“บอร์ดเกมหรรษา” บูรณาการการเรียนรู้สู่นวัตกรรมห้องเรียนขนาดเล็ก

ข้อมูลผู้ส่งผลงาน



นางสาวเสาวณีย์ แสงนิล
โรงเรียนบ้านหนองเตาปูน
ประเภทที่ส่ง: ประเภทที่ 3 (สอนมากกว่า 1 ระดับชั้น และสอนมากกว่า 1 กลุ่มสาระการเรียนรู้)
สอนวิชา : ภาษาไทย ป.3-6, สุขศึกษาและพลศึกษา ป.6, ศิลปะและดนตรี ป.4, การงาน ป.5, และการป้องกันการทุจริต ป.5-6

สภาพปัญหา ความต้องการจำเป็น และวัตถุประสงค์



"โรงเรียนขนาดเล็กเผชิญข้อจำกัดด้านบุคลากร ทำให้การสอนไม่ครบชั้นและขาดความต่อเนื่อง อีกทั้งผู้เรียนยังขาดแรงจูงใจต่อเนื้อหาเชิงทฤษฎี ข้าพเจ้าจึงพัฒนานวัตกรรม ‘บอร์ดเกมการศึกษา’ เพื่อบูรณาการหลายกลุ่มสาระฯ และหลายระดับชั้นเข้าด้วยกัน ทำหน้าที่เป็นสื่อช่วยสอนที่ทดแทนทรัพยากรที่จำกัด มุ่งสร้างประสบการณ์การเรียนรู้เชิงรุกและกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนอย่างเป็นรูปธรรม".

ความสอดคล้องกับผู้เรียน



" นวัตกรรมบอร์ดเกมการศึกษานี้ จัดทำขึ้นโดยคำนึงถึงความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ข้าพเจ้าได้ออกแบบกลไกการเล่นที่สอดคล้องกับจิตวิทยาการเรียนรู้ของนักเรียน ซึ่งอยู่ในวัยที่ชอบการทดลอง การแข่งขันที่สร้างสรรค์ และการทำงานกลุ่ม โดยใช้ภาษาและสถานการณ์จำลองในเกมที่เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อนจนเกินไป แต่ยังคงความท้าทายที่ช่วยกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ ช่วยให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้สู่การปฏิบัติจริงได้อย่างเหมาะสมตามวุฒิภาวะ"

วิธีดำเนินงาน



การออกแบบนวัตกรรม

"พัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกมที่บูรณาการเนื้อหาตามหลักสูตร เน้นการใช้วัสดุเหลือใช้และวัสดุท้องถิ่นเพื่อสร้างสื่อการเรียนรู้ที่มีต้นทุนต่ำแต่มีประสิทธิภาพสูง"

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ (Process)

1. Analyze (วิเคราะห์): เชื่อมโยงตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ที่สอดคล้องกัน เพื่อการสอนแบบบูรณาการ
2. Play & Learn (เรียนรู้ผ่านการเล่น): จัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ให้นักเรียนเรียนรู้ร่วมกันผ่านระบบ "พี่ช่วยน้อง" เพื่อเสริมสร้างทักษะทางสังคม
3. Reflect (สะท้อนคิด): สรุปองค์ความรู้และถอดบทเรียนร่วมกัน เพื่อเชื่อมโยงประสบการณ์การเรียนรู้

ผลสำเร็จที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน



- **ด้านความรู้ (Knowledge):** ผู้เรียนสามารถเข้าถึงและทำความเข้าใจเนื้อหาที่มีความซับซ้อนได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ผ่านการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ในสถานการณ์จำลองจากบอร์ดเกม
- **ด้านทักษะ (Process):** พัฒนากระบวนการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาอย่างมีวิจารณญาณ และเสริมสร้างทักษะการสื่อสารอย่างเป็นระบบ
- **ด้านเจตคติ (Attitude):** ผู้เรียนมีทัศนคติเชิงบวกต่อการจัดการเรียนรู้ มีความกระตือรือร้นและมีความสุขในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง