



นวัตกรรม จุดประกายความคิด โดยใช้ ชุดเกม ตะลุย เกาะปริศนา แก้ปัญหา ตามล่าหาสมบัติ ตามแนวคิด GBL (GAMES- BASED LEARNING)



ผู้เสนอผลงาน

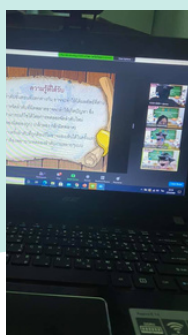
ครูชฎิกาญจน์ แม้นเมข
โรงเรียนวัดท่าโพธิ์ (ดิตถานุเคราะห์)

บทเรียนที่ได้รับ

ชุดเกม ตะลุย เกาะปริศนา แก้ปัญหา ตามล่าหาสมบัติ ตามแนวคิด GBL (Games- Based Learning) เป็นการเรียนรู้ที่ไม่ได้มีวัตถุประสงค์เพียงเพื่อสร้างความสนุกสนานหรือ ความบันเทิงเพียงเท่านั้น แต่ยังช่วยในเรื่องการพัฒนาทักษะทางด้านความคิดและการวางแผน ทำให้นักเรียนมีความรู้ มีทักษะการคิดเชิงคำนวณตามเป้าหมายของรายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ)

ประโยชน์ที่ได้รับ

- ผลการใช้วัตกรรมการเรียนรู้ชุดเกม ตะลุย เกาะปริศนา แก้ปัญหา ตามล่าหาสมบัติด้วย ตามแนวคิด GBL (Games- Based Learning) ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 76.15 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้
- ผลการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 89.15 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้



ความสำคัญของวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ

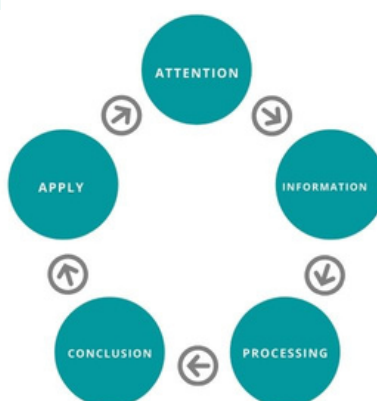
GAME BASED LEARNING เป็นส่วนหนึ่งของ ACTIVE LEARNING คือ กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำ และได้ใช้กระบวนการคิด ยกตัวอย่าง เช่น เกมกระดาน การ์ดคำสั่ง เกมจิ๊กซอว์ เป็นต้น ล้วนสามารถนำมาใช้เป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนได้ เกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนเสริมสร้างความรู้ฝึกทักษะในรายวิชา โดยนักเรียนจะ สนุกสนานและได้ประโยชน์จากเกม

จากผลการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในสาระวิทยาการคำนวณของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่าผลการประเมินต่ำกว่ามาตรฐานที่วางไว้ อีกทั้งยังขาดความกระตือรือร้นในการเรียน ผู้สอนจึงมีความสนใจใช้แนวคิด GAMES BASED LEARNING ในการพัฒนาการคิดแก้ปัญหาอย่างง่าย เพื่อยกระดับคุณภาพผู้เรียน และพัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ)

วัตถุประสงค์

- เพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณตามเป้าหมายของรายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) โดยใช้ ชุดเกม ตะลุย เกาะปริศนา แก้ปัญหา ตามล่าหาสมบัติด้วย ตามแนวคิด GBL (GAMES- BASED LEARNING)
- เพื่อพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ)

รูปแบบ / เทคนิค ที่ทำให้เกิดความสำเร็จ



- Attention คือ กระตุ้นการเรียนรู้และดึงดูดความสนใจให้ผู้เรียน โดยใช้ ชุดเกม ตะลุย เกาะปริศนา แก้ปัญหา ตามล่าหาสมบัติ
- Information คือ ขั้นตอนการให้ข้อมูลที่จำเป็นแก่ผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนไปหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเอง
- Processing คือ ขั้นตอนที่ผู้สอนจะต้องปล่อยให้ผู้เรียนต่อเติมความคิดของตนเองโดยครูให้นักเรียนเริ่มเล่นเกม ซึ่งครูจะต้องเป็นผู้ควบคุมให้การเรียนอยู่ในเนื้อหาตามที่วางไว้ และไปถึงจุด Learning Point ตามที่ตั้งใจ
- Conclusion คือ ขั้นตอนประมวลความรู้ โดยครูสอบถามนักเรียนว่ามีกลยุทธ์ใดบ้างที่สามารถนำไปสู่การได้รับชัยชนะในการเล่น
- Apply คือ ขั้นตอนให้ผู้เรียนนำเอาความรู้ความเข้าใจนั้น ๆ ไปต่อยอดและประยุกต์ใช้

การเผยแพร่

การสอนสาธิตในการอบรมการจัดการเรียนรู้วิทยาการคำนวณสำหรับวิทยาการแกนนำ Coding Core Trainer (CCT) จัดโดย สพฐ.และสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี