

ชื่อผลงาน KING's plan: เกมพระราชากับ คำราชาศัพท์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย

ชื่อผู้เสนอผลงาน นางสาวปลายฝน อรุณรัตน์ โทรศัพท์ ๐๙๑-๑๒๑๖๖๖๘

โรงเรียน/หน่วยงาน โรงเรียนเนินทรายวิทยาคม สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต ๑๗

๑. ความสำคัญของวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ

คำราชาศัพท์เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมไทยแต่โบราณ แสดงออกถึงความประณีตในการใช้ถ้อยคำ ปรากฏทั้งในวรรณกรรมและชีวิตประจำวัน การเรียนรู้คำราชาศัพท์เป็นสิ่งสำคัญ เนื่องจากเป็นประโยชน์ต่อการติดต่อกับบุคคลทั่วไปและในแวดวงราชการ ช่วยส่งเสริมบุคลิกภาพ อีกทั้งยังเป็นการสืบทอดวัฒนธรรมทางภาษาและขนบธรรมเนียมประเพณีที่ดีงาม

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง คำราชาศัพท์ ให้แก่ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนเนินทรายวิทยาคม ปีการศึกษา ๒๕๖๐ พบว่า การเรียนรู้เรื่องคำราชาศัพท์เป็นเรื่องยาก มีรายละเอียดจำนวนมาก ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย ขาดความกระตือรือร้น ผู้สอนจึงออกแบบขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ใหม่ในปีการศึกษา ๒๕๖๑ โดยใช้ชื่อว่า KING's plan และสร้างเกมพระราชากับเพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในเรื่องดังกล่าว โดยมีแนวคิดมาจากทฤษฎี ๒ ข้อ คือ ทฤษฎีเกมเพื่อการศึกษาและทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีความสุข

๒. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

๑. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำราชาศัพท์

๒. เพื่อสร้างบรรยากาศสนุกสนานในการเรียน และพัฒนาเจตคติในการเรียนวิชาภาษาไทยของผู้เรียน

๓. ขั้นตอนการดำเนินงาน

๑. ศึกษาหลักสูตรกลุ่มสาระภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ ตามแนวทางหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน ๒๕๕๑ เรื่อง คำราชาศัพท์

๒. เขียนแผนการจัดการเรียนรู้รูปแบบ KING's plan ซึ่งประกอบด้วย

K keyword: การกล่าวถึงหน่วยการเรียนรู้โดยให้คีย์เวิร์ดสั้น ๆ หรือใช้สื่อกระตุ้นความสนใจให้ผู้เรียนคาดการณ์และแสดงความเห็นที่กำลังจะเรียนเรื่องใด

I information: การให้ข้อมูลเบื้องต้นถึงขอบเขตเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ และการวัดประเมินผล

N knowledge: การสร้างองค์ความรู้ของผู้เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ต่าง ๆ

G games: การเล่นเกมโดยมีจุดประสงค์ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ระหว่างเล่น

S success: การวัดประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน

๓. ออกแบบลักษณะและกฎกติกาเกมพระราชากับ จากนั้นลงมือสร้างเกม

๔. จัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง คำราชาศัพท์ แก่ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ ตามรูปแบบ KING's plan

๔. ผลการดำเนินการ/ประโยชน์ที่ได้รับ

๑. ผู้เรียนรู้หลักการใช้คำราชาศัพท์กับบุคคลแต่ละระดับ สามารถใช้คำราชาศัพท์ได้ถูกต้องเหมาะสมกับฐานะของบุคคล จนมีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

๒. ผู้เรียนกระตือรือร้นและสนุกสนานกับการเรียน

๕. ปัจจัยความสำเร็จ

๑. ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ จำนวน ๗ คน ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม

๖. บทเรียนที่ได้รับ

๑. จากการสังเกตพบว่าผู้เรียนชอบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ KING's plan และวิธีการสอนที่ใช้เกมการศึกษา จึงเป็นแนวทางสำหรับผู้สอนในการออกแบบขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ และสร้างเกมในหน่วยการเรียนรู้ตลอดจนระดับชั้นอื่น ๆ

๗. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ

๑. เผยแพร่ในกิจกรรม Symposium นำเสนอนิทรรศการผลงานการปฏิบัติที่ดีของครูผู้สอน เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและยกระดับคุณภาพทางการศึกษา และการคัดเลือกผลการปฏิบัติที่ดีของครูผู้สอน ตามโครงการ Teams For Education ห้องประชุมบุษราคัม โรงแรมเอวาต้า จังหวัดตราด วันที่ ๒๑ สิงหาคม ๒๕๖๒

๒. เผยแพร่ผ่านเว็บไซต์ Youtube ชื่อ “รูปแบบการสอน KING's plan วิชาภาษาไทยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ เรื่อง อิเหนา”