

นวัตกรรมการศึกษา

ชื่อเรื่อง พัฒนาสื่อการเรียนการสอนประเภทเกม โดยใช้กระบวนการ ADDIE (เกมบิงโก)

ผู้จัดทำ นางสาวศรีสง่า แถวปัดถา

โรงเรียน ยางชุมน้อยพิทยาคม

ปี พ.ศ. ๒๕๖๓

ประเภทนวัตกรรม ด้านบริหารจัดการ ด้านหลักสูตร
 ด้านจัดการเรียนรู้ ด้านสื่อและเทคโนโลยี
 ด้านวัดและประเมินผล

๑. หลักการ

ปัจจุบัน การจัดการเรียนการสอนส่วนใหญ่ได้เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยการปฏิบัติจริง หรือการจัดการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนตั้งแต่กระบวนการคิด จนถึงกระบวนการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง โดยมีครูเป็นผู้ดูแล สนับสนุนในการค้นหา และศึกษาข้อมูลต่างๆของผู้เรียน ซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีความรู้ตรงตามที่ตัวชี้วัดกำหนดซึ่งเป็นความรู้ที่เกิดขึ้นอย่างแท้จริง อีกทั้งเป็นการแสดงให้เห็นว่าผู้เรียนยังสามารถพัฒนาตนเองทั้งร่างกาย สติปัญญา สังคม และอารมณ์ โดยฝึกวิธีเรียนรู้เพื่อเป็นผู้สร้างความรู้ที่ถูกต้อง

จากการที่ได้จัดการเรียนการสอนในรายวิชาสังคมศึกษา ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ พบว่า นักเรียนประสบปัญหาความรับผิดชอบ ขาดทักษะการเรียนรู้ ไม่ให้ความสนใจในเนื้อหาวิชาที่เรียน และสื่อที่ใช้ในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ยังไม่มีความน่าสนใจ การจัดการเรียนการสอนแบบรูปแบบเดิมๆ ทำให้นักเรียนไม่ค่อยสนใจ เพราะไม่เกิดความเข้าใจในการศึกษาเพิ่มเติมและไม่มีความเข้าใจในการเรียน

ดังนั้น การจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนโดยการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนประเภทเกม โดยใช้กระบวนการ ADDIE มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนจึงเป็นอีกวิธีหนึ่งที่จะทำให้ผู้เรียนสนุกสนานในการเรียน มีความเข้าใจเนื้อหาจากบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น และสร้างทักษะในการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ความรู้และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

๒. วัตถุประสงค์

๑. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนประเภทเกม โดยใช้กระบวนการ ADDIE (เกมบิงโก) กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ในรายวิชาสังคมศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนยางชุมน้อยพิทยาคม อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดศรีสะเกษ

๒. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนที่เรียนโดยการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนประเภทเกม โดยใช้กระบวนการ ADDIE ในรายวิชาสังคมศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนยางชุมน้อยพิทยาคม อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดศรีสะเกษ

๓. วิธีดำเนินการ

๑. สร้างแผนการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาพื้นฐาน โดยดำเนินการขั้นตอนดังต่อไปนี้

๑.๑ ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ๒๕๕๑ กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โดยศึกษาสาระการเรียนรู้ สาระสำคัญ หลักสูตรสถานศึกษาของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โดยศึกษาสาระการเรียนรู้มาตรฐานการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ เนื้อหา สาระ ตัวชี้วัดของวิชาสังคมศึกษา

๑.๒ ศึกษาเอกสาร ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

๑.๓ กำหนดเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ตามตัวชี้วัดที่กำหนด จากหลักสูตรสถานศึกษาของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

๑.๔ สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมประกอบการจัดการเรียนการสอน ในรายวิชาสังคมศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

๒. การสร้างเกม (เกมบิงโก) ออนไลน์ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

๒.๑ ตั้งคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาที่กำหนด

- ตั้งคำถาม และคำตอบ ประมาณ ๒๔ – ๒๕ ข้อ ในโปรแกรม Word แล้วแยกคำตอบที่ได้ ไปไว้ใน Notepad เพื่อคัดลอกไปใส่ในเว็บไซต์หรือเครื่องมือที่สร้างบิงโกออนไลน์

- โดยเข้า www.flippity.net แล้วเลือก flippity bingo แล้วกดปุ่ม instructions แล้วเลือก [this template](#) กด ทำสำเนา

- เลือก Terms แล้ว กด options เลือก ไฟล์ แล้วเลือกเผยแพร่ไปยังเว็บไซต์ กด เผยแพร่ แล้ว กด OK

- เลือก Get the link here ซึ่งเราสามารถที่จะกดเล่นแบบ offline หรือ online ได้

๒.๒ วิธีการเล่นเกมบิงโก

- แจ้งกติกาการเล่นเกมบิงโกให้นักเรียนได้รับทราบ

- สามารถเลือกเล่นเป็นทีม เป็นคู่ หรือเล่นเดี่ยว ได้

- ครูแจกกระดานบิงโก ที่มีเนื้อหาที่เกี่ยวกับหน่วยการเรียนรู้ ให้กับนักเรียน หรือให้นักเรียนใช้โทรศัพท์สแกนเพื่อเข้าในระบบเป็นการเล่นออนไลน์

- ครูอ่านคำถามให้นักเรียน แล้วให้นักเรียนตอบคำถาม แล้วเลือกคำตอบที่ถูกต้อง โดยนักเรียนคนใดที่ตอบคำถามในกระดานบิงโก ที่เรียงตามแนวนอน แนวตั้ง และแนวเฉียง ครบ ถือเป็นผู้ชนะในเกมนั้น

๔. สรุปผล

จากการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนประเภทเกม โดยใช้กระบวนการ ADDIE โดยใช้เกมบิงโกในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนยางชุมน้อยพิทยาคม พบว่า

๑.การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนประเภทเกม โดยใช้กระบวนการ ADDIE เป็นเกมบิงโกมาใช้ประกอบการจัดการเรียนการสอนทำให้นักเรียนมีความสนใจ มีความกระตือรือร้นในการเรียนรายวิชาสังคมศึกษาพื้นฐาน มากขึ้น

๒.นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาสังคมศึกษาพื้นฐาน สูงขึ้นจากการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนประเภทเกม โดยใช้กระบวนการ ADDIE มาประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

๕. ประโยชน์ที่ได้รับ

๑.นักเรียนได้เรียนรู้เนื้อหาวิชาสังคมศึกษาพื้นฐาน ผ่านกระบวนการจัดการเรียนการสอนจากการเล่น เกมบิงโก

๒.นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาวิชาสังคมศึกษาพื้นฐาน ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทาง เรียนสูงขึ้น

๓.นักเรียนได้รับความสุข และสนุกสนาน ในการเล่นเกมบิงโก ที่ใช้ประกอบในการจัดกิจกรรมการเรียน การสอนในรายวิชาสังคมศึกษาพื้นฐาน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

๖. บรรณานุกรม

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (๒๕๕๓). นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ.(พิมพ์ครั้งที่๒).กรุงเทพฯ:

แดเน็กซ์ อินเทอร์เน็ตเซอร์โพรเซซิ่ง.

ถนอมพร เลหาจรัสแสง. (๒๕๕๕). หลักการออกแบบและการสร้างเว็บเพื่อการเรียนการสอน.กรุงเทพฯ:

อรุณกรราฟีก.

ทิตนา แคมมณี. (๒๕๕๖). ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.

(พิมพ์ครั้งที่๑๗). กรุงเทพฯ:จุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย.

การสร้างเกมบิงโก.เข้าถึงได้จาก www.flippity.net(ออนไลน์) สืบค้นเมื่อวันที่ ๘ สิงหาคม ๒๕๖๓.

๗. ภาคผนวก

-แบบฟอร์ม Flowchart/Model-

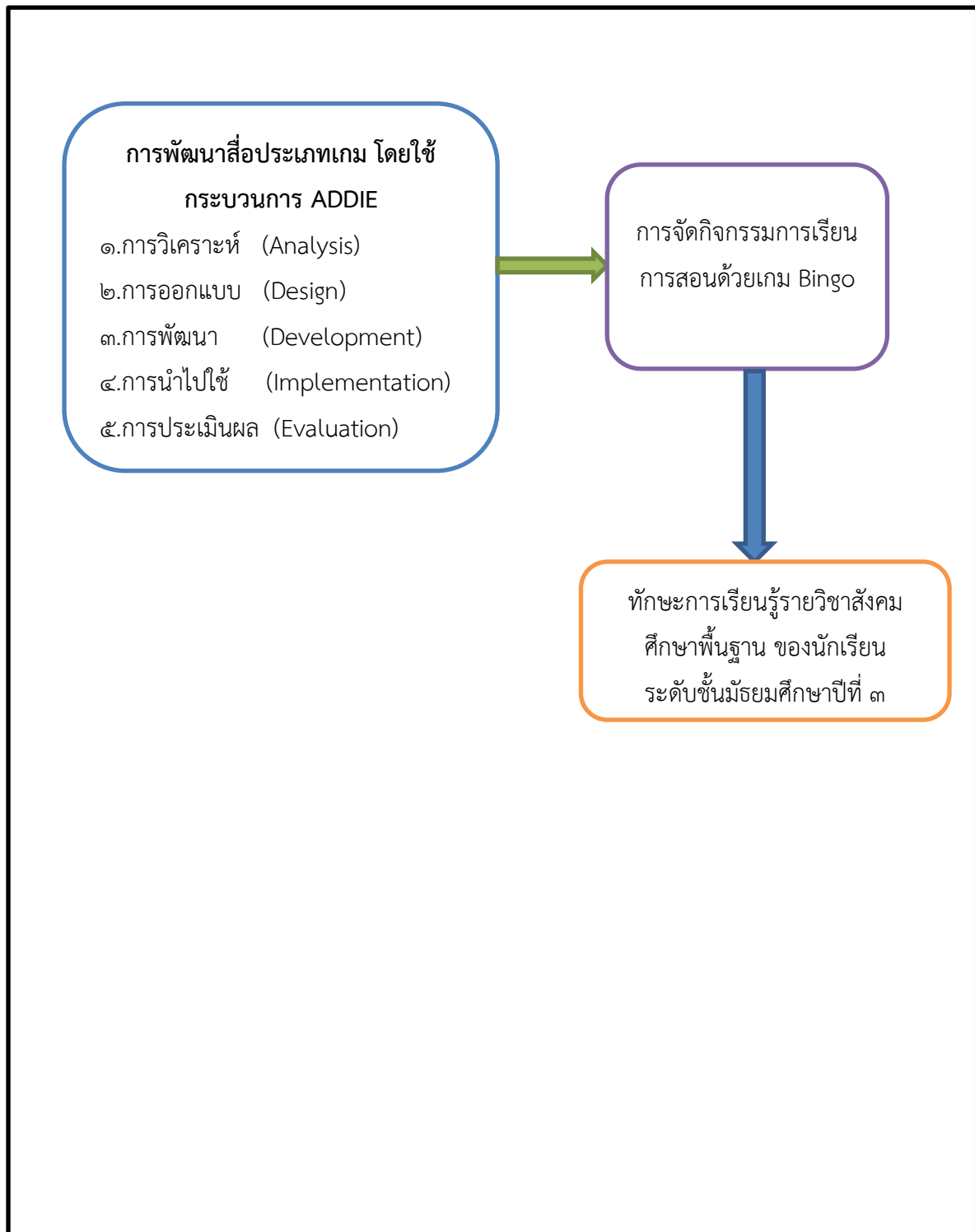
ชื่อเรื่อง พัฒนาสื่อการเรียนการสอนประเภทเกม โดยใช้กระบวนการ ADDIE (เกมบิงโก)

ประเภทนวัตกรรม ด้านสื่อและเทคโนโลยี

ผู้จัดทำ นางสาวศรีสง่า แฉวปัดถา

โรงเรียน ยางชุมน้อยพิทยาคม

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต ๒๘



ภาพกิจกรรม







ปางหาคปท	ปางพิมพา	ปางมกไชย	วันเสาร์	ปางประจำ วันเว็ด
วันศุกร์	วันอังคาร	วันจันทร์	ปางถวายเพชร	วันพุธ (กลางวัน)
ปางปฐมเทศา	ปางห้ามสมุทร	80 นพท	วันหยุดปิด	ปางไสยา
ปางปาลีโสภต์	อนิมิสต์เจติย์	วันพุธ(กลางคืน)	ปางทำพียง	ปางอุ้มบาตร
ปางลีลา	ปางสมาธิ	วันอาทิตย์	สักกิติถะ	วันรวมจำกสปปรัตนสุท





BINGO

อริยสัจ 4	"ธัมมจักกัปปวัตตนสูตร"	งานมงคล	ตักบาตรเทโวโรหณะ	วันอัฐมีบูชา
วันเข้าพรรษา	บุญพิธี	วันอาฬหบูชา	วันออกพรรษา	วันวิสาขบูชา
พระรัตนตรัย	การทอดกฐิน	FREE SPACE	องค์การยูเนสโก	ทานพิธี
การถวายสังฆทาน	ศาสนพิธี	โอวาทปาฏิโมกข์	ผ้าอาบน้ำฝน	โกณฑัญญะ
วันธรรมสวนะ	ประสูติ - ตรัสรู้ - ประดิพัทธ์	งานอวมงคล	กุศลพิธี	พิธีปักกิมพะพิธี

CLEAR **NEW BOARD**

คู่มือเกม Bingo (Online)
เรื่อง วันสำคัญทาง
พระพุทธศาสนาและศาสนพิธี
วิชา สังคมศึกษาพื้นฐาน5



ม.3 ชั้น



โดย
นางสาวศรีสง่า แถวปัดถา
ครูชำนาญการ



กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
โรงเรียนยางชุมน้อยพิทยาคม
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 28



แบบประเมินความพึงพอใจการใช้สื่อนวัตกรรม

คำชี้แจง แบบสอบถามชุดนี้จัดทำขึ้นเพื่อประเมินความพึงพอใจการใช้สื่อนวัตกรรม.....

กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ท่านเลือก

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

1. เพศ ชาย หญิง
 2. ประเภทผู้ใช้บริการ นักเรียน ครู อื่น.....

ตอนที่ 2 ระดับความพึงพอใจต่อการให้บริการ โดยมีเกณฑ์วัดระดับดังนี้

5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด 0 = ไม่พึงพอใจ

รายการประเมิน		ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1. ด้านข้อมูล/เนื้อหา						
	1.1 มีเนื้อหาสอดคล้องกับตัวชี้วัด ผลการเรียนรู้					
	1.2 มีความสอดคล้องกับกิจกรรม การจัดการเรียนการสอน					
	1.3 มีความครบถ้วนของเนื้อหา					
	1.4 เนื้อหามีความชัดเจนและครอบคลุม เข้าใจง่าย					
2. ด้านออกแบบหรือกระบวนการเรียนรู้						
	2.1 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้กระตุ้นให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ ส่งเสริมเข้าใจเนื้อหาและวัตถุประสงค์					
	2.2 มีความน่าสนใจ เหมาะสม กลมกลืน ดึงดูดใจ					
	2.3 การออกแบบสื่อมีรูปแบบเหมาะสมและมีความสวยงาม					
	2.4 รูปภาพที่ใช้เหมาะสมกับเนื้อหาและสื่อการเรียนรู้ได้ดี					
3. ด้านการใช้งาน						
	3.1 การใช้งานง่ายและสะดวกในการค้นหาข้อมูล					
	3.2 ความคงทน แข็งแรง สามารถนำกลับมาใช้ได้อีก					
4. ด้านการนำไปใช้ประโยชน์						
	4.1 เนื้อหาและข้อมูลสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้					
	4.2 ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ง่าย และสามารถจดจำได้นาน					
	4.3 ทำให้เกิดการค้นพบความรู้ด้วยตัวเอง					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

.....