

ผลงานนวัตกรรมของครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

เรื่อง Game-Based Learning By WATIN Model

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนเขาสมิงวิทยาคม “จงจินตฺรุจิรวงศ์อุปถัมภ์”

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต ๑๗ ผู้รับผิดชอบ นายวาทีน ลิทธิถาวร โทรศัพท์ ๐๘๒-๔๖๙๙๔๙๙

๑. ความสำคัญของนวัตกรรม

Games-Based Learning หรือ เกมการเรียนรู้ เป็นอีกแนวทางหนึ่งของการประยุกต์ใช้แนวคิด Edutainment ซึ่งผสมผสาน การศึกษา (Education) กับความบันเทิง (Entertainment) เข้าด้วยกัน โดยเป็นการนำเกมเข้ามาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อตอบโจทย์ผู้เรียนที่ไม่ชอบบรรยากาศเคร่งเครียดในห้องเรียน แนวคิดนี้กำลังเป็นที่สนใจในแวดวงการศึกษาทั่วโลก กระทั่งบริษัทของเล่น ชั้นนำอย่าง LEGO ยังต้องตั้งแผนการศึกษาขึ้นมาโดยเฉพาะ เรียกว่า LEGO Education โดยปัจจุบันเกมประเภท Serious Game ซึ่งเป็น เกมเพื่อการเรียนรู้หรือเพิ่มพูนทักษะ กำลังได้รับความนิยมอย่างสูงจากพ่อแม่ผู้ปกครองที่ต้องการให้เด็ก ๆ ใช้ประโยชน์จากแอปพลิเคชัน บนสมาร์ตโฟน แท็บเล็ตและคอมพิวเตอร์ พีซี มากกว่าสื่อสิ่งพิมพ์หรือเกมคอมพิวเตอร์ที่รุนแรงและอนาจาร (THE KNOWLEDGE : นิตยสาร พัฒนาความรู้และความคิดสร้างสรรค์)

ดังนั้นครูผู้สอนจึงได้คิดนวัตกรรมการเรียนการสอน Game-based Learning จาก WATIN Model (W = Walk), (A = Aptitude), (T = Technology), (I = Integrate), (N = Need) เพื่อปรับเปลี่ยนรูปแบบการสอนของครูและกระตุ้นความสนใจในการเรียนเรื่องนิราศ เมืองแกลงของนักเรียน

๒. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

๒.๑ จุดประสงค์

๒.๑.๑ เพื่อให้ นักเรียนเกิดความรู้และความเข้าใจในการเรียนวรรณคดีเรื่องนิราศเมืองแกลง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

๒.๑.๒ เพื่อให้ นักเรียนเกิดความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองในการเรียนเรื่องนิราศเมืองแกลง

๒.๒ เป้าหมายของการดำเนินงาน

๒.๒.๑ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนเขาสมิงวิทยาคม “จงจินตฺรุจิรวงศ์อุปถัมภ์”

๓. ขั้นตอนการดำเนินงาน

สร้าง WATIN Model → เลือกเนื้อหาที่ต้องการให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ → คิดรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ Game-based Learning (แผนที่เข็มทิศ - HP Reveal - Google Form) → การนำไปใช้ (ทดสอบก่อนเรียน, จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Game-based Learning By WATIN Model, ทดสอบหลังเรียน) → ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนในการใช้ Game-based Learning By WATIN Model

๔. ผลการดำเนินงาน/ประโยชน์ที่ได้รับ

๔.๑ นักเรียนเกิดความรู้และความเข้าใจในการเรียนวรรณคดีเรื่องนิราศเมืองแกลง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

๔.๒ นักเรียนเกิดความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองในการเรียนเรื่องนิราศเมืองแกลง

๕. ปัจจัยความสำเร็จ

- ครูควรปรับการเรียนเปลี่ยนการสอนไม่ยึดติดกับรูปแบบการสอนเดิม ๆ เพื่อให้เข้ากับการศึกษาและผู้เรียนในยุคไทยแลนด์ ๔.๐

๖. บทเรียนที่ได้รับ

๖.๑ ครูต้องคอยควบคุมพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์ของนักเรียน

๖.๒ ควรนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนในระดับชั้นต่าง ๆ ที่มีการเรียนการสอนเรื่องนิราศ

๗. การเผยแพร่

- เกียรติบัตรเข้าร่วมนำเสนอผลงานทางวิชาการ

- Facebook