหัสวิชา ส๒๑๑๐๓ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

ภาคเรียนที่ ๑
ปีการศึกษา
๒๕๖๗

นางสาวอภิสา แก้วฤาชา

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

รายวิชา ประวัติศาสตร์ ๑ รหัสวิชา ส๒๑๑๐๓
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

โรงเรียนเพชรพิทยาคม

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเพชรบูรณ์
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

เอกสารประกอบการพิจารณาส่งเสริมและคัดเลือก
แนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

๑.๑ ชื่อผลงาน การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ในรูปแบบบอร์ดเกม Trading of Sukhothai หน่วยการเรียนรู้เรื่อง ประวัติศาสตร์สมัยสุโขทัย รายวิชา ประวัติศาสตร์ ๑ รหัสวิชา ส๒๑๑๐๓ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

ชื่อ – นามสกุล นางสาวอภิสา แก้วฤๅชา

ชื่อโรงเรียน โรงเรียนเพชรพิทยาคม

ประเภทของวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ด้านประวัติศาสตร์

๑.๒ ความสำคัญของวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

จากปัญหานักเรียนไม่มีความสนใจในบทเรียน เนื่องจาก บทเรียนมีความยากของเนื้อหาการเรียนรู้ โดยเฉพาะรายวิชา ประวัติศาสตร์ ๑ รหัสวิชา ส๒๑๑๐๓ เนื้อหาการเรียนมีจำนวนมาก จนทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายในการศึกษาเรียนรู้ ประกอบกับการเรียนโดยใช้สื่อการเรียนแบบเดิม เช่น PowerPoint วิดีโอ ก็เป็นอีกสาเหตุหนึ่งที่ทำให้การเรียนเกิดความจำเจ และไม่เร้าความสนใจให้ผู้เรียนเกิดการอยากเรียนรู้ ขาดการให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์และให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ทำให้บรรยากาศการเรียนนั้นไม่น่าสนใจ ส่งผลให้ผู้เรียนไม่เข้าใจและไม่เห็นความสำคัญของการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ (วิภาดา พินลา, ๒๕๕๙) จากปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยตระหนักและมองหาแนวทางการจัดการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์โดยใช้บอร์ดเกม สอดคล้องกับงานวิจัยของ Elizabeth N.Treher (๒๐๑๑) ศึกษาเรื่องการเรียนรู้ด้วยเกมกระดาน : การเล่นเพื่อให้มีประสิทธิภาพผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า เกมกระดานให้ประโยชน์ต่อการศึกษาและการเรียนการสอนมากและจะมีคุณค่ามากขึ้น ถ้าได้รับการออกแบบอย่างเหมาะสมสำหรับการเรียนรู้ จึงทำให้ผู้วิจัยเลือกเนื้อหาวิชาประวัติศาสตร์มาลงสู่บอร์ดเกมโดยได้กำหนดเนื้อหาสาระวิชาประวัติศาสตร์ มาตรฐานและตัวชี้วัด ส.๓.๒ และรายวิชาภูมิศาสตร์ มาตรฐานและตัวชี้วัด ส.๕.๒ (หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน, ๒๕๕๑) มาบูรณาการรวมกัน

โดยรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) หรือใช้คำย่อว่า GBL เป็นส่วนหนึ่งของรูปแบบที่ช่วยพัฒนาสังคมให้เกิดการเปลี่ยนแปลง โดยเป็นการนำจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจมาใช้เป็นฐานของเกมโดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสื่อสารทางการศึกษาด้วยการเล่นและมีรูปแบบไม่ตายตัวอนึ่งเกมที่ใช้กับการเรียนรู้หรือการศึกษานั้น จะแตกต่างจากเกมทั่วไป เกมทั่วไปจะเน้นให้ความสำคัญกับความสนุกความเพลิดเพลิน และความสัมพันธ์ แต่เกมเพื่อการเรียนรู้หรือการศึกษา จะเน้นให้ความสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงภายในตัวบุคคล และนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงภายนอกนั่นเอง การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวที่ใช้

รูปแบบเกมเพื่อการเรียนรู้ มีหลายประเภท เช่น เกมกระดาน (บอร์ดเกม) เกมนำเข้าสู่บทเรียน เกมทดสอบและเกมสันทนาการ เป็นต้น ซึ่งรูปแบบและวิธีการจะแตกต่างกันออกไปอย่างหลากหลาย บอร์ดเกม หรือ อาจเรียกว่าเกมกระดาน (Board Game) เป็นเกมที่ผู้เล่นจะต้องวางหรือเคลื่อนย้ายตำแหน่งของชิ้นส่วนต่างๆ บนกระดาน ซึ่งหมายถึงพื้นผิดใดๆ ที่มีการทำสัญลักษณ์ไว้แล้ว โดยมีกติกากำกับ โดยในปัจจุบันในด้านการศึกษา มีการใช้บอร์ดเกมในชั้นเรียนมากขึ้น จะเห็นได้จากกระแสบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาในสื่อออนไลน์ ซึ่ง

บอร์ดเกมมีหลายประเภท ได้แก่ เกมแนวครอบครัว เกมวางแผน ปาตี้เกม เกมนามธรรม และเกมที่มีธีม นอกจากนี้อาจมีรูปแบบอื่นๆ และมีการบูรณาการที่หลากหลายโดยเฉพาะการและมีการบูรณาการที่หลากหลาย

ด้วยเหตุและผลดังกล่าวจึงมีการสร้างบอร์ดเกม (Board Game) Trading of Sukhothai หน่วยการเรียนรู้เรื่อง ประวัติศาสตร์สมัยสุโขทัย รายวิชา ประวัติศาสตร์ ๑ รหัสวิชา ส๒๑๑๐๓ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ เพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอน เทคนิคการเรียนรู้ ให้เข้ากับตัวผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง เกิดความสนุกสนานเกิดปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ได้รับความรู้ผ่านการเล่นเกมจนเกิดเป็นความรู้ความเข้าใจจนผู้เรียนจดสาระการเรียนรู้ เนื้อหาบทเรียน และพัฒนาเป็นความรู้ใหม่ และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

๑.๓ จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

จุดประสงค์

๓.๑.๑ เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาความรู้เรื่องการแลกเปลี่ยนสินค้าจากตลาด และพระราชวงศ์ต่างๆ ผ่านบอร์ดเกม Trading of Sukhothai

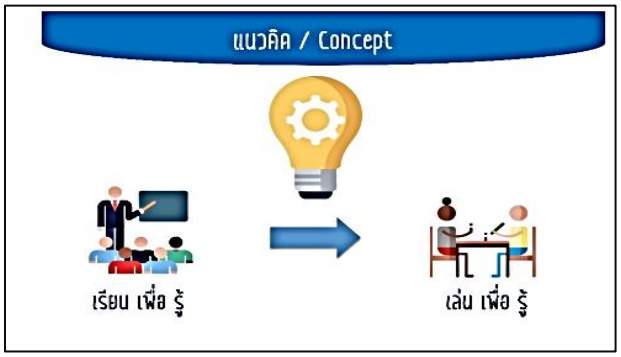
๓.๑.๒ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ในรูปแบบบอร์ดเกม Trading of Sukhothai หน่วยการเรียนรู้เรื่อง ประวัติศาสตร์สมัยสุโขทัย รายวิชา ประวัติศาสตร์ ๑ รหัสวิชา ส๒๑๑๐๓ ของนักเรียนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

๓.๑.๓ เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ในรูปแบบบอร์ดเกม Trading of Sukhothai หน่วยการเรียนรู้เรื่อง ประวัติศาสตร์สมัยสุโขทัย รายวิชา ประวัติศาสตร์ ๑ รหัสวิชา ส๒๑๑๐๓ ของนักเรียนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

เป้าหมาย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑.๖ จำนวน ๔๐ คน โรงเรียนเพชรพิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเพชรบูรณ์ ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

๑.๔ ขั้นตอนการดำเนินงาน



รูปที่ ๑ แสดงแนวคิดการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม

๑.๔.๑ กระบวนการดำเนินงานวิจัย

๑) ศึกษาปัญหาและวิเคราะห์ปัญหาผู้เรียน

เป็นการศึกษาปัญหาของผู้เรียนเป็นรายบุคคล ซึ่งปัญหาของนักเรียนแต่ละบุคคลจะแตกต่างกันออกไป เช่น ปัญหามีความสนใจในระยะสั้น ปัญหาขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ปัญหาอ่านไม่ออก เขียนไม่ได้ และปัญหาขาดทักษะการคิดวิเคราะห์ เป็นต้น ซึ่งปัญหาเหล่านี้เกี่ยวเนื่องกับทักษะหรือเนื้อหาการเรียนรู้ ที่จะนำไปสู่การเลือกประเด็นปัญหา หรือประเด็นที่อยากพัฒนาทักษะบางอย่างของนักเรียนให้ดีขึ้น โดยเลือกเอาประเด็นปัญหาที่สำคัญที่สุดต่อการพัฒนาผู้เรียน

๒) ตั้งจุดมุ่งหมาย

ตั้งจุดมุ่งหมายเพื่อนำไปสู่การแก้ไขปัญหานักเรียน โดยเลือกประเด็นปัญหา ๑ ปัญหามาตั้งจุดมุ่งหมาย เช่น ปัญหานักเรียนขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ อาจตั้งจุดมุ่งหมาย คือ เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับนักเรียน โดยจุดมุ่งหมายจะสอดคล้อง เชื่อมโยงไปสู่ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของครูผู้สอน

๓) วิเคราะห์ขอบเขตและองค์ประกอบของเนื้อหา

โดยการนำเนื้อหามาวิเคราะห์ขอบเขตอย่างละเอียด เนื้อหาเรื่องอะไร จะสอนจากเรื่องไหนถึงเรื่องไหน มีเรื่องย่อยอะไรบ้าง ในเนื้อหานั้นมีองค์ประกอบสำคัญอะไรบ้าง อาจจับประเด็นสำคัญ เช่น หลักฐาน คน เวลา และเหตุการณ์ เพื่อช่วยให้การเลือกรูปแบบเกมง่ายขึ้น

๔) คัดเลือกรูปแบบเกม

เลือกรูปแบบที่เหมาะสมกับบริบทของเนื้อหา โดยประเภทหลักๆ ของบอร์ดเกมมี ๕ ประเภท ได้แก่ ในรายวิชา ประวัติศาสตร์ ๑ รหัสวิชา ส๒๑๑๐๓ มีเกมแนวครอบครัว เกมวางแผน ปาตี้เกม เกมนามธรรม และเกมที่มีธีม นอกจากนี้ครูก็สามารถเลือกประยุกต์ บูรณาการได้อย่างอิสระ สร้างชุดเกมและเงื่อนไขด้วยตนเองในลักษณะอื่นๆ เช่น การประยุกต์เกมบันไดงูมาเป็นเกมเรียนรู้ช่วงเวลาอดีตถึงปัจจุบัน ซึ่งบอร์ดเกมจะไม่มีรูปแบบที่แน่นอนตายตัว แต่ขึ้นอยู่กับการประยุกต์และการสร้างเงื่อนไข ที่นำไปสู่จุดมุ่งหมายการเรียนรู้ที่ต้องการ

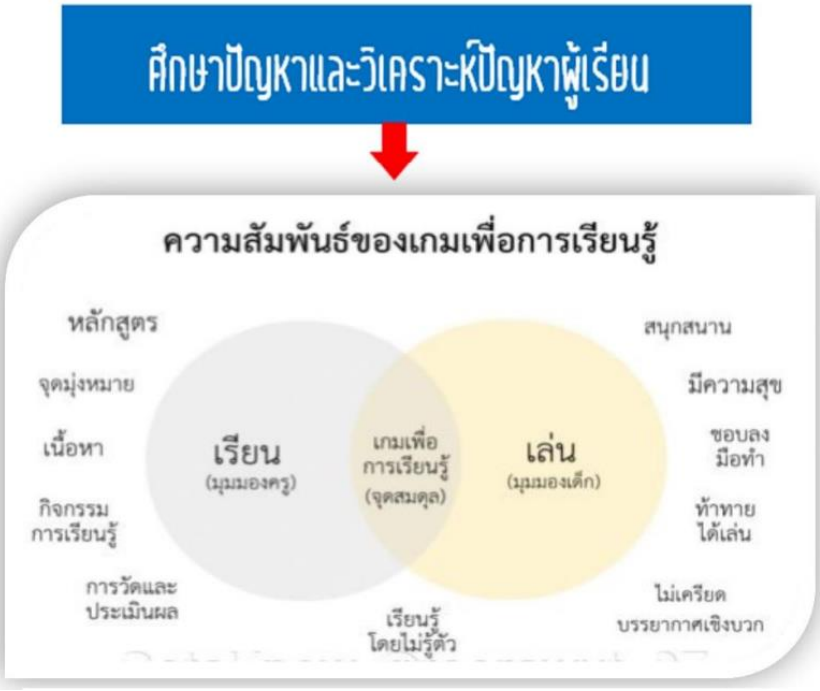
๕) ออกแบบกระบวนการของเกมและแผนการจัดการเรียนรู้

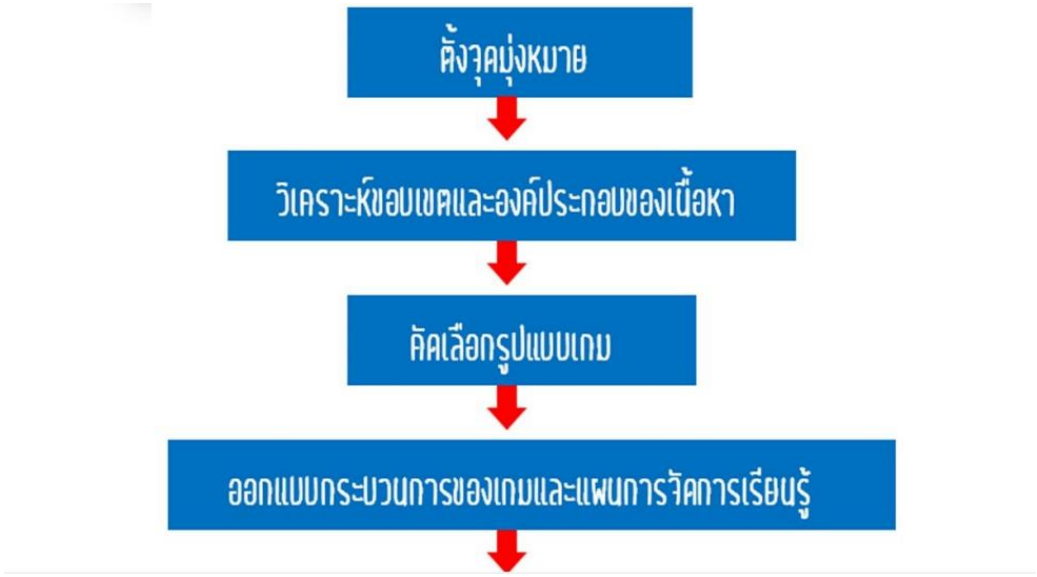
เป็นการมองภาพรวมทั้งหมดของการจัดการเรียนรู้ เนื่องจากบอร์ดเกมเป็นเพียงส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้หรือแผนการจัดการเรียนรู้ เกมอาจเป็นช่วงสอน แต่ยังขาดอีกสองช่วง คือ ช่วงนำเข้าสู่บทเรียน และสรุปบทเรียน ซึ่งต้องมาออกแบบว่าจะนำเข้าสู่บทเรียนอย่างไร และสรุปอย่างไร ให้เกิดความเชื่อมโยงไปสู่จุดมุ่งหมายการเรียนรู้ที่คาดหวัง โดยในการนำเข้าสู่บทเรียนนั้นสามารถทำได้หลายวิธีการ เช่น การตั้งคำถามนำให้คิดคล่อง การเปิดวิดีโอ การเปิดภาพ และอื่นๆ ที่สามารถเชื่อมโยงไปสู่เนื้อหาการเรียนรู้ได้ และการสรุปบทเรียนก็สามารถทำได้หลายวิธีการเช่นกัน เช่น การให้นักเรียนเขียนสะท้อนผล (AAR) ให้นักเรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ให้นักเรียนนำเสนอชิ้นงานอย่างสร้างสรรค์ ให้นักเรียนร่วมตอบคำถามอภิปรายกับครูผู้สอน เป็นต้น

๖) ออกแบบการวัดและประเมินผลการเรียนรู้

ควรเน้นการประเมินผลย่อย (Formative Evaluation) โดยเป็นการประเมินผลเพื่อมุ่งปรับปรุงพัฒนาการสอนของครูและการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยเป็นการประเมินระหว่างการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการพัฒนาในคาบเรียนถัดไป ในช่วงที่ครูสอนผ่านบอร์ดเกม ที่นักเรียนเป็นผู้เล่นด้วยตนเอง ครูอาจถอยออกมา

นอกวงเพื่อสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ อาจใช้แบบสังเกตพฤติกรรม แบบประเมินผลงาน และแบบอื่นๆ ให้ครูมีจังหวะการประเมินผลระหว่างการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเครื่องมือการวัดผลจะไม่ยากจนเกินไป ใช้สถิติเชิงพรรณนาง่ายๆ ที่เหมาะสมกับการจัดการหลังการสอนของครู





รูปที่ ๒ แสดงกระบวนการ/ขั้นตอนพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม

๑.๔.๒ วิธีการดำเนินการวิจัย

๑) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ในรูปแบบบอร์ดเกม Trading of Sukhothai หน่วยการเรียนรู้เรื่อง ประวัติศาสตร์สมัยสุโขทัย รายวิชา ประวัติศาสตร์ ๑ รหัสวิชา ส๒๑๑๐๓ ของนักเรียนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ดำเนินการทดลองดังต่อไปนี้

๑.๑ แนะนำการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม Trading of Sukhothai ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ เป็นเวลา ๑๐ นาที พร้อมบรรยายเนื้อหาการเรียนรู้

๑.๒ แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่ม ๔ - ๖ คน จากนั้นทำการทดลองการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม Trading of Sukhothai ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ เป็นเวลา ๓๐ นาที

๑.๓ หลังจากการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม Trading of Sukhothai เสร็จแล้วให้นักเรียนแต่ละกลุ่มทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ จำนวน ๒๐ ข้อ เป็นเวลา ๒๐ นาที

๑.๔ เก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เพื่อสรุปผลการวิจัยต่อไป

๒) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ในรูปแบบบอร์ดเกม Trading of Sukhothai หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง ประวัติศาสตร์สมัยสุโขทัย รายวิชา ประวัติศาสตร์ ๑ รหัสวิชา ส๒๑๑๐๓ ของนักเรียนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ดำเนินการทดลองดังต่อไปนี้

๒.๑ แนะนำการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม Trading of Sukhothai ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ เป็นเวลา ๑๐ นาที พร้อมบรรยายเนื้อหาการเรียนรู้

๒.๒ แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ ๔ - ๖ คน จากนั้นทำการทดลองการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม Trading of Sukhothai ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ เป็นเวลา ๓๐ นาที โดยผู้วิจัยเป็นผู้สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ระหว่างทดลอง

๒.๓ หลังจากการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม Trading of Sukhothai เสร็จแล้วให้ผู้วิจัยทำการสัมภาษณ์พฤติกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสุ่มแบบบังเอิญ (Accidental sampling) ภายในกลุ่มๆ ละ ๑ คน

๒.๔ เก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เพื่อสรุปผลการวิจัยต่อไป

๑.๕ ผลการดำเนินการวิจัย

๑.๕.๑ ผลการดำเนินการ

๑) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ในรูปแบบบอร์ดเกม Trading of Sukhothai หน่วยการเรียนรู้เรื่อง ประวัติศาสตร์สมัยสุโขทัย รายวิชา ประวัติศาสตร์ ๑ รหัสวิชา ส๒๑๑๐๓ ของนักเรียนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ สรุปได้ดังตาราง ๑

ตาราง ๑ แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ในรูปแบบบอร์ดเกม Trading of Sukhothai รายวิชา ประวัติศาสตร์ ๑ รหัสวิชา ส๒๑๑๐๓

การทดสอบ	$\overline{X}$	S.D.	$\overline{d}$	$S.D._d$	t	Sig.(2-tailed)
ก่อนเรียน	7.48	1.66	8.68	3.00	18.29 *	0.0000
หลังเรียน	16.15	2.42				

จากตาราง ๑ พบว่า การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑.๕ มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ ๗.๔๘ คะแนน และ ๑๖.๑๕ คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕

๒) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ในรูปแบบบอร์ดเกม Trading of Sukhothai หน่วยการเรียนรู้เรื่อง ประวัติศาสตร์สมัยสุโขทัย รายวิชา ประวัติศาสตร์ ๑ รหัสวิชา ส๒๑๑๐๓ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ สรุปได้ดังตาราง ๒

ตาราง ๒ แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจากการสอบถามความความพึงพอใจของนักเรียนกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน ๔๐ คน

รายละเอียดการประเมิน	($\overline{X}$)	($S.D.$)	**ระดับความพึงพอใจ**
1. บอร์ดเกมเนื้อหาตรงกับหลักสูตรตัวชี้วัดและวัตถุประสงค์การเรียน	4.80	0.41	มากที่สุด
2. บอร์ดเกมออกแบบวิธีการเล่นได้อย่างสนุกสนาน	4.75	0.44	มากที่สุด
3. บอร์ดเกมมีรูปแบบเกมที่น่าสนใจสวยงาม น่าเล่น	5.00	0.00	มากที่สุด
4. ความรู้ที่ได้รับหลังจากที่ได้เล่นบอร์ดเกม	4.80	0.41	มากที่สุด
5. ภาพรวมความสำเร็จ ความชอบบอร์ดเกม	4.75	0.44	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	**4.82**	**0.15**	**มากที่สุด**

จากตาราง ๒ พบว่าค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจากการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน ๔๐ คนที่มีต่อการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ในรูปแบบบอร์ดเกม Trading of Sukhothai หน่วยการเรียนรู้เรื่อง ประวัติศาสตร์สมัยสุโขทัย รายวิชาประวัติศาสตร์ ๑ รหัสวิชา ส๒๑๑๐๓ พบว่าโดยรวมนักเรียนมีความพึงพอใจระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๘๒

๑.๕.๒ ประโยชน์ที่ได้รับ

๑) นักเรียนได้ศึกษาความรู้ เรื่อง ประวัติศาสตร์สมัยสุโขทัย รายวิชา ประวัติศาสตร์ ๑ รหัสวิชา ส๒๑๑๐๓

๒) แก้ปัญหาความเบื่อหน่ายในการเรียน ไม่สนใจบทเรียน ทำให้นักเรียนสนใจการเรียนมากขึ้น

๓) นักเรียนได้ทบทวนบทเรียนผ่านการเล่นบอร์ดเกม Trading of Sukhothai หน่วยการเรียนรู้เรื่อง ประวัติศาสตร์สมัยสุโขทัย ได้อย่างสนุกสนาน

๔) ผลการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้เรื่อง ประวัติศาสตร์สมัยสุโขทัยของนักเรียนโดยใช้บอร์ดเกม Trading of Sukhothai พบว่า ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเพิ่มขึ้น

๑.๖ ปัจจัยเกื้อหนุนไปสู่ความสำเร็จ

บุคลากรที่มีส่วนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนประสบผลสำเร็จ คือ ผู้บริหาร กลุ่มบริหารวิชาการ โรงเรียนเพชรพิทยาคม ที่มีการสนับสนุนและส่งเสริมให้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายตามศักยภาพของผู้เรียน และส่งเสริมสนับสนุนให้ ครูจัดทำสื่อ/นวัตกรรมเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย

๑.๗ บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned)

๑.๗.๑ ประโยชน์ที่ได้รับ

๑) นักเรียนสามารถศึกษาเรียนรู้เพิ่มเติมได้ด้วยตนเองได้ตลอดเวลา ซึ่งบอร์ดเกม Trading of Sukhothai นี้จะจำลองตลาดและการแลกเปลี่ยนสินค้าในสมัยสุโขทัย โดยไม่เสียภาษีการค้าในสมัยสุโขทัย โดยนักเรียนจะมีกองคาราวานพ่อค้าจากเมืองต่างๆของตนเอง ในแต่ละรอบนั้นนักเรียนแต่ละคนหรือแต่ละกลุ่ม จะวางพ่อค้าของตนเองตามสถานที่ต่างๆและได้รับผลนั้น เรียกแนวเกมแบบนี้ว่า "worker placement" ก็คือนักเรียนจะต้องคำนวณและประเมินว่าในระหว่างที่เราสะสมสินค้าเราจะต้องเอาตัวพ่อค้าของเราไปวางที่ใดเพื่อที่จะได้รับประโยชน์สูงสุดในการทำภารกิจที่ได้รับมอบหมาย โดยรวมของผู้ทำแล้ว ให้ ๘ เต็ม ๑๐ เพราะเป็นเบอร์ดเกมที่เล่นได้ง่าย มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ได้ขัดแข้งขัดขากัน และมีความสนุก

๒) ในการนำบอร์ดเกม Trading of Sukhothai ไปใช้นั้น ครูต้องจัดการเรียนรู้แบบให้นักเรียนปฏิบัติจริง นักเรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้โดยวิธีการที่หลากหลาย เน้นวิธีสอนแบบศูนย์การเรียน (Learning Center) คือ การสอนที่เน้นความสำคัญของนักเรียนหรือยึดนักเรียนเป็นศูนย์กลางและใช้เทคนิคการจัดการเรียนการสอนที่ใช้สื่อประสมและกระบวนการกลุ่มเป็นสิ่งสำคัญเพื่อส่งเสริมให้การเรียนการสอนมีชีวิตชีวา ช่วยให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าและเรียนรู้ด้วยตนเอง เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง เช่น การสอนการลงมือปฏิบัติจริง จะช่วยให้นักเรียนเกิดความรู้ (K) ทักษะการทำงาน (P) และเกิดเจตคติที่ดี (A) ในการทำงานต่างๆ ที่ครูมอบหมาย

๑.๘ การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ

๑.๘.๑ การเผยแพร่

๑) มีการเผยแพร่ให้กับคณะครูและบุคลากรทางการศึกษาภายในโรงเรียน

๒) มีการเผยแพร่บนเว็บไซต์โรงเรียนเพชรพิทยาคม ที่เว็บไซต์ www.pks.ac.th

๑.๘.๒ การได้รับการยอมรับ

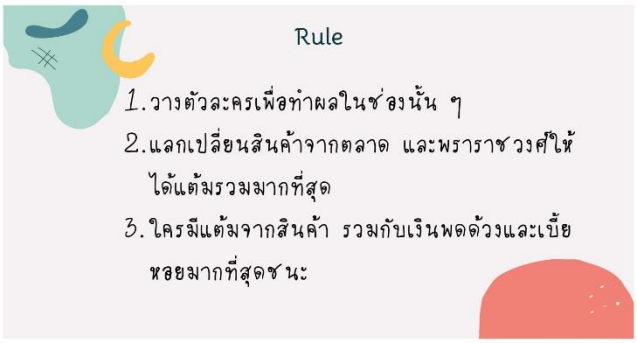
-

๑.๙ ข้อเสนอแนะ

ควรมีการวิจัยผลการเรียนรู้ในระดับชั้นอื่นๆ ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ในรูปแบบบอร์ดเรื่องอื่นๆ เช่น ประวัติศาสตร์สมัยอยุธยา ประวัติศาสตร์กรุงธนบุรี ซึ่งสามารถสื่อความหมายได้อย่างรวดเร็ว เข้าใจได้ง่าย และให้ความตื่นเต้นเร้าใจตลอดเวลา

๑.๑๐ ภาคผนวก

บอร์ดเกม Trading of Sukhothai



จุด "พระราชวัง"
สินค้าที่ขาย
1. ราชำ 3 เบี้ย
2. นลแรด 3 เบี้ย
3. เครื่องชามสังคโลก 4 เบี้ย
สินค้าแลกเปลี่ยนเพื่อเอาเบี้ย
1. ลาวุธ 6 เบี้ย
2. เพชรพลอย 6 เบี้ย
3. ผ้าแพร ผ้าไหม 4 เบี้ย
จุด "ตลาดปสาน"
สินค้าที่ขาย
1. ไม้หอม 1 เบี้ย
2. ไม้กฤษณา 1 เบี้ย
3. ครั่ง 3 เบี้ย
4. ฝาง 1 เบี้ย
5. รงทอง 1 เบี้ย
6. เครื่องเทศ 3 เบี้ย
7. เขาสัตว์ หนังสัตว์ 3 เบี้ย
8. มูลค้างคาว 2 เบี้ย
จุด "ถนนพระร่วง"
เสียเบี้ยส่งสินค้ากลับ 2 เบี้ย
จุด "ท่าน้ำ"

1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12
0
13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24

back
Q: สุโขทัยนำเทคโนโลยีการทำเครื่องดินเผา
มาจากประเทศอะไร?
เฉลย

back
Q: สุโขทัยมีการจัดระเบียบการปกครองกี่ส่วน
ได้แก่ส่วนใดบ้าง ?
เฉลย

START
พระราชวัง
ตลาดปสาน
แม่น้ำยม
ท่าเรือ
ถนนพระร่วง

START

START