

นวัตกรรมครู

ชื่อผลงาน	กิจกรรมบอร์ดเกม การ์ดคอมพิวเตอร์เพื่อการพัฒนาการเรียนรู้เรื่อง “Hardware.com”
ชื่อผู้นำเสนอผลงาน	นางสาวไบเบเตย เวชสิทธิ์
ชื่อหน่วยงาน/กลุ่ม	โรงเรียนเขาน้อยวิทยาคม จังหวัดตราด/คอมพิวเตอร์

1. ความสำคัญของวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ

การขยายตัวและความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในปัจจุบันส่งผลให้เกิดแหล่งเรียนรู้ขนาดใหญ่บนโลกอินเทอร์เน็ต ทำให้โมทัศน์ของการเรียนการสอนเปลี่ยนแปลงไป จากทศวรรษที่ผ่านมาอย่างเห็นได้ชัดจนผู้สอนมิใช่ผู้จัดหาความรู้หลักให้แก่ผู้เรียนอีกต่อไป เพราะข้อมูลมีอยู่ทั่วไปบนอินเทอร์เน็ต การติดต่อสื่อสารระหว่างการเรียนรู้จึงต้องคำนึงถึงสภาพแวดล้อมการเรียนรู้โดยใช้ดิจิทัลเป็นอันดับแรก โดยครูจำเป็นต้องมีความสามารถในการติดต่อกับผู้เรียนในโลกดิจิทัลเพื่อดึงดูดและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนที่มีความต่างกัน เพื่อให้บรรลุเป้าประสงค์ของการเรียนการสอนในเบื้องต้น จึงควรบูรณาการแนวทางการจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับช่วงวัยและยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป

กิจกรรมบอร์ดเกม เป็นกิจกรรมที่สร้างสรรค์ความสนุกสนาน ตื่นเต้นให้ความรู้สึกร่วมกันและสร้างปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นทุกคน ทั้งการเล่นและการพัฒนาบอร์ดเกมทำให้เกิดความคิดเชิงตรรกะ ที่เป็นระบบ ทำให้เกิดการบูรณาการทั้งด้านกระบวนการคิด การวางแผน การออกแบบอีกทั้งยังสามารถสร้างคุณลักษณะที่ดี ค่านิยมที่ดี ตลอดจนพัฒนานักเรียนไปพร้อมๆกันในทุกๆด้าน

ดังนั้นการนำกิจกรรมบอร์ดเกมมาใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ด้วยการวางแผนและพัฒนาร่วมกันอย่างเป็นระบบ จึงทำให้การดำเนินกิจกรรมบรรลุวัตถุประสงค์ตามความต้องการ และขยายผลไปสู่การออกแบบเป็นกิจกรรมต่างๆได้อย่างสร้างสรรค์

2. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

1. เพื่อพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์
2. เพื่อพัฒนานักเรียนให้เหมาะสมกับยุคสมัยและการเปลี่ยนแปลงของนักเรียนในศตวรรษที่ 21

3. ขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 ศึกษารูปแบบ วิธีการและการนำกิจกรรมบอร์ดเกมมาบูรณาการกับแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์ของโรงเรียนเขาน้อยวิทยาคม

3.2 สร้างรูปแบบและนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

3.3 สะท้อนความคิดด้วยการจัดรูปแบบ AAR พัฒนาคุณภาพงานด้วยกิจกรรม PLC เพื่อนำมาพัฒนาและต่อยอด

3.4 สรุปและประเมินผลการใช้บอร์ดเกมในการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์

3.5 เผยแพร่ผลงานและความสำเร็จ ขยายผลสู่กลุ่มเป้าหมายต่างๆ

4. ผลการดำเนินงาน/ประโยชน์ที่ได้รับ

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยการนำกิจกรรมบอร์ดเกมไปเป็นแนวทางหลักในการพัฒนานักเรียนนั้น พบว่า นักเรียนมีความรู้ ความสนุกสนาน สามารถจดจำและเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี เพราะจากการสังเกตด้วยแบบสังเกตพฤติกรรม แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เกี่ยวข้อง เพื่อนครู ผู้ปกครองและชุมชน พบว่าทุกความคิดเห็นเป็นไปในแนวทางเดียวกัน อีกทั้งระดับความพึงพอใจต่อกิจกรรมที่นักเรียนได้ประเมินและสะท้อนผลกลับมาพบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดกับการนำกิจกรรมบอร์ดเกมมาจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์

นอกจากนี้ผลจากการจัดกิจกรรมได้ขยายไปสู่การออกแบบกิจกรรมบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆได้เป็นผลงานเชิงประจักษ์ที่สะท้อนให้เห็นถึงความสามารถในการคิดและออกแบบเชิงนวัตกรรมของนักเรียน รวมไปถึงสามารถส่งเสริมไปสู่การสร้างสรรค์การสร้างบอร์ดเกมแบบอื่นๆได้ ดังจะเห็นจากผลงานบอร์ดเกมที่ได้รับรางวัลจากการประกวดแข่งขันที่ใช้การแก้ปัญหาสังคมมาเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมบอร์ดเกม เป็นต้น

5. ปัจจัยความสำเร็จ

นโยบายส่งเสริมของทั้ง สพฐ.และโรงเรียนเขาน้อยวิทยาคม ทำให้เอื้อต่อการออกแบบกิจกรรม ดำเนินการและขับเคลื่อนไปในแนวทางเดียวกันทั้งระบบได้อย่างมีประสิทธิภาพซึ่งส่งผลต่อวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศนี้

6. บทเรียนที่ได้รับ

กิจกรรมบอร์ดเกม เป็นกิจกรรมที่เข้าถึงนักเรียนได้ง่ายและสามารถสร้างความรู้และความสนุกสนาน บูรณาการและสร้างสรรค์ได้อย่างกว้างขวาง หลากหลาย ตลอดจนส่งเสริมให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันระหว่าง นักเรียน ครู และผู้ปกครองได้ สามารถนำกิจกรรมบอร์ดเกมมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนานักเรียนทั้งระบบ ในทุกๆด้าน โดยการพัฒนาบอร์ดเกมตามจุดเน้นในแต่ละด้านที่ต้องการพัฒนา ทั้งนี้ต้องการจากร่วมมือ วางแผนและพัฒนาร่วมกันทั้งระบบ ให้สอดคล้องกับแนวนโยบายและจุดเน้นของสถานศึกษา

7. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ

- รางวัลชนะเลิศโครงการออกแบบเกม ออกแบบสังคม ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- นำเสนอความสำเร็จของการพัฒนานักเรียนและเผยแพร่ความสำเร็จแก่คณะศึกษาดูงานจากหน่วยงานองค์กรต่างๆ

