

'นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้'

การพัฒนาแบบแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)
บูรณาการเกมการศึกษา เรื่อง สินค้าและบริการ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านป่าพวย



ผู้จัดทำ นางจรรยาพร มโนวร

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนบ้านป่าพวย อำเภอค้อวัง จังหวัดชัยภูมิ



1 ความเป็นมาและความสำคัญ

- นักเรียนชั้น ป.2 ผ่านเกณฑ์การคิดวิเคราะห์ในวิชาสังคมศึกษาเพียง ร้อยละ 57.14 (ต่ำกว่าเป้าหมายสถานศึกษาที่กำหนดไว้ร้อยละ 70)
- ผู้เรียนขาดทักษะแยกแยะ "สินค้าและบริการ" รวมถึง "ความจำเป็นและความต้องการ"
- การทำงานกลุ่มแบบเดิมทำให้เกิดภาวะ "คนหนึ่งทำ คนอื่นนั่งดู"

3 แนวคิดหรือกรอบการดำเนินงาน

1. Cognitive Development
2. Cooperative Learning
3. Game-Based Learning (GBL)
4. Bloom's Revised Taxonomy (Revised)

5 กระบวนการ CO-GAME Model 6 ขั้นตอน



7 กลุ่มเป้าหมาย เครื่องมือ ระยะเวลา

นักเรียน ป.2 จำนวน 1 ห้องเรียน

ชุดเกมการศึกษา = สินค้าและบริการ

ระยะเวลา 8 ชั่วโมง

9 จุดเด่นและนวัตกรรม

- จุดเด่น: เปลี่ยนนามธรรมให้เป็นรูปธรรมดึงดูดความสนใจ.
- นวัตกรรม: กระตุ้นการเรียนรู้ด้วย เกมที่ออกแบบมาเฉพาะ



2 วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่อง สินค้าและบริการ ของนักเรียน ป.2 ก่อน-หลัง
- 2.2 เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อรูปแบบ CO-GAME Model

4 กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

- ✓ (ตัวแปรต้น: รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือบูรณาการ เกมการศึกษา 'CO-GAME Model')
- ✓ ตัวแปรตาม: - ประสิทธิภาพ E1/E2 80/80
- ทักษะการคิดวิเคราะห์
- พฤติกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ
- ความพึงพอใจ

6 วิธีดำเนินงาน (ADDIE flow)



8 ผลการดำเนินงาน

- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีคะแนนทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่อง สินค้าและบริการ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีคะแนนทักษะการคิดวิเคราะห์หลังเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไปจำนวนร้อยละ 88.89
- นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยรูปแบบที่พัฒนาขึ้นในระดับ "มาก" ขึ้นไป ค่าเฉลี่ย 4.65

10 ผลกระทบและการต่อยอด

- ผลกระทบ: จัดทำ Best Practice คู่มือสังคมศึกษา.
- การต่อยอด: ขยายผลผ่าน PLC และเผยแพร่สู่ภายนอก.