



รายงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) “การยกระดับคุณภาพผู้เรียน Best Practice”

การใช้บอร์ดเกม ‘What is It’ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องสัญลักษณ์ความปลอดภัย
วิชาความปลอดภัยในงานอาชีพ สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1

นางสาวภาวิณี พลนิกรณ์
ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า ปทุมธานี
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาปทุมธานี
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ



รายงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
“การยกระดับคุณภาพผู้เรียน Best Practice”
เรื่อง การใช้บอร์ดเกม ‘What is It’ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
เรื่องสัญลักษณ์ความปลอดภัย วิชาความปลอดภัยในงานอาชีพ
สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ ๑

จัดทำโดย
นางสาวภาวิณี พลนิกรณ์
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ
โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า ปทุมธานี
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ปทุมธานี
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

รายงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อรายงานผลการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศในการยกระดับคุณภาพผู้เรียน Best Practice เรื่อง การใช้บอร์ดเกม ‘What is It’ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องสัญลักษณ์ความปลอดภัยในวิชาความปลอดภัยในงานอาชีพ สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ให้ นักเรียนได้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในเรื่อง สัญลักษณ์ความปลอดภัย รวมทั้งสร้างสร้างความตระหนักรู้ ความปลอดภัยในการปฏิบัติอาชีพ โดยยึดถึงความสอดคล้องกับบริบทของสถานศึกษา มุ่งส่งเสริม และพัฒนา ผู้เรียนให้มีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะในงานอาชีพ รักการทำงาน สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีเจตคติที่ดีต่อการประกอบอาชีพสุจริต

ในการจัดทำรายงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ฉบับนี้ ได้รับความกรุณาจากท่านผู้อำนวยการ ภาวัต งามคุณธรรม ผู้อำนวยการโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า ปทุมธานี, และท่านรองผู้อำนวยการ อภิชาพันธ์ หมั่นภักดี รองผู้อำนวยการฝ่ายบริหารวิชาการโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า ปทุมธานี ผู้ให้การสนับสนุนในการจัดทำรายงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ในครั้งนี้ ผู้จัดทำขอขอบพระคุณไว้ ณ โอกาสนี้

ผู้จัดทำหวังว่ารายงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ฉบับนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อนักเรียน และครู ในการใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนได้ตามสมควร

ผู้จัดทำ
นางสาวภาวิณี พลนิกรณ์

สารบัญ

หัวข้อ	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
บทคัดย่อ	ค
๑. ความสำคัญของผลงาน	๑
๑.๑ ความเป็นมา และสภาพของสิ่งที่ต้องการพัฒนา	๑
๒. วัตถุประสงค์ และเป้าหมายของการผลงาน	๑
๒.๑ วัตถุประสงค์	๑
๒.๒ เป้าหมาย	๑
๓. กระบวนการผลิตผลงาน หรือขั้นตอนการดำเนินงาน/การบริหารจัดการ	๒
๓.๑ การวางแผนดำเนินงาน	๒
๓.๒ การดำเนินงาน	๒
๓.๓ การประเมินผล	๓
๓.๓.๑ ประสิทธิภาพของนวัตกรรม	๓
๓.๓.๑ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	๓
๓.๔ การพัฒนา	๔
๔. ผลการดำเนินงาน/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่จะได้รับ	๔
๔.๑ ผลประเมินความพึงพอใจ	๔
๔.๒ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	๕
๔.๓ ประโยชน์ที่ได้รับ	๗
๕. บทเรียนที่ได้รับ	๗
๖. การเผยแพร่ผลงาน	๗
ภาคผนวก	๘
คิวอาร์โค้ดภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	๙
คิวอาร์โค้ดแผนการจัดการเรียนรู้	๙
คิวอาร์โค้ดแบบประเมินทักษะอาชีพ	๑๐

หัวข้อ	การใช้บอร์ดเกม ‘What is It’ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องสัญลักษณ์ ความปลอดภัยในวิชาความปลอดภัยในงานอาชีพ สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ ๑
จัดทำโดย	นางสาวภาวิณี พลนิกรณ์
หน่วยงาน	โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า ปทุมธานี
ปีการศึกษา	๒๕๖๘

บทคัดย่อ

การใช้บอร์ดเกม ‘What is It’ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องสัญลักษณ์ความปลอดภัยในวิชาความปลอดภัยในงานอาชีพ สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ ๑ เป็นเครื่องมือในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องสัญลักษณ์ความปลอดภัย ผ่านการเกมส์ ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจการเรียนรู้ ภายใต้บรรยากาศที่ท้าทาย สนุกสนาน ใช้การสังเกต การเชื่อมโยง และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างเต็มที่ วิธีการนี้นอกจากจะสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและลดความเครียดแล้ว ยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถจดจำเนื้อหาได้แม่นยำและยั่งยืนมากขึ้น โดยอาศัยแนวการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมส์เป็นฐาน (Game-Based Learning) และการเรียนรู้แบบ Active Learning ซึ่งเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

การใช้บอร์ดเกม ‘What is It’ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องสัญลักษณ์ความปลอดภัยในวิชาความปลอดภัยในงานอาชีพ สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ครูผู้สอนได้ให้นักเรียนปฏิบัติตาม ขั้นตอนตั้งแต่ขั้นเตรียมความพร้อม จนถึงขั้นสรุปผล ร่วมกับการประเมินผลความพึงพอใจ และการทำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่าคะแนนเฉลี่ยของการจัดการเรียนรู้โดยบอร์ดเกม ‘What is It’ สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้จริง และนักเรียนกลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน เรื่องสัญลักษณ์ความปลอดภัย ด้วยการจัดการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม “What is It” สูงกว่าแบบบรรยาย และผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยด้วยบอร์ดเกม “What is It” พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.96$) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่ามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดเช่นกัน โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยดังนี้ ด้านคุณภาพสื่อบอร์ดเกม ($\bar{X} = 4.98$) ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน ($\bar{X} = 4.94$) และด้านเนื้อหา ($\bar{X} = 4.87$)

รายงานผลงานนวัตกรรม/วิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ปีการศึกษา ๒๕๖๘
เรื่อง การใช้บอร์ดเกม ‘What is It’ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องสัญลักษณ์ความปลอดภัย
วิชาความปลอดภัยในงานอาชีพ สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ ๑
โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า ปทุมธานี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาปทุมธานี

๑. ความสำคัญของผลงาน

๑.๑ ความเป็นมา และสภาพของสิ่งที่ต้องการพัฒนา

ปัจจุบันการศึกษาไทย เป็นการศึกษาในยุคศตวรรษที่ ๒๑ ที่มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต การทำงาน และทันต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วด้วยเทคโนโลยี ทำให้ผู้เรียนต้องเกิดทักษะชีวิต ทักษะการทำงาน ทักษะด้านไอที ทักษะการคิด และการปรับประยุกต์ (รัชณี พันออก, ๒๕๖๐)

การนำนวัตกรรมมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นับเป็นการใช้เครื่องมือ เทคนิค กระบวนการ หรือแนวคิดใหม่ ๆ ที่สร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ เพื่อพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียนในยุคปัจจุบัน โดยมีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างลึกซึ้ง มีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น และสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ (วิเชียร ไชยบัง, ๒๕๕๗)

จากการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเลือกเสรี วิชาความปลอดภัยในงานอาชีพ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า ปทุมธานี พบว่านักเรียนจำนวนมากมีปัญหาในการจดจำเนื้อหาที่เป็นข้อมูลเชิงสัญลักษณ์ โดยเฉพาะ "สัญลักษณ์ความปลอดภัย" ซึ่งมีจำนวนมาก และมีรายละเอียดที่คล้ายคลึงกัน ทำให้เกิดความสับสน ส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้ในภาพรวม ดังนั้นครูผู้สอนจึงเล็งเห็นความจำเป็นในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยเสริมสร้างความความรู้ โดยใช้วิธีการที่สนุกสนาน กระตุ้นความสนใจ และตอบสนองต่อรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑

ผู้จัดทำจึงได้พัฒนานวัตกรรมจัดการการเรียนรู้โดยใช้ บอร์ดเกมส์ “What is It” เป็นเครื่องมือในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องสัญลักษณ์ความปลอดภัย ผ่านการเกมส์ ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจการเรียนรู้ ภายใต้บรรยากาศที่ทำหาย สนุกสนาน ใช้การสังเกต การเชื่อมโยง และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างเต็มที่ วิธีการนี้นอกจากจะสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและลดความเครียดแล้ว ยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถจดจำเนื้อหาได้แม่นยำและยั่งยืนมากขึ้น โดยอาศัยแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมส์เป็นฐาน (Game-Based Learning) และการเรียนรู้แบบ Active Learning ซึ่งเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

๒. วัตถุประสงค์ และเป้าหมายของผลงาน

๒.๑ วัตถุประสงค์

- ๑) เพื่อศึกษาความพึงพอใจการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม “What is It”
- ๒) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องสัญลักษณ์ความปลอดภัย โดยการใช้บอร์ดเกมส์ “What is It” ในการจัดการเรียนการสอน

๒.๒ เป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย

- ๑) กลุ่มควบคุม นักเรียนวิชาเลือกเสรี มัธยมศึกษาปีที่ ๑ วิชาความปลอดภัยในงานอาชีพ

กลุ่มที่ ๑ จำนวน ๒๘ คน

- ๒) กลุ่มทดลอง นักเรียนวิชาเลือกเสรี มัธยมศึกษาปีที่ ๑ วิชาความปลอดภัยในงานอาชีพ
กลุ่มที่ ๒ จำนวน ๒๘ คน

เชิงคุณภาพ

- ๑) นักเรียนวิชาเลือกเสรี ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ วิชาความปลอดภัยในงานอาชีพ มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม “What is It” อยู่ในระดับดีมาก
๒) การใช้บอร์ดเกม ‘What is It’ จัดการเรียนรู้แบบเกมส์เป็นฐาน (Game-Based Learning) สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สัญลักษณ์ความปลอดภัย ของ นักเรียนวิชาเลือกเสรี ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ได้

เชิงปริมาณ

- ๑) นักเรียนวิชาเลือกเสรี ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ วิชาความปลอดภัยในงานอาชีพ ร้อยละ ๗๐ ขึ้นไป มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม “What is It” อยู่ในระดับดีมาก
๒) นักเรียนวิชาเลือกเสรี ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ วิชาความปลอดภัยในงานอาชีพ ร้อยละ ๗๐ ขึ้นไป มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สัญลักษณ์ความปลอดภัย ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ ๗๐

๓. กระบวนการผลิตผลงาน หรือขั้นตอนการดำเนินงาน/การบริหารจัดการ

การดำเนินงานการใช้บอร์ดเกม ‘What is It’ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สัญลักษณ์ความปลอดภัยในวิชาความปลอดภัยในงานอาชีพ สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ซึ่งมีการดำเนินงานตามลำดับต่อไปนี้

๓.๑ การวางแผนการดำเนินงาน (P)

- ๑) ศึกษา และวิเคราะห์องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมส์เป็นฐาน (Game-Based Learning)
- ๒) ศึกษา และวิเคราะห์การเรียนรู้แบบ Active Learning ซึ่งเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง
- ๓) ศึกษา และวิเคราะห์องค์ประกอบของแบบทดสอบ
- ๔) ศึกษา และวิเคราะห์องค์ประกอบแบบสอบถามความพึงพอใจ
- ๕) ออกแบบเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาให้สอดคล้องกับนวัตกรรม ได้แก่
 - ๕.๑ ศึกษาเนื้อหาวิชาที่สอน และกำหนดเป้าหมายของงาน ให้สอดคล้องกับเป้าหมายของหลักสูตร สถานศึกษา
 - ๕.๒ ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการเรียนรู้โดยใช้เกมส์เป็นฐาน (Game-Based Learning)
 - ๕.๓ ออกแบบเกมส์ เรื่อง สัญลักษณ์ความปลอดภัย
 - ๕.๔ ออกแบบแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ เรื่อง สัญลักษณ์ความปลอดภัย
 - ๕.๕ ออกแบบแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม “What is It”

๓.๒ การดำเนินงาน (D)

- ๑) สร้างเครื่องมือที่ใช้ ได้แก่

๑.๑ แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาความปลอดภัยในงานอาชีพ เรื่องสัญลักษณ์ความปลอดภัย สำหรับนักเรียนวิชาเลือกเสรี มัธยมศึกษาปีที่ ๑ ด้วยกระบวนการเรียนรู้โดยใช้เกมส์เป็นฐาน(Game-Based Learning)

๑.๒ เกมส์ “What is It” เรื่อง สัญลักษณ์ความปลอดภัย

๑.๓ แบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ เรื่องสัญลักษณ์ความปลอดภัย

๑.๔ แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยด้วยบอร์ดเกม “What is It”

๒) ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือด้วยผู้เชี่ยวชาญ ๓ ท่าน

๓) ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาความปลอดภัยในงานอาชีพ เรื่องสัญลักษณ์ความปลอดภัย สำหรับนักเรียนวิชาเลือกเสรี มัธยมศึกษาปีที่ ๑ ด้วยกระบวนการเรียนรู้โดยใช้เกมส์เป็นฐาน(Game-Based Learning) ดังนี้

๓.๑ ขั้นเตรียมความพร้อม

- นักเรียนกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองทำแบบทดสอบก่อนเรียน เรื่องสัญลักษณ์ความปลอดภัย

๓.๒ ขั้นกิจกรรม

- กลุ่มควบคุม นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้การสอนสัญลักษณ์ความปลอดภัย เรื่องรูปแบบบรรยาย

- กลุ่มทดลอง นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้การสอนแบบใช้บอร์ดเกม ‘What is It’

๓.๓ ขั้นประเมิน

- นักเรียนกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองทำแบบทดสอบหลังก่อนเรียน เรื่องสัญลักษณ์ความปลอดภัย

- นักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยด้วยบอร์ดเกม “What is It”

๓.๔ ขั้นสรุป

- ครูสรุปผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยด้วยบอร์ดเกม “What is It”

- ครูสรุปผลการทดสอบการใช้บอร์ดเกมส์ “What is It” ในการจัดการเรียนการสอนรูปแบบบรรยายกับแบบใช้เกมส์เป็นฐาน (Game-Based Learning)

๔) ครูบันทึกหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบบรรยายและแบบใช้เกมส์เป็นฐาน (Game-Based Learning)

๓.๓ ประเมินผล (C)

๑) ประสิทธิภาพของนวัตกรรม

การประเมินผลแบบประเมินความพึงพอใจ จะประเมินหลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยด้วยบอร์ดเกม “What is It” โดยมีองค์ประกอบในการประเมินดังนี้

๑) ด้านเนื้อหา

๒) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้การสอน

๓) ด้านคุณภาพของบอร์ดเกมส์

โดยในแต่ละด้านมีคะแนน ๕ ระดับ คือ

ตารางที่ ๑ แสดงค่าระดับความพึงพอใจ

คะแนน	ระดับความพึงพอใจ
๕	มากที่สุด
๔	มาก
๓	ปานกลาง
๒	น้อย
๑	น้อยที่สุด

และมีเกณฑ์การแปลค่าระดับความพึงพอใจดังนี้

ตารางที่ ๒ แสดงเกณฑ์การแปลค่าระดับความพึงพอใจ

ค่าเฉลี่ย	แปลค่า
๔.๕๑ – ๕.๐๐	มากที่สุด
๓.๕๑ – ๔.๕๐	มาก
๒.๕๑ – ๓.๕๐	ปานกลาง
๑.๕๑ – ๒.๕๐	น้อย
๑.๐๐ – ๑.๕๐	น้อยที่สุด

๒) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน จะวัดจากแบบทดสอบ เรื่องสัญลักษณ์ความปลอดภัย เป็นแบบทดสอบแบบเลือกตอบ จำนวน ๑๐ ข้อ (๑๐ คะแนน) โดยนักเรียน ร้อยละ ๗๐ ขึ้นไป (๑๙ คนขึ้นไป) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สัญลักษณ์ความปลอดภัย ผ่านเกณฑ์ร้อยละ ๗๐ (๗ คะแนน) เป็นไปตามค่าเป้าหมายกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า ปทุมธานี ปีการศึกษา ๒๕๖๘

๓.๔ การพัฒนา (A)

- ๑) ศึกษาบันทึกหลังการสอนหลังจบหน่วยการเรียนรู้
- ๒) ศึกษา วิเคราะห์หาจุดดี จุดบกพร่อง ผลการประเมินความพึงพอใจการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยด้วยบอร์ดเกม “What is It”
- ๓) วางแผนปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบใช้เกมส์เป็นฐาน (Game-Based Learning) ในหน่วยการเรียนรู้ถัดไป
- ๔) ดำเนินการตามแผนที่ปรับปรุง

๔. ผลการดำเนินงาน/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่จะได้รับ

๔.๑ ผลการประเมินความพึงพอใจ

ผลการประเมินความพึงพอใจการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยด้วยบอร์ดเกม “What is It” เป็นดังนี้

ตารางที่ ๓ แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม “What is It”

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$)	ระดับความพึงพอใจ
ด้านเนื้อหา		
๑.เนื้อหาครบถ้วนเหมาะสมกับนักเรียน	๔.๘๓	มากที่สุด
๒.สามารถเข้าใจเนื้อหาและอธิบายได้	๔.๗๘	มากที่สุด
๓.สามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้	๕.๐๐	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	๔.๘๗	มากที่สุด
ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน		
๔.ส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกัน	๕.๐๐	มากที่สุด
๕.การปฏิบัติกิจกรรมมีลำดับขั้นตอนที่สะดวกและเข้าใจง่าย	๕.๐๐	มากที่สุด
๖.กิจกรรมภายในเกมน่าสนใจและหลากหลาย	๔.๙๓	มากที่สุด
๗.การปฏิบัติกิจกรรม ช่วยให้เข้าใจบทเรียนดีขึ้น	๕.๐๐	มากที่สุด
๘.ผู้เรียนมีความรู้สึกรู้สึกสนุกในการเรียน	๕.๐๐	มากที่สุด
๙.ช่วยให้ผู้เรียนกล้าแสดงออก กล้าตัดสินใจมากขึ้น	๔.๙๓	มากที่สุด
๑๐.เกมการศึกษาช่วยให้เข้าใจในเนื้อหาเรื่องแนวคิดเชิงคำนวณ	๔.๙๘	มากที่สุด
๑๑.สามารถเข้าใจเนื้อหาและยกตัวอย่างได้	๔.๘๕	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	๔.๙๔	มากที่สุด
ด้านคุณภาพของสื่อบอร์ดเกม		
๑๒.ภาพ ตัวอักษรและสี น่าสนใจ ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน	๕.๐๐	มากที่สุด
๑๓.กิจกรรมในเกมมีความสอดคล้องและควบคุมเนื้อหาที่เรียน	๕.๐๐	มากที่สุด
๑๔.สามารถเพิ่มทักษะการคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาได้	๔.๙๐	มากที่สุด
๑๕.สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนการสอนและการวัดผล	๕.๐๐	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	๔.๙๘	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมทุกด้าน	๔.๙๖	มากที่สุด

จากตารางที่ ๓ แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม “What is It” พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = ๔.๙๖$) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่ามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดเช่นกัน โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยดังนี้ ด้านคุณภาพสื่อบอร์ดเกม ($\bar{X} = ๔.๙๘$) ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน ($\bar{X} = ๔.๙๔$) และด้านเนื้อหา ($\bar{X} = ๔.๘๗$)

๔.๒ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องสัญลักษณ์ความปลอดภัย โดยการใช้บอร์ดเกม “What is It” ในการจัดการเรียนการสอนเป็นดังนี้

ตารางที่ ๔ แสดงผลการทดสอบหลังเรียนเรื่องสัญลักษณ์ความปลอดภัย ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มควบคุม	เกณฑ์การทดสอบ ร้อยละ ๗๐ (๗ คะแนน)	กลุ่มทดลอง	เกณฑ์การทดสอบ ร้อยละ ๗๐(๗ คะแนน)
๙	ผ่าน	๑๐	ผ่าน
๘	ผ่าน	๑๐	ผ่าน
๙	ผ่าน	๙	ผ่าน
๙	ผ่าน	๑๐	ผ่าน
๑๐	ผ่าน	๑๐	ผ่าน
๙	ผ่าน	๙	ผ่าน
๑๐	ผ่าน	๘	ผ่าน
๙	ผ่าน	๘	ผ่าน
๙	ผ่าน	๗	ผ่าน
๘	ผ่าน	๗	ผ่าน
๙	ผ่าน	๑๐	ผ่าน
๑๐	ผ่าน	๑๐	ผ่าน
๖	ไม่ผ่าน	๘	ผ่าน
๘	ผ่าน	๑๐	ผ่าน
๑๐	ผ่าน	๑๐	ผ่าน
๔	ไม่ผ่าน	๑๐	ผ่าน
๕	ไม่ผ่าน	๘	ผ่าน
๙	ผ่าน	๑๐	ผ่าน
๘	ผ่าน	๑๐	ผ่าน
๙	ผ่าน	๘	ผ่าน
๘	ผ่าน	๘	ผ่าน
๙	ผ่าน	๑๐	ผ่าน
๘	ผ่าน	๘	ผ่าน
๙	ผ่าน	๑๐	ผ่าน
๙	ผ่าน	๙	ผ่าน
๙	ผ่าน	๑๐	ผ่าน
๖	ไม่ผ่าน	๘	ผ่าน
๖	ไม่ผ่าน	๑๐	ผ่าน
จำนวนนักเรียน ผ่านเกณฑ์	๒๓ คน ร้อยละ๘๒.๑๔	จำนวนนักเรียน ผ่านเกณฑ์	๒๘ คน ร้อยละ๑๐๐

จากตารางที่ ๔ แสดงผลการทดสอบหลังเรียนเรื่องสัญลักษณ์ความปลอดภัย ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง พบว่านักเรียนกลุ่มทดลองผ่านเกณฑ์การทดสอบหลังเรียนจำนวน ๒๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๐๐ และเมื่อพิจารณาเทียบกับกลุ่มควบคุมพบว่านักเรียนกลุ่มทดลองมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์การทดสอบหลังเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุม

ตารางที่ ๕ แสดงค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

กลุ่มตัวอย่าง	ค่าเฉลี่ยผลการทดสอบ ก่อนเรียน	ค่าเฉลี่ยผลการทดสอบ หลังเรียน	ผลต่างค่าเฉลี่ย
กลุ่มควบคุม	๓.๓๒	๘.๒๘	+ ๔.๙๖
กลุ่มทดลอง	๓.๑๗	๙.๑๐	+ ๕.๙๓

จากตารางที่ ๕ แสดงค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่านักเรียนกลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน เรื่องสัญลักษณ์ความปลอดภัย ด้วยการจัดการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม “What is It” สูงกว่าแบบบรรยาย

๔.๓ ประโยชน์ที่ได้รับ

- ๑) ได้พัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม “What is It”
- ๒) บอร์ดเกมส์ “What is It” สามารถนำไปใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้จริง

๕. บทเรียนที่ได้รับ

ถอดบทเรียนจากการผลงาน

การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกมส์เป็นฐาน ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้เนื้อหาตามหลักสูตรด้วยวิธีการที่สอดคล้องกับการศึกษาในยุคศตวรรษที่ ๒๑ ที่มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต และกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจการเรียนรู้ ภายใต้บรรยากาศที่ท้าทาย สนุกสนาน ใช้การสังเกต การเชื่อมโยง และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างเต็มที่ จะช่วยพัฒนาทั้งนักเรียน และครู ให้ได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ

การมีส่วนร่วมของผู้เรียนในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนบรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมาย

การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน ได้รับการมีส่วนร่วม ความร่วมมือจากนักเรียน ส่งผลให้การพัฒนาประสบผลสำเร็จได้นวัตกรรมการที่มีคุณภาพ

เมื่อพัฒนานวัตกรรมสู่เป้าหมายสำเร็จความภาคภูมิใจก็คือการได้ทำหน้าที่รับผิดชอบอย่างสมบูรณ์สามารถพัฒนางานได้ตามเป้าหมาย

ข้อเสนอแนะ และข้อควรระวัง

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกมส์เป็นฐาน ครูผู้สอนต้องศึกษา ปรับเปลี่ยน แลกเปลี่ยน การเรียนรู้ แนวทางการปฏิบัติ และรูปแบบของเกมส์ ให้สอดคล้องกับเนื้อหาและวิธีการวัดผลการเรียนรู้

๖. การเผยแพร่ผลงาน

- ๑) เผยแพร่ผลงาน Best Practice กับเพื่อนครู สาขาวิชาวิศวกรรมโยธา มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิร ในกลุ่ม Facebook เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนในแต่ละโรงเรียน
- ๒) เผยแพร่ผลงาน Best Practice บนเว็บไซต์โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า ปทุมธานี
- ๓) เผยแพร่ผลงาน Best Practice ผ่านห้องสมุดไอเดีย [www. inskru.com](http://www.inskru.com) ที่เป็นศูนย์รวมไอเดียดีกว่า ๑๒,๔๖๖ ผลงาน

ภาคผนวก

ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้



เครื่องมือวัด





รายงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice
“การยกระดับคุณภาพผู้เรียน Best Practice”
ปีการศึกษา 2568