**การนำเสนอนวัตกรรม**

**ชื่อนวัตกรรม**: เกมสมรภูมิตอบเป็นตอบตาย

**ชื่อเจ้าของผลงาน**: นายปรัชญา สังขวนิช

**โรงเรียน** สอยดาววิทยา **สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 17**

**โทรศัพท์**: 039-381140 **โทรศัพท์มือถือ** 081-9194248 **e – Mail**: prachya.sn@gmail.com

**ความสำคัญของผลงาน**

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนแต่ละวัยมีความแตกต่างกัน การปรับเปลี่ยนวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความต้องการและพัฒนาการของเด็กจึงมีความสำคัญยิ่ง และสามารถกระตุ้นให้เกิดสภาวะที่เอื้อต่อการเรียนรู้ร่วมกัน สามารถสร้างความพึงพอใจ และส่งผลให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อรายวิชา

นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ชอบสิ่งแปลกใหม่ท้าทาย การใช้เกมเข้ามาเป็นกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่ประยุกต์มาจากเกมกระดาน (Board game) โดยใช้ทั้งความรู้และการเสี่ยงโชค ผู้เรียนเก่ง กลาง และอ่อน มีโอกาสการแพ้ชนะเท่ากัน ทำให้ผู้เรียนกลุ่มอ่อนมีแรงกระตุ้นมากกว่าเกมที่ใช้ความรู้เพียงอย่างเดียว เมื่อเกมสิ้นสุดลงแล้ว จะช่วยให้เกิดความแม่นยำในเนื้อหาได้ มีความสุขและมีสวนร่วมในการเรียนรู้

**จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน**

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการวิเคราะห์คำเป็นคำตาย ระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมกับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

2. เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมสมรภูมิตอบเป็นตอบตาย

**ขั้นตอนการดำเนินงาน**

**1. สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า:** นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนโดยใช้เกม “สมรภูมิตอบเป็นตอบตาย” มีผลสัมฤทธิ์ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80

**2. ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า:** นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 จำนวน 36 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

**3. ตัวแปรที่ศึกษา** - ตัวแปรอิสระ (Independent Variable): เกมสมรภูมิตอบเป็นตอบตาย และการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

- ตัวแปรตาม (Dependent Variable): ผลสัมฤทธิ์เรื่องคำเป็นคำตายของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

**4. เนื้อหาที่ใช้ในการดำเนินการ:** การศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ ผู้จัดทำเลือกเนื้อหาจากหน่วยการเรียนรู้ตามโครงสร้างรายวิชา กลุ่มสาระฯ ภาษาไทย

**5. ระยะเวลาดำเนินการ:** ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 ใช้เวลาในการทดลองกลุ่มละ 3 ชั่วโมง เป็นเวลา 2 สัปดาห์

**6. วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า** 6.1 ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)

6.2 นักเรียนแบ่งกลุ่มศึกษากติกาของเกม “สมรภูมิตอบเป็นตอบตาย” กลุ่มละ 5 คน

6.3 ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม “สมรภูมิตอบเป็นตอบตาย”

6.4 ทดสอบหลังเรียน (Post-test)

6.5 จัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล

**7. สรุปผลการศึกษาค้นคว้า:** 7.1 นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม มีผลสัมฤทธิ์สูงกว่านักเรียนที่รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

7.2 นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม มีผลสัมฤทธิ์ผ่านเกณฑ์ระดับ “ดีมาก” (ร้อยละ 80-100)

**ประโยชน์ที่ได้รับ:** 1. เป็นแนวทางในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมกระดาน (Board game) กับการใช้ภาษาและหลักภาษาไทย

2. เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องคำเป็นคำตาย ให้เกิดประสิทธิภาพ สามารถกระตุ้น และสร้างบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ได้

**ปัจจัยความสำเร็จ**

กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม “สมรภูมิตอบเป็นตอบตาย” เป็นการประยุกต์ระหว่างเนื้อหาหลักภาษากับกติกาการเล่น ซึ่งขจัดข้อได้เปรียบระหว่างนักเรียนที่แม่นยำเนื้อหา กับนักเรียนที่อ่อนเนื้อหา ให้มีอัตราการแพ้ชนะเท่ากัน นักเรียนที่อ่อนเนื้อหาจึงมีแรงกระตุ้นในการเล่นมากยิ่งขึ้น ดังกราฟแสดงอัตราการชนะต่อไปนี้

|  |  |
| --- | --- |
| ตัวแปร X หมายถึง ความแม่นยำในเนื้อหา  ตัวแปร Y หมายถึง โชค | **บทเรียนที่ได้รับ**  1. ควรเพิ่มจำนวนของอุปกรณ์การดำเนินเกม เพื่อให้เกิดความหลากหลายในการเล่น  2. ควรเพิ่มกติกาเพื่อรองรับการเล่นที่ยาวนานมากยิ่งขึ้น เมื่อบรรยากาศแห่งการเรียนรู้เกิดขึ้นในระดับสูงมาก  **การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ:** เผยแพร่โดยวิธีการปฏิบัติการสร้างเกม “สมรภูมิตอบเป็นตอบตาย” และสาธิตวิธีการเล่นให้แก่ครูโรงเรียนประถมศึกษา และครูในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย |