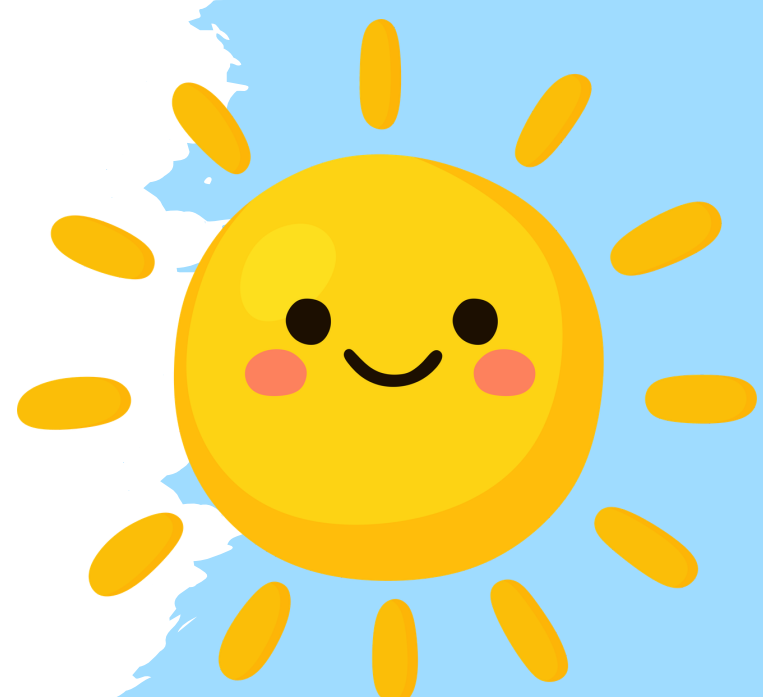




เกมเศรษฐีเครื่องดนตรีพื้นบ้าน

จัดทำโดย

นางสาวนันทยา ปัญญาอดแก้ว

โรงเรียนวัดช้างเคี่ยน

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 1

ความเป็นมาและความสำคัญ

จากการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะ เรื่องเครื่องดนตรีพื้นบ้าน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ผ่านมา พบว่าผู้เรียน ส่วนใหญ่มีพฤติกรรมเฉื่อยชา เนื่องจากเนื้อหาที่มีลักษณะเป็น ความจำเกี่ยวกับชื่อ รูปร่างลักษณะ ซึ่งมีความใกล้เคียงชีวิตของเด็ก ในยุคปัจจุบัน ส่งผลให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย ขาดความสนใจ ขาดทักษะในการคิดวิเคราะห์และเชื่อมโยงจำแนกประเภทของเครื่อง ดนตรี (ดีด สี ตี เป่า) รวมถึงมักจำสลับส่นระหว่างเครื่องดนตรีที่มี ลักษณะคล้ายกันแต่มาจากคนละภูมิภาค

เหตุผลในการพัฒนานวัตกรรม

เพื่อเปลี่ยนห้องเรียนให้เป็นเชิงรุก โดยใช้บอร์ด เกมเป็นสื่อกลางในการสร้างความสนุกสนาน สอดแทรกการบริหารจัดการคะแนน/ทรัพยากร และปลูกฝังการคิดวิเคราะห์ตามหลัก ปตพ.

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้เรื่องเครื่องดนตรีพื้นบ้าน และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น
2. เพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม และการคิดวิเคราะห์ผ่านการเล่นเกม

แนวคิดและหลักการ

แนวคิดแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
ทฤษฎีการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning - GBL)

กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดช้างเคี่ยน

จำนวน 43 คน (ปีการศึกษา 2569)

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569

ระยะเวลาดำเนินงาน

เครื่องมือ

บอร์ดเกม เกมเศรษฐี เครื่องดนตรีพื้นบ้าน

ขั้นตอนการดำเนินงาน (PDCA)

Plan (วางแผน): วิเคราะห์หลักสูตรและตัวชี้วัด ศึกษาปัญหาผู้เรียนและออกแบบกระดาน "เกมเศรษฐี" พร้อมกำหนดค่าคะแนนและเงื่อนไขไปตามหลัก ปตพ.

Do (ปฏิบัติ): ให้นักเรียนศึกษาข้อมูลผ่าน SGI-MAP เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันความรู้

จัดกิจกรรม Active Learning แบ่งกลุ่มเล่น "เกมเศรษฐี" หอยลูกเต๋า เดินหมาก และตอบคำถามเพื่อทำคะแนน

Check (ตรวจสอบ): ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พฤติกรรมกลุ่ม และให้นักเรียนเขียน แบบถอดบทเรียน ปตพ.

รับการนิเทศการสอน และร่วมสะท้อนผล (Reflection) การเรียนรู้

Act (ปรับปรุง/ขยายผล): ปรับปรุงระดับความยาก-ง่ายของคำถามและการเคลื่อนไหว/กระดานให้คงทน คัดค้าน เผยแพร่นวัตกรรมผ่านชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC), นิเทศภายใน และเว็บไซต์โรงเรียน

ผลการดำเนินงาน

ผลที่เกิดขึ้น ผลต่อผู้เรียน

- ผลสัมฤทธิ์สูงขึ้น
- คิดวิเคราะห์ดีขึ้น
- มีคุณลักษณะอยู่อย่างพอเพียง
- ทำงานเป็นทีม
- มีจิตอาสา
- ใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า

ผลต่อครู

- มีนวัตกรรม
- พัฒนาการจัดการเรียนรู้

ผลต่อโรงเรียน

- มีฐานการเรียนรู้
- เป็นแหล่งเรียนรู้
- ขยายผลสู่ชุมชน

Before



After



การถอดถอด

ประโยชน์ที่เกิดขึ้น

มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น สามารถจำแนกและระบุชื่อ/ประเภทของเครื่องดนตรีพื้นบ้าน ได้อย่างแม่นยำ พร้อมทั้ง มีความซื่อสัตย์ การเคารพกติกา การทำงานเป็นทีม

การขยายผล

- เผยแพร่นวัตกรรมให้แก่คณะครูภายในโรงเรียน
- จัดทำแผ่นพับ ประชาสัมพันธ์ผ่านป้ายนิเทศ และอัปโหลด ไฟล์และสื่อดิจิทัล เพื่อให้โรงเรียนเครือข่ายสามารถดาวน์โหลด ไปใช้ประโยชน์ได้

ความยั่งยืน

ตัวบอร์ดเกมเป็นชุดอุปกรณ์ที่คงทน สามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ ให้นักเรียนในรุ่นต่อๆ ไปได้โดยไม่ต้องลงทุนใหม่

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

สรุปสาระสำคัญ

เป็นการบูรณาการศ ผ่านกระบวนการดำเนินงาน PDCA อย่างเป็นระบบ ส่งผลให้นักเรียน เกิดความสนุกสนาน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่สูงขึ้น และเกิดการฝึกวางแผน วิเคราะห์ เหตุผล สะท้อนความคิด ถือเป็นนวัตกรรมที่ ใช้ทำงานง่าย คัดค้าน ประหยัด และวัดผลได้จริง แนวทางพัฒนาในอนาคต

แนวทางการพัฒนาในอนาคต

การพัฒนาสู่นวัตกรรมดิจิทัล ต่อยอดบอร์ดเกม กระดานไปสู่รูปแบบ E-Board Game หรือ แอปพลิเคชันการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนสามารถ ทบทวนความรู้ได้ทุกที่ทุกเวลาผ่านอุปกรณ์ดิจิทัล

จุดเด่นและนวัตกรรม

จากเดิมที่เน้นการบรรยายและท่องจำความรู้ ในตำรา มาเป็นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

เครื่องมือ

ใช้งานง่าย สืบจับต้องได้จริง

ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

เปิดโอกาสให้นักเรียนลงมือลงมือได้ช่วยเหลือ เกื้อกูลกัน คนเรียนเก่งช่วยเพื่อนที่เรียนช้า เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ที่ก้าวไปพร้อมกัน

