

ชื่อเรื่อง รายงานการพัฒนาวัตกรรมการศึกษา เรื่องวันสำคัญทางพุทธศาสนาเพื่อพัฒนาทักษะ การคิดวิเคราะห์
สาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
ตามหลักสูตรบูรณาการแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น

ผู้วิจัย สุทิพย์ ศิริเรือง

ปีการศึกษา 2567

บทคัดย่อ

บอร์ดเกมการศึกษาเป็นเครื่องมือที่สามารถสร้างการเรียนรู้ในเนื้อหาดังกล่าวได้เป็นอย่างดีโดยบอร์ดเกมการศึกษา (educational board game) เป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (game-based learning)

มีประโยชน์เพิ่มเติมจากการใช้เกมรูปแบบปกติโดยสามารถสร้างความร่วมมือกันและการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันได้ดีกว่า ผู้เล่นได้ปฏิบัติจริง บอร์ดเกมจะเป็นเครื่องมือสำคัญที่สามารถตอบโจทย์แทนที่การบรรยายแบบเดิมด้วยวิธีการที่เข้าถึงทุกคนได้ สามารถเล่นซ้ำได้บ่อยครั้ง มีการออกแบบชิ้นส่วนและกระดานมาอย่างสวยงามตามเรื่องราวของเกมที่ออกแบบขึ้น ดังนั้นการศึกษาครั้งนี้

ผู้รายงานในฐานะครูผู้รับผิดชอบสอนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้ทำการศึกษาตัวอย่างบอร์ดเกมที่มีอยู่ในท้องตลาด โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกตัวอย่างตามเกณฑ์ที่กำหนดจากลักษณะการส่งเสริมการเรียนรู้ที่ฝึกทักษะที่เหมาะสมกับการเรียนรู้

เรื่อง วันสำคัญทางพุทธศาสนาเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์

โดยใช้บอร์ดเกมให้ฝึกทักษะที่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้โดยมีการบูรณาการทั้งหมด 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ได้แก่ ภาษาไทย คณิตศาสตร์ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และศิลปะ เพื่อให้นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

มีความรู้เกี่ยวกับวันสำคัญทางพุทธศาสนามากยิ่งขึ้น และพัฒนาทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

งานต้นฉบับการบูรณาการบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วันสำคัญทางพุทธศาสนาเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ซึ่งผู้รายงานได้ออกแบบนวัตกรรมบอร์ดเกมการศึกษาใหม่มีกติกาและรูปแบบการเล่นที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 อันจะนำไปสู่การพัฒนาการเรียนการสอนสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : <https://publish.vichakan.net/show/600>

วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 21 กรกฎาคม 2567

พิมพ์ : วันที่ 5 กุมภาพันธ์ 2568 เวลา 20.58 น.