



เปลี่ยนเกมที่ชอบ ให้เป็นห้องเรียนที่ใช้ พลิตโลกเกม Roblox สู่พื้นที่การเรียนรู้สร้างสรรค์

ชื่อผลงานนวัตกรรม

การพัฒนาทักษะอาชีพด้านการเลือกซื้อวัตถุดิบสู่การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์แปรรูปท้องถิ่น
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เกม Roblox ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)



1. ความเป็นมาและสภาพปัญหา



จากผลการประเมินพบว่าทักษะการวิเคราะห์เลือกซื้ออาหารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีค่าเฉลี่ยต่ำกว่าร้อยละ 70 เนื่องจากสื่อการสอนในรูปแบบเดิมขาดความน่าสนใจและไม่สอดคล้องกับบริบทของยุคปัจจุบัน จึงได้พัฒนาวัตกรรมที่มุ่งยกระดับผลสัมฤทธิ์โดยเชื่อมโยงภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้กลายเป็น Soft Power ที่สามารถสร้างอาชีพได้จริง เปลี่ยนบรรยากาศห้องเรียนให้เป็นพื้นที่แห่งการลงมือปฏิบัติผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อให้นักเรียนสามารถนำทักษะชีวิตและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง

2. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

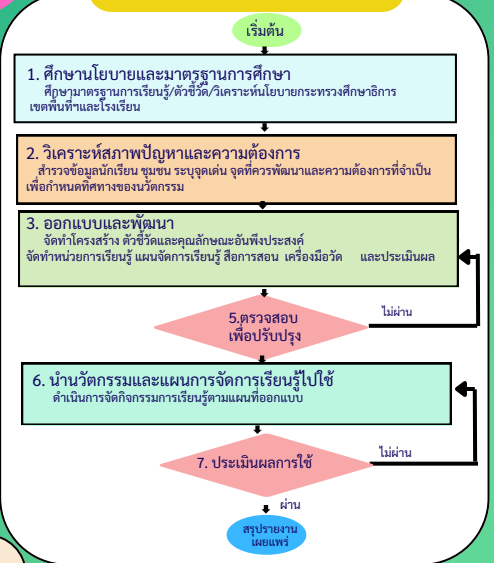
- 1 สร้างและหาประสิทธิภาพของเกม Roblox
- 2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนก่อนและหลังการใช้เกม Roblox
- 3 ประยุกต์ทักษะสู่การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์แปรรูปท้องถิ่นที่มีมูลค่าเพิ่ม
- 4 เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียน



3. กลุ่มเป้าหมาย

- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 31 คน
- ตัวแปรอิสระ กระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกม Roblox
- ตัวแปรตาม ทักษะอาชีพด้านการเลือกซื้อวัตถุดิบและความสามารถในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์

ขั้นตอนการพัฒนาวัตกรรม



4. แนวคิด หลักการและกรอบการพัฒนาวัตกรรม



Game-Based Learning

จัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เปลี่ยนบทบาทผู้เรียนจาก "ผู้รับสาร" สู่ "ผู้เล่น" ในพื้นที่เสมือนจริง



Constructionism

ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้เกิดจากการลงมือทำ ผู้เรียนใช้ตัวละคร (Avatar) ลงมือเลือกวัตถุดิบและอาหารจากโภชนาการด้วยตนเอง



Active Learning

กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก สถานการณ์จำลอง มีทักษะการเลือกซื้อสินค้า แก้ไขข้อบกพร่อง มีทักษะการเงินและความคุ้มค่า



Smart Consumer Competency

ฉลาดเลือก มีทักษะวิเคราะห์สารอาหารและการเลือกซื้อวัตถุดิบที่มีคุณภาพ



Learn to Earn & Soft Power

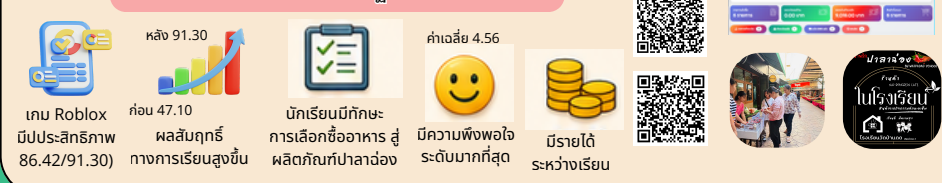
ทักษะผู้ประกอบการเรียนรู้ ผ่านการบริหารต้นทุน กำไร และการวิเคราะห์ความคุ้มค่า เพื่อสร้างอาชีพและรายได้



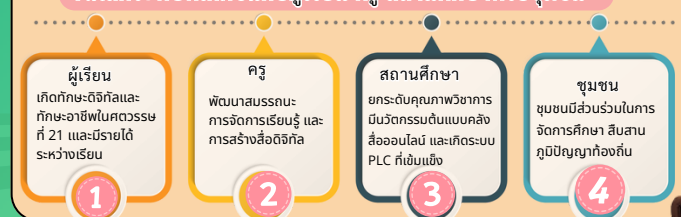
5. ขั้นตอน/กระบวนการดำเนินงานหรือรูปแบบของนวัตกรรม



6. ผลการดำเนินงานและหลักฐานเชิงประจักษ์



7. ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน ครู สถานศึกษาหรือชุมชน



9. การเผยแพร่ ขยายผล รางวัลที่ได้รับ



เรียนรู้ผ่านเกม สร้างประสบการณ์จริงสู่ทักษะอาชีพที่ยั่งยืน

เรียนรู้ด้วยสื่อ ทำด้วยมือสร้างรายได้ด้วยทักษะ

นางสาวณิชาภัฏฐี ธีระบุญยกรณ์
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ:ชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนวัดป่าแดง
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา เชียงใหม่ เขต 1