บทคัดย่อดึงจากฐานข้อมูล จัดหน้าด้วยระบบอัตโนมัติ ไม่ใช่ต้นฉบับจากผู้เผยแพร่

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

ผู้วิจัย นางสาวนิตยา โสดา

ปีการศึกษา 2567

บทคัดย่อ

บทคัดย่อ

รายงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศฉบับนี้ นำเสนอ “การพัฒนาทักษะการสร้างคำผ่านการ์ดเกม UNO โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒” ซึ่งเป็นนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่พัฒนาขึ้นเพื่อแก้ไขปัญหานักเรียนขาดความกระตือรือร้นและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำในวิชาภาษาไทย โดยเฉพาะในเรื่องทักษะการสร้างคำ นวัตกรรมนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาทักษะการสร้างคำของนักเรียน 2) ส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม และ 3) สร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทย กลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านโสกชัน จำนวน ๒๕ คน ดำเนินการในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖-๒๕๖๗ โดยใช้กระบวนการวงจรคุณภาพ PDCA (Plan-Do-Check-Act) ในการดำเนินงาน กระบวนการประกอบด้วยการวิเคราะห์หลักสูตรและปัญหา (Plan), การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกมการ์ด 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 11 พฤศจิกายน 2569 เวลา 04.36 น.