

ชื่อภาษาไทย	แกะรอยเส้นทางการกู้ชาติของพระเจ้าตากสินมหาราชด้วยบอร์ดเกม (board game)
ชื่อภาษาอังกฤษ	Trace the path to the nation's recovery from Taksin the Great with a board game

เจ้าของผลงาน นายรัชพล แคล้วคลาด ตำแหน่งครู โรงเรียนมัธยมวัดเขาสกิม

1. ความสำคัญของนวัตกรรม/วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ

การจัดการศึกษาภายใต้ปรัชญาปฏิรูปนิยม (Reconstructionism) มีความเชื่อว่าการศึกษาคือเครื่องมือโดยตรงสำหรับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม โดยกระบวนการเรียนรู้ต่างๆ เน้นให้ความสำคัญกับการสร้างผู้เรียนให้มีความเป็นพลเมือง ที่มีความรู้ ความเข้าใจ เพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงสังคม โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงเชิงสังคมนั้น มีหลากหลายรูปแบบและหลากหลายเทคนิค วิธีการ ขึ้นอยู่ที่ครูผู้สอนจะเลือกใช้ในการพัฒนาผู้เรียน รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) หรือใช้คำย่อว่า GBL เป็นส่วนหนึ่งของรูปแบบที่ช่วยพัฒนาสังคมให้เกิดการเปลี่ยนแปลง โดยเป็นการนำจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจมาใช้เป็นฐานของเกมโดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสื่อสารทางการศึกษาด้วยการเล่นและมีรูปแบบไม่ตายตัว โดย ทิศนา ขัมมณี ได้ให้ความหมายของการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ไว้ว่า เป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ โดยการให้ผู้เรียนเล่นตามเกมกติกา และเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น และผลของการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการสรุปการเรียนรู้โดยมีจุดประสงค์เพื่อช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้ประสบการณ์ตรง เป็นวิธีที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง

2. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

- 2.1 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาประวัติศาสตร์
- 2.2 เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต ทักษะการคิด และทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น
- 2.3 เพื่อให้ผู้เรียนรำลึกถึงพระมหากรุณาธิคุณของพระมหากษัตริย์ในการการกอบกู้เอกราช

3. ขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 ผู้จัดทำได้เลือกเนื้อหาจากเอกสาร แบบเรียน คู่มือ เว็บไซต์ และสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ โดยยึดตามหน่วยการจัดการเรียนรู้ที่ผู้จัดทำสร้างขึ้นตามตัวบ่งชี้หรือตัวชี้วัดในคำอธิบายรายวิชา รวมทั้งมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) โดยใช้ระยะเวลาดำเนินการ วันเวลาค่าดำเนินการ ได้แก่ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 ใช้เวลาในการทดลองตลอดเดือนกรกฎาคม รวมเวลา 1 เดือน

- 3.2 ชี้แจงรายละเอียดและข้อตกลงเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม เรื่อง แกะรอยเส้นทางการกู้ชาติของพระเจ้าตากสินมหาราช
- 3.3 ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามเนื้อหาในแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น จำนวน 1 แผนการจัดการเรียนรู้
- 3.4 ผู้เรียนแต่ละกลุ่มสรุปองค์ความรู้ที่ได้รับลงบนกระดานปฐพี และนำเสนอหน้าชั้นเรียน

4. ผลการดำเนินงาน/ประโยชน์ที่ได้รับ

- 4.1 ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นได้จากผลการทดสอบก่อนเรียนและการทดสอบหลังเรียน
- 4.2 ผู้เรียนทักษะชีวิต ทักษะการคิด และทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นดีขึ้นจากการสังเกตพฤติกรรม
- 4.3 ผู้เรียนมีความจงรักภักดีต่อสถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์จากการสังเกตพฤติกรรมในการทำกิจกรรมของโรงเรียนเช่น การร้องเพลงชาติ สวดมนต์

5. ปัจจัยความสำเร็จ

- 5.1 ผู้บริหารให้การสนับสนุนทั้งงบประมาณ วัสดุ อุปกรณ์ และสื่อเทคโนโลยี
- 5.2 ผู้เรียนมีหลักคิดและมีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดีในการดำเนินชีวิต
- 5.3 ครูสามารถนำการจัดการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมมาบูรณาการ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ได้
- 5.4 โรงเรียนมีการปลูกฝังค่านิยมในเรื่องของการรักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ให้กับผู้เรียนโดยการสอดแทรกในหลักสูตรสถานศึกษา

6. บทเรียนที่ได้รับ

- 6.1 ครูผู้สอนต้องศึกษาปัญหาและวิเคราะห์ปัญหาผู้เรียนก่อนการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้
- 6.2 ครูผู้สอนต้องให้อิสระผู้เรียนในการทำกิจกรรมการเรียนรู้โดยครูผู้สอนต้องเป็นเพียงที่ปรึกษาหรือผู้อำนวยความสะดวกเท่านั้น
- 6.3 การจัดการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมเหมาะแก่การจัดกิจกรรมกลุ่ม และควรแบ่งกลุ่มผู้เรียนออกเป็น เก่ง ปานกลาง อ่อน เท่ากัน
- 6.4 ข้อจำกัดของการจัดการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมคือ ใช้เวลาในการเตรียมสื่อค่อนข้างนาน และหากออกแบบไม่เหมาะสมกับผู้เรียนอาจทำให้เกมไม่สนุก

7. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ

ขอความอนุเคราะห์เผยแพร่ผลงานทางวิชาการ เรื่อง แกะรอยเส้นทางการกู้ชาติของพระเจ้าตากสินมหาราชด้วยบอร์ดเกม (board game) ให้กับโรงเรียนสะพานเลือกวิทยาคมในสังกัดกลุ่มโรงเรียนขนาดเล็กสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 17