



กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษา
ต่างประเทศ

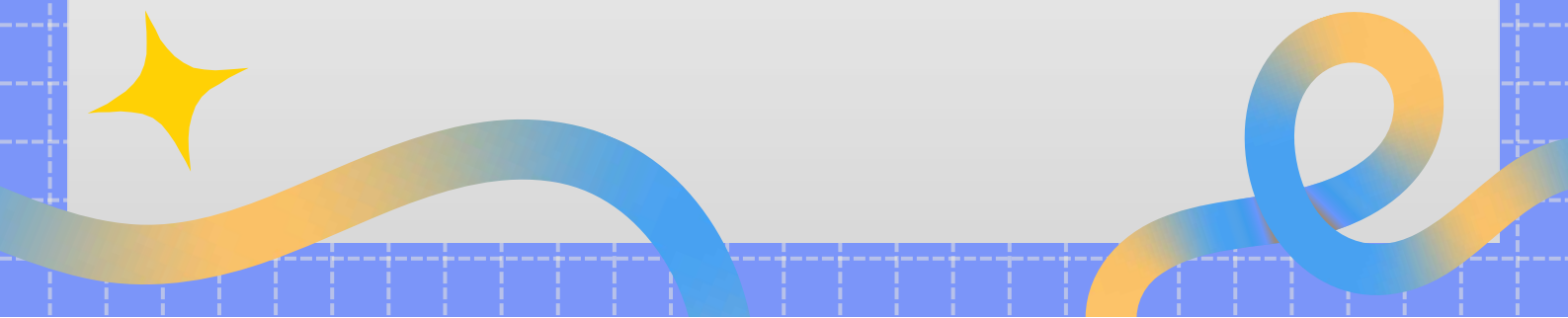


คำชี้แจง

การพัฒนาการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สร้างแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์สำหรับครูประถมศึกษา มุ่งเน้นการผลิตนวัตกรรมชุดกิจกรรมเพื่อเผยแพร่ในเว็บไซต์ เพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม สร้างแรงจูงใจและเพิ่มการมีส่วนร่วมทางดิจิทัล ส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูในวงกว้าง ซึ่งเป็นประโยชน์สำหรับผู้เรียนซึ่งเป็นเยาวชนที่จะเป็นกำลังของชาติในภายภาคหน้าอย่างยั่งยืน โดยชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สร้างแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์สำหรับครูประถมศึกษา ประกอบด้วย

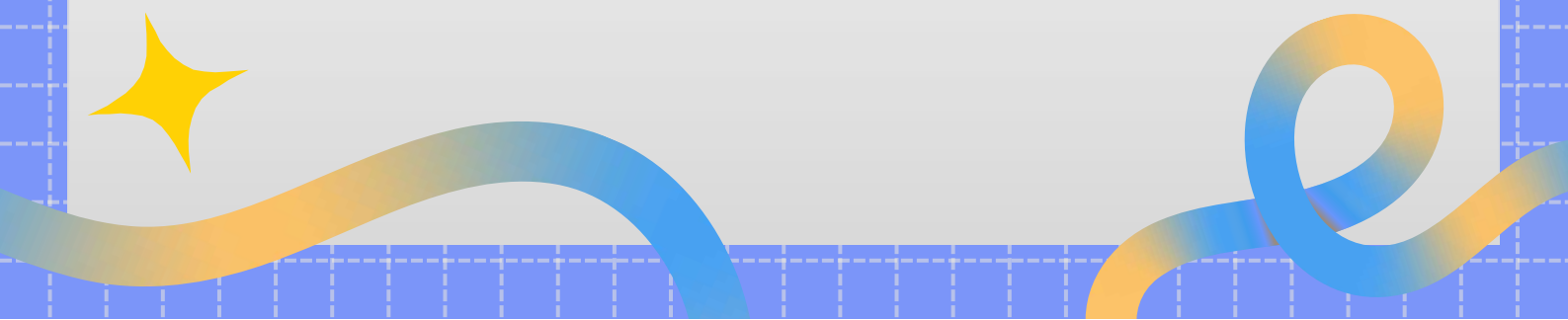
- ✿ ชุดกิจกรรมกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
- ✿ ชุดกิจกรรมกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
- ✿ ชุดกิจกรรม กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาและ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ดนตรี นาฏศิลป์

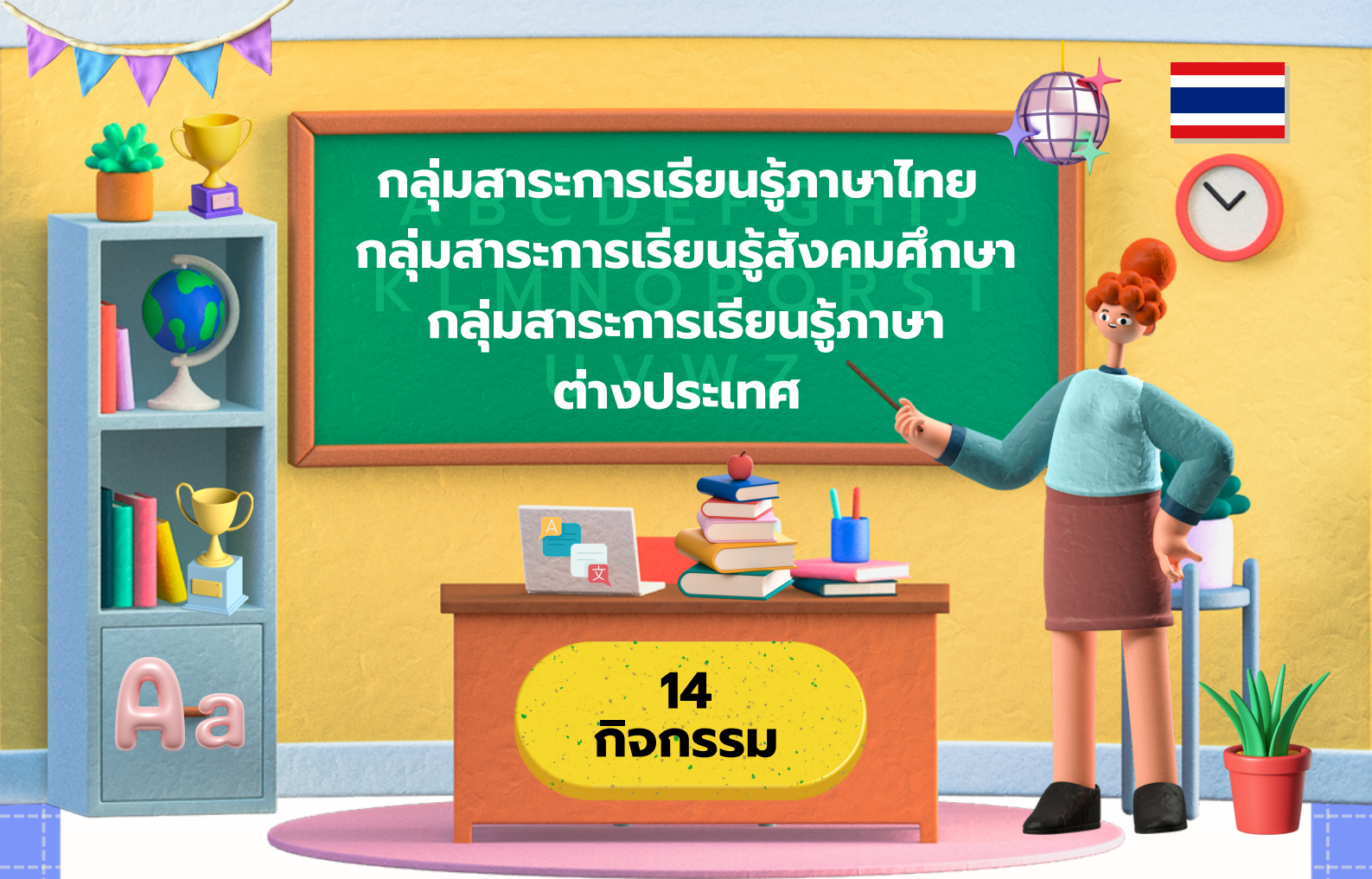
ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า ชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ ที่สร้างแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์สำหรับครูประถมศึกษา (สำหรับครูผู้สอน) ของระดับชั้นประถมศึกษา จะเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอน ในการนำไปใช้จัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในต่อไป



สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำชี้แจง	2
ชุดกิจกรรมการเรียนรู้	
1. เกมมิงโก	4
2. เกมตอบคำถาม	7
3. การใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation)	11
4. ฝึกตามภาษาต่างประเทศ	15
5. เกมกระดาน Scrabble	17
6. แพนผังกราฟิก	21
7. บอร์ดเกม	25
8. แพลชการ์ด	29
9. เกมจับคู่ (Matching game)	34
10. ทิมต่อทิมแฟมิลี้เกม	37
11. ตีความสำนวน	40
12. ทายคุณลักษณะ	42
13. ฝึกสติ	44
14. ฝึกแต่งคำประพันธ์	46
บรรณานุกรม	49



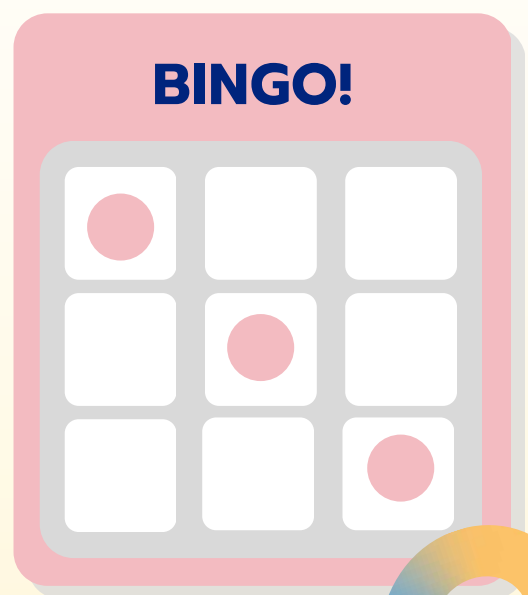


1 เกมบิงโก

เป็นเกมที่ผู้เล่นต้องจับคู่คำ รูปภาพ หรือสัญลักษณ์ที่ถูกสุ่มได้ออกมาโดยใช้กระดาดหรือบอร์ดบิงโก ผู้เล่นจะต้องทำเครื่องหมายบนบัตรเมื่อมีข้อความหรือรูปภาพนั้นอยู่ในตารางของตนเอง โดยผู้เล่นที่สามารถทำเครื่องหมายให้เป็นรูปแบบที่กำหนดได้ก่อนผู้เล่นคนอื่น ๆ จะได้รางวัลในเกมบิงโกนั้น

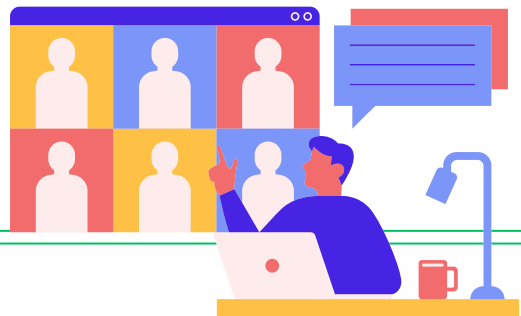
วัตถุประสงค์

ฝึกสมาธิ เนื่องจากเป็นเกมที่ต้องใช้ความคิด วิเคราะห์ จึงทำให้ผลลัพธ์ที่ได้คือ ผู้เรียนมีสมาธิ มากขึ้น สามารถคิดวิเคราะห์สิ่งต่าง ๆ รอบตัวได้อย่างรวดเร็ว



วิธีการ

- 1 แจกตารางหรือบัตรบิงโกให้กับผู้เล่น แต่ละตารางหรือบัตรจะมีคำศัพท์ หรือรูปภาพที่จัดเรียงอยู่ในลักษณะตาราง หรือรูปแบบเฉพาะ
- 2 ผู้จัดการเกมจะทำการอ่านข้อมูลที่สุ่มออกมา หรือใช้สื่ออื่น ๆ แสดงให้ผู้เล่นทราบ เช่น ใช้รูปภาพแทนคำศัพท์ หรือใช้ไฟล์เสียง ประกาศแทน
- 3 เมื่อผู้เล่นมีข้อมูลที่ถูกต้องในตารางหรือบัตรของตน จะต้องทำเครื่องหมายไว้ที่ข้อมูลนั้น ๆ
- 4 เมื่อผู้เล่นทำเครื่องหมายครบตามรูปแบบที่กำหนดไว้ (เช่น ทำเส้นทแยงมุม แถวแนวนอนหรือแถวแนวตั้งที่สมบูรณ์) จะต้องประกาศ "บิงโก" เพื่อแจ้งให้ผู้จัดการเกมตรวจสอบ
- 5 ผู้เล่นที่ได้บิงโกถูกต้อง จะเป็นผู้ชนะในเกม



การจัดกิจกรรม

ลักษณะเกมที่เป็นแผ่นกระดาษสี่เหลี่ยมผืนผ้า มีตารางและระบุตัวเลข ข้อความ รูปภาพ และอื่น ๆ

- 3 **ฝึกไหวพริบการวางแผน**
เพื่อตรวจสอบตัวอักษรที่ออกสุ่มและตัวอักษรที่ต้องการในตารางหรือบัตร เพื่อทำเส้นทแยงมุมหรือแนวตั้งแนวนอนที่ถูกต้อง ผู้เล่นจะได้ฝึกไหวพริบการวางแผนและความเร็วในการตอบสนอง

แรงจูงใจในการเรียน

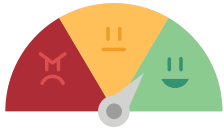
- 1 **การเพิ่มความสุขและความตื่นเต้น**
เกมบิงโกสร้างบรรยากาศที่มีความสุขและความตื่นเต้น ผู้เล่นจะรู้สึกตื่นเต้นเมื่อตัวอักษรที่ออกสุ่มใกล้เคียงคำตอบที่ต้องการ และอาจก่อให้เกิดความสุขเมื่อสามารถทำเส้นทแยงมุมหรือแถวแนวตั้ง แนววนอนได้
- 2 **การสร้างความสัมพันธ์และการทำงานเป็นทีม**
เกมบิงโกสามารถเล่นในกลุ่มหรือทีมได้ ผู้เล่นสามารถร่วมมือกันในการตรวจสอบตัวอักษร ช่วยกันค้นหาคำตอบที่ต้องการ การทำงานเป็นทีมสร้างความสัมพันธ์และสร้างความร่วมมือในกลุ่มผู้เล่น
- 4 **ความพยายามในการทำเส้นทแยงมุมหรือแนวตั้งแนวนอน**
เกมบิงโกต้องการความตั้งใจและความพยายามในการสร้างเส้นทแยงมุมหรือแถวแนวตั้งแนวนอนในตารางหรือบัตร เพื่อให้ได้รูปแบบที่กำหนดไว้ การทำงานอย่างมีเป้าหมายและความพยายามในการทำสำเร็จสามารถกระตุ้นและขับเคลื่อนผู้เล่นให้พัฒนาทักษะและความสามารถ
- 5 **ความพึงพอใจในความสำเร็จ**
เมื่อผู้เล่นทำเส้นทแยงมุมหรือแนวตั้งแนวนอนที่ถูกต้องตามรูปแบบที่กำหนด และได้รูปแบบที่สมบูรณ์ เกิดความพึงพอใจและความสุขในความสำเร็จที่ได้ในการเล่น

แนวคิดเกมฟีเคชั่น

เกมบิงโกเป็นเกมที่สร้างแรงจูงใจและความมีสมาธิให้กับผู้เล่น ช่วยพัฒนาทักษะการสะกดคำในรูปแบบที่สนุกสนานและน่าท้าทายโดยมี

ระดับคะแนน

สำหรับติดตามความคืบหน้า และให้ความรู้สึกถึงความสำเร็จ



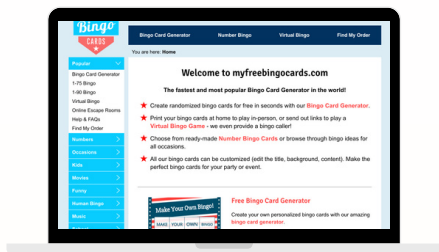
รางวัล

เมื่อผู้เรียนทำงานสำเร็จหรือบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ เพิ่มแรงจูงใจโดยการให้รางวัล ซึ่งเป็นการยกย่องความสำเร็จและกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง

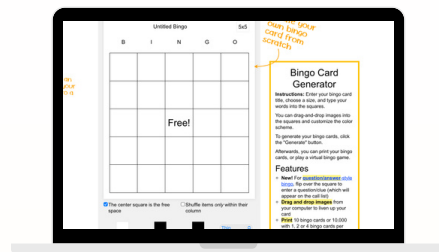
กระดานผู้นำ

สร้างองค์ประกอบการแข่งขันที่สร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนพยายามปรับปรุงด้วยการติดตามและแสดงความก้าวหน้าและความสำเร็จ กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเปรียบเทียบผลการเรียนกับเพื่อน

สื่อที่ใช้ เกมบิงโกรูปแบบออนไลน์ เช่น



myfreebingocards.com



bingobaker.com

การวัดและประเมินผล

1 การตรวจสอบการทำความเข้าใจหรือแนวตั้งแนวนอนที่ถูกต้อง

ผู้จัดเกมหรือผู้ดูแลระบบสามารถตรวจสอบการทำความเข้าใจหรือแนวตั้งแนวนอนในตารางหรือบัตรของผู้เล่นว่าเป็นไปตามรูปแบบที่กำหนดไว้หรือไม่ ถ้าการทำเล่นถูกต้องตามรูปแบบที่กำหนดไว้ จึงให้คะแนนหรือทำเครื่องหมายว่าสำเร็จ

2 การนับคะแนน

สามารถใช้ระบบการนับคะแนนเพื่อประเมินผลในเกมบิงโกได้ โดยให้คะแนนตามรูปแบบที่ผู้เล่นทำสำเร็จ เช่น ให้คะแนนตามจำนวนเส้นทแยงมุมหรือแนวตั้งแนวนอนที่ทำสำเร็จ หรือให้คะแนนสูงสุดให้กับผู้เล่นที่ทำเส้นทแยงมุมหรือแนวตั้งแนวนอนที่สมบูรณ์ที่สุดในตารางหรือบัตรของตน

3 การเช็คผู้ชนะ

เมื่อมีผู้เล่นที่ทำเส้นทแยงมุมหรือแนวตั้งแนวนอนตามรูปแบบที่กำหนดไว้และได้คะแนนสูงสุดในเกม สามารถเช็คผู้ชนะในเกมนั้น ๆ ได้ โดยการประกาศชื่อผู้ชนะหรือให้เครื่องหมายว่า "บิงโก" เพื่อแสดงให้ผู้เล่นทุกคนรู้ว่าผู้ชนะในรอบนั้น



ตัวอย่างการใช้กิจกรรมบิงโกในการจัดการเรียนออนไลน์



myfreebingocards.com



bingobaker.com

2 เกมตอบคำถาม

เกมตอบคำถามเป็นกิจกรรมที่สนุกและสร้างความรู้ให้กับผู้เรียน สามารถเลือกใช้ได้หลายรูปแบบ เช่น คำถามทั่วไป คำถามเพิ่มเติม หรือคำถามที่ต้องเลือกคำตอบในรูปแบบต่าง ๆ

วัตถุประสงค์

- 1 การเพิ่มความรู้เนื่องจากเกมตอบคำถามช่วยเพิ่มความรู้และการเรียนรู้ในทุกกลุ่มสาระ เช่น วรรณกรรม ภาษาศาสตร์ ฯลฯ ผ่านทางการตอบคำถามที่ต้องอ้างอิงความรู้และเหตุผลในการตอบ
- 2 ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สามารถกระตุ้นการคิดสร้างสรรค์และความคิดเชิงวิพากษ์ คัดรอบด้าน และพิจารณาตัวเลือกที่เหมาะสมกับคำถามที่มีอยู่
- 3 การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา ช่วยพัฒนาทักษะการแก้ไขปัญหา โดยต้องคิดวิเคราะห์ สถานการณ์ ค้นหาข้อมูล และตัดสินใจในการเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
- 4 ส่งเสริมการทำงานทีมและการสื่อสาร เกมตอบคำถามที่เล่นเป็นทีมสามารถสร้างความร่วมมือ การสื่อสาร การทำงานร่วมกันในการตอบคำถามหรือแก้ปัญหา
- 5 ความสนุกและเพลิดเพลิน การเรียนรู้ผ่านทางการเล่นเกมสามารถทำให้กระตุ้นความสนุกและความตื่นตัวในการเรียนรู้

วิธีการ

เกมตอบคำถามออนไลน์อาจแตกต่างกันไปในแต่ละเกม โดยมีแนวทาง ดังนี้

- 1 เลือกเกมตอบคำถามออนไลน์**
มีหลายเกมตอบคำถามที่สามารถเล่นได้
ในรูปแบบออนไลน์ เช่น Kahoot, Quizizz,
Vonder, Quizlet, gamilab และอื่น ๆ



- 2 ลงทะเบียนหรือเข้าสู่ระบบ**
ในบางเกมอาจต้องลงทะเบียนบัญชีผู้ใช้
หรือเข้าสู่ระบบก่อนที่จะเริ่มเล่น เพื่อให้
สามารถบันทึกคะแนนหรือร่วมแข่งขัน
กับผู้เล่นอื่นได้

- 3 เลือกโหมดเกม**
เกมตอบคำถามออนไลน์มักมีหลายโหมด
ที่สามารถเลือกเล่น เช่น

- ✿ โหมดแข่งขันแบบสด (live mode)
ผู้เล่นต้องตอบคำถามให้ถูกต้อง
ในเวลาที่กำหนด
- ✿ โหมดสร้างคำถาม (quiz creation
mode) ที่สามารถสร้างคำถามเอง
หรือเลือกคำถามจากคลังข้อมูล
- ✿ โหมดเรียนรู้ (learning mode)
ที่ให้ผู้เล่นเล่นเพื่อเพิ่มความรู้

- 4 อ่านคำถามและตอบคำถาม**
เมื่อเริ่มเล่นเกม ผู้เล่นจะได้รับคำถาม
ที่แสดงบนหน้าจอ ต้องอ่านคำถามอย่าง
รอบคอบและคิดไตร่ตรองก่อนตอบคำถาม
โดยเลือกคำตอบที่ถูกที่สุดหรือเขียน
คำตอบลงในช่องที่กำหนด

- 5 ติดตามคะแนนและผลลัพธ์**
ในบางเกมผู้เล่นสามารถเห็นคะแนนของ
คู่แข่งและลำดับคะแนนในการเล่นในเวลา
ที่เกมยังคงเล่น ระหว่างเกมหรือหลัง
จบเกม ผู้เล่นอาจเห็นคำตอบที่ถูกต้อง
และคำอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับคำถาม

- 6 ฝึกฝนและเรียนรู้**
เกมตอบคำถามออนไลน์เป็นวิธีที่ดี
ในการฝึกฝนความรู้และเรียนรู้เพิ่มเติม
ที่เหมาะสมสำหรับเนื้อหาความรู้ต่าง ๆ

การจัดกิจกรรม สามารถทำได้ในหลากหลายวิธีและมีรูปแบบต่าง ๆ โดยมีแนวทาง ดังนี้

- 1 กำหนดรูปแบบเกม**
เลือกรูปแบบเกมตอบคำถามที่ต้องการ
เช่น คำถามเพิ่มเติม, คำถามในรูปแบบ
ตัวเลือก, คำถามที่ต้องตอบด้วยตัวเลข
เป็นต้น สามารถรวมหลายรูปแบบเกมได้
เพื่อเพิ่มความหลากหลายในกิจกรรม

- 2 กำหนดระดับความยาก**
กำหนดระดับความยากของคำถาม
ให้เหมาะสมกับผู้เล่น เช่น ระดับง่าย
สำหรับเด็กประถมศึกษา, ระดับปานกลาง
สำหรับวัยรุ่น, หรือระดับยากสำหรับ
ผู้ใหญ่

- 3 กำหนดจำนวนรอบหรือระยะเวลา**
กำหนดจำนวนรอบในการเล่นหรือ
กำหนดระยะเวลาในการตอบคำถาม ทำให้
เกมมีความสนุกและตื่นเต้นมากยิ่งขึ้น

- 4 สร้างทีมหรือแข่งขัน**
แบ่งผู้เล่นเป็นทีมหรือกลุ่มให้แข่งขันกัน
เพื่อสร้างการแข่งขันและความสนุก
ในกิจกรรม

- 5 มอบรางวัลหรือคะแนน**
เพิ่มความท้าทายและความบันเทิง
ให้กับผู้เล่นโดยมอบรางวัลหรือคะแนน
ให้กับผู้ที่ตอบถูกและได้คะแนนสูงสุด

แรงจูงใจในการเรียน



1 การเรียนรู้แบบสนุกสนาน

เกมตอบคำถามสามารถทำให้กระบวนการเรียนรู้สนุกและน่าตื่นเต้นมากขึ้น เมื่อมีส่วนร่วมของการแข่งขันหรือการสะสมคะแนน ผู้เรียนจะรู้สึกมีความตั้งใจในการเรียน



2 การสร้างแรงจูงใจในการเรียน

เกมตอบคำถามสามารถเป็นเครื่องมือในการสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียนผ่าน การตั้งเป้าหมายในการเล่น เกม เช่น การเพิ่มระดับความยากในคำถาม เพื่อให้ผู้เรียนท้าทายตัวเองและมีความสุขในการเรียนรู้



3 การกระตุ้นความสนใจ

เกมตอบคำถามที่มีความหลากหลายและน่าสนใจสามารถกระตุ้นความสนใจในเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ เมื่อผู้เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ผ่านการตอบคำถาม เข้าใจความสำคัญของเนื้อหาและมีการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน



4 การพัฒนาทักษะ

เกมตอบคำถามช่วยในการพัฒนาทักษะ เช่น การคิดอย่างรวดเร็ว การแก้ปัญหา การจดจำ และการวิเคราะห์ ผู้เล่นจะได้รับประสบการณ์ในการใช้ทักษะเหล่านี้ในบริบทที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่ถูกต้องในเกม



5 การสร้างความร่วมมือและการแข่งขัน

เกมตอบคำถามที่มีรูปแบบการเล่นแบบทีมหรือการแข่งขัน ระหว่างผู้เล่นสามารถสร้างการทำงานเป็นทีม กระตุ้นความร่วมมือ และสร้างสัมพันธภาพที่ดีในกลุ่มการเรียนรู้



โดยรวมแล้ว เกมตอบคำถาม เป็นเครื่องมือที่สนุกและมีประสิทธิภาพ ในการสร้างแรงจูงใจในการเรียนและ กระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนในทางที่ดี



แนวคิดเกมมิฟิเคชัน

คะแนนและระดับ

Gamification จะมีระบบคะแนนและระดับเพื่อติดตามความคืบหน้าและให้ความรู้สึกถึงความสำเร็จ นักเรียนสามารถได้รับคะแนนหรือเลื่อนระดับเมื่อผู้เรียนตอบคำถามได้ถูกต้อง

กระดานผู้นำและการแข่งขัน

กระดานผู้นำสร้างองค์ประกอบการแข่งขันที่สามารถสร้างแรงบันดาลใจให้นักเรียนพยายามปรับปรุง ด้วยการติดตามและแสดงความก้าวหน้าและความสำเร็จของนักเรียน ส่งเสริมความรู้สึกของการแข่งขันที่ดี กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเปรียบเทียบผลการเรียนกับเพื่อน

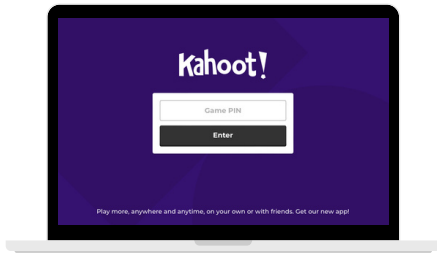
ภารกิจและความท้าทาย

การแนะนำภารกิจหรือความท้าทายในกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนสามารถกำหนดเป้าหมายที่เฉพาะเจาะจงแก่นักเรียนให้คิดและสนใจใฝ่รู้ ภารกิจเหล่านี้สามารถนำเสนองานที่ซับซ้อนขึ้นเรื่อย ๆ กระตุ้นให้นักเรียนใช้ทักษะและความรู้ในสถานการณ์ที่ท้าทายมากขึ้น

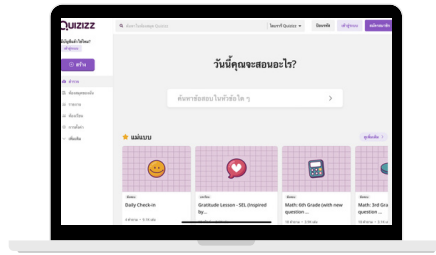
คำติชมและการติดตามความคืบหน้า

Gamification จะมีคำติชมในทันที ซึ่งมีประโยชน์สำหรับทั้งนักเรียนและครู นักเรียนสามารถรับข้อเสนอแนะเกี่ยวกับผลการลงมือปฏิบัติได้ทันทีผ่านองค์ประกอบแบบเกม กระตุ้นให้นักเรียนดำเนินการเรียนรู้ต่อไป

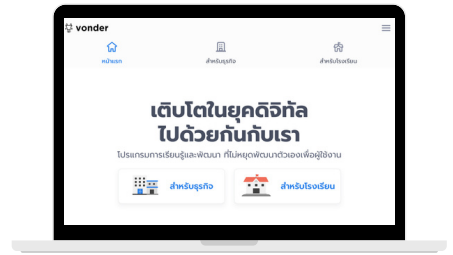
สื่อที่ใช้ เช่น



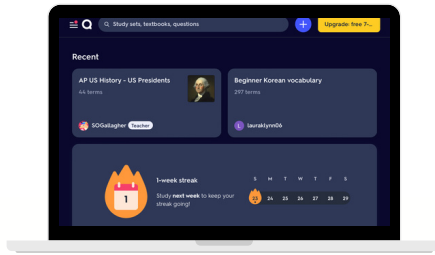
Kahoot



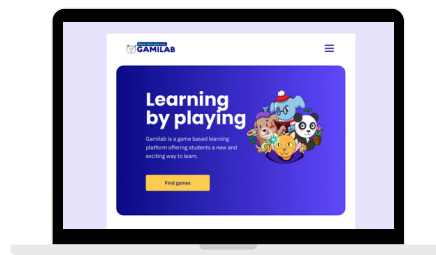
Quizizz



Vonder



Quizlet



gamilab

การวัดและประเมินผล

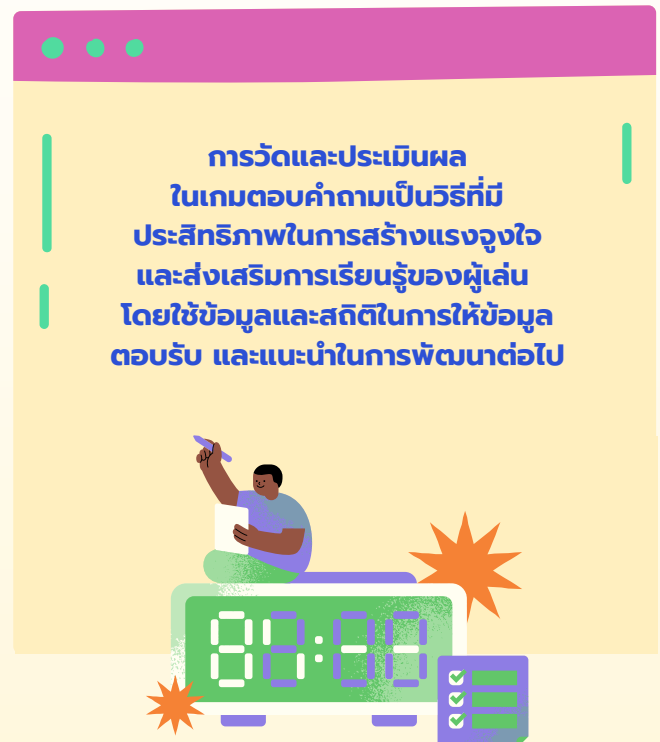
ในเกมตอบคำถามมีวิธีและองค์ประกอบที่สามารถนำมาใช้ได้ ดังนี้

- 1 การตอบคำถามในรูปแบบเวลา**
เกมตอบคำถามสามารถกำหนดเวลาในการตอบคำถามแต่ละข้อ โดยให้ผู้เล่นตอบคำถามภายในเวลาที่กำหนด ซึ่งจะวัดความเร็วและการตอบคำถามได้อย่างสมบูรณ์

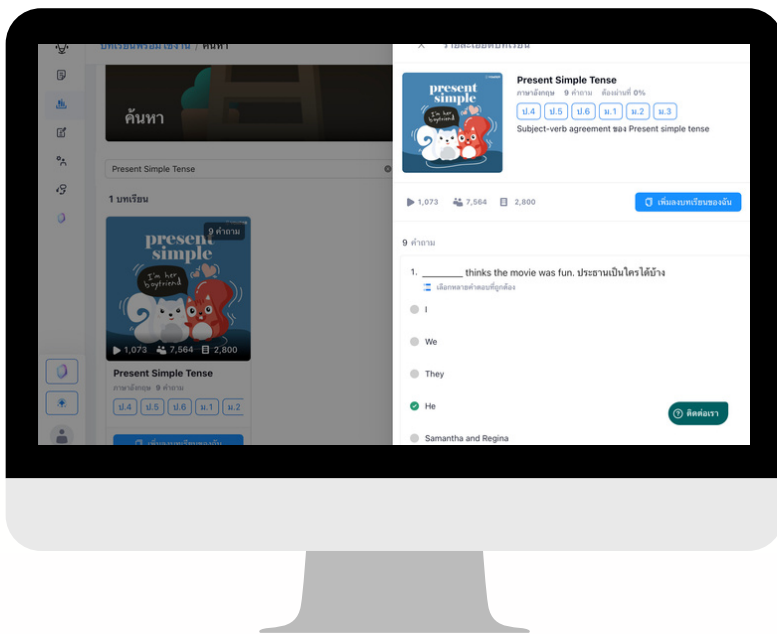
- 4 ระบบรางวัลและระดับความสำเร็จ**
เกมตอบคำถามสามารถใช้ระบบรางวัลเพื่อให้ผู้เล่นได้รับการยืนยันและแรงจูงใจในการเรียนรู้โดยมีการประกาศผลคะแนนสูงสุด

- 2 คะแนนและระดับความยาก**
เกมตอบคำถามสามารถให้คะแนนในแต่ละข้อตามความยากของคำถาม โดยคำถามที่ยากมากจะได้คะแนนสูงกว่า ผู้เล่นสามารถใช้คะแนนเพื่อประเมินระดับความรู้และความสามารถของตนเอง

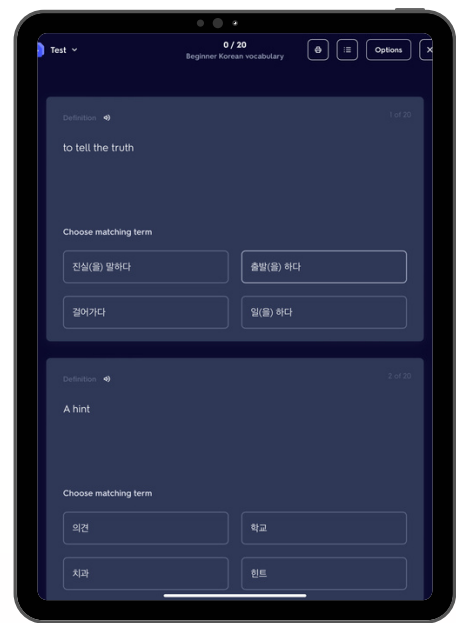
- 3 ประเมินผลและสถิติ**
เกมตอบคำถามสามารถนำข้อมูลการตอบคำถามของผู้เล่นมาวิเคราะห์และประมวลผล เช่น การแสดงผลคะแนนรวม ระดับ ความถี่ของคำถามที่ตอบถูก และคำถามที่ตอบผิด เป็นต้น เพื่อให้ผู้เล่นได้รับข้อมูลและคำแนะนำในการปรับปรุงความรู้และสถิติในเรื่องนั้น ๆ



ตัวอย่างการใช้เกมตอบคำถามในการจัดการเรียนออนไลน์



Vonder



Quizlet

3 การใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation)

วิธีสอนที่จำลองสถานการณ์จริงมาไว้ในชั้นเรียนโดยพยายามทำให้เหมือนจริงที่สุด มีการกำหนดกติกาหรือเงื่อนไข หรือแบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่มให้เข้าไปเล่นในสถานการณ์จำลองนั้น ๆ ด้วยกิจกรรมนี้ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้จากการเผชิญกับปัญหา จะต้องมีการตัดสินใจและใช้ไหวพริบ

วัตถุประสงค์

ให้ผู้เรียนได้เข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับสถานการณ์ จนเกิดความเข้าใจลักษณะสำคัญ สถานการณ์ที่จำลองขึ้นต้องใกล้เคียงกับความเป็นจริง ผู้เรียนได้เข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับสถานการณ์ ทำการตัดสินใจแก้ปัญหาต่าง ๆ ซึ่งการตัดสินใจจะส่งผลถึงผู้เรียนในลักษณะเดียวกับที่เกิดขึ้นในสถานการณ์จริง



วิธีการ

การใช้สถานการณ์จำลองในการเรียนเป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์ในการสนับสนุนกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียน โดยการใช้สถานการณ์จำลองในการเรียนที่พบบ่อย



การจำลองทางสังคม

ในวิชาสังคมศาสตร์สถานการณ์จำลองช่วยให้นักเรียนเข้าใจปัญหาทางสังคมและตัวแปรที่มีผลต่อสังคม นักเรียนสามารถใช้การจำลองคอมพิวเตอร์หรือการแสดงบทบาทเพื่อเข้าใจและวิเคราะห์สถานการณ์ทางสังคม



การจำลองทางภาษา

สถานการณ์จำลองในการเรียนภาษาช่วยให้นักเรียนฝึกการใช้ภาษาในสถานการณ์จริง นักเรียนสามารถใช้การจำลองการสนทนาหรือการแสดงบทละครเพื่อฝึกภาษาและสื่อสาร

การจัดกิจกรรม แนวทางการจัดกิจกรรมด้วยสถานการณ์จำลอง



กิจกรรมแบบกลุ่ม

แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มและให้แต่ละกลุ่มเลือกปัญหาที่ต้องการแก้ไขหรือเรื่องที่น่าสนใจ เช่น การสนทนากับชาวต่างชาติ หรือการศึกษาพฤติกรรมทางเศรษฐกิจ เป็นต้น ให้แต่ละกลุ่มสร้างแผนภูมิความคิดเพื่อแก้ปัญหาหรือวางแผน แล้วให้กลุ่มนำเสนอแผนภูมิความคิดและอธิบายขั้นตอนการแก้ปัญหาหรือการวางแผนที่คิดค้นขึ้น



กิจกรรมแบบเดี่ยว

ให้นักเรียนเลือกปัญหาหรือเรื่องที่น่าสนใจสร้างแผนภูมิความคิด นักเรียนสามารถใช้สื่อเพิ่มเติม เช่น ภาพหรือเหตุการณ์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านการออกแบบ และแบ่งปันแผนภูมิความคิดในชั้นเรียนหรือเป็นผู้นำเสนอเรื่องราวหรือแบ่งปันความคิดกับผู้อื่นผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น การสร้างสไลด์ หรือวิดีโอประกอบ สร้างพื้นที่สำหรับการพูดคุย แลกเปลี่ยนและเรียนรู้ เป็นต้น



การใช้สถานการณ์จำลองสามารถปรับเปลี่ยนตามกิจกรรมตามบริบทที่เหมาะสมกับความต้องการและวัตถุประสงค์การเรียนรู้

แรงจูงใจในการเรียน



การเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน

โดยเชื่อมโยงเนื้อหาการเรียนกับประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง อธิบายถึงวิธีการนำเสนอเนื้อหาให้เกี่ยวข้องกับปัญหาหรือสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน นำเสนอตัวอย่างที่ชัดเจนและสอดคล้องกับความสนใจและความต้องการของนักเรียน เช่น หากเรียนวิชาภาษาอังกฤษจะทำให้สามารถสื่อสารกับชาวต่างชาติได้ หรือหากเรียนภาษาไทยจะทำให้เป็นคนใช้ภาษาในการสื่อสารได้ดี และถ้าเรียนวิชาสังคมจะทำให้ผู้เรียนเป็นคนรอบรู้

แรงจูงใจในการเรียน

2 การเรียนรู้ในบริบทที่มีความสำคัญ

สร้างสถานการณ์จำลองที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่น่าสนใจหรือเป็นปัญหาของสังคมหรือชุมชน ให้นักเรียนศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหาการเรียนเพื่อค้นหาวิธีการแก้ไขปัญหามองเห็นแนวทางการเปลี่ยนแปลงที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมหรือชุมชน อาจจัดกิจกรรมสำหรับนักเรียนเพื่อออกไปสำรวจและสังเกตปัญหาจริงในชุมชนแล้วให้นักเรียนพัฒนาแผนและวิธีการแก้ไข

3 การสร้างแรงจูงใจในการแข่งขัน

จัดกิจกรรมการแข่งขันที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาการเรียน เช่น การแข่งขันสะกดคำถูก-ผิด หรือแก้ไขประโยคภาษาอังกฤษให้ถูกต้องจะสร้างแรงจูงใจในการแข่งขัน ช่วยสร้างแรงกระตุ้นให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นและความพยายามในการเรียนรู้เพื่อเติมเต็มศักยภาพของตนเอง

4 การสร้างภาพร่างของความสำเร็จ

ช่วยให้นักเรียนมองเห็นภาพรวมของเป้าหมายและความสำเร็จที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้

แนวคิดเกมมิฟิเคชัน

คะแนนและระดับ

Gamification จะมีระบบคะแนนและระดับเพื่อติดตามความคืบหน้าและให้ความรู้สึกถึงความสำเร็จ นักเรียนสามารถได้รับคะแนนหรือเลื่อนระดับเมื่อผู้เรียนทำภารกิจสำเร็จ

ภารกิจและความท้าทาย

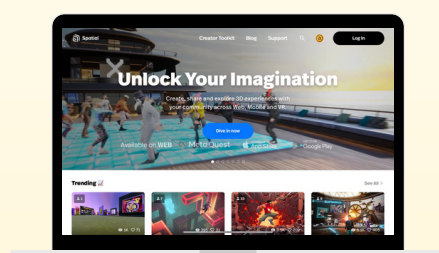
การแนะนำภารกิจหรือความท้าทายในกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนสามารถกำหนดเป้าหมายที่เฉพาะเจาะจงแก่นักเรียนให้คิดและสนใจใฝ่รู้กระตุ้นให้นักเรียนใช้ทักษะและความรู้ในสถานการณ์ที่ท้าทายมากขึ้น

การเล่าเรื่อง

Gamification ใช้การเล่าเรื่องเพื่อดึงดูดนักเรียน การผสมผสานเรื่องเล่าหรือโครงเรื่องที่น่าสนใจโดยสามารถเพิ่มองค์ประกอบที่น่าตื่นเต้น ทำให้ประสบการณ์การเรียนรู้มีส่วนร่วมและน่าจดจำยิ่งขึ้น

สื่อที่ใช้ Metaverse จากเว็บไซต์แหล่งเรียนรู้ เช่น

spatial



การวัดและประเมินผล

ในการใช้สถานการณ์จำลองในการเรียนเพื่อการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน สามารถทำได้โดยใช้วิธีการต่อไปนี้



1 การสร้างแบบจำลองทดสอบ

สถานการณ์จำลองสามารถใช้เป็นแบบจำลองทดสอบเพื่อวัดความรู้และทักษะของนักเรียนในหัวข้อที่ต้องการ โดยสร้างสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องและให้นักเรียนแก้ปัญหาหรือแสดงทักษะที่ต้องการในสถานการณ์นั้น



3 การฝึกทักษะและการสนับสนุน

สถานการณ์จำลองสามารถใช้ในการฝึกทักษะและการสนับสนุนการเรียนรู้ของนักเรียน โดยสร้างสถานการณ์ที่นักเรียนต้องใช้ทักษะหรือความรู้ที่ได้เรียนมาในการแก้ไขปัญหาหรือดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ



2 การสังเกตและบันทึกพฤติกรรม

นักเรียนสามารถใช้สถานการณ์จำลองในการสังเกตและบันทึกพฤติกรรมของตนเองหรือของผู้อื่น เช่น การจัดกิจกรรมที่นักเรียนต้องแสดงทักษะหรือพฤติกรรมที่ต้องการ จากนั้นนักเรียนสามารถประเมินและวัดผลพฤติกรรมตามเกณฑ์ที่กำหนด



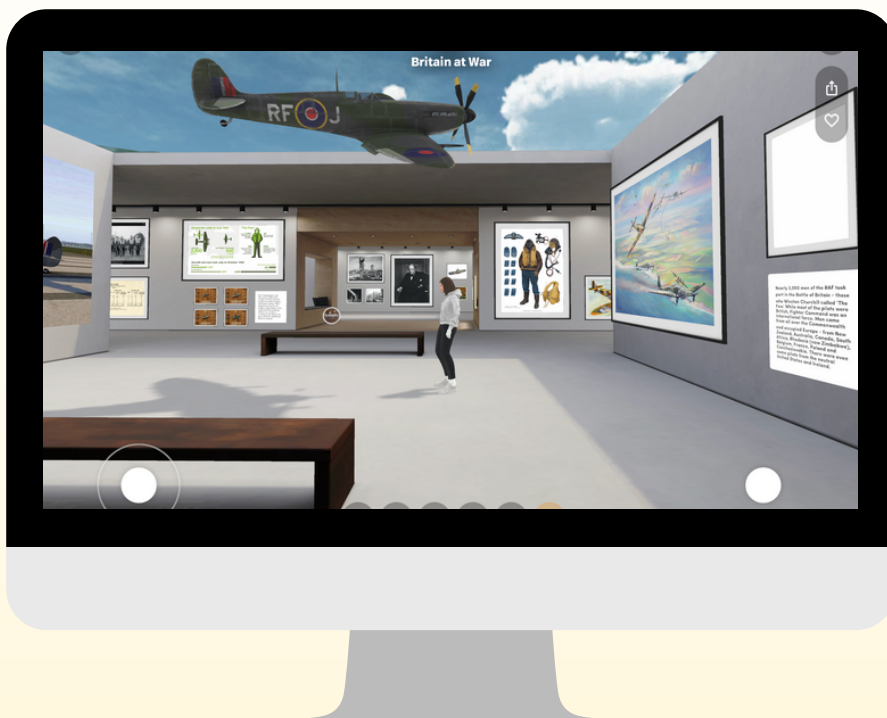
4 การสนับสนุนการตัดสินใจ

สถานการณ์จำลองสามารถใช้ในการสนับสนุนนักเรียนในการตัดสินใจในสถานการณ์ที่ซับซ้อนหรือมีความเป็นอันตราย นักเรียนสามารถฝึกการตัดสินใจและทำความเข้าใจเกี่ยวกับผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากการตัดสินใจต่าง ๆ



การวัดและประเมินผลในสถานการณ์จำลองสามารถทำได้โดยการใช้เกณฑ์ที่กำหนดล่วงหน้า เพื่อวัดผลและประเมินความสำเร็จของนักเรียนในการแก้ไขปัญหาหรือการแสดงทักษะที่ต้องการในสถานการณ์จำลองนั้น ๆ

ตัวอย่างการใช้สถานการณ์จำลองในการจัดการเรียนออนไลน์



spatial

4

ฝึกถามภาษาต่างประเทศ

เป็นเกมสื่อสารและตอบคำถาม ผู้เล่นต้องคิดคำถามในภาษาต่างประเทศและใช้คำถามอย่างเหมาะสมเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายของภารกิจในเกม

วัตถุประสงค์

ฝึกการสื่อสารโดยการใช้ภาษาต่างประเทศ

วิธีการ



- 1 ผู้จัดเกมเปิดภาพบุคคลที่มีองค์ประกอบภาพไม่สมบูรณ์ ซึ่งแสดงเพียงช่วงใบหน้าแสดงอารมณ์
- 2 ผู้จัดเกมให้ผู้เรียนร่วมกันหาคำตอบว่าเกิดอะไรขึ้นกับบุคคลในภาพ ถึงได้แสดงสีหน้าเช่นนั้น
- 3 ผู้จัดเกมชวนผู้เรียนมองว่า ถ้าจะทราบข้อมูล ก็ต้องใช้ประโยคคำถามควบคู่การฟังคำตอบ
- 4 ผู้จัดเกมอธิบายกติกาว่า ให้สมาชิกร่วมกันใช้ประโยคคำถามในภาษาต่างประเทศตามเพื่อให้ได้ข้อมูลของบุคคลในภาพ เช่น What, When, Why, Which, How โดยผู้จัดเกมจะเป็นผู้ตอบคำถามให้
- 5 ผู้จัดเกมวางเงื่อนไขว่าสมาชิกคนใดสามารถใช้คำถามได้เหมาะสมจะได้รับรางวัล ตลอดจนถึงสมาชิกทุกคนสามารถร่วมกันหาคำตอบได้จะมีการมอบรางวัล
- 6 ผู้จัดเกมให้สมาชิกเริ่มถามได้
- 7 ผู้จัดเกมจะให้สมาชิกสรุปประเด็นทั้งหมดที่ได้จากการถาม พร้อมทั้งเฉลยคำตอบ เมื่อสมาชิกถามจนได้คำตอบ
- 8 ผู้จัดเกมมอบรางวัลให้กับสมาชิกในกรณีภารกิจสำเร็จ

การจัดกิจกรรม

- ลักษณะเป็นสไลด์ภาพที่มีภาพบุคคลที่ไม่สมบูรณ์ ซึ่งปรากฏเพียงช่วงใบหน้าแสดงอารมณ์ ผู้จัดเกมเป็นเพียงผู้เดียวที่จะทราบข้อมูลที่แท้จริงว่าบุคคลดังกล่าวรู้สึกอย่างไร
- ให้ผู้เรียนฝึกใช้คำถามภาษาต่างประเทศ เพื่อให้ได้คำตอบว่าแท้จริงแล้วเกิดอะไรขึ้นกับบุคคลในภาพ บุคคลดังกล่าวรู้สึกอย่างไร

จำนวนผู้เรียน



3 – 30
คน

แรงจูงใจในการเรียน

แรงจูงใจภายใน

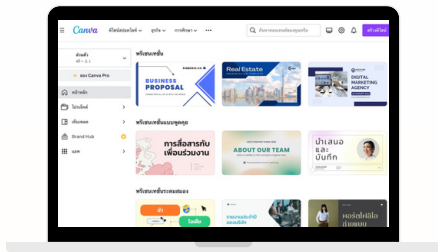
แรงจูงใจภายในที่มีการใช้สื่อเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดความสนใจใคร่รู้พร้อมด้วย มีการทักทายให้ค้นหาคำตอบ

รวมถึงมีการจัดเกมภายใต้แนวคิดความต้องการใฝ่สัมพันธ์ ให้ผู้เรียนได้สื่อสารภาษาต่างประเทศเพื่อให้ได้ทราบความจริงของภารกิจ

แนวคิดเกมพีเคชั้น

มีการเสนอเงื่อนไขรางวัลที่ให้เมื่อภารกิจสำเร็จ เพื่อกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจ

สื่อที่ใช้



สไลด์ Canva



ของรางวัล

มูลค่าตามจำนวนสมาชิกและความยากของภารกิจ

การวัดและประเมินผล

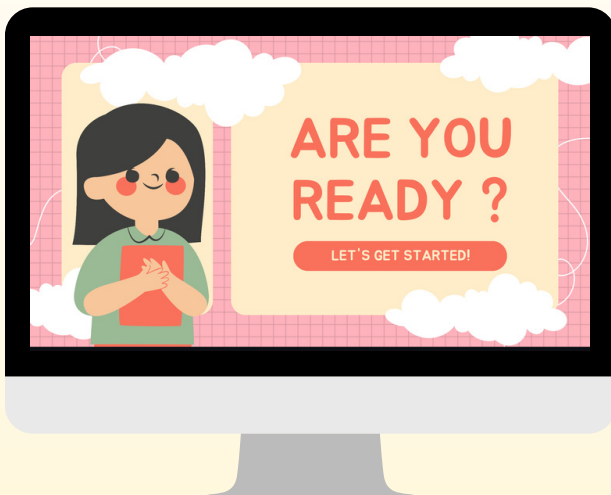


1 ตรวจสอบการใช้คำถามได้ถูกต้องตามหลักภาษา



2 ตรวจสอบจากการใช้คำถามจนได้คำตอบ

ตัวอย่างการใช้กิจกรรมฝึกตามภาษาต่างประเทศในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์



Canva



ตัวอย่างสไลด์

5

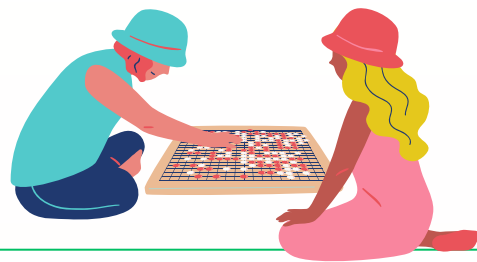
เกมกระดาน Scrabble

Scrabble เป็นเกมการพัฒนาทักษะ ฝึกสมาธิ ฝึกการคำนวณคะแนนที่ได้ในแต่ละตัวอักษร หรือทั้งประโยค ทำให้ต้องการฝึกการวางแผนทำอย่างไรให้ได้คะแนนสูงในแต่ละครั้งที่เลือกลงคำศัพท์ไป การรู้คำศัพท์และการท่องศัพท์จึงเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับเกมนี้

วัตถุประสงค์

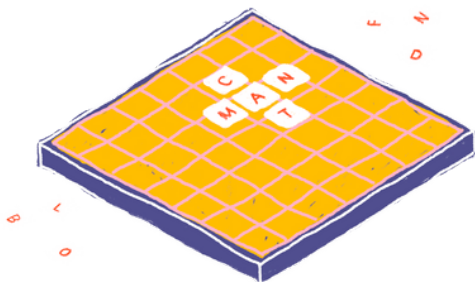
- 1 เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกแก้ปัญหา หาทงเล่นที่ดี เพื่อที่จะได้คะแนนมากที่สุด
- 2 เพื่อฝึกฝนการสะกดคำ การสร้างคำผสมผสาน

- 3 เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และการวิเคราะห์ปัญหาได้ดีขึ้น



วิธีการ

- 1 กำหนดจำนวนผู้เล่นที่จะเข้าร่วมเกม Scrabble ในรอบนั้น ๆ ซึ่งสามารถเล่นได้ตั้งแต่สองคนขึ้นไป
- 2 กำหนดเวลาการเล่น Scrabble ในรูปแบบที่มีการจับเวลา เลือกเวลาที่จะใช้ในการเล่นแต่ละรอบ เช่น 10 นาทีต่อรอบ หรือ 15 นาทีต่อรอบ และกำหนดเวลาที่เหลือหลังจากใช้คำในการเล่น



- 3 กำหนดคำจำกัด โดยสามารถกำหนดคำจำกัดที่สามารถใช้ได้ในการเล่น Scrabble เพื่อป้องกันการใช้คำที่ไม่เหมาะสมหรือไม่ถูกต้อง และใช้เพื่อเพิ่มความท้าทายให้กับผู้เล่น
- 4 กำหนดคะแนนพิเศษที่สามารถกำหนดช่องพิเศษบนกระดาน Scrabble ที่มีการคิดคะแนนพิเศษเมื่อวางคำบนนั้น เช่น ช่องคู่คะแนนคูณคำที่วาง หรือช่องทางสามารถใช้ได้ 2 เท่า
- 5 กำหนดการเสนอคำที่ว่างถ้าหากมีข้อแตกต่างในการวางคำระหว่างผู้เล่นสามารถใช้กฎในการเสนอคำที่ว่าง หรือใช้คำพิเศษเพื่อแก้ไขสถานการณ์

การจัดกิจกรรม

จัดเตรียมกระดาน Scrabble ออนไลน์

โดยเรียงกระดาน Scrabble แบบแนวนอนหรือแนวตั้ง และใส่ไฟตัวอักษรลงบนกระดานให้มีจำนวนที่เพียงพอสำหรับผู้เล่นและการสร้างคำ

การจัดกิจกรรม



2 สุ่มเพื่อกำหนดผู้เล่นแรก

ทุกคนสุ่มตัวอักษรจากกองไฟ ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุดจะเป็นผู้เล่นแรกในรอบนั้น



3 เลือกตัวอักษรในทุก ๆ รอบเกม

ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องเลือกตัวอักษรจำนวนหนึ่งจากกอง โดยการเลือกตัวอักษรจะต้องเป็นลำดับต่อเนื่องกันเท่านั้น (เช่น 2-3 ตัวติดกัน)



4 สร้างคำบนกระดานออนไลน์

ด้วยการให้ผู้เล่นคนแรกวางคำบนกระดาน โดยการใช้ตัวอักษร 1 หรือมากกว่า สร้างคำให้เกิดจากคำที่อยู่บนกระดานและคำที่เพิ่มเข้ามา คำที่วางต้องเป็นคำที่ถูกต้องและอยู่ในพจนานุกรมที่สามารถยอมรับได้



5 การนับคะแนน

แต่ละตัวอักษรจะมีคะแนนแตกต่างกัน คะแนนของคำที่วางบนกระดานจะถูกนับรวมกัน ผู้เล่นจะได้คะแนนตามค่าของคำที่วาง พร้อมทั้งได้รับคะแนนพิเศษหากวางคำบนช่องพิเศษของกระดาน Scrabble



6 เลือกตัวอักษรเติมคำเพิ่มเติม

ผู้เล่นที่วางคำจะต้องเลือกตัวอักษรเพื่อเติมคำที่วาง เพื่อให้มีตัวอักษรอยู่ในมือเสมอจำนวนหนึ่ง โดยต้องเลือกตัวอักษรจากกองตัวอักษรที่เหลือ



7 กลับตา

เมื่อผู้เล่นทำการวางคำและเลือกตัวอักษรใหม่ ตาถัดไปจะเป็นของผู้เล่นถัดไปในทิศทางเวลา เกมจะดำเนินไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะไม่มีตัวอักษรในกอง หรือผู้เล่นคนใดคนหนึ่งได้คะแนนที่กำหนดล่วงหน้า



8 จบเกม

เมื่อกองตัวอักษรหมดหรือไม่สามารถวางคำได้อีกต่อไป และผู้เล่นทุกคนไม่สามารถเลือกตัวอักษรใหม่ได้อีกต่อไป เกมจะจบลงเมื่อผู้เล่นที่มีคะแนนรวมสูงสุดเป็นผู้ชนะในเกม Scrabble

แรงจูงใจในการเรียน



1 แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

เป็นเกมที่มีกติกาชัดเจน มีความท้าทายในระดับที่ผู้เรียนต้องใช้ความพยายามในการทำที่ไม่ง่ายหรือยากจนเกินไป มีการผสมผสานเนื้อหาที่เรียนไปแล้วให้ผู้เรียนศึกษา ฝึกฝน ทบทวนผ่านเกม ทำให้ผู้เรียนมีความพร้อมทางความรู้พื้นฐานร่วมกับกติกาที่สนุกสนานเร้าใจ ส่งผลให้เกิดเป็นแรงจูงใจพลัดกดันผลักดันให้แสดงพฤติกรรมการเรียนรู้



2 แรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์

เป็นภารกิจที่มีลักษณะของการสื่อสาร การพูดการฟังซึ่งกันและกัน ความภูมิใจที่มีเพื่อนยอมรับฟัง ความภูมิใจที่ข้อมูลของตนทำให้ภารกิจก้าวหน้า จึงเกิดเป็นแรงจูงใจที่ได้ปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ส่งผลทำให้อยากร่วมเรียนรู้



แรงจูงใจในการเรียน



แรงจูงใจภายนอก

มีการให้คะแนนพิเศษเป็นเงื่อนไขในกระตุ้นให้เกิดการแสดงผลพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม เพื่อแลกกับคะแนนพิเศษ

แนวคิดเกมิฟิเคชัน

การตั้งเป้าหมาย เพื่อกระตุ้นแรงจูงใจ

การตั้งเป้าหมายเพื่อกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะทางภาษา เช่น การทำคะแนนสูงสุดในรอบ หรือการสร้างคำที่ยากขึ้น จะช่วยเพิ่มคะแนน

ระบบรางวัล

โดยให้รางวัลสำหรับผู้เล่นที่ทำคะแนนสูงสุดในรอบหรือสร้างคำที่ยากและยาวมากที่สุด

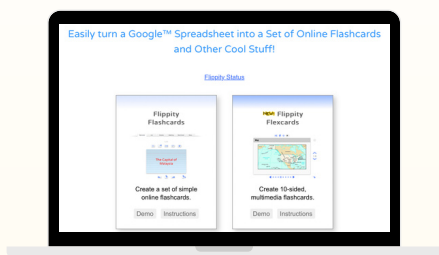
การตัดสินใจ

โดยผู้เล่นต้องพิจารณาว่าจะวางคำอย่างไร เพื่อให้ได้คะแนนสูงสุด การตัดสินใจเหล่านี้จะช่วยพัฒนาทักษะในการวิเคราะห์และวางแผนกลยุทธ์

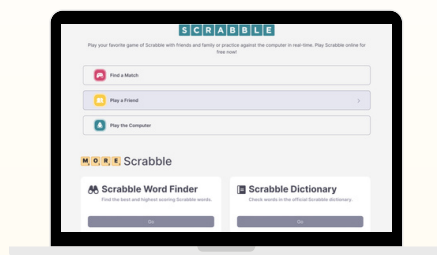
การเล่น เพื่อพัฒนาทักษะ

เช่น การเล่น Scrabble เป็นประจำจะช่วยให้นักเรียนเพิ่มความรู้ คำศัพท์และทักษะการสะกดคำอย่างสร้างสรรค์

สื่อที่ใช้ เช่น



Flipity



playscrabble.com

การวัดและประเมินผล



การนับคะแนน

ใน Scrabble คะแนนจะถูกนับเมื่อผู้เล่นวางคำบนกระดาน แต่ละตัวอักษรจะมีค่าคะแนนที่แตกต่างกัน ผู้เรียนจะได้คะแนนตามค่าของคำที่วาง ให้ใช้ระบบคะแนนตามกฎการเล่น Scrabble ซึ่งสามารถค้นหาได้ในกฎของ Scrabble หรือเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง



การวัดความสามารถในการสร้างคำ

สามารถใช้เกณฑ์การวัดความสามารถในการสร้างคำของผู้เรียนได้ โดยพิจารณาถึงความยากง่ายของคำที่วาง ความยาวของคำ การใช้คำพิเศษ หรือการวางคำในที่เกิดของกระดาน Scrabble

การวัดและประเมินผล



การวิเคราะห์ความคิด สร้างสรรค์ด้วยเกม Scrabble ออนไลน์

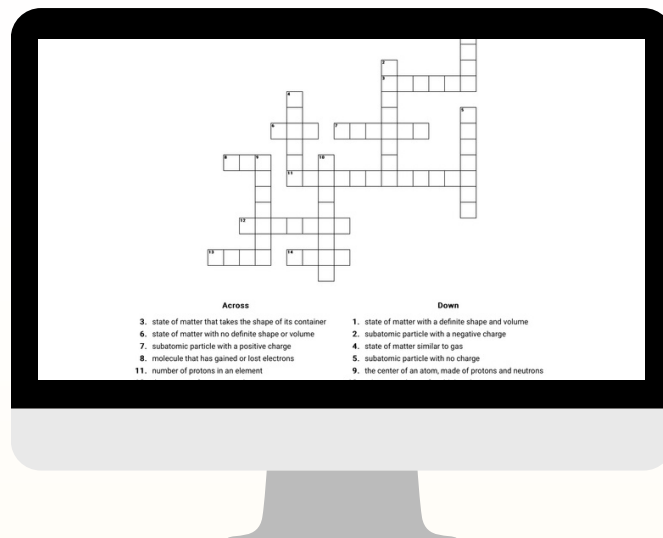
สามารถใช้ในการวิเคราะห์ความคิด
สร้างสรรค์ของผู้เรียนด้วยการพิจารณา
ถึงวิธีการวางคำ การใช้คำที่เลือก และ
ความสร้างสรรค์ในการใช้ช่องพิเศษ
หรือการเชื่อมคำที่มีอยู่บนกระดาน
Scrabble



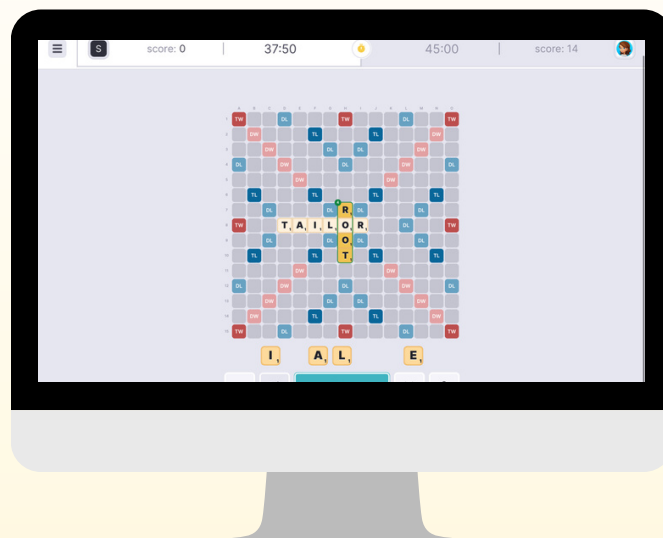
การประเมินความสามารถทาง ภาษาด้วยเกม Scrabble ออนไลน์

สามารถใช้ในการประเมินความสามารถ
ทางภาษาของผู้เรียนโดยการพิจารณา
ถึงการใช้คำศัพท์ที่ถูกต้องและเหมาะสม
ในการวางคำ การเรียนรู้คำศัพท์ใหม่และ
การใช้ภาษาในการสื่อสาร

ตัวอย่างการใช้เกมกระดาน Scrabble ในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์



flippity



playscrabble.com

6

แผนผังกราฟิก

แผนผังกราฟิก (Graphic Organizer) เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการแสดงและจัดเก็บข้อมูลหรือความคิดเป็นลำดับขั้นเพื่อให้เข้าใจง่ายขึ้น โดยส่วนมากใช้ในการจัดระเบียบและนำเสนอข้อมูลหรือความคิดเพื่อให้เรื่องที่ศึกษามีความสมบูรณ์และมีระเบียบเรียบร้อย

แผนผังกราฟิกสามารถมีรูปแบบหลากหลายและขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์และลักษณะของข้อมูลที่ต้องการจัดระเบียบ อาจมีการใช้สัญลักษณ์ เช่น วงกลม กล่อง ลูกบาศก์ ลูกศร เส้นตรง เส้นโค้ง และอื่น ๆ เพื่อเชื่อมต่อและแสดงความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลในแผนผัง การใช้แผนผังกราฟิกช่วยให้ผู้เรียนสามารถวางแผน จัดลำดับ และแสดงความสัมพันธ์ระหว่างไอเดียหรือข้อมูลได้อย่างรวดเร็วและชัดเจน นอกจากนี้ยังช่วยให้เข้าใจแนวคิดหลักของเนื้อหาได้ง่ายขึ้น และเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้การอธิบายและการนำเสนอเรื่องราวเป็นระเบียบมีความรู้สึกสมบูรณ์และตรงประเด็นมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์

1 เพื่อนำเสนอข้อมูลที่เป็นโมโนทัศน์

1 ผังความคิด

เป็นผังกราฟิกที่แสดงความสัมพันธ์ของสาระ หรือความคิดต่าง ๆ ให้เห็นเป็นโครงสร้างในภาพรวม โดยใช้ตำแหน่ง ระยะห่างจากจุดศูนย์กลาง สี เครื่องหมาย รูปทรงเรขาคณิต และภาพแสดงความหมายและเชื่อมโยงของความคิดหรือสื่อนั้น ๆ

2 ผังมโนทัศน์

เป็นผังกราฟิกที่แสดงมโนทัศน์หรือความคิดรวบยอดใหญ่ไว้ตรงกลางและแสดงความสัมพันธ์ระหว่างมโนทัศน์และมโนทัศน์ย่อย ๆ เป็นลำดับขั้น ด้วยเส้นเชื่อมโยง

2 เพื่อนำเสนอข้อมูลที่เป็นการเปรียบเทียบ

1 เวนน์ไดอะแกรม

เป็นผังกราฟิกที่เป็นผังวงกลม 2 วง หรือมากกว่า ที่มีส่วนหนึ่งซ้อนกันอยู่ เป็นผังกราฟิกที่เหมาะสมสำหรับการนำเสนอสิ่ง 2 สิ่ง ซึ่งมีความเหมือนและความแตกต่าง

2 ที่ชาร์ต

เป็นผังกราฟิกที่แสดงความแตกต่างของสิ่งที่ศึกษา

3 แผนภูมิแกว่ง

เป็นแผนผังกราฟิกที่แสดงการเปรียบเทียบข้อมูล โดยเป็นการแสดงสัดส่วนของข้อมูล

4 แผนภูมิแท่ง

เป็นผังกราฟิกที่แสดงให้เห็นและเข้าใจความสัมพันธ์ของตัวแปรต่าง ๆ ได้ชัดเจน เป็นการแสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร 2 ตัว โดยตัวแปรนั้นมีค่าไม่ต่อเนื่อง

5 ตารางเปรียบเทียบ

เป็นผังกราฟิกที่เสนอข้อมูลในรูปแบบตารางช่วยให้เข้าใจได้ง่าย เพราะจัดข้อมูลไว้เป็นหมวดหมู่ ซึ่งข้อมูลที่เสนอนั้นอาจเป็นการเปรียบเทียบความเหมือนกันหรือต่างกันของข้อมูล



วัตถุประสงค์

3 เพื่อนำเสนอข้อมูลที่เป็นเหตุเป็นผล
มีดังนี้

1 **ผังก้างปลา**

เป็นผังกราฟิกที่นำเสนอข้อมูลให้เห็นถึงสาเหตุและผลของเรื่องใดเรื่องหนึ่ง

2 **ผังใยแมงมุม**

เป็นผังกราฟิกที่ใช้แสดงมโนทัศน์แบบหนึ่ง โดยแสดงความคิดรวบยอดใหญ่ไว้ตรงกลาง และเส้นที่แยกออกจากความคิดรวบยอดใหญ่จะแสดงรายละเอียดของความคิดนั้น

4 **ผังกราฟิกที่มีวัตถุประสงค์ของการนำเสนอข้อมูล**
ที่เป็นการเรียงลำดับเหตุการณ์ หรือ ขั้นตอน
มีดังนี้

1 **ผังเรียงลำดับ**

ใช้แสดงลำดับขั้นตอนของสิ่งต่าง ๆ หรือกระบวนการต่าง ๆ

2 **ผังวัฏจักร**

เป็นผังกราฟิกที่แสดงลำดับขั้นตอนที่ต่อเนื่องกันเป็นวงกลม หรือเป็นวัฏจักรที่ไม่แสดงจุดสิ้นสุดหรือจุดเริ่มต้นที่แน่นอน

3 **ผังเสนอปัญหาและการแก้ปัญหา**

เป็นการแสดงให้เห็นถึงการแยกแยะปัญหาและพิจารณาแนวทางการแก้ปัญหาและผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นหลากหลาย

5 **เพื่อนำเสนอข้อมูล**
ที่เป็นการจัดหมวดหมู่และการแบ่งประเภท
มีดังนี้

1 **ผังการจำแนกประเภทของข้อมูล**

เป็นผังกราฟิกที่ใช้แสดงการจัดข้อมูลต่าง ๆ ที่ต้องการศึกษาออกเป็นหมวดหมู่ โดยจัดสิ่งที่มีสมบัติบางประการร่วมกันให้อยู่ในกลุ่มเดียวกัน ในการจำแนกประเภทของสิ่งที่ศึกษานั้นต้องมีเกณฑ์ที่ใช้ในการจำแนกเสมอ

วิธีการ

1 กำหนดวัตถุประสงค์การสอนก่อนที่จะสร้างแผนผังกราฟิกผู้สอนควรกำหนดวัตถุประสงค์ของการสอนเป็นอันดับแรก เช่น อธิบายกระบวนการวางแผนหรือจัดเรียงข้อมูล แสดงความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด เป็นต้น

2 เลือกแผนผังกราฟิกที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการสอนและลักษณะของข้อมูลที่ต้องการจัดระเบียบ เช่น mind map, concept map ซึ่งใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ เพื่อแสดงความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูล

3 กำหนดหัวข้อหลักหรือแนวคิดหลักที่ต้องการจัดระเบียบในแผนผังกราฟิก ใส่หัวข้อหลักตรงกลางกระดานออนไลน์

4 เพิ่มรายละเอียดและความสัมพันธ์ระหว่างหัวข้อย่อย ใช้สัญลักษณ์และลูกศรเพื่อเชื่อมต่อข้อมูลและกำหนดลำดับหรือลักษณะของความสัมพันธ์ เช่น การจัดลำดับเวลา การอธิบายสาเหตุและผล การแสดงข้อความแยกตามหมวดหมู่ เป็นต้น



วิธีการ

- 5 ปรับแต่งและประยุกต์แผนผังกราฟิกให้เหมาะสมและมีความกระชับ สามารถเพิ่มหรือลดรายละเอียด แก้ไขคำอธิบายหรือสัญลักษณ์ หรือเปลี่ยนแปลงโครงสร้างของแผนผังได้ตามความเหมาะสม



- 6 ใช้แผนผังกราฟิกในการสอน สามารถนำเสนอแผนผังในรูปแบบที่ใช้เครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อแสดงผ่านหน้าจอออนไลน์โดยใช้สัญลักษณ์และคำอธิบายในแผนผังเพื่ออธิบายและส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน

- 7 ส่งเสริมการเรียนรู้ในกระบวนการสอน ให้ผู้เรียนมีโอกาสเขียนและสร้างแผนผังกราฟิกของตนเองเพื่อจัดระเบียบและสรุปความรู้ เป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนคิดอย่างรวดเร็วและเข้าใจเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น

การจัดกิจกรรม

- 1 สร้างแผนผังกราฟิกออนไลน์เบื้องต้น โดยใส่หัวข้อหลักตรงกลางของกระดานออนไลน์
- 2 เพิ่มหัวข้อย่อยต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับหัวข้อหลัก
- 3 ให้ผู้เรียนทำการค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับประเด็นในแต่ละหัวข้อย่อย และใช้แผนผังกราฟิกในการจัดระเบียบข้อมูล โดยใช้คำสำคัญหรือคุณลักษณะที่น่าสนใจลงในแต่ละหัวข้อย่อย

- 4 ผู้เรียนสามารถใช้สัญลักษณ์เพิ่มเติม เช่น ภาพหรือลูกศร เพื่อแสดงความสัมพันธ์ระหว่างสัตว์หรือคุณลักษณะที่เกี่ยวข้อง

- 5 เมื่อแผนผังกราฟิกเต็มไปด้วยข้อมูล ผู้เรียนสามารถนำข้อมูลในแผนผังไปใช้ในการเขียนรายงาน หรือนำเสนอแก่ผู้อื่นได้

แรงจูงใจในการเรียน

แรงจูงใจภายใน

มีการใช้วิธีการดำเนินกิจกรรมที่ตอบสนอง ความต้องการเป็นอิสระของผู้เรียนได้ใช้ความคิด ถ่ายทอดข้อมูลตามสไตล์ของตนเองมีกิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการที่จะรู้สึว่าตนเองมีคุณค่า (Esteem Needs)



ด้วยการให้ได้พัฒนาผลงานของตนเอง และมีชิ้นงานปรากฏชัดเจนให้สมาชิกได้รับชม

แนวคิดเกมิฟิเคชัน

การให้คะแนนและระดับ

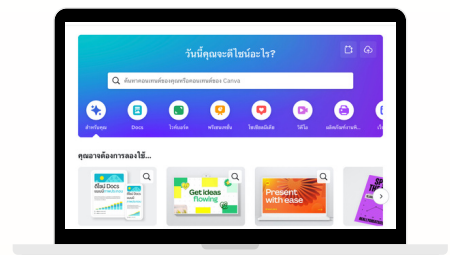
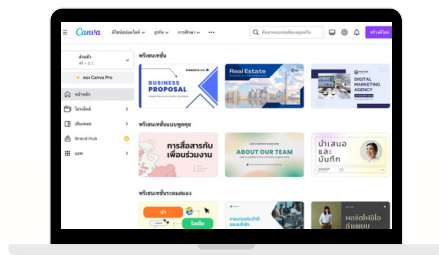
Gamification จะมีระบบคะแนนและระดับเพื่อติดตามความคืบหน้าและให้ความรู้สึกถึงความสำเร็จ นักเรียนสามารถได้รับคะแนนหรือเลื่อนระดับเมื่อผู้เรียนทำภารกิจสำเร็จ

ภารกิจและความท้าทาย

การแนะนำภารกิจหรือความท้าทายในกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนสามารถกำหนดเป้าหมายที่เฉพาะเจาะจงแก่นักเรียนให้คิดและสนใจ ใฝ่รู้ กระตุ้นให้นักเรียนใช้ทักษะและความรู้ในสถานการณ์ที่ท้าทายมากขึ้น

สื่อที่ใช้ เช่น

Canva



การวัดและประเมินผล

- 1 ตรวจสอบว่าแผนผังกราฟิกสามารถจัดเรียงข้อมูลและความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลได้อย่างระเบียบและครอบคลุมทั้งหมดหรือไม่ ทุกโครงสร้างหรือสัญลักษณ์ในแผนผังควรมีความเหมาะสมและไม่ขาดหายไป
- 2 ประเมินว่าแผนผังกราฟิกสามารถสื่อถึงแนวคิดหรือข้อมูลอย่างชัดเจนและเข้าใจได้โดยง่ายหรือไม่ ตรวจสอบว่าสัญลักษณ์และลูกศรถูกใช้ในทางที่ถูกต้องและสื่อความหมายอย่างชัดเจน
- 3 พิจารณาว่าแผนผังกราฟิกครอบคลุมข้อมูลที่เกี่ยวข้องในเนื้อหาที่ต้องการจัดระเบียบหรือสื่อความหมาย ตรวจสอบว่ามีข้อมูลที่สำคัญไม่ได้ถูกประมวลผลหรือใส่ลงในแผนผังหรือไม่
- 4 ประเมินว่าแผนผังกราฟิกสามารถแสดงความสัมพันธ์และการเชื่อมโยงระหว่างข้อมูลในแผนผังได้อย่างเหมาะสม ตรวจสอบว่ามีลูกศรหรือเส้นเชื่อมระหว่างสัญลักษณ์หรือโครงสร้างเพื่อแสดงความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูล
- 5 ประเมินว่าแผนผังกราฟิกสามารถสร้างความสนใจและความคิดสร้างสรรค์ในผู้เรียนหรือไม่ ตรวจสอบว่าการจัดลำดับหรือการแสดงข้อมูลในแผนผังมีความน่าสนใจ สีสันสดใส สามารถแบ่งหัวข้อหลักและหัวข้อย่อยได้อย่างสร้างสรรค์ และที่สำคัญคือ ผู้เรียนต้องเข้าใจสามารถอธิบายแผนผังกราฟิกของตนเองได้เป็นอย่างดี

ตัวอย่างการใช้แผนผังกราฟิก ในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์



Canva

7 บอร์ดเกม

เกมประเภทหนึ่งที่ใช้วัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ มาผนวกกับกลไกของเกม มีกฎและกติกาที่มีความซับซ้อนหลากหลายรูปแบบมาให้ผู้เล่นได้วางแผนใช้ความสามารถในเชิงกลยุทธ์ หรืออาจใช้โชคดวงในการเล่นเกมนผสมผสานร่วมด้วย มักมีรูปลักษณ์ที่น่าสนใจมีความสวยงามดึงดูดใจทำให้อยากลองเล่น

บอร์ดเกมมักผลิตจากวัสดุสิ่งพิมพ์ทั้งสองมิติและสามมิติที่จับต้องได้จนถึงปัจจุบันที่มีการพัฒนาเป็นแบบดิจิทัล สามารถเล่นออนไลน์ผ่านเว็บไซต์แอปพลิเคชันและอัปเดตเกมใหม่ ๆ ได้อย่างสะดวกสบาย บอร์ดเกมมีความแตกต่างจากเกมทั่วไปในการสร้างกฎที่สามารถจำลองสถานการณ์ได้หลากหลาย

วัตถุประสงค์

- 1 สนับสนุนการเรียนรู้แบบกระตุ้นความคิดและการตัดสินใจของนักเรียน ผ่านการแก้ปัญหาวิเคราะห์สถานการณ์ และการวางกลยุทธ์ในการเล่นเกมน
- 2 ส่งเสริมทักษะสังคมและการทำงานเป็นทีมโดยเปิดโอกาสให้นักเรียนเรียนรู้การทำงานร่วมกันในทีม มีการสื่อสาร การแบ่งงาน และการแก้ปัญหาร่วมกัน เป็นการสร้างทักษะทางสังคมและการทำงานเป็นทีมที่จำเป็นในชีวิตจริง

วัตถุประสงค์

- สนับสนุนการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้จำลองโดยนักเรียนสามารถเรียนรู้ผ่านองค์ประกอบภายในเกม มีการทดลอง แก้ไขข้อบกพร่อง และปรับแต่งกฎเกมในกระบวนการเรียนรู้
- สร้างความสนุกและแรงจูงใจในการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการมาเรียน และสร้างความสนใจในวิชาที่เกี่ยวข้อง นอกจากนี้บอร์ดเกมยังสามารถเป็นแหล่งเรียนรู้เพิ่มเติมภายนอกได้เป็นอย่างดี

วิธีการ

1 เลือกเกมที่สอดคล้องกับเนื้อหาการเรียนรู้

โดยจัดสภาพแวดล้อมให้นักเรียนสนใจอยากเรียนรู้ มีความท้าทาย เช่น เกมที่ใช้ในการเรียนรู้ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ หรือสังคมศึกษา และอื่น ๆ

2 กำหนดวัตถุประสงค์การสอน

ความสอดคล้องสำหรับเกมที่เลือกใช้และจัดเตรียมเนื้อหาการเรียนรู้ที่จะนำเสนอในเกม กำหนดกฎกติกาของเกมและวิธีการเล่นที่เหมาะสมในบทเรียน

3 อธิบายกฎกติกาการเล่นบอร์ดเกมและวิธีการเล่นให้นักเรียนเข้าใจ

โดยมีตัวอย่างการเล่นและชี้แนะเกี่ยวกับวิธีการเล่นอย่างถูกต้องและสอดคล้องกับเนื้อหาการเรียนรู้

4 เล่นเกมตามเงื่อนไข

นักเรียนเล่นเกมตามเงื่อนไข กติกาการใช้บอร์ดเกม โดยมีปฏิสัมพันธ์กับบอร์ดเกม ผู้สอนสร้างความสนุก ทำให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนรู้ผ่านการเล่น

5 สรุปผลการเรียนรู้

สรุปผลการเรียนรู้ที่ได้จากเกมและสังเกตผลที่นักเรียนได้รับ โดยมีการสรุปพูดคุย และแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างนักเรียน และครูผู้สอนเพื่อเพิ่มความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาการเรียนรู้

6 แลกเปลี่ยนเรียนรู้

เปิดโอกาสให้นักเรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับเกมที่เล่นและเนื้อหาการเรียนรู้ที่ได้รับ ร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับเนื้อหาผ่านเกม

การจัดกิจกรรม แนวทางการใช้บอร์ดเกมสำหรับการจัดกิจกรรมระดับประถมศึกษา

1 การเรียนรู้ภาษา

ใช้บอร์ดเกมสำหรับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษหรือภาษาต่างประเทศอื่น ๆ เพื่อส่งเสริมการศึกษาคำศัพท์ การสะกดคำ การอ่านและการเขียน เช่น เกมตัวสะกดคำ หรือเกมสำหรับการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

2 การเรียนรู้ประวัติศาสตร์

ใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ โดยให้นักเรียนเรียนรู้เกี่ยวกับเหตุการณ์สำคัญ บุคคลสำคัญ หรือสถานที่สำคัญในประวัติศาสตร์ เช่น เกมสำหรับการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ไทย ประวัติศาสตร์โลก

การจัดกิจกรรม



การส่งเสริมทักษะสังคมและจิตวิทยา

ใช้บอร์ดเกมที่เน้นการส่งเสริมทักษะสังคมและจิตวิทยา เช่น เกมที่เน้นการทำงานเป็นทีม การเรียนรู้ความรับผิดชอบ การแก้ไขปัญหา หรือการสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างกัน หรือการประยุกต์แก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน



ส่งเสริมการเรียนรู้ในด้านการวางแผน การแก้ปัญหา และการตัดสินใจ

เช่น เกมที่เน้นการวางแผนการทำงาน หรือเกมที่เน้นการตัดสินใจ



การสร้างทักษะการสื่อสาร เพื่อส่งเสริมทักษะการพูด การฟัง การอ่าน และการเขียน

เช่น เกมสำหรับการเรียนรู้การสื่อสารทางด้านภาษา

แรงจูงใจในการเรียน



แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

โดยเกมมีการแสดงมาตรฐานเกมในการเล่นที่ชัดเจน มีความท้าทายในระดับที่ผู้เรียนต้องใช้ความพยายามในการเล่น แต่ก็ไม่ยากจนตัดสินใจยอมแพ้ ส่งผลให้เกิดเป็นแรงจูงใจผลักดันให้แสดงพฤติกรรม



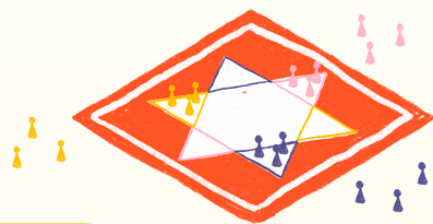
แรงจูงใจใฝ่สัมพันธ

เป็นเกมที่มีลักษณะของการปฏิสัมพันธ์สื่อสารกับเพื่อนสมาชิก โดยตอบสนองความต้องการสื่อสารเป็นส่วนหนึ่งของสังคมที่ตนเองอยู่ได้ร่วมสนุกกันภายในเพื่อนวัยเดียวกัน



แรงจูงใจภายใน

ตอบสนองความต้องการอยากรู้อยากเห็น (Curiosity) ของผู้เรียน ด้วยลักษณะของตัวบอร์ดเกมจะเป็นการดำเนินกิจกรรมที่สอดแทรกเนื้อหาด้วยวิธีการที่แปลกใหม่ เราความรู้สึกผู้เรียนและสมาชิกไม่สามารถคาดเดาผลที่จะตามมาได้ ผู้เรียนต้องใช้ความพยายามพิชิตกติกาตามที่บอร์ดเกมกำหนดได้



แนวคิดเกมพีเคชัน

ระดับคะแนน

สำหรับติดตามความคืบหน้าและให้ความรู้สึกถึงความสำเร็จ

กระดานผู้นำและการแข่งขัน

กระดานผู้นำสร้างองค์ประกอบการแข่งขันที่สามารถสร้างแรงบันดาลใจให้นักเรียนพยายามปรับปรุง ด้วยการติดตามและแสดงความก้าวหน้าและความสำเร็จของนักเรียน ส่งเสริมความรู้สึกของการแข่งขันที่ดี กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเปรียบเทียบผลการเรียนกับเพื่อน

แนวคิดเกมิฟิเคชัน

ภารกิจและความท้าทาย

การแนะนำภารกิจหรือความท้าทายในกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนสามารถกำหนดเป้าหมายที่เฉพาะเจาะจงแก่นักเรียนให้คิดและสนใจใฝ่รู้ ภารกิจเหล่านี้สามารถนำเสนองานที่ซับซ้อนขึ้นเรื่อย ๆ กระตุ้นให้นักเรียนใช้ทักษะและความรู้ในสถานการณ์ที่ท้าทายมากขึ้น

คำติชมและการติดตามความคืบหน้า

Gamification จะมีคำติชมในทันที ซึ่งมีประโยชน์สำหรับทั้งนักเรียนและครู นักเรียนสามารถรับข้อเสนอแนะเกี่ยวกับผลการลงมือปฏิบัติได้ทันทีผ่านองค์ประกอบแบบเกม กระตุ้นให้นักเรียนดำเนินการเรียนรู้ต่อไป

รางวัล

เมื่อผู้เรียนทำงานสำเร็จหรือบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ เพิ่มแรงจูงใจโดยการให้รางวัล ซึ่งเป็นการยกย่องความสำเร็จและกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง

สื่อที่ใช้ เช่น

inskru.com



การวัดและประเมินผล

1 การสังเกตการณ์

ผู้สอนหรือผู้ดูแลระบบสามารถสังเกตการณ์การเล่นเกมนักเรียน เพื่อประเมินความเข้าใจ การใช้ทักษะ และการแก้ปัญหาของนักเรียนได้ว่าเป็นไปตามเป้าหมายหรือไม่

2 การตอบคำถาม

ผู้สอนสามารถสร้างคำถามที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่เรียนรู้และส่งให้นักเรียนตอบผ่านบอร์ดเกม แล้วใช้การตอบของนักเรียนเป็นข้อมูลในการประเมินระดับความรู้และการเข้าใจ

3 การเก็บข้อมูล

ในบอร์ดเกมที่มีการเล่นแบบต่อเนื่อง เช่น เกมแข่งขัน ผู้สอนสามารถเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพเกี่ยวกับผลลัพธ์และความก้าวหน้าของนักเรียนในแต่ละรอบ เช่น คะแนนที่ได้ จำนวนข้อที่ตอบถูก หรือระยะเวลาในการเล่น เพื่อใช้ในการประเมินผล

4 การสัมภาษณ์

ผู้สอนสามารถนำเสนอการสัมภาษณ์ส่วนบุคคลหรือกลุ่มกับนักเรียนเพื่อให้นักเรียนแสดงความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนรู้ การใช้ทักษะ และการแก้ปัญหาของนักเรียนในบอร์ดเกม

การวัดและประเมินผล

5 การให้คะแนน

ผู้สอนสามารถใช้ระบบการให้คะแนนในการเล่นบอร์ดเกม เช่น ให้คะแนนตามความถูกต้องของคำตอบ ระยะเวลาในการตอบ หรือการใช้ทักษะการเรียนรู้ เพื่อประเมินผลและส่งเสริมประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของนักเรียน

การวัดและประเมินผลในการใช้บอร์ดเกมในการเรียนรู้ในประถมศึกษาสามารถเป็นไปได้หลากหลายวิธีขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์และเนื้อหาการเรียนรู้ที่ต้องการประเมิน

ตัวอย่างการใช้บอร์ดเกมในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์



inskru.com

8 แฟลชการ์ด

บัตรคำหรือบัตรภาพที่มีขนาดใหญ่มีคำศัพท์ รูปภาพ ตัวเลข หรือจำนวน บัตรมีทั้งบัตรคำจริงที่ทำจากกระดาษและบัตรที่ทำผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เป็นเครื่องมือช่วยจำช่วยกระตุ้นสมองซีกขวา แฟลชการ์ดช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว ช่วยพัฒนาทักษะการมองเห็น ทักษะการฟัง และยังเป็นกิจกรรมที่ดี สนุกสนานอีกกิจกรรมหนึ่ง

วัตถุประสงค์

- 1 เพื่อเสริมสร้างความจำของผู้เรียน โดยการใช้สีสันและรูปภาพที่น่าสนใจบนแฟลชการ์ด จะช่วยให้ข้อมูลที่สอนเข้าใจได้ง่ายขึ้น

วัตถุประสงค์

- 1 เพื่อเพิ่มความสนใจของผู้เรียนในกระบวนการเรียนรู้ ภาพแฟลชการ์ดที่สะท้อนความหมายของข้อมูลหรือแสดงสัญลักษณ์ที่น่าสนใจ สามารถทำให้ผู้เรียนมีการเชื่อมโยงอารมณ์กับเนื้อหาที่ต้องการสอน ซึ่งทำให้การเรียนรู้เป็นสนุกและน่าตื่นเต้นมากขึ้น
- 2 เพื่อสร้างการเข้าใจเนื้อหาที่สอนได้ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีความหมายโดยการจัดเรียงและจัดกลุ่มแฟลชการ์ดตามลำดับหรือหลักการที่เกี่ยวข้อง
- 3 เพื่อพัฒนากิจกรรมสื่อสารของผู้เรียน ผู้เรียนสามารถใช้แฟลชการ์ดในการอธิบายและแสดงออกเกี่ยวกับความคิดหรือความเข้าใจให้กับผู้อื่น ซึ่งสามารถเพิ่มความมั่นใจและทักษะการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพได้

วิธีการ

- 1 กำหนดหัวข้อหรือสาระการเรียนรู้ที่ต้องการสอนผ่านแฟลชการ์ด เช่น คำศัพท์ใหม่ ข้อมูลประวัติศาสตร์ เป็นต้น
- 2 สร้างแฟลชการ์ดโดยเขียนคำถามหรือข้อมูลที่ต้องการให้ผู้เรียนจดจำบนด้านหน้าของแฟลชการ์ด และเขียนคำตอบหรือข้อมูลที่ถูกต้องบนด้านหลังของแฟลชการ์ด อาจมีรูปภาพหรือตัวอักษรที่สื่อความหมายก็ได้ ให้สร้างแฟลชการ์ดที่ตรงกับความเหมาะสมของผู้เรียน
- 3 อธิบายและแนะนำให้ผู้เรียนทราบถึงวัตถุประสงค์ของการใช้แฟลชการ์ดในการเรียนรู้ อธิบายวิธีการใช้แฟลชการ์ดให้ผู้เรียนเข้าใจ และเตรียมพร้อมในการเรียนรู้
- 4 แสดงแฟลชการ์ดหนึ่งใบให้ผู้เรียนดูด้านหน้าและอ่านคำถาม สร้างพื้นที่ให้ผู้เรียนคิดและตอบคำถามโดยใช้ความรู้ที่มีตอบคำถามในใจ ก่อนที่จะเปิดด้านหลังของแฟลชการ์ด
- 5 เมื่อผู้เรียนตอบคำถามในใจแล้ว ให้เปิดด้านหลังของแฟลชการ์ดเพื่อตรวจสอบคำตอบหรือข้อมูลที่ถูกต้อง ชี้แจงความถูกต้องและสอดคล้องกับคำถาม
- 6 ตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียนโดยให้ตอบคำถามอีกครั้งหรืออธิบายหรือตอบข้อสงสัย หากผู้เรียนตอบผิด ให้อธิบายคำตอบให้เข้าใจและแก้ไขความผิดพลาด
- 7 ทบทวนอย่างสม่ำเสมอ ทบทวนแฟลชการ์ดเป็นประจำเพื่อวัดความรู้และความจำของผู้เรียน ให้ผู้เรียนทบทวนแฟลชการ์ดที่เคยเรียนรู้เป็นระยะ เพื่อวัดความคงทนของความรู้ โดยใช้แฟลชการ์ดในการสอนเป็นวิธีที่สร้างความสนใจและมีประสิทธิภาพในการเรียนรู้ เพราะมันช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้และสร้างการฝึกฝนความจำในข้อมูลที่สนใจ



การจัดกิจกรรม

- 1** เตรียมแฟลชการ์ดสามารถเตรียมได้ในโปรแกรมออนไลน์ โดยในแต่ละด้านของการ์ดใส่ข้อความหรือภาพที่ผู้สอนต้องการให้ผู้เรียนจดจำ เช่น คำศัพท์ภาษาอังกฤษและความหมาย ชื่อบุคคล เหตุการณ์สำคัญ เขียนอะไรก็ได้ที่ผู้สอนต้องการจดจำบนด้านหนึ่งและตัวเลือกหรือคำตอบบนด้านอีกด้านหนึ่ง
- 2** เริ่มจดจำโดยการเลือกแฟลชการ์ดและดูด้านที่มีข้อความหรือภาพเป็นครั้งแรก พยายามจดจำข้อมูลในด้านตรงกันข้ามของการ์ด คิดว่าคำตอบอยู่ที่ไหน
- 3** ตรวจสอบตัวเลือกหรือคำตอบเมื่อคิดว่ารู้คำตอบแล้ว จงหันด้านการ์ดและตรวจสอบตัวเลือกหรือคำตอบที่เขียนอยู่ คำตอบถูกต้องจะตรงกับสิ่งที่ได้จดจำไว้ หากตอบถูกให้เก็บการ์ดไว้ในกองที่ถูกต้อง แต่ถ้าตอบผิดให้วางการ์ดไว้ในกองที่ต้องการทบทวนเพิ่มเติม
- 4** ทบทวนการ์ดที่ผิดเนื่องจากการทบทวนการ์ดที่ตอบผิดช่วยให้เรียนรู้และจดจำข้อมูลได้ดีขึ้น
- 5** ทบทวนแฟลชการ์ดที่ถูกเมื่อมีการ์ดในกองที่ถูกต้อง ให้ทบทวนโดยเรียกดูด้านของคำถามและพยายามตอบคำถามโดยไม่ได้มองด้านคำตอบ ผู้เล่นสามารถสลับการ์ดหรือสลับข้อความเพื่อทดสอบความจำและความเข้าใจของผู้เล่น
- 6** เพิ่มความยากของคำตอบในการ์ดทั้งหมด โดยเพิ่มจำนวนแฟลชการ์ดหรือความซับซ้อนของข้อมูลที่จำเป็นต้องจดจำ
- 7** ทบทวนแฟลชการ์ดเป็นประจำเพื่อให้มีความจำที่แม่นยำมากขึ้น นี่คือวิธีที่มีประสิทธิภาพในการเตรียมความพร้อมในการสอบหรือทบทวนความรู้ในวิชาต่าง ๆ



แรงจูงใจในการเรียน

- 1 แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์**
โดยเกมมีการแสดงกติกามาตรฐาน เกมในการเล่นที่ชัดเจน มีการต่อยอดเนื้อหาจากความพร้อมของผู้เรียน โดยเป็นการนำเนื้อหาที่เคยเรียนรู้มาแล้วมาเป็นเนื้อหาของเกม ส่งผลให้มีความยากในระดับที่พอเหมาะ มีความท้าทายไม่ยากเกินไปและไม่ง่ายเกินไป ส่งผลให้เกิดแรงจูงใจในการทำกิจกรรมให้ประสบความสำเร็จ
- 3 แรงจูงใจภายใน**
มีการใช้การออกแบบรูปแบบของแฟลชการ์ดให้มีความน่าสนใจ ในบางกรณีอาจมีความสอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน ทำให้เกิดเป็นเงื่อนไขให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในสื่อที่นำมาใช้ดำเนินกิจกรรม



แนวคิดเกมพีเคชัน

ตั้งเป้าหมาย และรางวัล

โดยการกำหนดเป้าหมายให้กับนักเรียนในการทำแฟลชการ์ด เช่น ต้องตอบคำถามถูกต้องทั้งหมดหรือสะสมแฟลชการ์ดครบตามจำนวนที่กำหนด และให้รางวัลหรือคะแนนให้กับนักเรียนที่บรรลุเป้าหมาย

ออกแบบระบบ การเล่นเกม

สร้างระบบการเล่นเกมที่มีความสนุกสนานและน่าท้าทาย ตั้งแต่ระดับง่ายไปจนถึงระดับยาก เพื่อให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนรู้

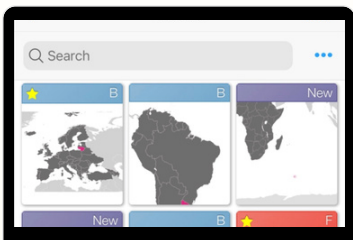
เก็บสะสมคะแนน

ให้นักเรียนเก็บสะสมคะแนนจากเกมแฟลชการ์ด โดยสามารถตรวจสอบความคืบหน้าและความสำเร็จในการเรียนรู้ของนักเรียน

สร้างบรรยากาศ ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

ติดตามความคืบหน้าของนักเรียน
ในการเรียนรู้ผ่านแฟลชการ์ด และ
แสดงผลคะแนนหรือรางวัลให้กับ
นักเรียนที่บรรลุเป้าหมาย

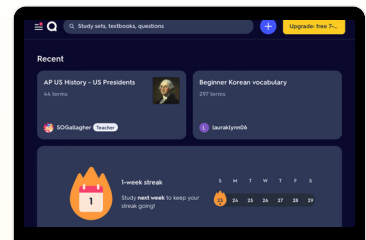
สื่อที่ใช้ เช่น



ankiapp



chegg



quizlet

การวัดและประเมินผล



1 การทดสอบความจำ

ใช้แฟลชการ์ดในการทดสอบความจำของผู้เรียน โดยให้ตอบคำถามหรือจดจำข้อมูลที่ปรากฏบนแฟลชการ์ด ตรวจสอบความถูกต้องและความเข้าใจของคำตอบ



2 การแข่งขัน

ใช้แฟลชการ์ดเป็นเครื่องมือในการแข่งขันความรู้ระหว่างผู้เรียน เช่น ให้ผู้เรียนแข่งกันทายคำตอบหรือหาคำตอบให้เร็วที่สุดจากแฟลชการ์ดที่เปิดออกมา

การวัดและประเมินผล



การบันทึกผล

ใช้แฟลชการ์ดในการบันทึกผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ผู้เรียนสามารถเขียนคำตอบลงบนแฟลชการ์ด หรือใช้เครื่องหมาย เพื่อแสดงความเข้าใจ



การสังเกตการณ์

ใช้แฟลชการ์ดในการสังเกตและประเมินทักษะหรือการรับรู้ของผู้เรียน เช่น ให้ผู้เรียนจับคู่แฟลชการ์ดที่เกี่ยวข้องกัน หรือเรียงลำดับแฟลชการ์ดตามลำดับที่ถูกต้อง



การสนทนา

ใช้แฟลชการ์ดในการสนทนาและอภิปรายเกี่ยวกับเนื้อหาที่ปรากฏบนแฟลชการ์ด ผู้เรียนสามารถตอบคำถามหรือแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อมูลที่ปรากฏ



การประเมินความเข้าใจ

ใช้แฟลชการ์ดในการประเมินความเข้าใจของผู้เรียน ผู้เรียนสามารถอภิปรายหรืออธิบายคำถามที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลบนแฟลชการ์ด

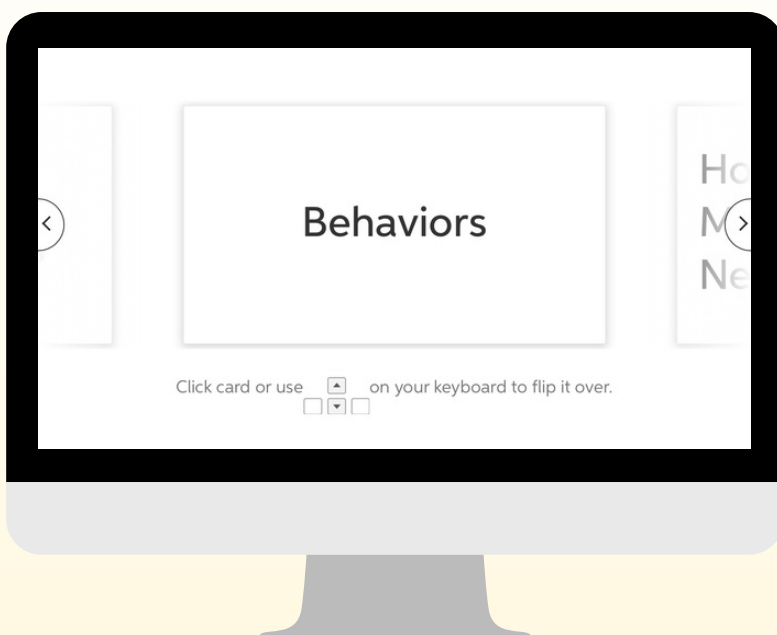


การประเมินทางการสอน

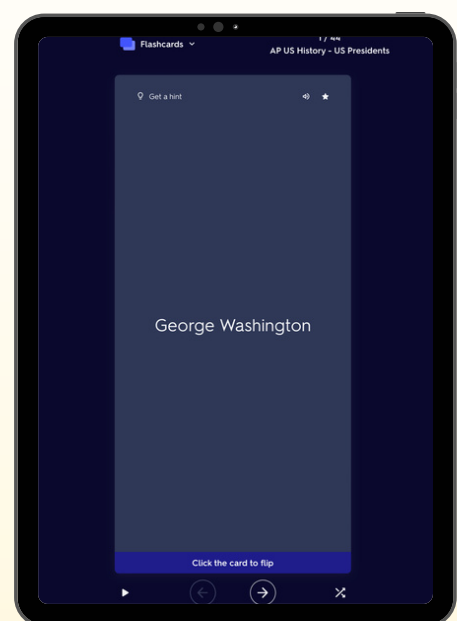
ใช้แฟลชการ์ดในการประเมินความเหมาะสมและประสิทธิภาพของกระบวนการสอน เช่น ให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับวิธีการสอน และประสบการณ์ที่ได้รับ



ตัวอย่างการใช้แฟลชการ์ดในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์



chegg



Quizlet



เกมจับคู่ (Matching game)

เกม Matching Game หรือเกมจับคู่เป็นเกมที่ผู้เล่นต้องจับคู่ไอเทมหรือรูปภาพที่เหมือนกันในช่วงเวลาที่กำหนด โดยภายในเกมจะมีตารางหรือลายเส้นกริดที่แบ่งออกเป็นช่อง ๆ ซึ่งในแต่ละช่องจะมีไอเทมหรือรูปภาพต่าง ๆ ผู้เล่นจะต้องกดเลือกเพื่อเปิดไอเทมที่อยู่ภายใน และหากพบไอเทมที่เหมือนกันจะต้องจับคู่โดยการกดเลือกทั้งสองไอเทมให้เป็นคู่กัน หากทำถูกต้องไอเทมที่จับคู่กันจะถูกลบออกจากตาราง และผู้เล่นจะได้คะแนนเพิ่มขึ้น หากจับคู่ผิดไอเทมที่เลือกจะถูกซ่อนกลับไป

ผู้เล่นจะต้องใช้ความจำและความสัมพันธ์ในการจับคู่ไอเทมให้ได้มากที่สุด โดยเป้าหมายของเกมคือจับคู่ไอเทมทั้งหมดให้เรียบร้อย โดยใช้จำนวนครั้งในการเล่นที่น้อยที่สุด

วัตถุประสงค์



สนับสนุนกระบวนการเรียนรู้

เกมจับคู่ช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสดึงศักยภาพและความรู้ที่ต้องการในรูปแบบที่สนุกสนานและน่าสนใจ เป็นวิธีการกระตุ้นและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบที่น่าสนใจและน่าตื่นเต้นกว่าการเรียนรู้แบบดูบทเรียนเพียงอย่างเดียว



สร้างความตื่นเต้นและท้าทาย

ผู้เรียนอาจต้องใช้การจดจำและการระบุความสัมพันธ์ระหว่างรายการที่จับคู่เพื่อความสำเร็จในเกม มีความตื่นเต้นและความท้าทายที่เกี่ยวข้องสามารถกระตุ้นความสนใจและความกระตือรือร้นในการเรียนรู้



ส่งเสริมการทำงานเป็นทีมและการแข่งขันเป็นทีม

เกมจับคู่สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมการทำงานทีมและการแข่งขันในกลุ่มผู้เรียน โดยผู้เรียนอาจทำงานร่วมกันหรือแข่งขันกันเพื่อค้นหาคู่ของรายการที่ตรงกัน การสนับสนุนการทำงานทีมและการแข่งขันเป็นทีมสามารถสร้างแรงจูงใจและเสริมสร้างทักษะสำหรับผู้เรียนได้



พัฒนาทักษะการจดจำ

เกมจับคู่ส่งเสริมการพัฒนาทักษะการจดจำ ผู้เรียนจะต้องใช้การจดจำและการค้นหาความสัมพันธ์ระหว่างรายการที่จับคู่ ซึ่งช่วยเพิ่มความสามารถในการจดจำและการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง



สนับสนุนการพัฒนาทักษะสมองเชิงบริหารและการแก้ปัญหา

เกมจับคู่อาจประกอบด้วยภารกิจที่ต้องการ การคิดอย่างเรียบง่ายหรือซับซ้อน ผู้เรียนจะต้องใช้การแก้ปัญหาและการวางแผนเพื่อทำความเข้าใจรายการที่จับคู่ การพัฒนาทักษะเชิงบริหาร และการแก้ปัญหาเหล่านี้เป็นทักษะที่สำคัญในการเติบโตและการเรียนรู้



วิธีการ

- 1 กำหนดวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนว่าผู้เรียนควรทราบหรือเข้าใจอะไรในระหว่างการเล่นเกมจับคู่ เช่น ความรู้ใหม่, คำศัพท์, หลักการหรือทฤษฎี เป็นต้น
- 2 สร้างรายการที่จับคู่ซึ่งเป็นคำหรือรูปภาพที่เกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ รายการที่จับคู่ควรมีความเหมาะสมและเป็นที่ท้าทายสำหรับผู้เรียน
- 3 อธิบายกฎเกมและวิธีการเล่นให้ผู้เรียนเข้าใจ ระบุวิธีการจับคู่รายการ ตัวอย่าง เช่น ผู้เรียนต้องคลิกที่สองรายการที่ตรงกันในระยะเวลาที่กำหนด หากจับคู่ถูกต้องจะได้คะแนนหรือรางวัล
- 4 ให้ผู้เรียนเริ่มเล่นเกมและทำกับการทำงานของพวกเขา สามารถให้คำแนะนำหรือติชมผลงานที่ดีของผู้เรียนเพื่อสร้างแรงจูงใจและเสริมสร้างการเรียนรู้
- 5 ให้คำอธิบายและตรวจสอบผลลัพธ์หลังจากผู้เรียนเล่นเกมจับคู่เสร็จสิ้น ให้คำอธิบายเกี่ยวกับผลลัพธ์ของพวกเขา ระบุรายการที่จับคู่ถูกต้องและรายการที่ไม่ถูกต้อง สามารถให้คำแนะนำเพิ่มเติมเพื่อปรับปรุงผลลัพธ์ของพวกเขาได้
- 6 วิเคราะห์และสรุปผลจากความสำเร็จของผู้เรียนในการเล่นเกมจับคู่ สรุปผลการเรียนรู้ที่ได้รับจากการสอนแบบเกมจับคู่ และเปรียบเทียบกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้

การจัดกิจกรรม

- 1 กำหนดเนื้อหาหรือข้อมูลที่ต้องการสอนให้ผู้เรียน เช่น คำศัพท์ใหม่, คำถามทฤษฎี เป็นต้น
- 2 สร้างรายการจับคู่ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาการเรียนรู้ที่กำหนด รายการจับคู่ควรมีความสัมพันธ์หรือความเกี่ยวข้องกัน
- 3 เลือกช่วงเวลาที่ จะใช้ในการสอนและเล่นเกมจับคู่ กำหนดกฎเกมและตัวเลือกเพิ่มเติม เช่น ระยะเวลา ระดับความยาก หรือระบบการคะแนน
- 4 อธิบายกฎเกมและวิธีการเล่นให้ผู้เรียนเข้าใจใช้ ตัวอย่างเช่น การกดที่รายการเพื่อค้นหาคู่ของรายการที่เกี่ยวข้องหรือคลิกที่รูปภาพที่ตรงกัน
- 5 ให้ผู้เรียนเริ่มเล่นเกมจับคู่ ระหว่างกิจกรรม ให้การสนับสนุนและให้คำแนะนำเมื่อจำเป็น ตรวจสอบผลลัพธ์และให้คำชี้แนะสำหรับการปรับปรุง
- 6 สรุปผลการเรียนรู้ที่ได้รับจากกิจกรรม ระบุรายการที่จับคู่ถูกต้องและไม่ถูกต้อง สามารถเน้นความรู้ใหม่ที่ได้เรียนรู้หรือทักษะที่พัฒนาได้จากกิจกรรม

แรงจูงใจในการเรียน

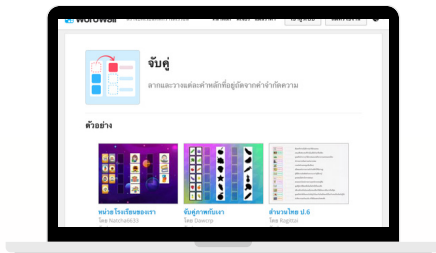
แรงจูงใจไฟลัมฤทธิ์

โดยเกมมีการแสดงกติกามาตรฐานเกมในการเล่นที่ชัดเจน มีการต่อ ยอดเนื้อหาจากความพร้อมของผู้เรียน โดยเป็นการนำเนื้อหาที่เคยเรียนรู้มาแล้วมาเป็นเนื้อหาของเกม ส่งผลให้มีความยากในระดับที่พอเหมาะ มีความท้าทายไม่ยากเกินไปและไม่ง่ายเกินไป ส่งผลให้เกิดแรงจูงใจในการทำกิจกรรมให้ประสบความสำเร็จ

แนวคิดเกมพีเคชัน

เป็นเกมที่มีลักษณะท้าทาย ให้ผู้เรียนนำความรู้ที่เคยได้เรียนไปแล้วมาใช้ในการพิชิตภารกิจที่เกมตั้งไว้ มีการตั้งกฎกติกาที่ชัดเจน มีการเลือกแนวทางในการเล่นว่าจะเล่นด้วยความท้าทายโดยใช้ความสามารถของตนเองหรือจะเล่นโดยขอตัวช่วยคำแนะนำจากผู้จัดเกม เพื่อไปสู่รางวัลหรือความภาคภูมิใจที่ตนเอง มีความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาของรายวิชานั้น ๆ

สื่อที่ใช้ เช่น



Wordwall



Flipity

การวัดและประเมินผล



1 การวัดความสำเร็จในการจับคู่

วัดจำนวนรายการที่ผู้เรียนสามารถจับคู่ได้อย่างถูกต้อง ระบุคะแนนหรือความเรียบร้อยของผู้เรียนในการจับคู่รายการทั้งหมดที่กำหนด



2 การวัดเวลาที่ใช้ในการจับคู่

วัดเวลาที่ผู้เรียนใช้ในการจับคู่รายการทั้งหมด สามารถใช้เวลาเป็นตัวชี้วัดในการวัดความเร็วและประสิทธิภาพในการจับคู่



3 การวัดเวลาที่ใช้ในการจับคู่

วัดเวลาที่ผู้เรียนใช้ในการจับคู่รายการทั้งหมด สามารถใช้เวลาเป็นตัวชี้วัดในการวัดความเร็วและประสิทธิภาพในการจับคู่



4 การวัดความท้าทาย

วัดระดับความยากของเกมจับคู่ โดยให้คะแนนหรือระบุระดับความยากเพื่อให้ผู้เรียนได้รับความท้าทายที่เหมาะสม



5 การประเมินการเรียนรู้

ประเมินการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้รับจากการเล่นเกมจับคู่ สังเกตผลลัพธ์และประสบการณ์การเรียนรู้ที่ได้รับจากกิจกรรม ระบุความรู้ที่ได้เรียนรู้หรือทักษะที่พัฒนาขึ้น

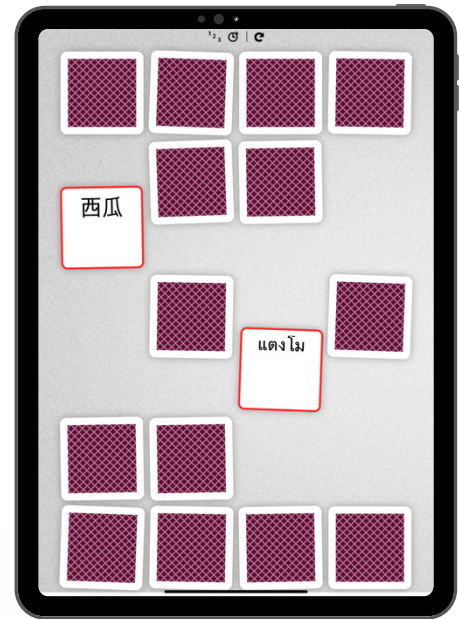
ผลไม้ภาษาจีน



ตัวอย่างการใช้เกมจับคู่ (Matching Game) ในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์



Wordwall



Vonder

10 ท้มต่อท้มแฟมลีเกม

ให้ผู้เรียนแบ่งข้างเป็น 2 ฝั่ง แล้วพลัดกันตอบคำถามทีละฝั่งในลักษณะเป็นรอบ ในการตอบจะเป็นลักษณะการสำรวจความรู้หรือความคิดเห็นให้ตรงกับโจทย์ที่กำหนดไว้ในคำถามแต่ละข้อจะมีการกำหนดคะแนนให้แบบสุ่ม ซึ่งในการกำหนดให้ผู้เล่นแต่ละฝั่งตอบคำถามเป็นรอบ ฝั่งที่ได้เริ่มก่อนต้องตอบคำถามไปเรื่อย ๆ ห้ามผิด ถ้าผิดหนึ่งครั้งสิทธิ์รอบในการตอบจะโยนเปลี่ยนไปเป็นของรอบให้อีกฝั่งตอบ

การยุติเกมในแต่ละครั้งจะสิ้นสุดเมื่อมีฝั่งใดฝั่งหนึ่งตอบได้ครบทุกข้อ หรือมีการตอบผิดครบ 3 ครั้ง ในโจทย์นั้น ๆ แล้วดำเนินการนับคะแนนฝั่งใด ตอบถูกต้องคะแนนเยอะกว่าจะชนะไปในเกมนั้น

วัตถุประสงค์

1

ได้สำรวจความรู้

2

ได้รับการเสริม
แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

3

ได้รับการเสริม
แรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์

วิธีการ

- 1 ผู้จัดเกมทำการแบ่งสมาชิกออกเป็น 2 ฝั่ง
- 2 ผู้จัดเกมเปิดสไลด์นำเสนอหัวข้อของเกม ในเซตนี้ว่า จะเป็นการตอบคำถามหรือสำรวจความคิดเห็นภายใต้หัวข้อของเนื้อหาอะไร เช่น พระมหากษัตริย์ภายใต้ราชวงศ์สุโขทัย
- 3 ผู้จัดเกมให้สมาชิกทั้งสองฝั่งส่งตัวแทนออกมาฝั่งละ 1 คน เพื่อทำการตัดสินว่า ฝั่งใดจะได้เริ่มเล่นก่อน
- 4 ผู้จัดเกมให้ตัวแทนทั้งสองฝั่งตัดสินด้วยการยกมือ ถ้าฝั่งใดยกมือได้เร็วกว่าฝั่งนั้น จะได้เลือกถามรอบแรกในการเล่นฝั่งของตนเอง จะเล่นเองหรือจะโยนให้อีกฝั่งหนึ่งเล่นก่อน เมื่อตัดสินรอบการเล่นได้แล้ว จึงเชิญตัวแทนของทั้งสองฝั่งกลับเข้าตำแหน่งของฝั่งตนเอง
- 5 ผู้จัดเกมเปิดสไลด์กระดานคำตอบที่ใช้ในการเล่น
- 6 ผู้จัดเกมดำเนินการให้แต่ละฝั่งทำการเล่นเกมเป็นรอบ โดยการตอบคำถาม ถ้าสมาชิกคนใดต้องการตอบให้ยกมือพร้อมกับพูดคำตอบออกมา ถ้าในกรณีที่ตอบถูก ผู้จัดเกมจะทำการเปิดแผ่นป้ายเฉลยคำตอบ แต่ถ้าเป็นในกรณีที่ตอบผิด ผู้จัดการจะแสดงเครื่องหมายกากบาทแสดงถึงการตอบผิด และสิทธิ์ในการต่อจะโยนไปกลายเป็นรอบการเล่นของอีกฝั่งในทันที
- 7 ผู้จัดเกมดำเนินการเล่นเช่นนี้ในแต่ละเกมจนครบตามจำนวนคำตอบที่มี โดยถ้ามีการตอบคำถามได้ครบตามจำนวนคำตอบที่มี ก็จะเริ่มทำการนับคะแนนในรอบนั้น ๆ หรือถ้ามีการตอบผิดครบ 3 ครั้ง (รวมทั้งสองฝั่ง) เกมก็จะจบและเข้าสู่ช่วงของการนับคะแนนเช่นเดียวกัน

การจัดกิจกรรม

ลักษณะเกมแข่งขันแบ่งฝั่งตอบคำถาม ผู้จัดเกมสามารถบูรณาการนำเนื้อหาที่เป็นความจำเป็นความเข้าใจมาใช้ ทบทวนเนื้อหา หรือตรวจสอบความจำ ความเข้าใจของผู้เรียน ตามบริบทของรายวิชา

จำนวนผู้เรียน



6 – 150
คน

แรงจูงใจในการเรียน

1 แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

โดยเกมมีการแสดงมาตรฐานให้ถูกต้องในการตอบไว้ชัดเจน มีความท้าทายในระดับที่ผู้เรียนต้องใช้ความพยายามในการตอบ แต่ก็ไม่ยากจนตัดสินใจยอมแพ้ ส่งผลให้เกิดเป็นแรงจูงใจ ผลักดันให้แสดงพฤติกรรมเพื่อให้เกิดความสนุกสนานและความภาคภูมิใจที่ตอบคำถามได้

2 แรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์

เป็นเกมที่มีลักษณะของการประชุมเพื่อระดมความคิดหาคำตอบมาเป็นตัวแทนในการตอบจากกลุ่มเพื่อน จึงเกิดเป็นแรงจูงใจที่จะร่วมสนุกไปกับเกม เนื่องจากได้ปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนแล้ว ยังได้รับการยอมรับจากเพื่อน

แนวคิดเกมพีเคชัน

กิจกรรมนี้พัฒนาแนวคิดมาจากรายการ 4 ต่อ 4 แฟมิลี่เกม เป็นเกมที่มีการแข่งขันที่ทั้งสองทีมแข่งขันกันอย่างชัดเจน มีลักษณะสำคัญดังนี้

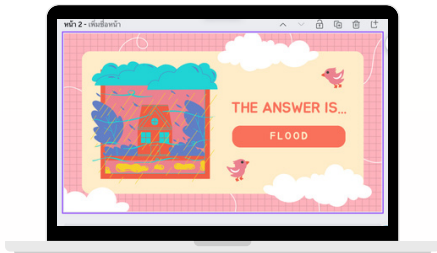


ภารกิจและความท้าทายให้ตอบคำถาม



กระดานการแข่งขันที่แสดงคำตอบในการแข่งขัน

สื่อที่ใช้ เช่น



สไลด์แสดงคำตอบเกม

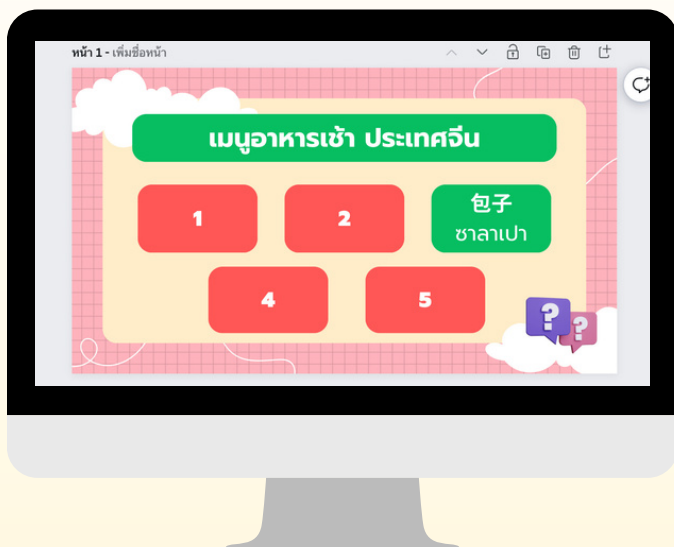


กระดานนับคะแนน

การวัดและประเมินผล

ตรวจจากการตอบคำถาม

ตัวอย่างการใช้กิจกรรมทีมต่อทีมแฟมิลี่เกม ในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์



Canva



ตัวอย่างสไลด์

11

ตีความสำนวน

เกมที่แบ่งผู้เรียนออกเป็น 2 ทีม มีการแสดงภาพปริศนาที่เป็นภาพซึ่งมีองค์ประกอบหลากหลายและสื่อถึง สุภาษิต สำนวนไทย ผู้เรียนต้องสังเกตองค์ประกอบของภาพให้ครบถ้วนแล้ววิเคราะห์ พร้อมตอบออกมาเป็นคำตอบ ซึ่งเป็น สุภาษิต สำนวน จำนวน 1 คำ ถ้าตอบถูกต้องตนเองจะได้ 1 คะแนน เล่นเช่นนี้จำนวน 10 รอบ

วัตถุประสงค์

ฝึกความรู้สุภาษิต สำนวน

วิธีการ

- 1 ผู้จัดเกมแบ่งผู้เรียนออกเป็นสองฝั่ง
- 2 ผู้จัดเกมอธิบายกติกา จะมีการแสดงภาพปริศนาที่เป็นภาพซึ่งมีองค์ประกอบหลากหลาย ผู้เรียนต้องสังเกตองค์ประกอบของภาพให้ครบถ้วนแล้ววิเคราะห์ พร้อมตอบออกมาเป็นคำตอบ ซึ่งเป็นสุภาษิต คำพังเพย จำนวน 1 คำ
- 3 ผู้จัดเกมให้สมาชิกแต่ละฝั่งเริ่มตอบ โดยที่ทีมใดต้องการตอบให้สมาชิกยกมือแล้วตอบได้เลย
- 4 ผู้จัดเกมเฉลยคำตอบว่า ภาพดังกล่าวสื่อความถึง สุภาษิต คำพังเพยใด เมื่อมีสมาชิกตอบถูก โดยทีมใดตอบถูกจะได้ 1 คะแนน และผู้จัดเกมจะเปิดให้ตอบความหมายของสุภาษิต คำพังเพยนั้นด้วย ถ้าทีมใดตอบได้จะได้เพิ่มอีก 1 คะแนน



การจัดกิจกรรม

ลักษณะเป็นเกมแข่งขันกันตอบคำถามจากสไลด์ภาพปริศนาให้ถูกต้องตามโจทย์ของผู้จัดเกม โดยต้องผ่านวิเคราะห์ร่วมกับความรู้ ความเข้าใจในสุภาษิต สำนวน

แรงจูงใจในการเรียน

แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

โดยเกมมีการแสดงมาตรฐานให้ถูกต้องในการตอบไว้ชัดเจน มีความท้าทายในระดับที่ผู้เรียนต้องใช้ความพยายามในการตอบ แต่ก็ไม่ยากจนตัดสินใจยอมแพ้ ส่งผลให้เกิดเป็นแรงจูงใจผลักดันให้แสดงพฤติกรรม เพื่อให้เกิดความสนุกสนานและความภาคภูมิใจที่ตอบคำถามได้

แนวคิดเกมพีเคชั้น

กิจกรรมนี้พัฒนาแนวคิดมาจากรายการ 4 ต่อ 4 แฟมมีลีเกม เป็นเกมที่มีการแข่งขันที่ทั้งสองทีมแข่งขันกันอย่างชัดเจน มีลักษณะสำคัญดังนี้

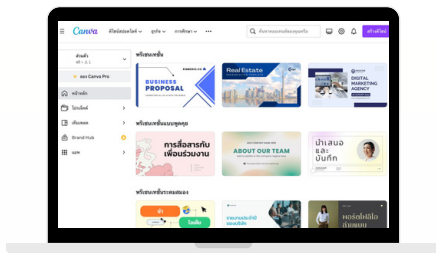
1

ภารกิจและความท้าทายให้ตอบคำถาม

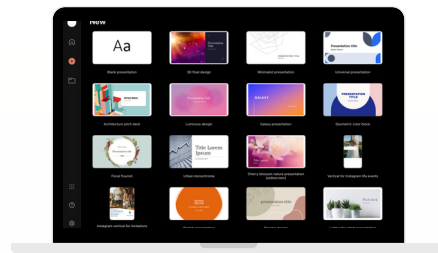
2

กระดานการแข่งขันที่แสดงคำตอบในการแข่งขัน

สื่อที่ใช้ เช่น



สไลด์ Canva

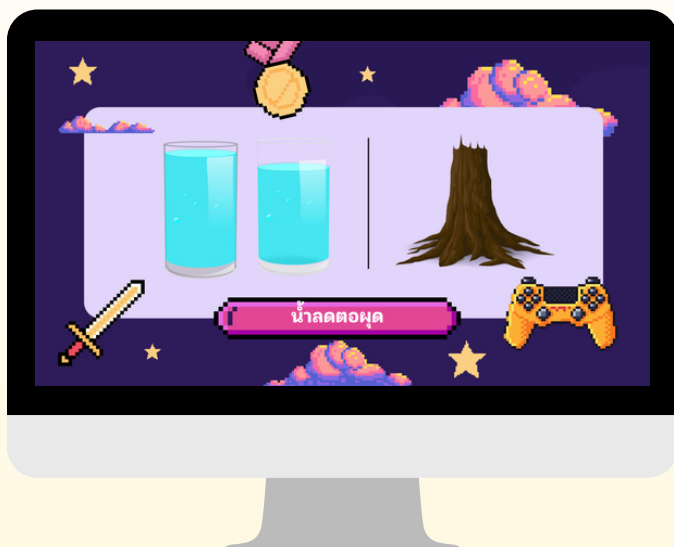


Power Point

การวัดและประเมินผล

ตรวจจากการตอบคำถาม

ตัวอย่างการใช้กิจกรรมตีความสำนวน ในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์



Canva



ตัวอย่างสไลด์

12 ทายคุณลักษณะ

เป็นเกมที่ผู้เรียนเล่นกันเป็นกลุ่ม โดยจะได้รับการสุ่มให้สลากหรือการ์ดคำใบ้คุณลักษณะของบุคคลสำคัญ หรือ สถานที่สำคัญ สมาชิกกลุ่มมีเวลา 15 นาที วิเคราะห์และหาคำตอบว่าคุณลักษณะดังกล่าวเป็นของบุคคลหรือสถานที่ใด กลุ่มใดตอบได้เร็วกว่าและถูกต้องจะได้รางวัลตามลำดับ

วัตถุประสงค์

ฝึกความรู้เกี่ยวกับสถานที่สำคัญหรือบุคคลสำคัญ

วิธีการ

- 1 ผู้จัดเกมแบ่งกลุ่มผู้เรียนออกเป็นกลุ่มละ 4-5 คน ผู้จัดเกมแจกสลากคำใบ้คุณสมบัตินของบุคคลหรือสถานที่สำคัญจำนวน 5 ข้อ ให้แต่ละกลุ่ม กลุ่มละ 1 แผ่น
- 2 ผู้จัดเกมให้แต่ละกลุ่มอ่านและวิเคราะห์ว่าคุณสมบัติทั้ง 5 ข้อ เป็นคุณสมบัตินของบุคคลหรือสถานที่ใด โดยให้เวลาทั้งสิ้น 1-2 นาที ตัวอย่างคำใบ้ เช่น
- 3 ผู้จัดเกมประกาศให้เวลาในการวิเคราะห์เป็นเวลา 15 นาที กลุ่มใดได้คำตอบก่อนให้ส่งตัวแทนแจ้งคำตอบกับผู้จัดเกม
- 4 ผู้จัดเกมมอบรางวัลให้กับกลุ่มที่ตอบได้เร็วที่สุดและถูกต้องใน 3 อันดับแรก

- | | |
|-------------|-------------|
| 1 สระบุรี | 4 อารามหลวง |
| 2 รอยเท้า | 5 ลักการะ |
| 3 ศาสนาพุทธ | |

ซึ่งเป็นคำใบ้ของสถานที่สำคัญ คือ วัดพระพุทธบาทราชวรมหาวิหาร



การจัดกิจกรรม



ลักษณะเป็นเกมแข่งขันตอบคำถามจากการวิเคราะห์สลากการ์ดคำใบ้

แรงจูงใจในการเรียน



แรงจูงใจภายใน

มีการใช้สื่อเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดความสนใจ มีการทักทายให้ค้นหาคำตอบ รวมถึงมีการจัดเกมภายใต้แนวคิดความต้องการใฝ่สัมพันธ์ให้ผู้เรียนได้สื่อสารร่วมกัน เพื่อให้ได้ทราบความจริงของภารกิจ



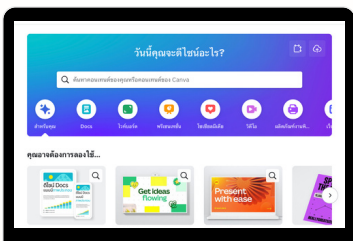
แรงจูงใจภายนอก

มีการวางเงื่อนไขให้กลุ่มมีการวิเคราะห์ด้วยความรวดเร็วและถูกต้อง เพื่อให้ได้มาซึ่งของรางวัลตามเงื่อนไขของผู้จัดเกม

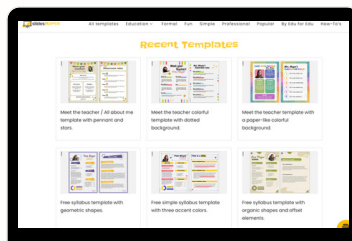
แนวคิดเกมพีเคชั่น

มีการเสนอเงื่อนไขรางวัลที่ให้เมื่อภารกิจสำเร็จ เพื่อกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจ

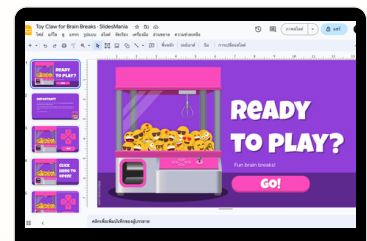
สื่อที่ใช้ เช่น



Canva



Slidemanias



Google slide



ของรางวัล
มูลค่าตามลำดับ



วงล้อสุ่ม
wheel of names

การวัดและประเมินผล

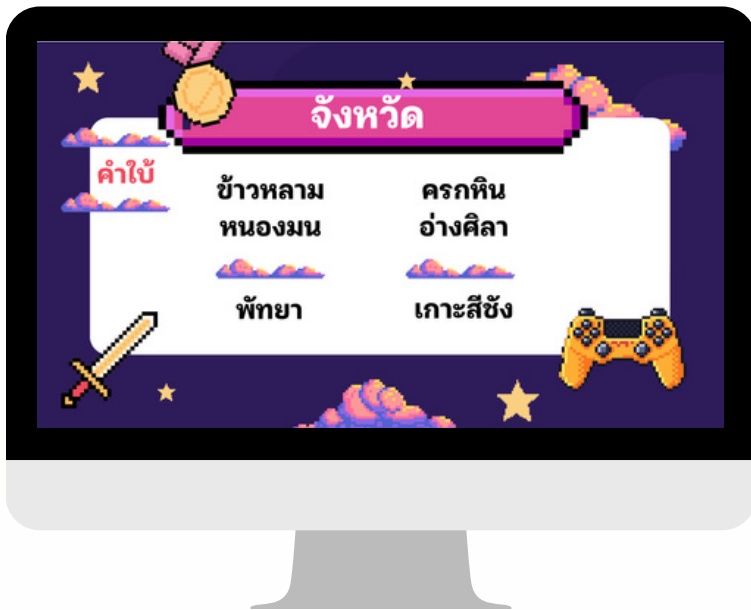


สังเกตจากเวลาในการทำภารกิจ



ตรวจสอบการตอบคำถาม

ตัวอย่างการใช้กิจกรรมทายคุณลักษณะ ในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์



Canva



ตัวอย่างสไลด์

13 ฝึกสติ

เป็นเกมที่ทำให้ผู้เรียนฝึกความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาต่างประเทศในหมวดสี ในสถานการณ์ที่ต้องใช้สติ โดยมีการขึ้นสไลด์ที่มีคำศัพท์หมวดสีภาษาต่างประเทศ ซึ่งเขียนด้วยสีที่แตกต่างจากคำศัพท์นั้น

วัตถุประสงค์

ฝึกความรู้คำศัพท์ภาษาต่างประเทศ

วิธีการ

- 1 ผู้จัดเกมทวนคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับสี
- 2 ผู้จัดเกมให้สมาชิกทุกคนในชั้นเรียนรวมกันเป็นหนึ่งทีม
- 3 ผู้จัดเกมขึ้นสไลด์ที่มีตัวอักษรคำศัพท์ในภาษาต่างประเทศที่หมายถึงสีต่าง ๆ แต่สีของตัวอักษรเหล่านั้นจะใช้สีที่ไม่สอดคล้องกับความหมาย

วิธีการ

1 ผู้จัดเกมอธิบายกติกาว่า ในแต่ละรอบ ผู้เรียนต้องตอบคำถามด้วยคำศัพท์ ภาษาต่างประเทศเท่านั้น โดยจะเล่น ทั้งสิ้น 3 รอบ ซึ่งในแต่ละรอบจะมีการ ขึ้นโจทย์ที่มีตัวอักษรที่เป็นคำศัพท์ ของสีที่มีสีสัน และ มีสีพื้นหลัง โดย มีกติกาต่างกัน ดังนี้

- 1** ให้อ่านตามความหมายของ ตัวอักษร
- 2** ให้อ่านสีของตัวอักษร
- 3** ให้อ่านสีพื้นหลัง

การจัดกิจกรรม

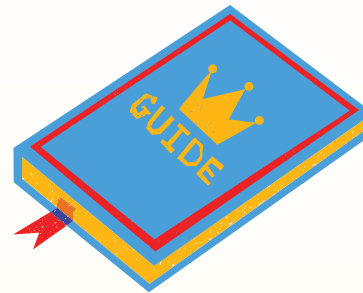
ลักษณะเป็นเกมสื่อสาร ให้สมาชิก ทุกคนตอบสนองด้วยการพูดคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ เมื่อเห็นคำศัพท์ปรากฏ ขึ้นบนสไลด์ภาพตามเงื่อนไขกติกา ที่กำหนด



แรงจูงใจในการเรียน

แรงจูงใจภายใน

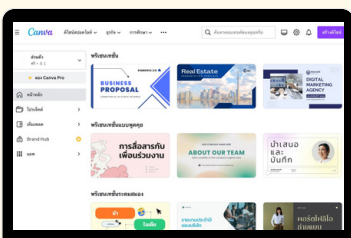
มีการใช้สื่อเป็นตัวกระตุ้นให้เกิด ความสนใจ มีการท้าทายให้ตอบสนอง



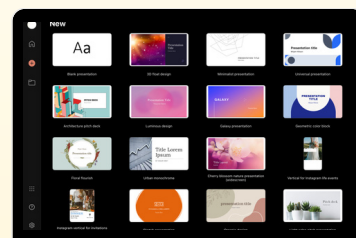
แนวคิดเกมิฟิเคชัน

มีการใช้กระดานแข่งขันดำเนินการกิจกรรม พร้อมทั้งมีการแจ้งระดับคะแนนกระตุ้นเร้าความสนใจในการกิจ

สื่อที่ใช้ เช่น



สไลด์ Canva

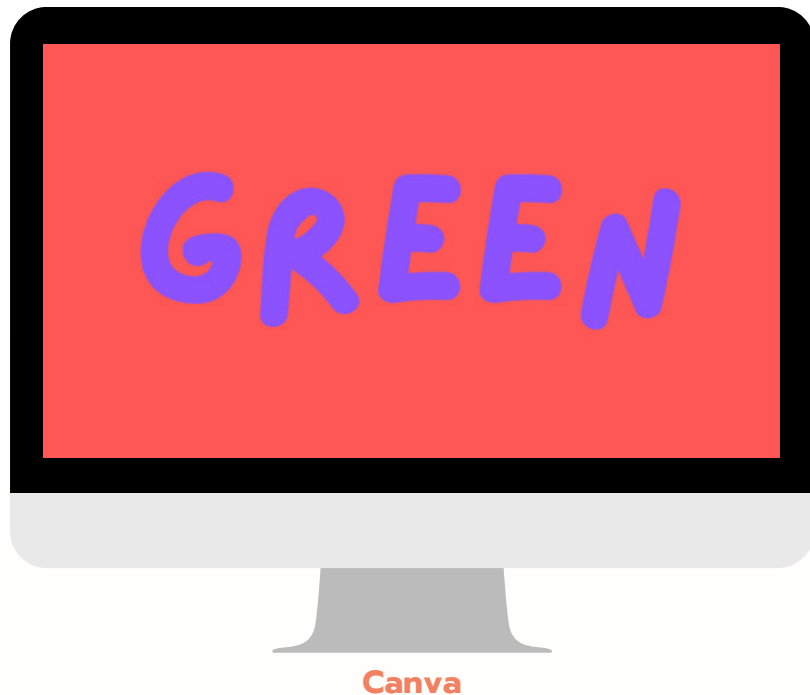


Power Point

การวัดและประเมินผล

ตรวจจากการตอบคำถาม

ตัวอย่างการใช้กิจกรรมฝึกสติ ในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์



14 ฝึกแต่งคำประพันธ์

เป็นเกมที่มีอบหมายให้ผู้เรียนทำตามภารกิจด้วยการนำคำ 10 คำ ที่ผู้จัดเกมกำหนดให้ ไปแต่งคำประพันธ์ตามลักษณะรูปแบบคำประพันธ์ที่กลุ่มของตนเองได้รับการสุ่มมอบหมาย ได้แก่ กลอน 4 กลอน 8 และ กาพย์ยานี 11

วัตถุประสงค์

ฝึกแต่งคำประพันธ์

วิธีการ



ผู้จัดเกมทบทวนรูปแบบของคำประพันธ์ประเภทร้อยกรอง ประกอบไปด้วย กลอน 4 กลอน 8 และกาพย์ยานี 11

วิธีการ

- 2 ผู้จัดเกมแบ่งกลุ่มผู้เรียนออกเป็น 3 กลุ่ม
- 3 ผู้จัดเกมอธิบายกติกาว่า แต่ละกลุ่มจะได้รับหัวข้อ รูปแบบของคำประพันธ์ที่แตกต่างกัน เช่น
 - ✿ กลุ่ม 1 ได้รับหัวข้อ กลอน 4
 - ✿ กลุ่ม 2 ได้รับหัวข้อ กาพย์ยานี 11

นอกจากนี้ แต่ละกลุ่มจะได้รับโจทย์คำจำนวน 10 คำ ซึ่งได้รับเหมือนกันทุกกลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มนำคำ 10 คำที่ได้รับไปแต่งคำประพันธ์ตามหัวข้อที่ตนเองได้รับ ต้องใช้ให้ครบทุกคำ แต่ไม่จำเป็นต้องเรียงลำดับกัน

- 4 ผู้จัดเกมให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมาสุ่มเลือกหัวข้อและโจทย์

การจัดกิจกรรม

ลักษณะเป็นสไลด์ภาพที่แสดงโจทย์คำ 10 คำ เพื่อมอบหมายให้แต่ละกลุ่มแต่งคำประพันธ์ตามหัวข้อที่ได้รับ แล้วเขียนถ่ายทอดลงใน Padlet เพื่อนำเสนอ



แรงจูงใจในการเรียน

แรงจูงใจภายใน

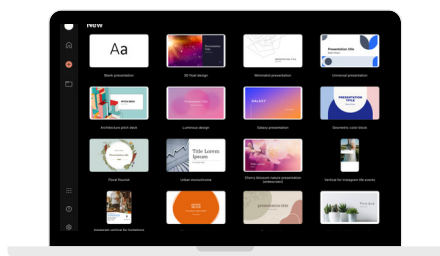
มีการใช้สื่อเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดความสนใจ มีการกิจกัาทำกายให้ตอบสนอง รวมถึงเป็นกิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการใฝ่สัมพันธุ์ให้สมาชิกกลุ่มต้องสื่อสารกัน เพื่อให้งานสำเร็จ



แนวคิดเกมิพีเคชั่น

มีการใช้กระดานแข่งขัน
ดำเนินการกิจกรรม พร้อมทั้งมีการแจ้ง
นำเสนอความคืบหน้าและความสำเร็จของงาน
ให้กับสมาชิกทุกคนได้รับทราบ

สื่อที่ใช้ เช่น



สไลด์ Power Point



Padlet

การวัดและประเมินผล

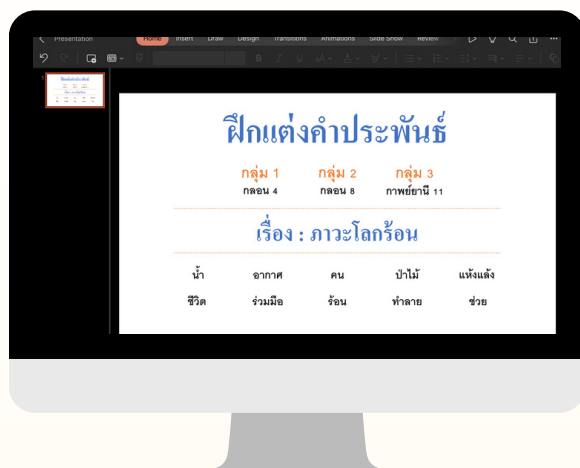
1

ตรวจสอบการแต่งคำประพันธ์
ได้ถูกต้องตามหลักการ

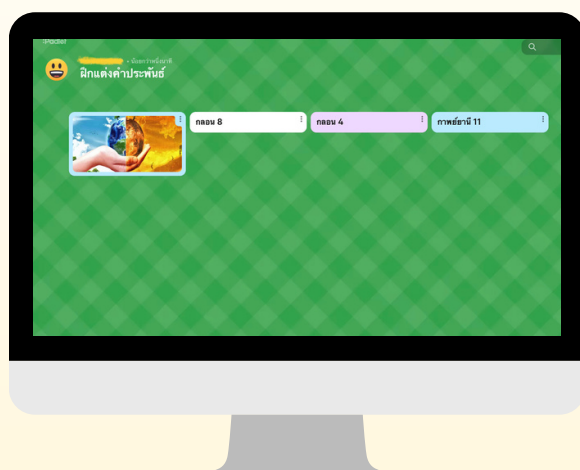
2

ตรวจสอบการใช้คำครบถ้วน

ตัวอย่างการใช้กิจกรรมฝึกแต่งคำประพันธ์ ในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์



Power Point



Padlet

บรรณานุกรม

- เกษร โคตวงษ์.(2558). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมร่วมกับเทคนิคระดมสมองที่ส่งเสริม
ความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. หลักสูตรปริญญาการศึกษา
มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ชาตินี ศิริพงษ์ไทย. (2554). เทคนิคการใช้ผังกราฟิก. เข้าถึงได้จาก
<https://www.gotoknow.org/posts/306304>
- ฐิติมา ชีวินวรรค์ดีและกัญชริญา พรหมแพน. (2562). วิจัยในชั้นเรียน เรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชา
คณิตศาสตร์ เรื่อง ทักษะการอ่าน-เขียน ตัวเลขเป็นภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา โดยการใช้เกมบิงโก. โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราช
ภัฏสวนสุนันทา.กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม.
- ธีระวุฒิ ศรีมั่งคละ. (2566). ความหมายของบอร์ดเกม. เข้าถึงได้จาก [https://inskru.com/idea/-](https://inskru.com/idea/-NLfl8ffC8VMHUqqmVHH)
[NLfl8ffC8VMHUqqmVHH](https://inskru.com/idea/-NLfl8ffC8VMHUqqmVHH)
- ยาเป็น เรื่องจรรยาศรี. (2552). เทคนิคการสอน. เข้าถึงได้จาก www.kroobannok.com/blog/20373
- ลลันลลิต ศรีจันทร์ตร. (2565). การศึกษาในโลก Metaverse โอกาสใหม่แห่งการเรียนรู้ที่ไร้ขีดจำกัด.
- สุพิน บุญชูวงศ์. (2538). หลักการสอน. กรุงเทพฯ : (ม.ป.ป)
- อนุฤทธิ์ ศรีคมขำ. (2563). "Scrabble" เกมสื่กีฬา ที่ฝึกสมอง ประลองปัญญา. เข้าถึงได้จาก
<https://sport.trueid.net/detail/Vn1JJ7LM7zXa>
- อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์. (2557). การออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วงสัจธรรมชาตสำหรับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6. หลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรี
นครินทรวิโรฒ
- อินทิรา บุญยาทร. (2542). หลักการสอน. กรุงเทพฯ. โปรแกรมวิชาการปฐมศึกษา คณะครุศาสตร์สถาบัน
ราชภัฏสมเด็จพระเจ้าพระยา.
- amarin baby&kids. (2561). แพลชการ์ด. เข้าถึงได้จาก
<https://www.amarinbabyandkids.com/parenting/toddler/free-download-flash-card/>
- WE BY THE BRAIN โรงเรียนกวดวิชา คณิต – วิทยาศาสตร์. (2561). “เทคนิคทายคำ” จำบทเรียนยากให้สนุก ของ
WE IDOL. เข้าถึงได้จาก https://www.webythebrain.com/article/we-idol_technique_quiz
- Kendo Jaa. (2564). 4 ต่อ 4 family game.เข้าถึงได้จาก [https://inskru.com/idea/-MePzT-](https://inskru.com/idea/-MePzT-eCzTxVURmRax7)
[eCzTxVURmRax7](https://inskru.com/idea/-MePzT-eCzTxVURmRax7)

