



แบบรายงานวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

การใช้เกม Roblox ในการจัดการเรียนการสอน
เศรษฐกิจพอเพียง ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5



นางสาววรารัตน์ จันทรา

ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

โรงเรียนวัดดอนไผ่

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 2



คำนำ

เอกสารฉบับนี้ได้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นการรายงานผลงาน/นวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ด้านการจัดกิจกรรม Active Learning ที่ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะในศตวรรษที่ 21 (ประเภท ครูผู้สอน) ประจำปี 2567 เรื่อง การใช้เกม Roblox ในการจัดการเรียนการสอนเศรษฐกิจพอเพียง ในระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งได้รายงานถึงความเป็นมาของ (Best Practice) จุดประสงค์และเป้าหมายของการ ดำเนินงาน กระบวนการปฏิบัติงานหรือขั้นตอนการทำงาน ซึ่งประยุกต์ใช้วงจร PDCA อันประกอบด้วย (P) ขั้นวางแผน (D) ขั้นดำเนินงาน (C) ขั้นติดตาม ตรวจสอบ ประเมินผล (A) ขั้นพัฒนา แก้ไข/ปรับปรุง รวมทั้ง ได้ รายงานผลการดำเนินงานผลสัมฤทธิ์ ประโยชน์ที่ได้รับปัจจัยความสำเร็จ บทเรียนที่ได้รับ ข้อเสนอแนะ การ เผยแพร่ผลงาน การขยายผลต่อยอดหรือประยุกต์ใช้ ผลงานนวัตกรรมหรือแนวปฏิบัติและภาพกิจกรรม เพื่อ เป็นเอกสารประกอบกิจกรรมการคัดเลือกผลงานที่ปฏิบัติเป็นเลิศ (Best Practice)

ข้าพเจ้านางสาววรรัตน์ จันทรา ตำแหน่ง ครู โรงเรียนวัดดอนใหญ่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาปทุมธานี เขต 2 ปัจจุบันทำการสอนนักเรียนในรายวิชาสังคมศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 และ ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่า เอกสารฉบับนี้จะช่วยอำนวยความสะดวก ให้กับคณะกรรมการประเมินผลงาน/ นวัตกรรมปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ได้เป็นอย่างดี

ขอขอบคุณ นางเพชรฉรินทร์ การะวิโก ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดดอนใหญ่ คณะครู นักเรียน และ ขอขอบคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่าย ที่สนับสนุน ช่วยเหลือ และให้กำลังใจ จนผลงานครั้งนี้ประสบผลสำเร็จ ด้วยดี

นางสาววรรัตน์ จันทรา

ครูโรงเรียนวัดดอนใหญ่

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
ชื่อผลงาน.....	1
ชื่อผู้นำเสนอผลงาน.....	1
1. ความสำคัญของผลงานหรือนวัตกรรมที่นำเสนอ	
1.1 ความเป็นมาและสภาพของปัญหา.....	1
1.2 แนวทางการแก้ปัญหาและพัฒนา.....	2
2. จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน	
2.1 จุดประสงค์.....	3
2.2 เป้าหมายของการดำเนินงาน.....	3
3. กระบวนการผลิตผลงาน หรือขั้นตอนการดำเนินงาน	
3.1 การออกแบบผลงาน นวัตกรรม หรือแนวทางการปฏิบัติ.....	3
3.2 การดำเนินงานตามกิจกรรม (ตามวงจรคุณภาพ PDCA).....	4
3.3 ประสิทธิภาพของการดำเนินงาน.....	9
3.4 การใช้ทรัพยากร.....	9
4. ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่จะได้รับ	
4.1 ผลที่เกิดตามจุดประสงค์.....	10
4.2 ผลสัมฤทธิ์ของงาน.....	10
4.3 ประโยชน์ที่ได้รับ.....	10
5. ปัจจัยความสำเร็จ.....	11
6. บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned)	
6.1 บทเรียนที่ได้รับ.....	11
6.2 ข้อสังเกต/ข้อเสนอแนะ.....	12
6.3 ข้อควรระวัง.....	12
6.4 แนวทางการพัฒนา.....	13
7. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ	
7.1 การเผยแพร่.....	13
7.2 การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ.....	13
บรรณานุกรม.....	14
ข้อมูลของเจ้าของผลงาน.....	15
ภาคผนวก.....	16

แบบการนำเสนอผลงาน/นวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices)
ด้านการจัดกิจกรรม Active Learning ที่ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะในศตวรรษที่ 21
(ประเภทครูผู้สอน) ประจำปี 2567

ชื่อผลงาน : การใช้เกม Roblox ในการจัดการเรียนการสอนเศรษฐกิจพอเพียง
 ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ชื่อผู้นำเสนอผลงาน : นางสาววรารัตน์ จันทรา ตำแหน่งครู โรงเรียนวัดดอนใหญ่
 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 2
 ตำบล ลำลูกกา อำเภอลำลูกกา จังหวัด ปทุมธานี รหัสไปรษณีย์ 12150
 โทรศัพท์ 087-8683302 อีเมล Wararat_chantra@ptt2.go.th

1. ความสำคัญของผลงานหรือนวัตกรรมที่นำเสนอ

1.1 ความเป็นมาและสภาพของปัญหา

วิชาสังคมศึกษา (Social Studies) เป็นศาสตร์บูรณาการทางด้านสังคมศาสตร์ และมนุษยศาสตร์ รวมทั้งประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ รัฐศาสตร์และศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยนักการศึกษาชาวอเมริกันเป็นผู้คิดค้นและให้นิยามของสังคมศึกษาเป็นครั้งแรกในคริสต์ศตวรรษที่ 20 ซึ่งมีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการดำรงชีวิตของมนุษย์ การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้คนและระหว่างคนกับสิ่งแวดล้อม รวมไปถึงการรู้จักอดทน อดกลั้น ยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล อันจะส่งผลให้ผู้เรียนสามารถดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข เป็นพลเมืองที่ดีของประเทศและโลกต่อไป

จุดเริ่มต้นแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงผลจากการใช้แนวทางพัฒนาประเทศไปสู่ความทันสมัยได้ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงแก่สังคมไทยอย่างมากในทุกด้านไม่ว่าจะเป็นด้านเศรษฐกิจการเมืองวัฒนธรรมสังคมและสิ่งแวดล้อมอีกทั้งกระบวนการของความเปลี่ยนแปลงมีความสลับซับซ้อนจนยากที่จะอธิบายในเชิงสาเหตุและผลลัพธ์ได้เพราะการเปลี่ยนแปลงทั้งหมดต่างเป็นปัจจัยเชื่อมโยงซึ่งกันและกัน สิ่งสำคัญก็คือความพอเพียงในการดำรงชีวิตซึ่งเป็นเงื่อนไขพื้นฐานที่ทำให้คนไทยสามารถพึ่งตนเองและดำเนินชีวิตไปได้อย่างมีศักดิ์ศรีภายใต้อำนาจและความมีอิสระในการกำหนดชะตาชีวิตของตนเองความสามารถในการควบคุมและจัดการเพื่อให้ตนเองได้รับการตอบสนองต่อความต้องการต่างๆรวมทั้งความสามารถในการจัดการปัญหาต่างๆได้ด้วยตัวเอง ซึ่งทั้งหมดนี้ถือว่าเป็นศักยภาพที่คนไทยและสังคมไทยเคยมีอยู่แต่เดิมต้องถูกกระทบกระเทือนซึ่งวิกฤตเศรษฐกิจจากปัญหาฟองสบู่และปัญหาความอ่อนแอของชนบทรวมทั้งปัญหาอื่นๆที่เกิดขึ้นล้วนแต่เป็นข้อพิสุจน์และยืนยันปรากฏการณ์นี้ได้เป็นอย่างดี

ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงเป็นปรัชญาที่ชี้ถึงแนวทางการดำรงอยู่และปฏิบัติตนของประชาชนในทุกระดับตั้งแต่ระดับครอบครัวระดับชุมชนจนถึงระดับรัฐทั้งในการพัฒนาและบริหารประเทศให้ดำเนินไปในทางสายกลางโดยเฉพาะการพัฒนาเศรษฐกิจเพื่อให้ก้าวทันต่อโลกยุคโลกาภิวัตน์ ความพอเพียงหมายถึงความพอประมาณความมีเหตุผลรวมถึงความจำเป็นที่จะต้องมีระบบคุ้มกันในตัวที่ดีพอสมควรต่อการกระทบใดๆ อันเกิดจากการเปลี่ยนแปลงทั้งภายในภายนอกทั้งนี้จะต้องอาศัยความรู้ความรอบคอบและความระมัดระวังอย่างยิ่งในการนำวิชาการต่างๆ มาใช้ในการวางแผนและการดำเนินการ ทุกขั้นตอนและขณะเดียวกัน จะต้องเสริมสร้างพื้นฐานจิตใจของคนในชาติโดยเฉพาะเจ้าหน้าที่ของรัฐ นักทฤษฎีและนักธุรกิจในทุกระดับให้มีสำนึกในคุณธรรมความซื่อสัตย์สุจริต และมีความรอบรู้ที่เหมาะสมดำเนินชีวิตด้วยความอดทนความเพียรมีสติปัญญาและความรอบคอบเพื่อให้สมดุลและพร้อมต่อการรองรับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและกว้างขวาง ทางด้านวัตถุสังคมสิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรมจากโลกภายนอกได้เป็นอย่างดี

1.2 แนวทางการแก้ปัญหาและพัฒนา

การใช้เกม Roblox ในการจัดการเรียนการสอน เป็นการเริ่มแนวคิดโดยใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ (Game-based Learning) เป็นเทคนิคการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจการเรียนรู้ อยากมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ภายใต้บรรยากาศการทำทายและสนุกสนาน โดยเกมที่นำมาเป็นสื่อการเรียนรู้นั้นจะมีความเกี่ยวข้องหรือมีการสอดแทรกเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อยู่ด้วย และมีลักษณะเป็นดิจิทัลมีเดีย

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) เป็นเทคนิคการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจการเรียนรู้ อยากมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ภายใต้บรรยากาศการทำทายและสนุกสนาน โดยเกมที่นำมาเป็นสื่อการเรียนรู้จะมีความเกี่ยวข้องหรือมีการสอดแทรกเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อยู่ด้วย และมีลักษณะเป็นดิจิทัลมีเดีย (Digital Game) และผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้โดยง่ายจากคอมพิวเตอร์หรือมือถือ นอกจากนี้การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานยังกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ศักยภาพและบูรณาการความรู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายของเกม กระตุ้นให้ผู้เรียนประสานความร่วมมือกับผู้อื่นในกรณีที่ต้องพึ่งพาอาศัยหรือขอความช่วยเหลือจากผู้ที่เกี่ยวข้อง รวมถึงกระตุ้นให้ผู้เรียนไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค แสวงหาวิธีการจบเกมหรือได้รับรางวัลจากเกมตามเป้าหมายของเกมนั้นๆ ให้ได้

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ช่วยให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และเกิดความผูกพันในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนรู้จักบริหารจัดการอารมณ์และการตอบสนองต่อสถานการณ์ต่างๆ อย่างเหมาะสม ได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การบูรณาการและสร้างกลยุทธ์เพื่อความสำเร็จ การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น ความรับผิดชอบและการเคารพกฎกติกาหรือผลแพ้ชนะอย่างมีเหตุผล ในขณะเดียวกันผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระสำคัญและได้ฝึกทักษะต่างๆ ที่สอดแทรกอยู่ในเกม

เกม Roblox คือผู้ให้บริการแพลตฟอร์มเกมโลกเสมือน เป็นภาพกราฟิกแบบบล็อกเหลี่ยม ๆ และคอนเทนต์ที่มุ่งเน้นเรื่องความสนุกจากการมีส่วนร่วมระหว่างผู้เล่น เพื่อเข้าไปสนุกในโลกเสมือนอันกว้างใหญ่เข้าถึงง่าย ไม่จำกัดระบบปฏิบัติการ ขอเพียงมีอินเทอร์เน็ตก็สามารถเล่นเกมได้จากทุกที่ ทุกเวลา Roblox เป็นแพลตฟอร์มเกมออนไลน์หลายผู้เล่น และเกมเอนจิน ที่ได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างมากในหมู่เด็กและวัยรุ่น แพลตฟอร์มนี้นำเสนอเกมและกิจกรรมมากมายที่ช่วยให้เด็ก ๆ สนุกสนานเพลิดเพลิน และสร้างปฏิสัมพันธ์เสมือนจริงกับผู้อื่นได้ ซึ่ง Roblox มีประโยชน์ในการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ เสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ผู้ปกครองหรือครูติดตามความคืบหน้าได้ ส่งเสริมการเรียนรู้ แต่ก็มีข้อควรระวังเช่นกัน

เพื่อให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนและได้เกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning จึงได้มีการประยุกต์ใช้เกม Roblox และ Map ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนเรื่องเศรษฐกิจพอเพียงขึ้น เพื่อให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ได้ทดลองทำกิจกรรมด้วยตนเองผ่าน Roblox พร้อมทั้งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

2. จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

2.1 จุดประสงค์

- 2.1.1 เพื่อให้นักเรียนได้ใช้เกม Roblox ในการเรียนการสอนเศรษฐกิจพอเพียง
- 2.1.2 เพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจจากการปฏิบัติจริงผ่านเกม Roblox
- 2.1.3 เพื่อให้เกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning และสอดคล้องกับการจัดการเรียน

การสอนในศตวรรษที่ 21

2.2 เป้าหมายของการดำเนินงาน

- 2.2.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ร้อยละ 80 ประสบผลสำเร็จในการปฏิบัติภารกิจใน Map ฟาร์มจำลองชีวิต เพื่อการเรียนรู้เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง ผ่านเกม Roblox
- 2.2.2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ร้อยละ 80 มีผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง เพิ่มขึ้น

3. กระบวนการผลิตผลงาน หรือขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 การออกแบบผลงาน นวัตกรรม หรือแนวทางการปฏิบัติ

- 3.1.1 วิเคราะห์สภาพการจัดการเรียนรู้
- 3.1.2 ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนวัดดอนใหญ่ พุทธศักราช 2567 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ปรับปรุงตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ สาระภูมิศาสตร์ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)
- 3.1.3 ศึกษาข้อมูลทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมในการจัดการเรียนการสอน

3.1.4 วางแผนการจัดการเรียนรู้ รวมทั้งจัดทำสื่อ โดยกำหนดจุดมุ่งหมาย และ ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดและจุดประสงค์

3.1.5 ทดลองใช้เกม Roblox Map ฟาร์มจำลองชีวิตและนำไปใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2567 พร้อมทั้งมีการประเมินผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ โดยการทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน และการปฏิบัติการกิจ

3.2 การดำเนินงานตามกิจกรรม (ตามวงจรคุณภาพ PDCA)



3.2.1 Plan = P

1. วิเคราะห์สภาพปัญหา โดยพบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2567 ไม่เข้าใจคำว่าเศรษฐกิจพอเพียง และมีบางส่วนเข้าใจว่า เศรษฐกิจพอเพียงคือการทำนา ทำไร่ ทำสวน หรือเรื่องเกี่ยวกับการเกษตรเพียงอย่างเดียว ซึ่งตามความเป็นจริงแล้ว ใน 3 ห่วง 2 เงื่อนไขซึ่งเป็นหลักการของปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงนั้น ครอบคลุมในเรื่องการดำเนินชีวิตของมนุษย์

2. การวางแผนการทำงาน ดำเนินการโดยศึกษาคำอธิบายรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนวัดดอนใหญ่ พุทธศักราช 2567 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ปรับปรุงตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ สาระภูมิศาสตร์ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) จากนั้นวางแผนการจัดการเรียนรู้ รวมทั้งจัดทำสื่อ โดยกำหนดจุดมุ่งหมาย และ ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดและจุดประสงค์

[illegible][illegible]

ឧបករណ៍ស្រោចស្រពស្រូវស្រែ					
វិស័យ	ឈ្មោះឧបករណ៍	ឈ្មោះប្រភេទ	ឈ្មោះសមាសធាតុ	ឈ្មោះសមាសធាតុ	ឈ្មោះសមាសធាតុ
ស្រូវស្រែ	ស្រូវស្រែ	ស្រូវស្រែ	ស្រូវស្រែ	ស្រូវស្រែ	ស្រូវស្រែ
	ស្រូវស្រែ	ស្រូវស្រែ	ស្រូវស្រែ	ស្រូវស្រែ	ស្រូវស្រែ
ស្រូវស្រែ	ស្រូវស្រែ	ស្រូវស្រែ	ស្រូវស្រែ	ស្រូវស្រែ	ស្រូវស្រែ
	ស្រូវស្រែ	ស្រូវស្រែ	ស្រូវស្រែ	ស្រូវស្រែ	ស្រូវស្រែ
ស្រូវស្រែ	ស្រូវស្រែ	ស្រូវស្រែ	ស្រូវស្រែ	ស្រូវស្រែ	ស្រូវស្រែ
	ស្រូវស្រែ	ស្រូវស្រែ	ស្រូវស្រែ	ស្រូវស្រែ	ស្រូវស្រែ

3.2.2 Do = D

3. ลงมือปฏิบัติตามแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ใช้เกม Roblox Map ฟาร์มจำลองชีวิต ในการจัดการเรียนการสอน

อ่านพระราชดำรัสและช่วยกันตอบคำถาม



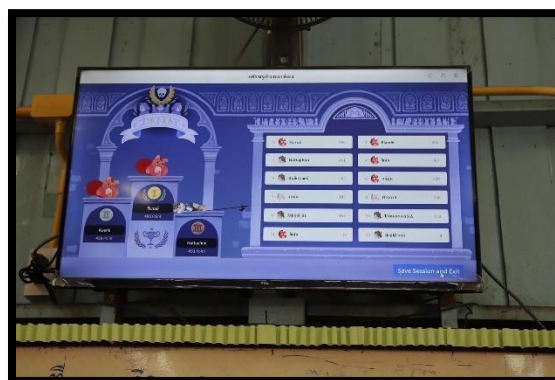
สังเกตภาพการทำเกษตรแบบผสมผสานแล้วสุ่มวงล้อเลือกนักเรียนตอบคำถาม



ชมคลิปวิดีโอสั้น เดอะไดอารี่ บันทึกประวัติศาสตร์ชาติไทย ตอนที่ 53 เศรษฐกิจพอเพียง



ทดสอบก่อนเรียนด้วยเกม Vonder Go เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง และดูผลการทดสอบ/แข่งขัน



ศึกษาเนื้อหาเรื่องเศรษฐกิจพอเพียงและสุ่มวงล้อให้นักเรียนตอบคำถาม

โดยการค้นหาจากโปรแกรม Chat GPT



นักเรียนเล่นเกมตีตัวตื้นเพื่อทบทวนความรู้ เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง



นักเรียนทำฟาร์มเป็นเกษตรกรมือใหม่ ในเกม Roblox Map ฟาร์มจำลองชีวิต
พร้อมทั้งบันทึกภารกิจที่ได้รับมอบหมาย



นักเรียนแสดงความคิดเห็น ตอบคำถาม เพื่อสรุปความรู้ และทดสอบหลังเรียนโดยให้เล่นเกม Vonder Go
เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง อีกครั้ง



3.3.3 Check = C

4. ตรวจสอบผลการปฏิบัติงาน โดยประเมินแบบผลการปฏิบัติภารกิจ “ฟาร์มจำลองชีวิต” และภาพหน้าจอความคืบหน้าฟาร์มของนักเรียนว่าสำเร็จตามเป้าหมายหรือไม่

5. ตรวจสอบผลการทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน โดยเปรียบเทียบคะแนนหลังเรียนว่าสูงกว่าก่อนเรียนมากน้อยเพียงใด

3.2.4 Action = A

6. ขั้นปรับปรุง แก้ไข สะท้อนผลการดำเนินงาน มีการนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนในโครงการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและการพัฒนาท้องถิ่นฯ ของ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี อีกทั้งนักเรียนมีความสนใจเป็นอย่างมาก เพราะได้ใช้เกมที่ตนเองชื่นชอบ และเล่นเป็นประจำมาใช้ในการเรียนได้เกิดความกระตือรือร้นและนำไปต่อยอดปรับใช้กับแผนการจัดการเรียนรู้อื่นๆได้อีก

3.3 ประสิทธิภาพของการดำเนินงาน

ในการจัดการเรียนการสอน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง โดยใช้เกม Roblox Map ฟาร์มจำลองชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดดอนใหญ่ นักเรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ ทั้ง 3 ข้อ คือ อธิบายแนวคิดและหลักการปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง สามารถประยุกต์ใช้แนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงในการทำกิจกรรมต่างๆ ได้ และเห็นความสำคัญของการนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ในการดำเนินชีวิตได้

3.4 การใช้ทรัพยากร

ในการจัดการเรียนการสอน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง โดยใช้เกม Roblox Map ฟาร์มจำลองชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดดอนใหญ่ เด็กมีส่วนร่วมในใช้โทรศัพท์มือถือให้เกิดประโยชน์ ทั้งได้เล่นเกมการศึกษา เพื่อการทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน ใช้ในการสืบค้นข้อมูลเนื้อหาการเรียน ใช้ในการทบทวนความรู้ผ่านเกม และใช้ในการเล่นเกม Roblox เพื่อการปฏิบัติภารกิจให้สำเร็จ หลังการทำกิจกรรมการเรียนรู้สำเร็จ นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียน และมีความอยากเรียนในบทเรียนเรื่องต่อไป

4. ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่จะได้รับ

4.1 ผลที่เกิดตามจุดประสงค์

4.1.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ร้อยละ 82.08 ประสบผลสำเร็จในการปฏิบัติการกิจใน Map ฟาร์มจำลองชีวิต เพื่อการเรียนรู้เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง ผ่านเกม Roblox

4.1.2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ร้อยละ 81.25 มีผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง เพิ่มขึ้น

4.2 ผลสัมฤทธิ์ของงาน

4.2.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ร้อยละ 100 อธิบายแนวคิดและหลักการปรัชญาของ เศรษฐกิจพอเพียงได้

4.2.2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ร้อยละ 100 นำแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงไป ประยุกต์ใช้ในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้

4.2.3 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ร้อยละ 100 สนใจศึกษาเรียนรู้ เห็นคุณค่า และเห็น ความสำคัญของการนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ดำเนินชีวิต

4.2.4 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีผลการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ข้อที่ 4 ใฝ่เรียนรู้ ร้อยละ 88.89 ตั้งใจ เพียรพยายามในการเรียน และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้

4.2.5 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีผลการประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ข้อที่ 5 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ร้อยละ 93.06 สามารถเลือกและใช้เทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม มี ทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี สามารถนำเทคโนโลยีเทคโนโลยีเทคโนโลยีไปใช้พัฒนาตนเอง ใช้ เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์และมีคุณธรรมจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยี

4.3 ประโยชน์ที่ได้รับ

4.3.1 นักเรียนได้ใช้เกม Roblox ในการเรียนการสอนเศรษฐกิจพอเพียง

4.3.2 นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจจากการปฏิบัติจริงผ่านเกม Roblox

4.3.3 นักเรียนเกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning และสอดคล้องกับการจัดการเรียน การสอนในศตวรรษที่ 21

5. ปัจจัยความสำเร็จ

5.1 ครูผู้สอนมีความปรารถนาดี และมีความมุ่งมั่นในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนเต็มความสามารถของครู

5.2 นักเรียนเป็นผู้ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ให้ประสบความสำเร็จ แนะนำเกม Roblox และ วิธีการเล่นให้ครูผู้สอนได้นำไปทดลองเล่นและสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงขึ้นมา

5.3 นักเรียนให้ความร่วมมือเป็นอย่างมาก เตรียมอุปกรณ์ที่ต้องใช้ในการเรียน คือเครื่องมือสื่อสาร มาพร้อมเพรียงกัน

5.4 ได้รับการส่งเสริมด้านการจัดการเรียนการสอนจากเพื่อนครู เป็นที่ปรึกษาคอยให้กำลังใจ คำแนะนำในการออกแบบการจัดการเรียนการสอน

5.5 ความใฝ่เรียนรู้ในการสืบค้น Map ที่จะใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับแผนการจัดการเรียนรู้และสามารถนำไปใช้ในการเล่นในเวลาว่างของนักเรียนได้

5.6 ผู้บริหารเห็นความสำคัญของการจัดการเรียนการสอน มีนิเทศ กำกับ ติดตามพร้อมให้คำแนะนำ ปรับปรุงและให้การสนับสนุนเป็นอย่างดี พร้อมทั้งเล็งเห็นความสำคัญ ส่งแผนการจัดการเรียนรู้เข้าร่วมใน โครงการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและการพัฒนาท้องถิ่นฯ ของ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีด้วย

6. บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned)

6.1 บทเรียนที่ได้รับ

6.1.1 การพัฒนานักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ซึ่งอยู่ช่วงการพัฒนาทักษะด้านเหตุผล พัฒนาให้คิดได้ซับซ้อนขึ้นตามวัยที่เติบโตขึ้น จะเริ่มเชื่อมโยงพัฒนาการทางการคิดแบบเริ่มต้นไปสู่การคิดแบบประยุกต์ได้แล้ว นักเรียนจะเรียนรู้เชื่อมโยงประสบการณ์ที่เคยเจอมาและคิดภาพใหญ่ขึ้นตามความสงสัยเมื่อได้เห็นสิ่งแปลกใหม่ แล้วสามารถพัฒนาให้เกิดเป็น “การคิดแก้ปัญหาที่เป็นเหตุเป็นผล” ได้ จะรู้จักใช้เทคโนโลยีมากขึ้น ไม่ใช่เพียงเล่นเกม วาดรูป ดูลิปสนุก ๆ อีกต่อไป เขาจะเริ่มใช้เพื่อหาข้อมูลที่เขาสนใจ ใช้ติดต่อเพื่อนที่เป็นประโยชน์มากขึ้น จึงควรติดตามและคอยแนะนำให้ใช้เทคโนโลยีอย่างรู้เท่าทันด้วย วิธีการพัฒนาทางการคิดของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย จึงควรให้เปิดโอกาสให้ได้คิด ได้ลงมือทำกิจกรรมต่าง ๆ เน้นให้เจอประสบการณ์ใหม่ ๆ เจอเพื่อนใหม่ๆ สามารถฝึกให้มีวินัยโดยการให้ช่วยรับผิดชอบงานได้ ทำกิจกรรมที่หลากหลายที่มีความท้าทายมากขึ้นทั้งในเชิงวิชาการ และกายภาพควบคู่กันไป

6.1.2 การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ช่วยให้นักเรียนมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ และเกิดความผูกพันในการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนรู้จักบริหารจัดการอารมณ์และการตอบสนองต่อสถานการณ์

ต่างๆ อย่างเหมาะสม ได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การบูรณาการและสร้างกลยุทธ์เพื่อความสำเร็จ การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น ความรับผิดชอบและการเคารพกฎกติกาอย่างมีเหตุผล ในขณะเดียวกันนักเรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระสำคัญและได้ฝึกทักษะต่างๆ ที่สอดแทรกอยู่ในเกม กระตุ้นเร้าความสนใจ เป็นเกมที่ไม่ว่ายหรือ่ายจนเกินไป อีกทั้งต้องสอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการให้ได้เรียนรู้และความพร้อมในการใช้สื่อดิจิทัลของนักเรียนด้วย ดังนั้นครูผู้สอนจึงต้องวิเคราะห์ในประเด็นเหล่านี้อย่างรอบคอบ นอกจากนี้ ครูผู้สอนจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องศึกษาก่อนการเล่นเกมนั้น เพื่ออธิบายวิธีการเล่นได้ทุกขั้นตอน ที่สำคัญการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ไม่ใช่เพียงการเล่นเกมเพื่อความสนุกสนาน ครูผู้สอนจำเป็นต้องชี้ให้ผู้เรียนเห็นว่าเกมเพื่อการเรียนรู้ที่นักเรียนได้ร่วมเล่นไปนั้นมุ่งเน้นให้ได้เรียนรู้กลยุทธ์ในการเอาชนะปัญหาอุปสรรคโดยเคารพกฎกติกา และจำเป็นต้องชี้ชวนให้เชื่อมโยงสิ่งที่ได้เรียนรู้จากเกมสู่เนื้อหาวิชาและแนวทางการนำไปปรับใช้ในอนาคต

6.2 ข้อสังเกต/ข้อเสนอแนะ

6.2.1 ครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ Active Learning โดยใช้เกมเป็นฐาน (เกม Roblox) ควร มีบรรยากาศการเรียนการสอนที่สนุกสนาน ปลุกเร้าความสนใจ ให้นักเรียนเกิดความตื่นตัว กระตือรือร้นตลอด ชั่วโมงเรียน

6.2.2 ครูควรกำหนดเวลาให้แน่นอนในการทำกิจกรรมการเรียนการสอนในแต่ละขั้นตอน เพื่อให้ การปฏิบัติงานสำเร็จในช่วงเวลาที่กำหนดไว้

6.2.3 ครูควรส่งเสริมให้นักเรียนได้เล่นร่วมกับเพื่อนในห้องเรียน เนื่องจากเล่นอยู่ใน Map เดียวกัน เพื่อเปิดโอกาสให้ได้พูดคุย พบเจอภารกิจและทำความเข้าใจในเกมไปพร้อมๆ กัน

6.2.4 ครูควรเปิดโอกาสให้เด็กได้เล่นและปฏิบัติภารกิจด้วยตนเอง และเปิดกว้างความสำเร็จของ ภารกิจที่นักเรียนได้รับ

6.3 ข้อควรระวัง

6.3.1 การใช้เกม Roblox มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง อาจเหมาะสมกับ สภาพแต่ละโรงเรียนรวมถึงแผนการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทของโรงเรียน

6.3.2 ควรเตรียมสื่อการเรียนการสอน แบตเตอรี่โทรศัพท์มือถือและสัญญาณอินเทอร์เน็ตให้พร้อม

6.3.3 ในเวลาที่ทำภารกิจในฟาร์มจำลองชีวิต หากนักเรียนเล่นเพลินจะลืมเขียนบันทึกภารกิจที่กำลัง ทำอยู่ ต้องหมั่นลงภารกิจลงในแบบบันทึกผลทุกครั้งที่ทำสำเร็จ

6.4 แนวทางการพัฒนา

6.4.1 ควรจัดทำคู่มือการใช้เกม Roblox Map ฟาร์มจำลองชีวิต เพื่อในการเรียนการสอน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง

6.4.2 จัดทำคลิปวิดีโอเพื่อประกอบการใช้งานและเผยแพร่ผลงานให้ผู้สนใจ

6.4.3 พัฒนาโดยใช้ Map อื่นๆ ในเกม Roblox ไปปรับใช้ในแผนการจัดการเรียนรู้อื่นๆ

7. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

7.1 การเผยแพร่

7.1.1 เผยแพร่คลิปการจัดการเรียนการสอนลงใน Youtube (ภาคผนวก หน้า ที่ 17)

7.1.2 เผยแพร่แผนการจัดการเรียนรู้และผลการจัดการเรียนรู้ลงในกลุ่ม Line รร.วัดดอนใหญ่&มทร. ธิบุรี ตามโครงการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและการพัฒนาท้องถิ่นฯ ของ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ธิบุรี ประจำปี 2567 (ภาคผนวก หน้า ที่ 21)

7.1.3 เผยแพร่ผลงานให้กับคณะกรรมการประเมินผลการพัฒนางานตามข้อตกลง (PA) ประจำปี งบประมาณ 2567 ในส่วนประเด็นท้าทาย (ภาคผนวก หน้า ที่ 21)

7.2 การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

7.2.1 ได้รับการยอมรับจากคณะกรรมการประเมินผลการพัฒนางานตามข้อตกลง (PA) ประจำปี งบประมาณ 2567 ให้คำแนะนำและพัฒนาเป็นประเด็นท้าทายในปีต่อไป

7.2.2 ได้รับการยอมรับจากโครงการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและการพัฒนาท้องถิ่นฯ ของ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธิบุรี ประจำปี 2567 ในการจัดการเรียนการสอนกิจกรรมที่ 3 กิจกรรม พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนภายหลังสถานการณ์การระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 เพื่อโอกาสให้โรงเรียนได้พัฒนาแนวทางและสื่อการเรียนการสอนเพื่อลดช่องว่างทางการศึกษาในช่วง ระหว่าง/หลังสถานการณ์

ลงชื่อ.....ผู้เสนอ

(นางสาวรารัตน์ จันทรา)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนวัดดอนใหญ่

บรรณานุกรม

1. นางสาวสุจารี จันทร์โสภา. (2566). แบบการนำเสนอสถานศึกษาที่มีวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices) ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย (ครูผู้สอน) เรื่อง การพัฒนาทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยด้วยกิจกรรมการเล่นิทานประกอบหุ่นมือ. สืบค้น 16 กันยายน 2567, จาก <http://innodev.moe.go.th/document/innovation-653.pdf>
2. นายอักษรพร อ่อนยอ. (2563). การวิจัยและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. สืบค้น 16 กันยายน 2567, จาก <http://www.cityub.go.th/2022/images/file/perform-educate/2564/aukcaraton-2.pdf>
3. TK Park. (2566). รู้จัก Roblox สดุดยอดแพลตฟอร์มเกมแห่งยุค. สืบค้น 16 กันยายน 2567, จาก https://www.tkpark.or.th/tha/articles_detail/1697341993077/รู้จัก_Roblox_สดุดยอดแพลตฟอร์มเกมแห่งยุค
4. April. (2564). เด็กประถมปลาย วัยสำคัญ ในการพัฒนาทักษะด้านเหตุผล. สืบค้น 16 กันยายน 2567, จาก <https://codelab.csithailand.com/เด็กประถมปลาย-วัยสำคัญ-ไ>
5. Chanut Poondej. (2565). Game-based Learning การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน. สืบค้น 16 กันยายน 2567, จาก <https://active-learning.thailandpod.org/learning-activities/game-based-learning>
6. โรงเรียนวัดดอนใหญ่. (2567). หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดดอนใหญ่ พุทธศักราช 2567 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ปรับปรุงตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ สาระภูมิศาสตร์ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560). สืบค้น 16 กันยายน 2567, จาก https://drive.google.com/file/d/1d19PfpqfzjvmuPV7D4E385HXEk3amx7j/view?usp=drive_link

ข้อมูลของเจ้าของผลงาน



ชื่อเจ้าของผลงาน : นางสาววรรัตน์ จันทรา

ตำแหน่ง : ครู วิทยฐานะ ชำนาญการ

โรงเรียน : วัดดอนใหญ่

สังกัด : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 2

หมายเลขโทรศัพท์ : 087-8683302

E-mail : Wararat_chantra@ptt2.go.th

ภาคผนวก

ภาคผนวก

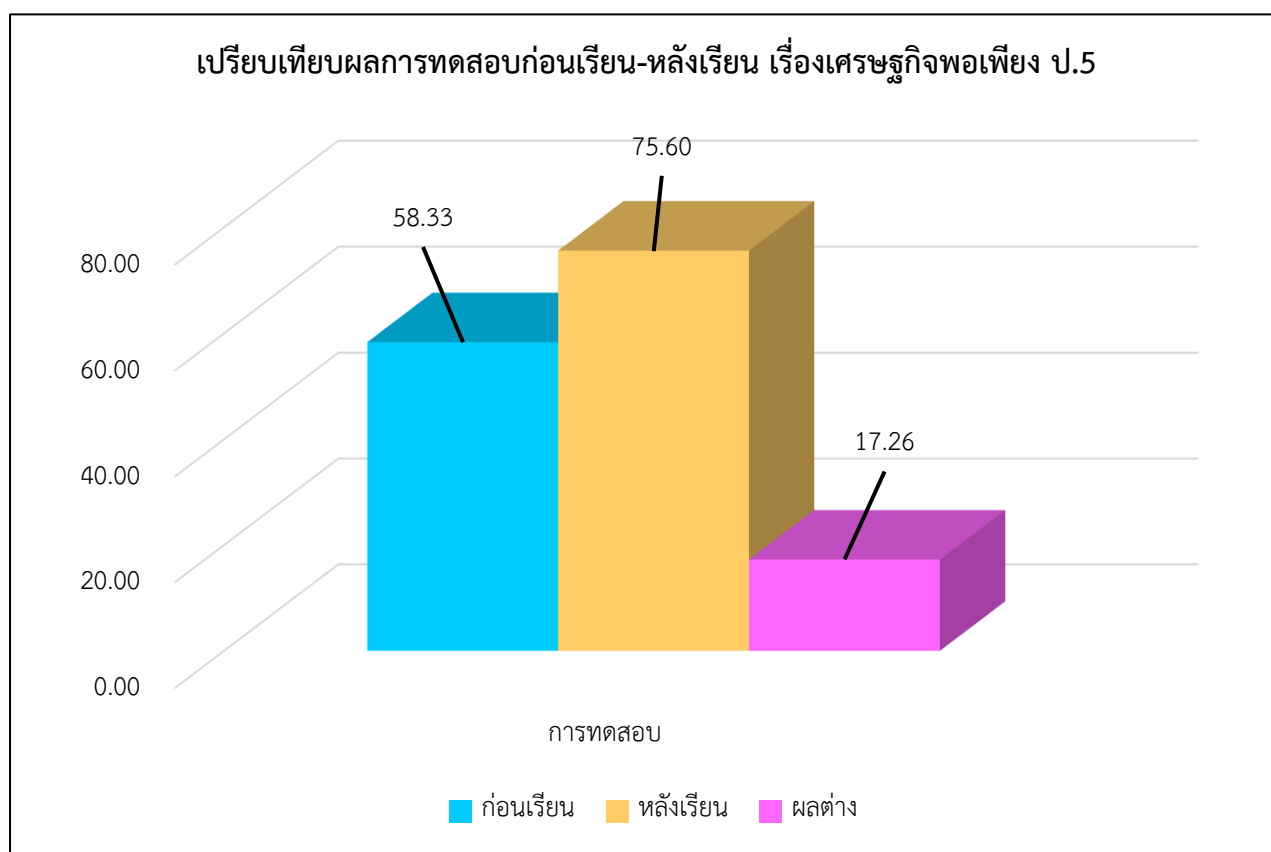
1. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 + บันทึกผลการจัดการเรียนรู้ (จำนวน 17 หน้า)



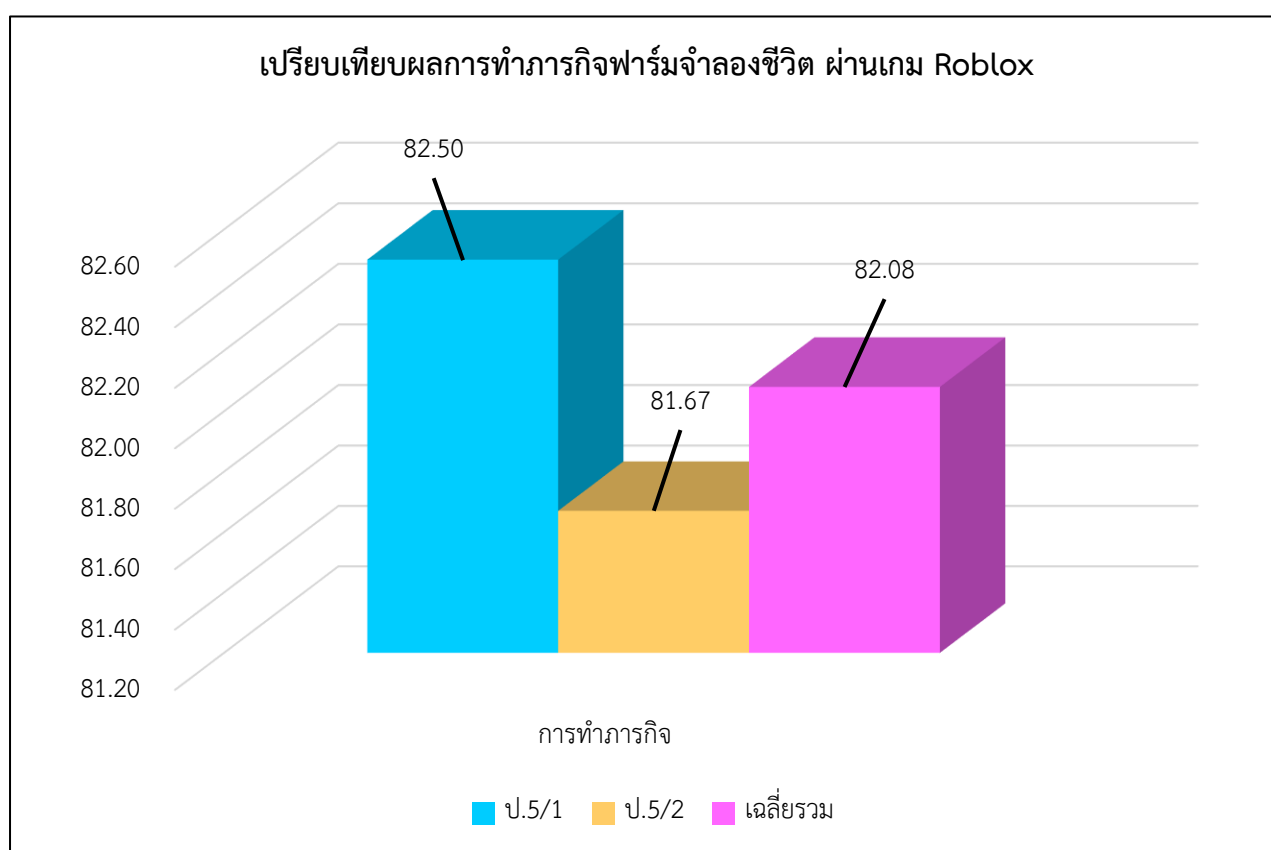
2. วิดีโอการสอน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ห้อง 1



4. แผนภูมิแสดงผลการเปรียบเทียบการทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง ป.5

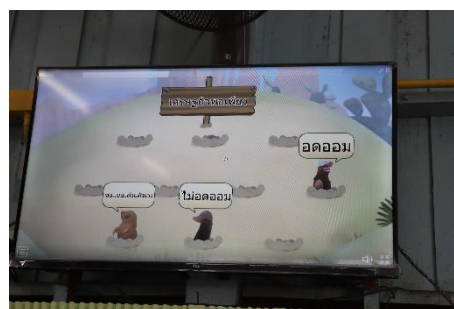
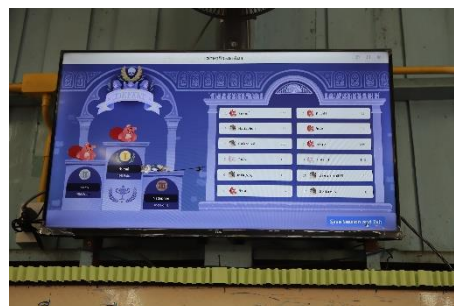
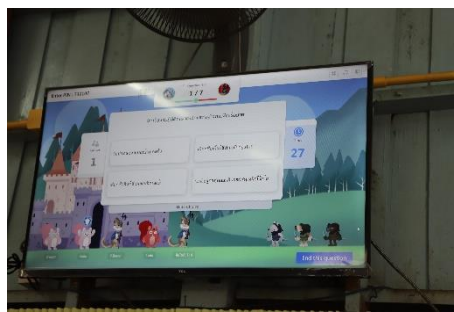


5. แผนภูมิแสดงผลสำเร็จในการปฏิบัติการกิจใน Map ฟาร์มจำลองชีวิต เพื่อการเรียนรู้เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง ผ่านเกม Roblox



6. ภาพการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5





7. การเผยแพร่

7.1 ภาพการประเมินผลการพัฒนางานตามข้อตกลง (PA) ประจำปีงบประมาณ 2567
ในส่วนประเด็นท้าทาย



7.2 เผยแพร่แผนการจัดการเรียนรู้และผลการจัดการเรียนรู้ลงในกลุ่ม Line รร.วัดดอนใหญ่&มทร.ธัญบุรี ตามโครงการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและการพัฒนาท้องถิ่นฯ ของ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ประจำปี 2567

