**ผลงานนวัตกรรม (Best Practice)**

**ชื่อผลงาน : “เกมถอดรหัส ราชาศัพท์หรรษา”** **ตามขั้นการสอนโดยใช้การเรียนรู้ผ่านเกม (Games Based Learning)**

**ชื่อผู้เสนอผลงาน : นางปิ่นทอง ศรีสวัสดิ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย**

**โรงเรียนเบญจมราชูทิศ จังหวัดจันทบุรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต17**

**1. ความสำคัญของนวัตกรรม**

 ตามความในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 ได้กำหนดให้แนวการจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ ดังนั้นการเรียนเรื่องคำราชาศัพท์ที่ถือเป็นเรื่องยากสำหรับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายเพราะคิดว่าเป็นเรื่องที่ยาก เนื่องจากไม่ได้ใช้ในชีวิตประจำวัน ฉะนั้นการใช้นวัตกรรม “เกมถอดรหัส ราชาศัพท์หรรษา” ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ได้รับทักษะ และได้รับความรู้จากเนื้อหาในบทเรียน ตามขั้นการสอนโดยใช้การเรียนรู้ผ่านเกม(Game-Based Learning หรือ GBL) ซึ่งหมายถึงนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ที่ออกแบบ และสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกม ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ลงมือเล่น และฝึกปฏิบัติจริงตามทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่21

**2. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน**

 1. เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น

 2. เพื่อส่งเสริมกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

 3. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ได้รับทักษะ และได้รับความรู้เต็มตามศักยภาพ

**3. ขั้นตอนการดำเนินงาน**

 1. ศึกษาหลักการใช้ภาษาไทย เรื่องคำราชาศัพท์ ให้สอดคล้องกับหลักสูตร และตัวชี้วัด
 2. ศึกษาเอกสาร ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับคำราชาศัพท์

 3. ออกแบบการจัดการเรียนการสอนและสร้างนวัตกรรม “เกมถอดรหัส ราชาศัพท์หรรษา”

 4. จัดการเรียนการสอนตามนวัตกรรมที่สร้างขึ้น พร้อมกับวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน

**4. ผลการดำเนินงาน/ประโยชน์ที่ได้รับ**

 1. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

 2. นักเรียนได้รับการพัฒนาตามทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

 3. นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ได้รับทักษะ และได้รับความรู้เต็มตามศักยภาพ

**5. ปัจจัยความสำเร็จ**

 1. การสนับสนุนจากโรงเรียน ผู้บริหารสถานศึกษา คณะครู และบุคลากรทางการศึกษาที่เกี่ยวข้อง

 2. ครูมีความเข้าใจ และสามารถอธิบายแนวทางการใช้นวัตกรรมได้เป็นอย่างดี
 3. นักเรียนมีความพร้อม และความกระตือรือร้นในการเรียน

**6. บทเรียนที่ได้รับ**

การจัดการเรียนรู้ผ่านนวัตกรรม “เกมถอดรหัส ราชาศัพท์หรรษา”ตามขั้นการสอนโดยใช้การเรียนรู้ผ่านเกม (Games Based Learning) เป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับคำราชาศัพท์ ซึ่งมีกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้และความเข้าใจตามทักษะการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ได้รับทักษะ และได้รับความรู้เต็มตามศักยภาพ ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

**7. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ**

ผู้จัดทำได้เผยแพร่ผ่านทางคณะกรรมการประเมิน “ภาษาไทยเชิงประจักษ์ ปีการศึกษา 2561”ร่วมกับคณะครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ซึ่งได้รับรางวัล “ยอดเยี่ยมระดับประเทศ” ซึ่งในปีการศึกษา 2562 ได้นำนวัตกรรม“เกมถอดรหัส ราชาศัพท์หรรษา”มาใช้เป็นนวัตกรรมในกิจกรรมPLC เพื่อให้คณะครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยได้นำไปใช้ และเผยแพร่นวัตกรรมผ่านการจัดตั้งชุมนุม “ภาษาพาสนุก” ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ได้รับทักษะ และได้รับความรู้เต็มตามศักยภาพ