

ชื่อเรื่อง การพัฒนาทักษะการสร้างคำผ่านการ์ดเกม UNO โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

ผู้วิจัย นางสาวนิตยา โสตา

ปีการศึกษา 2567

บทคัดย่อ

บทคัดย่อ

รายงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศฉบับนี้ นำเสนอ “การพัฒนาทักษะการสร้างคำผ่านการ์ดเกม UNO โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒” ซึ่งเป็นนวัตกรรมจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่พัฒนาขึ้นเพื่อแก้ไขปัญหาการเรียนขาดความกระตือรือร้นและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำในวิชาภาษาไทย โดยเฉพาะในเรื่องทักษะการสร้างคำ นวัตกรรมนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาทักษะการสร้างคำของนักเรียน 2) ส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม และ 3) สร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทย กลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านโสกชั้น จำนวน ๒๕ คน ดำเนินการในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖-๒๕๖๗ โดยใช้กระบวนการวงจรคุณภาพ PDCA (Plan-Do-Check-Act) ในการดำเนินงาน กระบวนการประกอบด้วย การวิเคราะห์หลักสูตรและปัญหา (Plan), การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกมการ์ด UNO (Do), การประเมินผลจากแบบทดสอบก่อน-หลังเรียนและแบบสังเกตพฤติกรรม (Check) และการนำผลมาปรับปรุงและพัฒนา (Act). ผลการดำเนินงานพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ โดยร้อยละ ๘๐ ของนักเรียนมีคะแนนสูงกว่าก่อนเรียน นอกจากนี้ นักเรียนยังมีทักษะการทำงานกลุ่มดีขึ้น มีความกระตือรือร้นในการเรียน และมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาไทยมากขึ้น สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

นวัตกรรมนี้จึงเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการยกระดับคุณภาพการเรียนการสอนภาษาไทยและส่งเสริมทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ ให้แก่ผู้เรียน

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : <https://publish.vichakan.net/show/1554>

วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 31 สิงหาคม 2568

พิมพ์ : วันที่ 3 พฤษภาคม 2569 เวลา 16.59 น.