

นวัตกรรมของครูผู้สอน

ชื่อผลงาน บิงโกอาชีพ : นำพาความรู้ & ความสนุก (Career Bingo : Get knowledge & Fun)

ชื่อผู้นำเสนอผลงาน นางสาวเสาวคนธ์ หงษ์กลาย

ชื่อหน่วยงาน/กลุ่มสาระ โรงเรียนเขาน้อยวิทยาเขต จังหวัดตราด / กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ

1. ความสำคัญของนวัตกรรม

เกม มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เล่นสนุกและเพลิดเพลิน แต่เมื่อบริบทโลกเปลี่ยนไป รูปแบบของเกมก็ปรับเปลี่ยนไปเช่นกัน จากเกมเล่นคนเดียวหรือเล่นกับเพื่อน กลายเป็นเกมที่แข่งขันกับระบบต่าง ๆ ที่มนุษย์สร้างขึ้นมีทั้งแบบเล่นคนเดียว เล่นกับเพื่อนไปจนถึงคนแปลกหน้า ความสนุกสนานของเกมทำให้เด็กถูกดึงออกจากครอบครัว สังคมรวมถึงห้องเรียน จนเกิดปัญหาเด็กติดเกมที่ทุกฝ่ายเข้ามาช่วยกันแก้ไข ในอีกมุมมองหนึ่งหากพลิกบทบาทของเกม โดยนำการสอนในรูปแบบเกมมาประยุกต์ใช้โดยพัฒนาเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาในรูปแบบของ Game-Based Learning เพื่อจุดใจเด็กกลับสู่ห้องเรียน สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ เด็กเรียนรู้ควบคู่ไปกับความสนุกสนานก็จะช่วยให้เด็กอยากเรียน ซึ่งเป็นวิธีหนึ่งที่ช่วยให้เด็กกลับสู่ห้องเรียน

การปรับวิธีการเรียนเปลี่ยนวิธีการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ เน้นการสร้างบรรยากาศในการเรียนโดยให้ผู้เรียนได้รับความรู้และความสนุก ครูผู้สอนจึงสร้างสื่อการเรียนรู้เป็นบอร์ดเกมการศึกษา เพื่อนำมาใช้เป็นเครื่องมือในกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งความรู้ที่เกิดขึ้นนั้นเป็นความรู้ที่มีความหมายต่อผู้เรียนมาก เพราะเป็นความรู้ที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง ขณะเดียวกันก็ยังสามารถถ่ายทอดให้ผู้อื่นเข้าใจและยังเป็นฐานการเรียนรู้ ที่สำคัญคือกระบวนการเล่นเกมยังสอดคล้องกับกระบวนการ Active Learning ที่ผู้เรียนได้รับทั้งความรู้ ความสนุก และความสัมพันธ์ที่ดี

2. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

2.1 เพื่อสร้างเกมการเรียนรู้เรื่องงานอาชีพ

2.2 เพื่อทดสอบคุณภาพของเกมการเรียนรู้เรื่องงานอาชีพ

เป้าหมายเชิงปริมาณ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 45 คน ในปีการศึกษา 2562

เป้าหมายเชิงคุณภาพ นักเรียนมีความรู้ และความสุขในการเรียนเรื่องงานอาชีพ

3. ขั้นตอนการดำเนินการ

3.1 ศึกษารูปแบบ วิธีการและการนำกิจกรรมบอร์ดเกมมาบูรณาการกับแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในวิชาการทำงานอาชีพ

3.2 สร้างรูปแบบและนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

3.3 สะท้อนความคิดสรุปงานด้วยกิจกรรม AAR พัฒนาคุณภาพงานด้วยกิจกรรม PLC และพัฒนาต่อยอดงานอย่างเป็นระบบด้วยกระบวนการ PDCA

3.4 สรุปและประเมินผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

3.5 เผยแพร่ผลงานและความสำเร็จ ขยายผลสู่กลุ่มเป้าหมายต่างๆ

4. ผลการดำเนินงาน/ประโยชน์ที่ได้รับ

การจัดกระบวนการเรียนรู้โดยการนำบอร์ดเกมเรื่องงานอาชีพไปเป็นเครื่องมือในการจัดกระบวนการเรียนการสอน พบว่า ผู้เรียน 100% ได้รับความรู้ ความสนุก และความสัมพันธ์ที่ดีจากการเล่นเกมบิงโกอาชีพ จากการสังเกตด้วยแบบวัดพฤติกรรม แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนต่อกิจกรรม ที่ผู้เรียนได้ประเมินและสะท้อนผลกลับมา พบว่าผู้เรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดกับการนำกิจกรรมบอร์ดเกมมาเป็นสื่อในการเรียนรู้

นอกจากนี้ผลการจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ ได้ผลงานเชิงประจักษ์ที่สะท้อนให้เห็นถึงความสามารถในการคิดและออกแบบเชิงนวัตกรรม

5. ปัจจัยความสำเร็จ

ครูผู้สอน/สื่อการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญในกระบวนการเรียนการสอนเพราะช่วยการดำเนินกิจกรรมที่สร้างบรรยากาศให้ผู้เรียนพร้อมที่จะทำกิจกรรมเพื่อให้เกิดความรู้ ความสนุก และความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันตลอดเวลา ดังนั้นกิจกรรมบอร์ดเกมบิงโกอาชีพ จึงเป็นสื่อที่สามารถใช้ในกระบวนการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี เพื่อที่ผู้เรียนจะได้ไม่ต้องท่องจำเพียงอย่างเดียว

6. บทเรียนที่ได้รับ

บอร์ดเกมการเรียนรู้ “บิงโกอาชีพ” เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ที่เข้าถึงผู้เรียนได้ง่าย โดยบอร์ดเกมนี้ใช้เพื่อสร้างความรู้ในชั่วโมงเรียน หรือนำมาใช้เพื่อทบทวนความรู้นอกเวลาเรียน

7. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ

- เผยแพร่ผ่านการศึกษาดูงานจากหน่วยงานต่างๆ เช่น โรงเรียน, ชุมชน

- นำกิจกรรมบอร์ดเกมใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ

- เผยแพร่ให้กับชุมชนผ่านกิจกรรม Best in me