



นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based learning)

ผ่านบอร์ดเกม

ตะลุยรอบรู้

มุ่งสู่เศรษฐกิจดิจิทัลไทย

ในรายวิชาศิลปะ เรื่องวงดนตรีไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4



นายวรวิทย์ หมูปิน
ตำแหน่งครูผู้ช่วย
โรงเรียนวัดสันโด่ง

ความเป็นมาและความสำคัญ

เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ยุคใหม่ที่ผู้เรียนต้องการศึกษาในศตวรรษที่ 21 มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติ สืบค้น แลกเปลี่ยน และสะท้อนคิด เพื่อพัฒนาทักษะสำคัญ เช่น การคิดขั้นสูง ความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน การใช้เทคโนโลยี การแก้ปัญหา และการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยนโยบายการศึกษาไทยและหลักสูตรแกนกลางได้กำหนดให้การเรียนรู้เน้นสมรรถนะและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านกิจกรรมที่หลากหลายและการใช้สื่อเทคโนโลยี

ในรายวิชาดนตรี (สาระศิลปะ) ระดับประถมศึกษาปีที่ 4 มีการพัฒนา ****RANAD Model**** ที่ประกอบด้วย **Research, Active Learning, Network Collaboration, Assessment และ Development** เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและจำแนกเครื่องดนตรีไทยได้ถูกต้อง แต่พบว่าการเรียนแบบบรรยายยังไม่กระตุ้นแรงจูงใจเพียงพอ

ดังนั้นจึงพัฒนานวัตกรรม ****บอร์ดเกม "ตะลุยรอบรู้ มุ่งสู่เศรษฐกิจดิจิทัลไทย"*** โดยใช้แนวคิด Game-Based Learning ผสมผสานความสนุก ความท้าทาย และการร่วมมือ ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้เกี่ยวกับเครื่องดนตรีไทยอย่างเป็นระบบ เกิดแรงจูงใจภายใน สนุกสนาน และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น สามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริงได้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาและแก้ปัญหาทักษะในการจำแนกประเภทของเครื่องดนตรีไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 รายวิชาศิลปะ เรื่องวงดนตรีไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องวงดนตรีไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังเรียน
3. ส่งเสริมให้ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีเจตคติที่ดีต่อรายวิชา ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนวัดสันโด่ง

RANAD Model



ผลการดำเนินงาน

วิธีการดำเนินงาน

- 1 ศึกษาข้อมูล
- 2 ประดิษฐ์นวัตกรรม
- 3 จัดกิจกรรมการเรียนรู้
- 4 ประเมินผลการเรียนรู้
- 5 พัฒนาและต่อยอด

ขั้นตอนการดำเนินงาน (Flowchart)



กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
จำนวน 10 คน



ระยะเวลาดำเนินงาน

1 ชั่วโมง

ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

- ✓ ได้ค่า E1/E2 (80/80) มีค่าเท่ากับ 89.00/82.50
- ✓ เปรียบเทียบผลการเรียนก่อนและหลัง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนการใช้นวัตกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05
- 😊 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.73



จุดเด่นและจุดแข็ง

- ★ มีลักษณะคล้ายเกมเศรษฐี ที่นักเรียนรู้จักและเคยเล่นอยู่แล้ว
- 🏆 เพิ่มคำถามให้มีความท้าทาย และเสริมแรงเชิงบวกด้วยเหรียญรางวัล
- 😊 อุปกรณ์ที่ทำให้เกิดความสุขสนุกสนานในการทำกิจกรรม

ผลกระทบ

- ❤️ ผู้เรียนมีความสนใจและชื่นชอบในการเรียนรายวิชาศิลปะมากขึ้น
- ★ มีความตื่นตัวและสนุกกับการทำกิจกรรมที่แปลกใหม่
- 👥 เกิดการเรียนรู้ร่วมกัน เป็นที่สันทัด และช่วยเหลือกันมากขึ้น

การเผยแพร่นวัตกรรม

- 📢 โรงเรียนบ้านออนกลาง ตำบลออนกลาง อำเภอมะนัง จังหวัดยะลา
- โรงเรียนวัดทรายมูลรัตนศึกษา ตำบลทรายมูล อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่
- 📘 แฟนเพจ facebook : โรงเรียนวัดสันโด่ง

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

นวัตกรรมนี้ให้ความรู้และเพิ่มความรู้ให้ผู้เรียน แต่ครูควรจัดการเรียนการสอนก่อนทำกิจกรรม ผู้เรียนอยากให้มีระยะเวลาในการทำกิจกรรมที่นานขึ้น ขณะที่นักเรียนปฏิบัติตามกิจกรรม ครูผู้สอนควรดูแลช่วยเหลือ แนะนำนักเรียนเมื่อเกิดปัญหา

ช่องทางการติดต่อ

Facebook : Worawich j. hmoopjn 063-5200678

