

ชื่อผลงาน	บอร์ดเกมเพื่อการพัฒนาทักษะกระบวนการทำงานในวิชาการงานอาชีพ
ชื่อผู้นำเสนอผลงาน	นางสาวนัฐรดี เขมมากโรทัย
ชื่อหน่วยงาน/กลุ่มสาระ	โรงเรียนเขาน้อยวิทยาคม จังหวัดตราด / กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ

1. ความสำคัญขององค์ความรู้

การงานอาชีพเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต สามารถนำความรู้เกี่ยวกับการดำรงชีวิตการอาชีพและเทคโนโลยี มาใช้ประโยชน์ในการทำงานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เห็นแนวทางในการประกอบอาชีพ รักการทำงาน และมีเจตคติที่ดีต่อการทำงาน สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างพอเพียงและมีความสุข

การพัฒนาตนเองด้วยการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมบอร์ดเกม ทำให้ผู้ปฏิบัติเกิดการเรียนรู้ได้จริง สร้างความสนุกสนาน ตื่นเต้น ทั้งการเล่นและการพัฒนาบอร์ดเกมทำให้เกิดการคิดเชิงตรรกะที่เป็นระบบ ทำให้เกิดกระบวนการคิด การวางแผน การออกแบบ อีกทั้งยังมุ่งเน้นทักษะกระบวนการทำงาน

ดังนั้นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริงโดยใช้วิธีการของกิจกรรมบอร์ดเกม ทำให้ได้รับความรู้ที่ได้จากการลงมือทำ ลงมือเล่น ขณะเดียวกันก็ยังสามารถถ่ายทอดให้ผู้อื่นเข้าใจและยังเป็นฐานการเรียนรู้ที่สำคัญที่ได้รับทั้งความรู้ ความสนุก และความสัมพันธ์ที่ดี

2. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

2.1 เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการคิด การวางแผน การออกแบบ

2.2 เพื่อพัฒนาตนเองและเตรียมความพร้อมสู่โลกของการทำงานและการเป็นผู้ประกอบการ

3. ขั้นตอนการดำเนินการ

3.1 ศึกษารูปแบบวิธีการและดำเนินกิจกรรมของบริษัทจำลองและกำหนดเป็นแนวทางในการพัฒนาตนเองควบคู่ไปกับการบูรณาการความรู้ในกลุ่มสาระการงานอาชีพและเทคโนโลยีมาเป็นแนวทางในการดำเนินการ

3.2 ดำเนินกิจกรรมตามแนวทาง กฎ ระเบียบ และวิธีการต่างๆ ที่ได้พัฒนาขึ้นโดยมุ่งที่ผลสำเร็จของงาน

3.3 สะท้อนความคิดสรุปงานด้วยกิจกรรม AAR พัฒนาคุณภาพงานด้วยกิจกรรม PLC และพัฒนาต่อยอดงานอย่างเป็นระบบด้วยกระบวนการ PDCA

3.4 สรุปและประเมินผลการพัฒนาตนเอง

4. ผลการดำเนินงาน/ประโยชน์ที่ได้รับ

พบว่า ข้าพเจ้าได้รับการประเมินทักษะกระบวนการคิด การวางแผน การออกแบบและทักษะชีวิตจากการสะท้อนผลด้วยแบบสังเกตพฤติกรรม แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เกี่ยวข้องเพื่อน ครู ผู้ปกครองและชุมชน อยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งแนวทางในการจัดกิจกรรมนี้สามารถสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ในกลุ่มสาระและทำให้ข้าพเจ้าตระหนักและเห็นคุณค่าของการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ผลการจัดกิจกรรมได้ขยายไปสู่การออกแบบกิจกรรมบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ในกลุ่มสาระต่างๆ ได้ผลงานเชิงประจักษ์ที่สะท้อนให้เห็นถึงความสามารถในการคิดและออกแบบเชิงนวัตกรรม รวมไปถึงสามารถส่งเสริมไปสู่การสร้างสรรค์เชิงอาชีพและการพัฒนาชุมชนได้ ดังจะเห็นได้จากผลงานบอร์ดเกมที่ได้รับรางวัลจากการประกวดแข่งขันที่ใช้ในการแก้ปัญหาสังคม มาเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมบอร์ดเกม เป็นต้น

5. ปัจจัยความสำเร็จ

นโยบายส่งเสริมต่างๆของทั้ง สพฐ.และโรงเรียนเขาน้อยวิทยาคม ทำให้เอื้อต่อการออกแบบกิจกรรม ดำเนินการและขับเคลื่อนไปในแนวทางเดียวกันทั้งระบบได้อย่างมีประสิทธิภาพซึ่งส่งผลต่อวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศนี้

6. บทเรียนที่ได้รับ

ผลจากพัฒนาตนเองด้วยการบูรณาการความรู้ของกลุ่มสาระกับการจัดกิจกรรมบอร์ดเกม ทำให้เกิดการลงมือปฏิบัติจริง ได้ใช้กระบวนการต่างๆ ในการพัฒนาตน พัฒนางาน ซึ่งนำไปสู่การมีทัศนคติที่ดีต่อรายวิชา เห็นคุณค่าและความสำคัญของการเรียนเพื่อการประกอบสัมมาชีพ รู้จักการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์และตระหนักในคุณค่าของตนเองมากยิ่งขึ้น เกิดเป็นทักษะทางอาชีพที่ดีและทักษะชีวิตที่ดี

7. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ

- เผยแพร่ผ่านการศึกษาดูงานจากหน่วยงานต่างๆ เช่น โรงเรียน, ชุมชน
- เผยแพร่ผ่านคณะสีในการจัดกิจกรรมของโรงเรียน
- เผยแพร่ให้กับชุมชนผ่านกิจกรรม Best in me