

บทคัดย่อ

ชื่องานวิจัย : การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง ทวีปเอเชีย ของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ การพัฒนาการสอนแบบใช้
เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ชื่อเกม “บันไดงู”

ชื่อผู้วิจัย : นางศิริทิพย์ ทันใจ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์

1. เพื่อการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง ทวีปเอเชีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ปีที่ 1 โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ การพัฒนาการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based
Learning) ชื่อเกม “บันไดงู”
2. เพื่อเปรียบเทียบความสนใจการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง ทวีปเอเชีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ปีที่ 1 โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ การพัฒนาการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based
Learning) ชื่อเกม “บันไดงู” ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบเกม Game Best Learning)
ชื่อเกม “บันไดงู”

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายวิชา สังคมศึกษา ศาสนา
และวัฒนธรรม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
และการทดสอบค่าที (t-test for dependent)

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง ทวีปเอเชีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ปีที่ 1 โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการการพัฒนาการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based
Learning) ชื่อเกม “บันไดงู” ในภาพรวมนักเรียนได้ คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนเท่ากับ 5.28
คิดเป็นร้อยละ 52.86 หลังเรียนเท่ากับ 8.71 คิดเป็นร้อยละ 87.14 จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน โดยก่อนเรียนมี
คะแนนระหว่าง 2 ถึง 8 คะแนนหรือระหว่างร้อยละ 20.0 ถึง 80.0 หลังเรียนมีคะแนนระหว่าง 7 ถึง 10 คะแนน
หรือ ระหว่างร้อยละ 70.0 ถึง 100.0 โดยนักเรียนมีคะแนนความก้าวหน้าเฉลี่ยเท่ากับ 3.4 คะแนน
คิดเป็นร้อยละ 34
2. เพื่อเปรียบเทียบความสนใจการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง ทวีปเอเชีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ปีที่ 1 โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ การพัฒนาการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based
Learning) ชื่อเกม “บันไดงู” ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบเกม Game Best Learning)
ชื่อเกม “บันไดงู” พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ
ที่ระดับ 0.5

สารบัญ

เรื่อง		หน้า
บทที่ 1	บทนำ	
	ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
	วัตถุประสงค์ของงานวิจัย	2
	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
	ขอบเขตของการวิจัย	3
	สมมติฐานการวิจัย	3
	นิยามศัพท์เฉพาะ	3
บทที่ 2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
	แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับวิธีการจัดการเรียนการสอนแบบ (GAME)	5
	การเลือกและนำเสนอเกม	6
	ความหมายของการพัฒนาแนวคิดและวิวัฒนาการ	8
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	10
บทที่ 3	วิธีดำเนินการวิจัย	11
	กลุ่มเป้าหมาย	11
	แบบแผนการวิจัย	12
	เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	12
	วิธีดำเนินการทดลอง	12
	การวิเคราะห์ข้อมูล	12
บทที่ 4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	13
บทที่ 5	สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	16
บรรณานุกรม		19
ภาคผนวก		20

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติปี พ.ศ. 2542 บังคับใช้ตั้งแต่วันที่ 20 สิงหาคม 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 บังคับใช้ตั้งแต่วันที่ 20 ธันวาคม 2545 เป็นต้นมา มีผลให้เกิดการปฏิรูปการศึกษา โดยเฉพาะหมวด 4 แนวการจัดการศึกษาเป็นการปฏิรูปการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนสำคัญที่สุด แนวทางการปฏิรูปการเรียนรู้ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติได้กล่าวถึงลักษณะกระบวนการเรียนรู้ที่พึงประสงค์ไว้ดังนี้

1. การเรียนรู้แบบองค์รวมโดยบูรณาการความสามารถและเนื้อหาสาระของภูมิปัญญาท้องถิ่นและสากล ให้มีความสอดคล้องเป็นเรื่องเดียวกันและมีความสมดุล
2. การเรียนรู้อย่างมีความสุข โดยให้ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนตามความถนัดในบรรยากาศที่เข้าใจ และมีการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีความเป็นอิสระ ความสนุกสนาน ความอบอุ่น และความเสร็จ ความสุขที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของผู้เรียน
3. การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่นโดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับการปรับตัวในการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นได้ช่วยเหลือ ยอมรับซึ่งกันและกันได้ทุกเมื่อ ซึ่งจะเป็นการปลูกฝังคุณธรรมที่ดีงาม สำหรับการทำงานร่วมกันจะทำให้เกิดการพัฒนาทักษะทางสังคม และทักษะการทำงานที่ดีตามไปด้วย
4. การเรียนรู้จากการคิดและปฏิบัติจริง โดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการใช้สมองและสองมือ ส่วนการคิดเป็นความสามารถของสมองในการประมวลข้อมูลความรู้และประสบการณ์ต่าง ๆ ที่มีอยู่ให้เป็นความรู้ใหม่ วิธีการใหม่ เพื่อนำไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างเหมาะสมและสอดคล้องกัน เมื่อผู้เรียนได้คิดแล้วจะต้องนำไปปฏิบัติจริง จึงจะเป็นการเรียนรู้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์
5. การเรียนรู้กระบวนการเรียนรู้ของตนเอง โดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างใคร่ครวญและทบทวนตนเอง อย่างรอบด้าน มีการรับรู้สัณฐานการเรียนรู้ และความถนัดของตนเอง เน้นการเรียนรู้กระบวนการ ว่าการเรียนรู้แต่ละครั้งเกิดขึ้นอย่างไร เรียนด้วยวิธีการอะไร มีขั้นตอนตั้งแต่เริ่มจนจบอย่างไร ประเมินจุดดี จุดด้อย และปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ของตนเอง เพื่อนำไปสู่การปรับเปลี่ยนวิธีการเรียนรู้ให้เหมาะสม พร้อมทั้งจะนำไปใช้ในการเรียนรู้ครั้งต่อไป

ทั้งนี้การพัฒนากระบวนการเรียนรู้ดังกล่าวให้เกิดกับผู้เรียน มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ได้ลักษณะผู้เรียนที่พึงประสงค์ คือ ผู้เรียนที่เป็นคนดี คนเก่ง และคนมีความสุข ด้วยเหตุนี้เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนเป็นไปตามกระบวนการเรียนรู้และคุณลักษณะผู้เรียนที่พึงประสงค์ สอดคล้องกับทิศทางการปฏิรูปการเรียนรู้ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ การจัดการเรียนรู้จึงจำเป็นต้องเปลี่ยนแปลง จากที่เน้นผู้สอนเป็นศูนย์กลาง เป็นเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งปัจจุบันมีหลากหลายรูปแบบ อาทิ การสาธิต การทดลอง การนิรนัย การอุปนัย ทักษะศึกษา อภิปรายกลุ่มย่อย การแสดงละคร บทบาทสมมุติ การใช้กรณีตัวอย่าง การใช้เกม สถานการณ์จำลอง ศูนย์การเรียนรู้ บทเรียนแบบโปรแกรมฯ ซึ่งโดยปกติการสอนโดยทั่วไป มักใช้วิธีสอนหลาย วิธีร่วมกัน เนื่องจากวิธีการใด วิธีการหนึ่ง มีคุณสมบัติเฉพาะอย่างไม่สามารถสนองวัตถุประสงค์ได้ครอบคลุม การที่ผู้สอนมีความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับวิธีสอนที่หลากหลาย นอกจากจะช่วยให้การสอนบรรลุผลได้มากขึ้น แล้ว ยังช่วยให้ผู้เรียนไม่เกิดความเบื่อหน่ายในการเรียนรู้ที่ต้องจำเจด้วยวิธีการที่จำกัด การใช้วิธีสอนที่หลากหลาย จะช่วยให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้อยู่เสมอ

จากการศึกษาข้อมูลเบื้องต้นด้านผู้สอนพบว่า รูปแบบหรือวิธีสอนของคณาจารย์ส่วนใหญ่ยังไม่หลากหลาย เน้นรูปแบบการบรรยายเป็นหลัก ถ้าจะเป็นการสอนที่เน้นผู้เรียน ก็มักเป็นรูปแบบการให้ทดลอง การให้ฝึกฝนเรียนรู้ด้วยตนเอง และรูปแบบการสอนโดยวิธีการแก้ปัญหาโดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอน ให้ ทำแบบฝึกหัดหรือกรณีศึกษา ด้วยเหตุนี้จึงนำมาสู่ความพยายามในการศึกษาและพัฒนาแบบการจัดการเรียนการสอนแบบเกม เพื่อสร้างทางเลือกที่หลากหลาย อันจะนำมาซึ่งประสิทธิภาพในการเรียนการสอนที่เพิ่มขึ้น จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาวิจัยเกี่ยวกับ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง ทวีปเอเชีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ การพัฒนาการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ชื่อเกม “บันไดงู” เนื่องจากผู้วิจัยเห็นว่า วิธีการสอนแบบเกม (Game Best Learning) ชื่อเกม “บันไดงู” จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เพราะเป็นการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและได้ลงมือทำ ทำให้ผู้เรียนเกิดการตื่นตัว มีความตั้งใจ เกิดความสนุกสนาน และความรับผิดชอบในการเรียนมากขึ้น ซึ่งการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวจะส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนและเป็นการปรับปรุงพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมของผู้เรียนต่อไป

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง ทวีปเอเชีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1 โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ การพัฒนาการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ชื่อเกม “บันไดงู”
2. เพื่อเปรียบเทียบความสนใจการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง ทวีปเอเชีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1 โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ การพัฒนาการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ชื่อเกม “บันไดงู” ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบเกม Game Best Learning) ชื่อเกม “บันไดงู”

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบถึงความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ทางการเรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบเกม (Game Best Learning) ชื่อเกม “บันไดงู”
2. เป็นแนวทางให้ครูผู้สอนได้พัฒนาวิธีการสอนได้อย่างเหมาะสม ซึ่งจะส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชามนุษยสัมพันธ์ในการทำงานของผู้เรียนสูงขึ้น
3. ผลการวิจัยจะเป็นแนวทางครูผู้สอนได้นำวิธีการสอนแบบเกม (Game) ไปประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนในรายวิชาอื่น ๆ เพื่อเป็นการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

กลุ่มเป้าหมาย

ในการวิจัยครั้งนี้ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 35 คน

ตัวแปร

ตัวแปรต้น คือ วิธีการสอนแบบเกม (Game Best Learning) ชื่อเกม “บันไดงู”

ตัวแปรตาม คือ ความสนใจทางการเรียนในวิชาในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เรื่อง ทวีปเอเชีย ประกอบด้วย

1. ลักษณะทั่วไปของทวีปเอเชีย
2. ภูมิภาคของทวีปเอเชีย

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ใช้เวลาในการทดลอง 1 เดือนหลังจากจบเนื้อหาจึงทำการสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

สมมติฐานการวิจัย

ความกระตือรือร้นทางการเรียนในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอบแบบเกม (Game Best Learning) ชื่อเกม “บันไดงู” หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. วิธีการสอบแบบเกม (Game) หมายถึง รูปแบบการสอนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นใช้สำหรับการเรียนการสอนสาขาวิชาในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยเป็นการสอนที่มีการใช้เกมเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนในขั้นตอนใดขั้นตอนหนึ่ง หรือในหลายขั้นตอนของการสอน เช่น ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นสอน ขั้นฝึกทักษะ และขั้นสรุป เป็นรูปแบบที่มีการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้

1. เกม “บันไดงู” หมายถึง บันไดงู <https://play.google.com/store/app> เป็นเกมกระดานเด็กเล่นชนิดหนึ่ง เล่นโดยผู้เล่นสองคนขึ้นไป บนตารางช่องสี่เหลี่ยมที่มีตัวเลขกำกับ ซึ่งขนาดของตารางนั้นแตกต่างกันออกไป (ปกติแล้วจะเป็น 8×8, 10×10 หรือ 12×12) ในบางช่องจะมี "บันได" พาดเชื่อมกันระหว่างสองช่อง และมี "งู" เชื่อมระหว่างสองช่องเช่นกัน โดยบันไดและงูจำนวนหนึ่งจะพาดผ่านแทบทั่วทั้งกระดานอย่างไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัว ซึ่งจะมีผลต่อการเดินไปตามช่องระหว่างเล่น รูปแบบเกมที่น่าตื่นเต้น

อุปกรณ์การเล่น

1. กระดานเกมบันไดงู
2. ตัวเดิน
3. ลูกเต๋า
4. ในบางเกมอาจมีการเพิ่มบัตรกฎเข้าไปด้วย

วิธีการเล่น

ผู้เล่นตอบคำถามจากเนื้อหาการเรียนเรื่อง ทวีปเอเชีย ถ้าตอบถูกแต่ละกลุ่มจะได้ทอดลูกเต๋า แล้วเดินไปตามช่องที่ทำไว้ตามแต้มบนลูกเต๋า หากตกช่องบันไดก็ให้ขึ้นไปสุดบันได หากตกช่องที่มีงู ให้ลงมาจากปากงูไปยังหางงู หากตกช่องที่มีข้อความให้ทำตามข้อความ หรือหยิบบัตรกฎเพื่อทำตามกฎที่เขียนไว้ ผลัดกันทำเช่นนี้ จนกว่าจะไปถึงเส้นชัย

2. ความกระตือรือร้น คือ เป็นเพื่อนที่ดีที่สุดของความเพียร เป็นคุณสมบัติที่มาคู่กับความเพียร คนที่มีความกระตือรือร้น คือ คนที่มีความเพียรนั่นเอง เป็นคนที่มีความรักก้าวหน้า และรู้จักรับผิดชอบหน้าที่ได้ดี ที่สุด คนกระตือรือร้นคือคนที่รักหน้าที่การงาน ตรงข้ามกับคนเฉื่อยชาซึ่งอาจเบื่องานหรือเกียจคร้านที่จะทำงาน วิธีที่จะสร้างความกระตือรือร้น ทางจิตวิทยาสอนว่าให้คนมีจุดหมายปลายทาง ให้ไฝ่สูงในการทำงาน หรือให้ทำงานแข่งขัน กับคนอื่นหรือแข่งกับเวลาการไฝ่สูงในการทำงาน เขาสอนว่าให้ดูคนที่เก่งกว่าเราหรือตำแหน่งสูงกว่าเราขึ้นหนึ่ง จะพยายามไล่ให้ทันเขา การแข่งขันย่อมทำให้เรามีมานะมากกว่าปกติและพยายามทำให้ดียิ่ง ๆ ขึ้น

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่องการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง ทวีปเอเชีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1 โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการการพัฒนาการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ชื่อเกม “บันไดงู” ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องประกอบด้วยสาระสำคัญ ดังนี้

1. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับวิธีการจัดการเรียนการสอนแบบเกม (Game)
2. ความกระตือรือร้น
3. มนุษยสัมพันธ์ในการสื่อสาร
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับวิธีการจัดการเรียนการสอนแบบเกม (Game) ความหมาย

การจัดการเรียนการสอนแบบเกม (Game) หมายถึงกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้

วัตถุประสงค์

การจัดการเรียนการสอนแบบเกม (Game) เป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้รับประสบการณ์ตรงเป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง

องค์ประกอบสำคัญ (ที่ขาดไม่ได้) ของวิธีสอน

1. มีเกม และกติกาการเล่น
2. มีการเล่นเกมตามกติกา
3. มีการอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่น วิธีการเล่น และพฤติกรรมการเล่นของผู้เล่นหลังการเล่น

ขั้นตอนสำคัญ (ที่ขาดไม่ได้) ของการสอน

1. ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น
2. ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา
3. ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียน

เทคนิคและข้อเสนอแนะต่าง ๆ ในการใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบเกม (Game) ให้มี ประสิทธิภาพ

1. การเลือกและนำเสนอเกม

เกมที่นำมาใช้ในการสอนส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เรียกว่า “เกมการศึกษา” คือเป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์มุ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ มิใช่เล่นเพียงเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น อย่างไรก็ตามผู้สอนอาจมีการนำเกมที่เล่นกันเพื่อความบันเทิงเป็นสำคัญมาใช้ในการสอน โดยนำมาเพิ่มขั้นตอนสำคัญคือการวิเคราะห์อภิปรายเพื่อการเรียนรู้ได้ เกมที่ได้รับการออกแบบให้เป็นเกมการศึกษาโดยตรงมีอยู่ด้วยกัน 3 ประเภทคือ

1. เกมแบบไม่มีการแข่งขัน เช่น เกมการสื่อสาร เกมการตอบคำถาม เป็นต้น
2. เกมแบบแข่งขัน มีผู้แพ้ ผู้ชนะ เกมส่วนใหญ่จะเป็นเกมแบบนี้ เพราะการแข่งขันช่วยให้การเล่นเพิ่มความสนุกสนานมากขึ้น
3. เกมจำลองสถานการณ์ (simulation game) เป็นเกมที่จำลองความเป็นจริง สถานการณ์จริง ซึ่งผู้เล่นจะต้องตัดสินใจจากข้อมูลที่มี และได้รับผลของการตัดสินใจเหมือนกับที่ควรจะได้รับในความเป็นจริง เกมแบบนี้มีอยู่ 2 ลักษณะ คือ ลักษณะแรกเป็นการจำลองความเป็นจริง ลงมาเล่นในกระดานหรือบอร์ด เรียกว่าบอร์ดเกม (board game) เช่น เกมเศรษฐี เกมมลภาวะเป็นพิษ (pollution) เกมแก้ปัญหาความขัดแย้ง (conflict resolution) เป็นต้น อีกลักษณะหนึ่งเป็นเกมจำลองสถานการณ์ (simulation game) ที่จำลองสถานการณ์และบทบาทขึ้นให้เหมือนความเป็นจริง และผู้เล่นจะต้องลงไปเล่นจริง ๆ โดยสวมบทบาทเป็นคนใดคนหนึ่ง สถานการณ์นั้น เกมแบบนี้อาจใช้เวลาเล่นเพียง 2-3 ชั่วโมง หรือใช้เวลาเป็นวันหรือหลายวัน ติดต่อกัน หรือแม้กระทั่งเล่นกันตลอดภาคเรียน เป็นการเรียนรู้ทั้งรายวิชาเลยก็มี ในยุคปัจจุบันที่เทคโนโลยี ขั้นสูง คอมพิวเตอร์เกม (computer game) ซึ่งเป็นเกมจำลองสถานการณ์ที่ผู้เล่นสามารถควบคุมการเล่นผ่าน ทางจอคอมพิวเตอร์ได้ ปัจจุบันเกมแบบนี้ได้รับความนิยมสูงมาก การเลือกเกมเพื่อนำมาใช้สอนทำได้หลายวิธี ผู้สอนอาจเป็นผู้สร้างเกมขึ้นให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ของการสอนของตนก็ได้ หรืออาจนำเกมที่มีผู้สร้างขึ้น แล้วมาปรับเปลี่ยนให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ตรงกับความต้องการของตน แล้วนำไปใช้สอนเลยก็ได้ หากผู้สอนต้องการสร้างเกมขึ้นใช้เอง ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีสร้างและจะต้องทดลองใช้ เกมที่สร้างหลาย ๆ ครั้ง จนกระทั่งแน่ใจว่าสามารถใช้ได้ผลดีตามวัตถุประสงค์ หากเป็นการดัดแปลง ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจ แล้วจึงดัดแปลงและทดลองใช้ก่อนเช่นกัน สำหรับการนำเกมการศึกษามาใช้เล่นนั้น ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจและลองเล่นเกมก่อน เพื่อจะได้เห็นประเด็นและข้อขัดข้อง ต่าง ๆ อันจะช่วยให้ผู้สอนมีการเตรียมการป้องกันหรือแก้ไขไว้ล่วงหน้า ช่วยให้การเล่นจริงของผู้เรียนเป็นไป อย่างราบรื่น ส่วนคอมพิวเตอร์เกมนั้น ผู้สอนจำเป็นต้องมีทั้งซอฟต์แวร์ (software) และฮาร์ดแวร์ (hardware) คือตัวเกมและเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับผู้เรียน จึงจะสามารถเล่นได้ ในกรณีที่ผู้สอนต้องการ เลือกเกมที่มีผู้จัดทำและเผยแพร่แล้ว (published game) มาใช้ผู้สอนจำเป็นต้องแสวงหาแหล่งข้อมูลว่า มีใคร ท ะอะไรไว้บ้างแล้ว ซึ่งปัจจุบันเกมประเภทนี้มีเผยแพร่และวางจ หน่ายในท้องตลาดจำนวนมากซึ่งส่วนใหญ่เป็น ผลงานที่จัดทำขึ้น ในต่างประเทศ สิ่งสำคัญซึ่งผู้สอนพึงตระหนักในการเลือกใช้เกมจำลองสถานการณ์ก็คือ เกมจำลองสถานการณ์ที่จัดทำขึ้นในประเทศ เขาย่อมจำลองความเป็นจริงของสถานการณ์ในประเทศของเขา ซึ่งจะมีความแตกต่าง ไปจากสถานการณ์ในประเทศไทย ดังนั้นผู้สอนจึงควรชี้แจงให้ผู้เรียนเข้าใจหรือไม่ก็จำเป็นต้องดัดแปลงหรือ ดัดทอนส่วนที่แตกต่างออกไปหากสามารถทำได้

การชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น

1. เนื่องจากเกมแต่ละเกมมีวิธีการเล่นและกติกาการเล่นที่มีความยุ่งยากซับซ้อนมากน้อยแตกต่างกัน ในกรณีที่เกมนั้นเป็นเกมง่าย ๆ มีวิธีเล่นและกติกาไม่ซับซ้อน การชี้แจงก็ย่อมทำได้ง่าย แต่ถ้าเกมนั้นมีความซับซ้อน มากการชี้แจงก็จะทำได้ยากขึ้น ผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนและให้รายละเอียดที่ชัดเจนโดยอาจต้องใช้สื่อเข้าช่วย และอาจให้ผู้เรียนซ้อมเล่นก่อนการเล่นจริง กติกาการเล่น เป็นสิ่งสำคัญมากในการเล่นเกม เพราะกติกานี้จะตั้ง ขึ้นเพื่อควบคุมให้การเล่นเป็นไปตามวัตถุประสงค์อะไร และควรดูแลให้ผู้เล่นปฏิบัติตามกติกาของการเล่นอย่างเคร่งครัด

2. การเล่นเกม

ก่อนการเล่น ผู้สอนควรจัดสถานที่ของการเล่นให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเล่น ไม่เช่นนั้นอาจจะทำให้การเล่นเป็นไปอย่างติดขัด และเสียเวลา เสียอารมณ์ของผู้เล่นด้วย การเล่นควรเป็นไปตามลำดับขั้นตอน และในบางกรณีต้องควบคุมเวลาในการเล่นด้วย ในขณะที่ผู้เรียนกำลังเล่นเกม ผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด และควรบันทึกข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้ เพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายหลังการเล่น หากเป็นไปได้ผู้สอนควรมอบหมายผู้เรียนบางคนให้ทำหน้าที่สังเกตการณ์การเล่น และควบคุมกติกาการเล่นด้วย

การอภิปรายหลังการเล่น

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่สำคัญมาก หากขาดขั้นตอนนี้ การเล่นเกมก็คงไม่ใช่วิธีสอน เป็นเพียงการเล่น เกมธรรมดาๆ จุดเน้นของเกมอยู่ที่การเรียนรู้ทฤษฎีต่าง ๆ ที่จะเอาชนะอุปสรรค เพื่อจะไปให้ถึงเป้าหมาย ผู้สอนจำเป็นต้องเข้าใจว่า จุดเน้นของการใช้เกมในการสอนนั้น ก็เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ การใช้เกมในการสอนโดยทั่ว ๆ ไป มีวัตถุประสงค์เพื่อ

- 4.1 ฝึกฝนเทคนิคหรือทักษะต่าง ๆ ที่ต้องการ (ใช้ยุทธวิธีการเล่นที่สนุกและการแข่งขันมาเป็นเครื่องมือในการให้ผู้เรียนฝึกฝนทักษะต่าง ๆ)
- 4.2 เรียนรู้เนื้อหาสาระจากเกมนั้น (ในกรณีที่เกมนั้นเป็นเกมการศึกษา)
- 4.3 เรียนรู้ความเป็นจริงของสถานการณ์ต่าง ๆ (ในกรณีที่เกมนั้นเป็นเกมจำลองสถานการณ์) ดังนั้น การอภิปรายจึงควรมุ่งประเด็นตามวัตถุประสงค์ของการสอนนั้น ๆ

กล่าวคือ ถ้าการใช้เกมนั้นมุ่งเพียงเป็นเครื่องมือฝึกทักษะให้ผู้เรียน การอภิปรายก็ควรมุ่งไปที่ทักษะ นั้น ๆ ว่าผู้เรียนได้พัฒนาทักษะนั้นเพียงใด ประสบความสำเร็จตามต้องการหรือไม่ และจะมีวิธีใดที่จะช่วยให้ประสบความสำเร็จมากขึ้น แต่ถ้ามุ่งเนื้อหาสาระจากเกม ก็ควรอภิปรายในประเด็นที่ว่า ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระอะไรจากเกมบ้าง รู้ได้อย่างไร ด้วยวิธีใด มีความเข้าใจในเนื้อหาสาระนั้นอย่างไรได้ความเข้าใจนั้นมาจากการเล่นเกมตรงส่วนใด เป็นต้น ถ้ามุ่งการเรียนรู้ความเป็นจริงของสถานการณ์ก็ควรอภิปรายในประเด็นที่ว่าผู้เรียนได้เรียนรู้ความจริงอะไรบ้าง การเรียนรู้นั้นได้มาจากไหนและอย่างไร ผู้เรียนได้ตัดสินใจเช่นนั้นและการตัดสินใจให้ผลอย่างไร ผลนั้นบอกความจริง อะไร ผู้เรียนมีข้อสรุปอย่างไร เพราะอะไรจึงสรุปอย่างนั้น เป็นต้น

1. ข้อดีและข้อจำกัดของวิธีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม

1.1 ข้อดี

- 1.1.1 เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้จากการเล่น
- 1.1.2 เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้มีความหมายและอยู่คงทน
- 1.1.3 เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนไม่เหนื่อยแรงมากขณะสอนและผู้เรียนชอบ

2. ข้อจำกัด

- 2.1 เป็นวิธีสอนที่ใช้เวลามาก
- 2.2 เป็นวิธีสอนที่มีค่าใช้จ่าย เนื่องจากเกมบางเกมต้องซื้อหาโดยเฉพาะเกมจำลองสถานการณ์บางเกมมีราคาสูงมาก การเล่นเกมส่วนใหญ่ผู้เรียนทุกคนต้องมีวัสดุอุปกรณ์ในการเล่นเฉพาะตน
- 2.3 เป็นวิธีสอนที่ขึ้นกับความสามารถของผู้สอน ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างเกม จึงจะสามารถสร้างได้
- 2.4 เป็นวิธีสอนที่ต้องอาศัยการเตรียมการมาก เกมเพื่อการฝึกทักษะแม้จะไม่ยุ่งยากซับซ้อนนัก แต่ผู้สอนจำเป็นต้องจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการเล่นให้ผู้เรียนจำนวนมาก เกมการศึกษาและเกมจำลอง

สถานการณ์ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาและทดลองใช้จนเข้าใจ ซึ่งต้องอาศัยเวลามากโดยเฉพาะเกมที่มีความซับซ้อนมากและผู้เล่นจำนวนมากยิ่งต้องใช้เวลามากขึ้นอีก

2.5 เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนต้องมีทักษะในการนำการอภิปรายที่มีประสิทธิภาพจึงจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนประมวลและสรุปการเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์ วิธีสอนโดยใช้เกมนี้นี้จะทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานความสนใจ และเกิดการเรียนรู้ในเนื้อหาวิชาเรียนมากขึ้น

ความหมายของการพัฒนา แนวคิด และวิวัฒนาการ

การพัฒนาเป็นแนวคิดที่มีรากฐานมาจากความสนใจ ซึ่งเกิดขึ้นจากการสังเกตปรากฏการณ์การเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคมและวัฒนธรรม ซึ่งอธิบายไว้อย่างชัดเจนว่าสังคมและวัฒนธรรมของมนุษยชาติมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาด้วยสาเหตุต่าง ๆ หลายประการดังต่อไปนี้ คือ

- การเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมทางกายภาพ (Physical Environment)
- การเปลี่ยนแปลงทางด้านประชากร (Population Change)
- การอยู่โดดเดี่ยวและการติดต่อกัน (Isolation and Contact)
- โครงสร้างทางสังคมและวัฒนธรรม (Social and Cultural Structure)
- ระดับของความรู้และเทคโนโลยี (Knowledge and Technology) ปัจจัยที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างอื่น เช่น การเล็งเห็นความจำเป็นในการเปลี่ยนแปลง หรือนโยบายของผู้นำประเทศ

จากปรากฏการณ์ทางสังคมที่ผ่านมาเราจะพบว่า การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมเป็นเรื่องตามธรรมชาติที่เกิดขึ้นโดยไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ การพิจารณาเรื่องการเปลี่ยนแปลงจึงต้องทำความเข้าใจทั้งในด้านทิศทางของการเปลี่ยนแปลง (Direction) ขนาดของการเปลี่ยนแปลง (Magnitude) ระยะเวลาที่เกิดการเปลี่ยนแปลง (Time) สาเหตุที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงหรือต่อต้านการเปลี่ยนแปลง (Change & Resistance to Change)

สิ่งที่จะต้องทำความเข้าใจในเบื้องต้นคือ ความหมายของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมนั้น กินความครอบคลุมไปถึงการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ก้าวหน้าหรือถดถอยก็ได้ แต่ที่เป็นพื้นฐานแนวคิดที่สำคัญของการพัฒนาก็คือ ทิศทางของการเปลี่ยนแปลง (Direction for Change) ในลักษณะที่ก้าวหน้าหรือการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นเท่านั้น การบูรณาการสังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรม

ความหมายการบูรณาการ

หมายถึง การประสานกลมกลืนกันของแผนกระบวนกร สารสนเทศ การจัดสรรทรัพยากร การปฏิบัติการ ผลลัพธ์ และการวิเคราะห์เพื่อสนับสนุนเป้าประสงค์ที่สำคัญขององค์กร การบูรณาการที่มีประสิทธิภาพเป็นมากกว่าความสอดคล้องไปในแนวทางเดียวกัน (Alignment) และจะสำเร็จได้ก็ต่อเมื่อการดำเนินการของแต่ละองค์ประกอบภายในระบบการจัดการผลการดำเนินการมีความเชื่อมโยงกันเป็นหนึ่งเดียวอย่างสมบูรณ์การรวมเข้าเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันบูรณาการ มี ๒ ความหมาย

ความหมายที่ ๑ คือ ทำให้เป็นเนื้อเดียวกันโดยรวมหรือผสมผสานส่วนต่าง ๆ เข้าด้วยกันเช่น การสอนภาษาแบบบูรณาการ หมายถึงการรวมทักษะการพูด ฟัง อ่าน เขียน ไว้ในวิชาเดียวกัน หลักสูตรแบบบูรณาการสำหรับภิกษุสามเณร เป็นหลักสูตรที่รวมหลักสูตรธรรมศึกษา บาลีศึกษา และสามัญศึกษา ให้เป็นหลักสูตรเดียว

ความหมายที่ ๒ หมายถึงเชื่อมหรือประสานกับสิ่งอื่นหรือหน่วยงานอื่น เช่น โรงเรียนหลายแห่งบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้ากับศาสตร์สมัยใหม่ เพื่อให้เกิดการพัฒนาองค์ความรู้ที่มีรากฐานจากความเป็นไทย และนำไปสู่การพัฒนาประเทศที่ยั่งยืน

ความหมายสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เป็นวิชาที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม ประกอบด้วยเรื่องราวเกี่ยวกับภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม การดำเนินชีวิต รวมถึงศาสนา ศิลปกรรม และจริยธรรม วิชาสังคมศึกษาจึงช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจว่า มนุษย์ดำรงชีวิตอย่างไร และเข้าใจถึงการพัฒนาการเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย ตามกาลเวลา ตามเหตุปัจจัย ต่างๆ ทำให้เกิดความเข้าใจในตนเองและเข้าใจผู้อื่น ยอมรับในความแตกต่าง มีคุณธรรม มีความอดทน อดกลั้น สามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิต มีคุณภาพชีวิตที่ดี อยู่ในสังคมอย่างมีความสุข เป็นพลเมืองดีของประเทศชาติและสังคมโลก อันเป็นเป้าหมายที่แท้จริงของการเรียนวิชาสังคมศึกษา

สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมสำคัญอย่างไร?

ความสำเร็จของการเรียนสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม คือการที่ผู้เรียนเข้าใจ และนำมาใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันได้ ให้เป็นชีวิตที่ดีงามและช่วยสร้างสรรค์สังคมดั่งนั้น การจัดการเรียนการสอนสังคมจึงเชื่อมโยงให้เด็กเรียนรู้การใช้ชีวิตที่ถูกต้อง อยู่อย่างมีความสุข โดยเรียนผ่านสถานการณ์จริงที่เกิดขึ้นในห้องหรือในโรงเรียน หรือวิเคราะห์จากตัวอย่างสถานการณ์ที่เป็นจริงในสังคม เพื่อให้เด็กฝึกคิดวิเคราะห์ รู้ทันการเปลี่ยนแปลง รู้จักตัวเอง สามารถจัดการชีวิตของตนเอง และมีวิถีชีวิตร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข การเรียนการสอนสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เป็นการศึกษาที่พัฒนาทั้ง 3 ด้านของชีวิตของเรานั้นคือ

1. ด้านพฤติกรรม (ศีล) คือ

พฤติกรรมในความสัมพันธ์กับโลกแห่งวัตถุ ได้แก่ การใช้ตา หู จมูก ลิ้น กาย ในการส่งเสริมคุณภาพชีวิต มีประสิทธิ ภาพในการใช้งาน ให้ดูเป็น ฟังเป็น และการบริโภคปัจจัย 4 รวมถึงการใช้ประโยชน์จากวัตถุอุปกรณ์ต่างๆ รวมทั้งเทคโนโลยีด้วยปัญญามุ่งคุณค่าที่แท้จริง และส่งเสริมการพัฒนาชีวิตเรียกว่า กินเป็น บริโภคเป็น ใช้เป็น

พฤติกรรมในการสัมพันธ์กับโลกแห่งชีวิต ได้แก่ การอยู่ร่วมสังคม โดยไม่เบียดเบียน ไม่ก่อความเดือดร้อน มีความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนมนุษย์ ช่วยเหลือเกื้อกูลกัน ดำรงตนอยู่ในขอบเขตแห่งศีล 5 รักษากติกาสังคม กฎเกณฑ์ กฎหมาย ระเบียบแบบแผน จรรยาบรรณต่างๆ มีการให้เผื่อแผ่แบ่งปัน ช่วยเหลือให้มีความสุขกับเพื่อนมนุษย์ ส่งเสริมการสร้างสรรค์สิ่งดีงาม

พฤติกรรมในด้านอาชีพ คือ ทำมาหาเลี้ยงชีพที่เป็นสัมมาชีพ ไม่ก่อความเดือดร้อนแก่ผู้อื่นเป็นอาชีพที่เอื้อต่อการพัฒนาชีวิตของตน ไม่ทำให้เสื่อมจากคุณความดี

2. ด้านจิตใจ (สมาธิ) แยกได้ดังนี้

- คุณภาพจิต ได้แก่ คุณธรรมความดีงามต่างๆ เช่น เมตตา กรุณา กตัญญูทศเวที หิริโอตตปปะ ฯลฯ ซึ่งจะหล่อเลี้ยงจิตใจให้งอกงาม และเป็นพื้นฐานของพฤติกรรมที่ดีงาม

- สมรรถภาพจิต ได้แก่ ความสามารถ เข้มแข็ง มั่นคง มีฉันทะ (ความใฝ่รู้ ใฝ่ดี ใฝ่ทำ) มีความเพียร (วิริยะ) ขยัน (อุตสาหะ) อดทน (ขันติ) มีสติ ควบคุมได้ สงบ มีสมาธิ ไม่ประมาท ทำให้ก้าวหน้ามั่นคงในพฤติกรรมที่ดีงามและพร้อมที่จะใช้ปัญญา

- สุขภาพจิต ได้แก่ สภาพจิตที่ปราศจากความขุ่นมัว เศร้าหมอง เป็นจิตที่สดชื่น ร่าเริง เบิกบาน ผ่อนคลาย ผ่องใส เป็นสุข ซึ่งส่งผลต่อสุขภาพกาย และทำให้พฤติกรรมที่ดีงาม มีความมั่นคง

3. ด้านปัญญา (ปัญญา) มีการพัฒนาหลายด้าน หลายระดับ เช่น

- ความรู้ความเข้าใจในการฟัง เล่าเรียนและรับข้อมูลข่าวสารอย่างมีประสิทธิภาพ
- รับรู้ประสบการณ์และเรียนรู้สิ่งต่างๆอย่างถูกต้องตามความเป็นจริง
- คิดพิจารณาอย่างมีวิจารณ์ญาณ ใช้ปัญญา รู้จักคิดที่จะให้เข้าถึงความจริงและได้คุณ

ประโยชน์ มีโยนิโสมนสิการที่เรียกว่ามองเป็นคิดเป็น

➢ รู้เท่าทันธรรมชาติของสิ่งทั้งหลาย รู้แจ้งความจริงของโลกและชีวิตทำให้วางใจถูกต้องต่อทุกสิ่งทุกอย่างสามารถแก้ปัญหาชีวิต จัดความทุกข์ในจิตใจของตนได้ หลุดพ้นจากความยึดติดถ้อยมั่นในสิ่งทั้งหลาย ดำเนินชีวิตด้วยปัญญาอย่างแท้จริง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นกานต์ สุนันธารุณ (2550 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ผลการใช้แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้และทักษะชีวิตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาการจัดการ ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนการสอน ด้วยแผนการสอนที่เน้นผู้เรียนมีส่วนร่วมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการจัดการส นักงานสูงกว่านักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนด้วยแผนการสอนแบบปกติทั่วไป อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งทางด้านพุทธิพิสัยและด้านจิตพิสัย นอกจากนี้ผลการศึกษาพบว่านักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนด้วยแผนการสอนที่เน้นผู้เรียนมีส่วนร่วม มีพัฒนาทักษะชีวิตสูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อัปสร อีซอ (2549-2550 : 59) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการสอนแบบเกมในการจัดการเรียนการสอน สายวิชาการตลาด (ศึกษาเฉพาะกรณีมหาวิทยาลัยราชภัฏกลุ่มภูมิภาคใต้) พบว่า ผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาภายหลังการเรียนวิชาการตลาด โดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกม สูงกว่าแบบไม่ใช้เกม ประกอบการสอน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการเรียนวิชาการตลาด โดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกมสูงกว่า แบบไม่ใช้เกมประกอบการสอน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

จันทิมา จันตาบุตร (2557 : 12) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การใช้เกมการศึกษาในการพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพที่ 3 สาขายานยนต์ (ขบ.3101) วิทยาลัยเทคโนโลยีโปลิเทคนิคลานนาเชียงใหม่ พบว่านักศึกษามีคะแนนความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังการเรียน โดยใช้เกมการศึกษาสูงกว่าการเรียนโดยไม่ใช้เกมการศึกษา และนักศึกษามีเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษหลังการเรียนโดยใช้เกมการศึกษา โดยแบ่งเป็นดังนี้ นักศึกษาเห็นด้วยมากที่สุด คือ นักศึกษาต้องการให้มีเกมในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษทุกครั้ง และประเด็นที่เห็นด้วยมากที่สุดเป็นลำดับที่สองคือ นักศึกษาเกิดความรู้สึกชอบการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้นและลำดับที่สาม คือ นักศึกษาเรียนภาษาอังกฤษด้วยความสนุกสนาน

อัมภวัลย์ พฤษกรรม (2557 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และความสนใจในการเรียนเรื่องลักษณะทางกายภาพของประเทศไทยโดยใช้เกมการสอนตามกระบวนการเรียนรู้แบบ BBL ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนปิ่นสร้อยแยลสวิทยาลัย พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกัน โดยมีคะแนนหลังเรียนมากกว่าคะแนนก่อนเรียน คิดเป็นร้อยละความก้าวหน้าถึงร้อยละ 36.57 และนักเรียนมีความสามารถในการทำใบงานได้ระดับคุณภาพดีมาก คิดเป็นร้อยละ 50.66 และระดับคุณภาพดี คิดเป็นร้อยละ 21.90

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยดังกล่าวข้างต้นผู้วิจัยจึงนำแนวคิดการจัดการเรียนการสอนแบบเกม(Game) ชื่อเกม “บรรยายภาพ” มาใช้ในการพัฒนาวิธีสอนและนำไปทดลองใช้กับของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โดยใช้รูปแบบการวิจัยแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลังการทดลอง

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง ทวีปเอเชีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ การพัฒนาการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ชื่อเกม “บันไดงู”

มีวัตถุประสงค์ คือ

1. เพื่อการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง ทวีปเอเชีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ การพัฒนาการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ชื่อเกม “บันไดงู”
2. เพื่อเปรียบเทียบความสนใจการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง ทวีปเอเชีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ การพัฒนาการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ชื่อเกม “บันไดงู” ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบเกม Game Best Learning) ชื่อเกม “บันไดงู” ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย
2. แบบแผนการวิจัย
3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
4. วิธีดำเนินการทดลอง
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายวิชา สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 15 คน

แบบแผนการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research)

แบบแผนการวิจัยแบบ One group Pretest-Posttest Design

กลุ่ม	สอบก่อนเรียน	ทดลอง	สอบหลังเรียน
กลุ่มทดลอง	O1	X	O2

ความหมายของสัญลักษณ์

O1 หมายถึง การทดสอบก่อนเรียน (pre-test)

X หมายถึง วิธีการสอนแบบใช้เกม ชื่อเกม “บรรยายภาพ”

O2 หมายถึง การทดสอบหลังเรียน (post-test)

นำคะแนนก่อนและหลังการทดลองมาเปรียบเทียบ

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย

แผนการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา เรื่อง ทวีปเอเชีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ การพัฒนาการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning)

ชื่อเกม “บันไดงู” จำนวน 1 แผน รวมทั้งสิ้น 4 ชั่วโมง ประกอบด้วยเนื้อหาย่อยของแต่ละรายวิชา

วิธีดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โดยดำเนินการดังนี้

1. ทดสอบก่อนเรียนกับนักศึกษาที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย
2. ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้
3. ทดสอบหลังเรียนกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย เพื่อดูผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากการจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีการสอนแบบใช้เกม (Game Based Learning) ชื่อเกม “บันไดงู”
4. ตรวจสอบให้คะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแล้วนำไปวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐานเก็บรวบรวมข้อมูลแล้ววิเคราะห์พัฒนาการด้านคะแนนของนักศึกษา

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. นำคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนมาวิเคราะห์หาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การทดสอบค่าที (t-test for dependent)

บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง ทวีปเอเชีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ การพัฒนาการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ชื่อเกม “บันไดงู”

มีวัตถุประสงค์ คือ

1. เพื่อการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง ทวีปเอเชีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ การพัฒนาการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ชื่อเกม “บันไดงู”
2. เพื่อเปรียบเทียบความสนใจการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง ทวีปเอเชีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ การพัฒนาการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ชื่อเกม “บันไดงู” ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบเกม Game Best Learning) ชื่อเกม “บันไดงู” ซึ่งผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิจัย ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง ทวีปเอเชีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ การพัฒนาการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ชื่อเกม “บันไดงู” ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบเกม Game Best Learning) ชื่อเกม “บันไดงู”

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสนใจการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง ทวีปเอเชีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ การพัฒนาการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ชื่อเกม “บันไดงู” ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบเกม (Game Best Learning) ชื่อเกม “บันไดงู”

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันได้กำหนดสัญลักษณ์ทางสถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

- | | | |
|------|-----|-------------------------|
| X | แทน | ค่าเฉลี่ยเลขคณิต |
| S.D. | แทน | ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน |

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง ทวีปเอเชีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ การพัฒนาการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ชื่อเกม “บันไดงู” ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบเกม Game Best Learning) ชื่อเกม “บันไดงู”

เลขที่	ก่อนเรียน		หลังเรียน		ความก้าวหน้า	
	คะแนน	ร้อยละ	คะแนน	ร้อยละ	คะแนน	ร้อยละ
1	5	50	10	100	5	50
2	4	40	9	90	5	50
3	5	50	9	90	4	40
4	3	30	10	100	7	70
5	4	40	7	70	3	30
6	2	20	9	90	7	70
7	7	70	10	100	3	30
8	7	70	8	80	1	10
9	8	80	9	90	1	10
10	7	70	8	80	1	10
11	6	60	7	70	1	10
12	5	50	6	60	1	10
13	7	70	8	80	1	10
14	5	50	8	80	3	30
15	6	60	9	90	2	20
16	5	50	10	100	5	50
17	4	40	9	90	5	50
18	5	50	9	90	4	40
19	3	30	10	100	7	70
20	4	40	7	70	3	30
21	2	20	9	90	7	70
21	7	70	10	100	3	30
23	7	70	8	80	1	10

24	8	80	9	90	1	10
25	7	70	8	80	1	10
26	5	50	10	100	5	50
27	4	40	9	90	5	50
28	5	50	9	90	4	40
29	3	30	10	100	7	70
30	4	40	7	70	3	30
31	2	20	9	90	7	70
32	7	70	10	100	3	30
33	7	70	8	80	1	10
34	8	80	9	90	1	10
35	7	70	8	80	1	10
รวม	185	1850	305	3050	119	1190
เฉลี่ย	5.28	52.86	8.71	87.14	3.4	34

จากตารางที่ 1 พบว่า ในภาพรวมนักศึกษาได้คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนเท่ากับ 5.28 คิดเป็นร้อยละ 52.86 หลังเรียนเท่ากับ 8.71 คิดเป็นร้อยละ 87.14 จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน โดยก่อนเรียนมีคะแนนระหว่าง 2 ถึง 8 คะแนนหรือระหว่างร้อยละ 20.0 ถึง 80.0 หลังเรียนมีคะแนนระหว่าง 7 ถึง 10 คะแนนหรือระหว่างร้อยละ 70.0 ถึง 100.0 โดยนักศึกษามีคะแนนความก้าวหน้าเฉลี่ยเท่ากับ 3.4 คะแนนคิดเป็นร้อยละ 34

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสนใจการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง ทวีปเอเชีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ การพัฒนาการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ชื่อเกม “บันไดงู” ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบเกม (Game Best Learning) ชื่อเกม “บันไดงู”

การทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์	n	X	S.D.	t	Sig
ก่อนเรียน	35	5.28	1.8	-2.291	.048
หลังเรียน	35	8.71	3.0		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่านักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง ทวีปเอเชีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ การพัฒนาการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ชื่อเกม “บันไดงู” ซึ่งผู้วิจัยได้นำเสนอสรุปผลการวิจัย ดังนี้

1. วัตถุประสงค์ของการวิจัย
2. กลุ่มเป้าหมาย
3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูล
5. สรุปผลการวิจัย
6. อภิปรายผล
7. ข้อเสนอแนะ

มีวัตถุประสงค์ คือ

1. เพื่อการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง ทวีปเอเชีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ การพัฒนาการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ชื่อเกม “บันไดงู”

2. เพื่อเปรียบเทียบความสนใจการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง ทวีปเอเชีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ การพัฒนาการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ชื่อเกม “บันไดงู” ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบเกม Game Best Learning) ชื่อเกม “บันไดงู” ซึ่งผู้วิจัยได้นำเสนอสรุปผลการวิจัย ดังนี้

8. วัตถุประสงค์ของการวิจัย
9. กลุ่มเป้าหมาย
10. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
11. การวิเคราะห์ข้อมูล
12. สรุปผลการวิจัย
13. อภิปรายผล
14. ข้อเสนอแนะ

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 วิชา สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 35 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย

แผนการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา เรื่อง ทวีปเอเชีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ การพัฒนาการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ชื่อเกม “บันไดงู” จำนวน 1 แผน รวมทั้งสิ้น 4 ชั่วโมง ประกอบด้วยเนื้อหาย่อยของแต่ละรายวิชา

การวิเคราะห์ข้อมูลดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. นำคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนมาวิเคราะห์หาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การทดสอบค่าที (t-test for dependent)

สรุปผลการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง ทวีปเอเชีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ การพัฒนาการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ชื่อเกม “บันไดงู” ในภาพรวมนักเรียนได้ คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนเท่ากับ 5.28 คิดเป็นร้อยละ 52.86 หลังเรียนเท่ากับ 8.71 คิดเป็นร้อยละ 87.14 จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน โดยก่อนเรียนมีคะแนนระหว่าง 2 ถึง 8 คะแนนหรือระหว่างร้อยละ 20.0 ถึง 80.0 หลังเรียนมีคะแนนระหว่าง 7 ถึง 10 คะแนนหรือระหว่างร้อยละ 70.0 ถึง 100.0 โดยนักศึกษามีคะแนนความก้าวหน้าเฉลี่ยเท่ากับ 3.4 คะแนนคิดเป็นร้อยละ 34
2. เพื่อเปรียบเทียบความสนใจการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง ทวีปเอเชีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ การพัฒนาการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ชื่อเกม “บันไดงู” ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบเกม Game Best Learning) ชื่อเกม “บันไดงู” พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง ทวีปเอเชีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ การพัฒนาการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ชื่อเกม “บันไดงู” ในภาพรวมนักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนเท่ากับ 5.28 คิดเป็นร้อยละ 52.86 หลังเรียนเท่ากับ 8.71 คิดเป็นร้อยละ 87.14 จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน โดยก่อนเรียนมีคะแนนระหว่าง 2 ถึง 8 คะแนนหรือระหว่างร้อยละ 20.0 ถึง 80.0 หลังเรียนมีคะแนนระหว่าง 7 ถึง 10 คะแนนหรือระหว่างร้อยละ 70.0 ถึง 100.0 โดยนักศึกษามีคะแนนความก้าวหน้าเฉลี่ยเท่ากับ 3.4 คะแนนคิดเป็นร้อยละ 34
2. เพื่อเปรียบเทียบความสนใจการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง ทวีปเอเชีย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ การพัฒนาการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ชื่อเกม “บันไดงู” ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบเกม Game Best Learning) ชื่อเกม “บันไดงู” พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

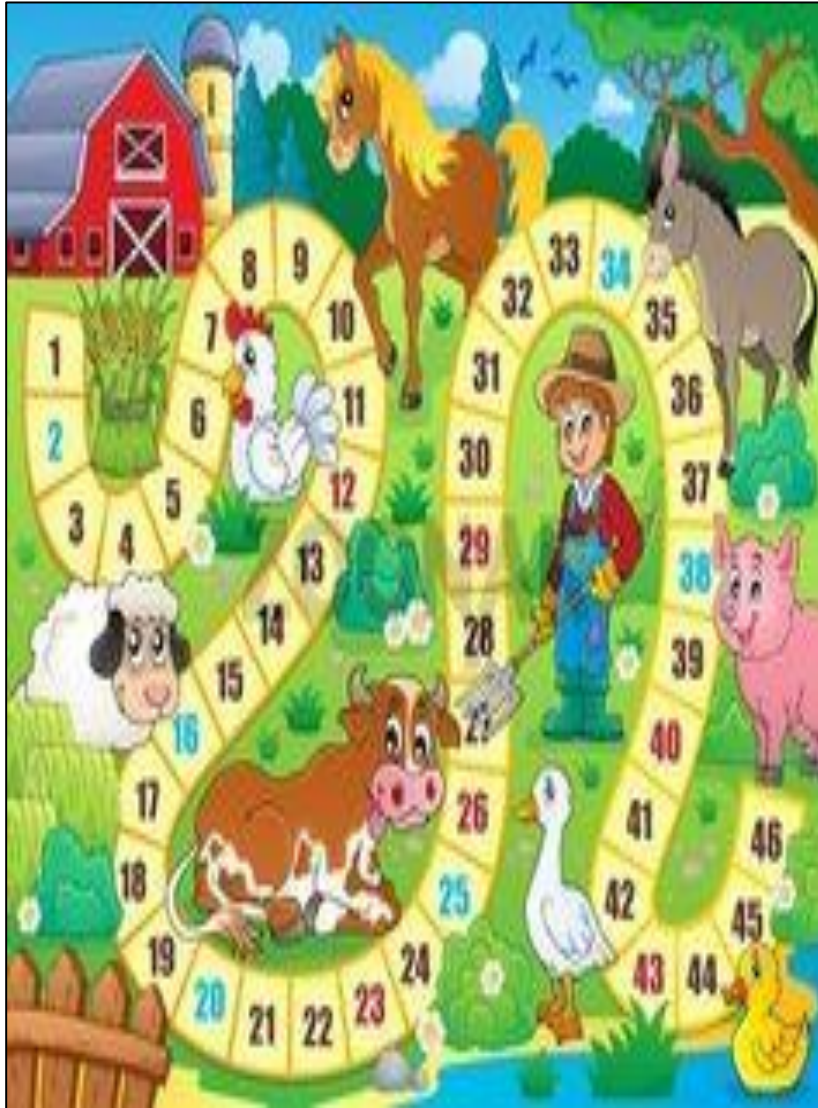
ข้อเสนอแนะ

1. จากผลการวิจัย พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางเรียนสูงขึ้น เมื่อใช้วิธีการสอนแบบเกม (Game Best Learning) ชื่อเกม “บันไดงู” ดังนั้น ในรายวิชาอื่น ๆ อาจจะมีการนำวิธีการสอนแบบเกม (GAME) ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น
2. จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยและทำการวิจัย พบว่า การใช้เกมการศึกษาในการเรียนการสอน ส่งผลช่วยให้เกิดพัฒนาการทางด้านการเรียนรู้ของผู้เรียน แต่หากว่าผู้สอนใช้เกมการศึกษาซ้ำ ๆ จะทำให้เกิดการเบื่อหน่าย ดังนั้น ผู้สอนต้องคอยแสวงหา ศึกษาและค้นคว้าให้มีเกมการศึกษาที่หลากหลายในการจัดการเรียนการสอน เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาอย่างสูงสุด
3. เกมบางเกมมีกติกาการเล่นยุ่งยากซับซ้อนจะทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึky่งยากและไม่อยากจะมีส่วนร่วมในเกมนั้น ๆ ดังนั้นผู้สอนต้องเลือกเกมให้เหมาะสมกับผู้เรียน เพราะบางเกมอาจใช้ได้ผลกับบางห้อง เท่านั้น ผู้สอนจึงต้องรู้จักผู้เรียนและระดับความสามารถด้วยเช่นกัน

บรรณานุกรม

- นภกานต์ สุคันธารณ. ผลการใช้แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ และทักษะชีวิตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาการจัดการ. (homepage on the internet).(cited 13 กรกฎาคม 2550๗ Available from: http://www.bus.rmut.ac.th/public_html/volume6/REPORT.DOC.
- อัมภวัลย์ พฤษกรรม. การพัฒนาผลสัมฤทธิ์โดยใช้เกมการสอนตามรูปแบบการเรียนรู้แบบ BBL เรื่อง ภูมิศาสตร์ประเทศไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนปิ่นสร้อยแยลส์วิทยาลัย.กรุงเทพมหานคร : โรงเรียนปิ่นสร้อยแยลส์วิทยาลัย,2557

ภาคผนวก



Snakes and Ladders Geography



วิธีการเล่นเกมสปีนไค

วิธีการเล่น

1. ให้ผู้เล่นจับกลุ่มกัน โดยให้แต่ละรอบจะสามารถเล่นได้ 2-4 คน และมีกรรมการเล่น 1 คน โดยไม่นับรวมกับผู้เล่น (กรรมการจะเป็นผู้เฉลยคำตอบในบัตรคำถาม)
2. ให้ผู้เรียนแต่ละคนเลือกตัวเดินได้คนละ 1 ตัว
3. ให้แต่ละคนทอยลูกเต๋า คนละ 1 ครั้ง คนที่ทอยลูกเต๋าค่าแต้มสูงสุด จะเป็นผู้ที่ได้เล่นเกมก่อนถามคำถาม
4. ให้ผู้เล่นคนแรกทอยลูกเต๋าค่าและขยับตัวเดินไปบนช่องตามจำนวนแต้มของลูกเต๋าค่าที่ทอยได้ จากนั้นก็ให้ผู้เล่นคนถัดไปทอยลูกเต๋าค่าและเล่นไปเรื่อยๆ
5. ระหว่างเดินบนช่องในบางช่องก็จะมีคำสั่งต่างๆ ให้ปฏิบัติตามคำสั่งในการเล่นเกม เพื่อทำความเข้าใจที่เขียนไว้ในการ์ดเกมส์ ผลักดันทำเช่นนี้ จนกว่าจะได้ผู้ชนะ

อุปกรณ์การเล่นหนึ่ง

1. กระดาษเกมสปีนไค
2. ตัวเดิน
3. ลูกเต๋า
4. การ์ดเกมส์



A2 ★★★★★



ลักษณะภูมิประเทศของทวีปออสเตรเลีย
และโอเชียเนียมีลักษณะอย่างไร

ตอบ "เป็นหมู่เกาะและเกาะที่ตั้งอยู่ใน
มหาสมุทรแปซิฟิก"

➡ ผู้หิบบัณฑิตบิโนนี้สามารถส่งให้เพื่อน
คนโตได้กี่ชุดเดิน 1 ตา

FB : ฟ้าทางอากาศสูงสงคม

A4 ★★



ในปัจจุบันลักษณะเศรษฐกิจของทวีป
เอเชียได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างไร

ตอบ "การส่งออกของสินค้าที่กระจาย
สู่ประเทศต่างๆ"

➡ ผู้หิบบัณฑิตบิโนนี้กี่ชุดเดิน 1 ตา

FB : ฟ้าทางอากาศสูงสงคม

B2 ★★★★★



เพราะเหตุใดตามแนวของทวีปเอเชียที่ตั้งอยู่
ในแนวละติจูดเดียวกันจึงมีอากาศแตกต่างกัน

ตอบ "มีลักษณะภูมิประเทศแตกต่างกัน"

➡ ผู้หิบบัณฑิตบิโนนี้เดินเท้า
3 ท้าว

FB : ฟ้าทางอากาศสูงสงคม

B3 ★★★★★



ถ้าเดินทางไปภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้
จะพบลักษณะภูมิประเทศส่วนใหญ่ของภูมิภาค
นี้เป็นอย่างไร

ตอบ "ทะเลทราย"

➡ ผู้หิบบัณฑิตบิโนนี้สามารถให้เพื่อน
เดินไปตรงไหนก็ได้

FB : ฟ้าทางอากาศสูงสงคม

A5 ★



ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับทรัพยากร
ธรรมชาติกับสิ่งแวดล้อมมีลักษณะแบบใด

ตอบ "มนุษย์พึ่งพาทรัพยากรธรรมชาติและ
สิ่งแวดล้อมอย่างมาก"

➡ ผู้หิบบัณฑิตบิโนนี้กี่ชุดเดิน 2 ตา

FB : ฟ้าทางอากาศสูงสงคม

B1 ★★★★★



เพราะเหตุใดประเทศอินเดียและประเทศไทย
จึงสามารถปลูกข้าวได้เหมือนกัน ทั้งที่พื้นที่
ไม่ได้ติดต่อกัน

ตอบ "มีลักษณะภูมิอากาศแบบเดียวกัน"

➡ ผู้หิบบัณฑิตบิโนนี้ต้องเดินออกต่าง
2 ท้าว

FB : ฟ้าทางอากาศสูงสงคม

C1 ★★★★★



เพราะเหตุใดภาคกลางจึงเป็นแหล่ง
เพาะปลูกที่สำคัญของประเทศไทย

ตอบ "มีความอุดมสมบูรณ์จากดินตะกอน
แม่น้ำพัดพามากับถม"

➡ ผู้หิบบัณฑิตบิโนนี้สามารถ
พาเพื่อนคนโตได้เดิน 3 ท้าว

FB : ฟ้าทางอากาศสูงสงคม

C2 ★★★★★



อุปกรณ์นำข้อใดที่มีความสำคัญต่อการ
การเดินทางเรือทางทะเล

ตอบ "เข็มทิศ"

➡ ผู้หิบบัณฑิตบิโนนี้สามารถ
พาเพื่อนคนโตได้เดิน 5 ท้าว

FB : ฟ้าทางอากาศสูงสงคม

B4 ★★



คำว่า "อูเรเชีย" หมายถึงอะไร

ตอบ "สันผ่นดินที่ทวีปยุโรปกับเอเชียมาต่อเนื่อกัน"

➡ ผู้ที่บินได้บ้ตรโบนี้สามารถให้เพื่อนคนใดก็ได้ลออกดัง 5 ท้า

FB : ฟ้าทางอากาศอึ้งคค

B5 ★



ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ประเทศใดไม่ติดกับทะเล

ตอบ "ลาว"

➡ ผู้ที่บินได้บ้ตรโบนี้สามารถให้เพื่อนคนใดก็ได้ลออกดัง 5 ท้า

FB : ฟ้าทางอากาศอึ้งคค

C5 ★



การศึกษาด้านภูมิประเทศของทวีปเอเชียควรเลือกใช้เครื่องมือชนิดใด

ตอบ "แผนที่กายภาพ"

➡ ผู้ที่บินได้บ้ตรโบนี้สามารถให้เพื่อนคนใดก็ได้ลออกดัง 3 ท้า

FB : ฟ้าทางอากาศอึ้งคค

D1 ★★★★★



ลักษณะภูมิประเทศของหมู่เกาะในมหาสมุทรแปซิฟิกเกิดขึ้นจากอะไร

ตอบ "เกิดจากการปะทุของภูเขาไฟ"

➡ ให้เพื่อนคนใดก็ได้ลออกไปที่ช่อง 10

FB : ฟ้าทางอากาศอึ้งคค

D2 ★★★★★



พื้นที่แบบใดที่สามารถปลูกอ้อย ั้ม และมะกอก ได้ผลดี

ตอบ "พื้นที่ที่มีภูมิอากาศแบบเมดิเตอร์เรเนียน"

➡ ให้เพื่อนคนใดก็ได้ลออกไปที่จุดเริ่มต้น

FB : ฟ้าทางอากาศอึ้งคค

E4 ★★



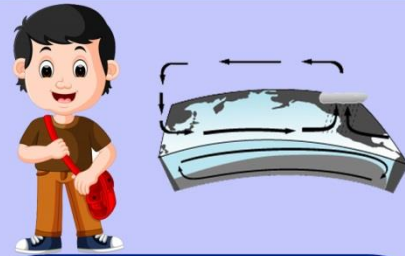
ประเทศไทยไม่มีอาณาเขตติดต่อกับประเทศใด

ตอบ "อินโดนีเซีย"

➡ ผู้ที่บินได้บ้ตรโบนี้สามารถหาเพื่อนคนใดก็ได้ลออกไปที่ 1 ท้า

FB : ฟ้าทางอากาศอึ้งคค

D5 ★



การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจของทวีปออสเตรเลียและปรากฏการณ์ใดที่เกี่ยวข้องกันหรือไม่อย่างไร

ตอบ "เทอว้ของที่แพระสร้างคามเลือทอแม้พื้นที่เกษตรกรรมและปศุสัตว์อย่างมาก"

➡ ผู้ที่บินได้บ้ตรโบนี้ลออกดัง 10 ท้า

FB : ฟ้าทางอากาศอึ้งคค

E4 ★★



ผ่นดินถ่มเกิดในพื้นที่ลักษณะใด

ตอบ "พื้นที่ลาดชันมาก"

➡ เลินลออกดัง 5 ท้า

FB : ฟ้าทางอากาศอึ้งคค

F3 ★★★



เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ใดที่เกี่ยวข้องกับ
ชีวิตประจำวันของเราอย่างมาก

ตอบ "แผนที่แสดงเส้นทางหลวง"

➡ กลับไปจุดเริ่มต้น

FB : ฟ้าทางอากาศครูสังคัม

G2 ★★★



ที่ตั้งของประเทศไทยตั้งอยู่บริเวณใด

ตอบ "ตั้งอยู่ในซีกโลกเหนือ"

➡ ให้เพื่อนตอบคำถามแทนได้

FB : ฟ้าทางอากาศครูสังคัม

H1 ★★★★★



การสร้างรีสอร์ทบริเวณแนวทิวเขาทาง
ภาคเหนือของไทย ส่งผลอย่างไร

ตอบ "เป็นแหล่งท่องเที่ยว
และสร้างรายได้ให้ชุมชน"

➡ ตั้งเป้าหมายที่อยู่ว่างหรือ
หลุดเดิน 2 ทา

FB : ฟ้าทางอากาศครูสังคัม

H5 ★



การสร้างทางรถไฟเชื่อมต่อระหว่าง
ประเทศในทวีปเอเชียก่อให้เกิด
ประโยชน์ด้านใดมากที่สุด

ตอบ "การคมนาคมสะดวกมากขึ้น"

➡ เดินต่ออีก 2 ทา

FB : ฟ้าทางอากาศครูสังคัม

H2 ★★★★★



สภาพแวดล้อมทางกายภาพของทวีปเอเชีย
มีลักษณะอย่างไร

ตอบ "พื้นที่ทางตอนกลางของ
ทวีปเอเชียมีแนวเทือกเขา
และเป็นที่สูง"

➡ ให้เพื่อนตอบคำถามแทนได้

FB : ฟ้าทางอากาศครูสังคัม

H3 ★★★



"ที่ราบไซบีเรีย" มีลักษณะภูมิประเทศ
เป็นแบบใด

ตอบ "เป็นที่ราบที่มีน้ำแข็งและหิมะปกคลุม
ประชากรอยู่น้อย"

➡ ให้เพื่อนตอบคนที่อยู่ว่างหรือ
ตอบคำถามแทนได้

FB : ฟ้าทางอากาศครูสังคัม

H4 ★★



เมืองที่เป็นศูนย์กลางทางด้านเศรษฐกิจ
ของทวีปเอเชียมีลักษณะอย่างไร

ตอบ "เป็นเมืองท่าที่ตั้งอยู่ตามแนว
ชายฝั่งทะเลและมหาสมุทร"

➡ เดินต่ออีก 3 ทา

FB : ฟ้าทางอากาศครูสังคัม

H5 ★

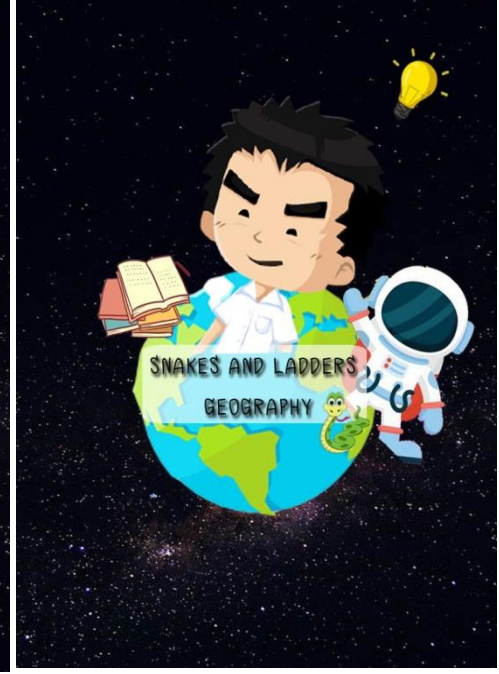
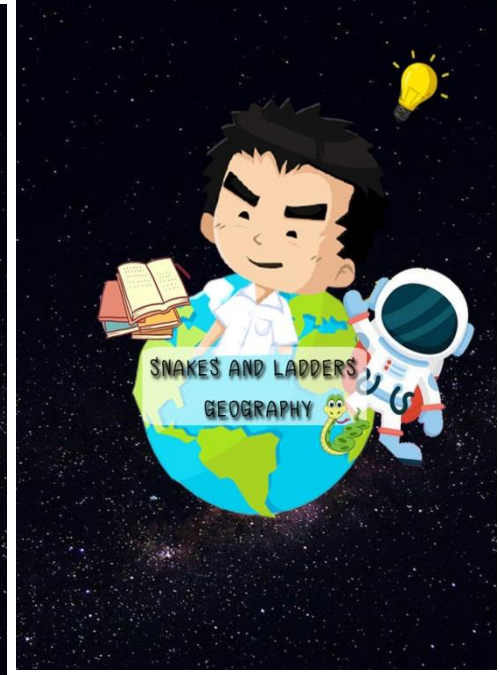


ลมประจำที่พัดพาเอาฝนมาตกใน
ประเทศไทยคืออะไร

ตอบ "ลมมรสุมตะวันตกเฉียงใต้"

➡ ผู้ที่หยิบได้บัตรใบนี้ได้อัปที่
ช่อง 45

FB : ฟ้าทางอากาศครูสังคัม



I1 ★★★★★



ลักษณะภูมิประเทศของทวีปเอเชียแบบใด
เป็นปัจจัยที่ส่งผลให้ประชากรอาศัย
อยู่อย่างหนาแน่น

ตอบ **"เป็นที่ราบลุ่มแม่น้ำ"**

➡ ทฤษฎีดิน 3 ตา

FB : ฟ้าทางอากาศสูงสงคม

I2 ★★★★★



ภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้มีลักษณะ
ภูมิประเทศส่วนใหญ่ของภูมิภาคนี้
เป็นอย่างไร

ตอบ **"ทะเลทราย"**

➡ ผู้ทอได้บัตรใบนี้สามารถส่งเพื่อน
คนใดก็ได้ทฤษฎีดิน 1 ตา

FB : ฟ้าทางอากาศสูงสงคม

I3 ★★★★★



ทวีปเอเชียมีพื้นที่กว้างและมีประชากรมาก
เราจำเป็นต้องทราบได้อย่างไรว่าอยู่
พื้นที่แถบใด

ตอบ **"ลักษณะการแต่งกาย"**

➡ ผู้ทอได้บัตรใบนี้สามารถ
เดินต่อไปอีก 6 ท้า

FB : ฟ้าทางอากาศสูงสงคม

I4 ★★★★★



อะไรเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ประชากร
เข้ามาตั้งถิ่นฐานบริเวณที่ราบลุ่มแม่น้ำ
อย่างหนาแน่น

ตอบ **"มีที่ราบอุดมสมบูรณ์
เหมาะแก่การเพาะปลูก"**

➡ เดินต่อไปอีก 4 ท้า

FB : ฟ้าทางอากาศสูงสงคม

I5 ★★★★★



แผนที่ดาวและแผนที่ดาวไปปะกาศอยู่เหนือใน
ทวีปเอเชียเนื่องจากสาเหตุใด

ตอบ **"มีโครงสร้างทางธรณีวิทยา
ที่ไม่แข็งแรง"**

➡ ทฤษฎีดิน 3 ตา

FB : ฟ้าทางอากาศสูงสงคม

J1 ★★★★★



ระบบการคมนาคมขนส่งที่เชื่อมต่อกันใน
ประเทศและระหว่างประเทศมีผลต่อ
เศรษฐกิจอย่างไร

ตอบ **"ทำให้เศรษฐกิจขยายตัว
อย่างรวดเร็ว"**

➡ ผู้ทอได้บัตรใบนี้ ทฤษฎีดิน 1 ตา

FB : ฟ้าทางอากาศสูงสงคม

J5 ★★★★★



ดินแดนสีเขียว (green land) มีความหมาย
ว่าอย่างไร

ตอบ **"ดินแดนที่สงเสริมและดูแล
สภาพแวดล้อม"**

➡ เดินไปข้างหน้า 35

FB : ฟ้าทางอากาศสูงสงคม

J9 ★★★★★



"เกรตติวติง" หมายถึงสิ่งใด

ตอบ **"เป็นกิจกรรมและแหล่ง
ต้นกำเนิดของอุตสาหกรรม"**

➡ ส่งเพื่อนคนใดก็ได้ทฤษฎีดิน 3 ตา

FB : ฟ้าทางอากาศสูงสงคม

K3 ★★★



ประเทศในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่ตั้งเป็นหมู่เกาะของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

ตอบ **"อินโดนีเซีย ซิลิปปินส์"**

➡ พาเพื่อนคนโตที่ได้เดินต่อไปอีก 4 ท้าว

FB : ฟ้าทางอากาศสูงคง

K4 ★★



ประเทศใดที่ยังมีภูเขาไฟปะทุออกมาจากภูเขาไฟระเบิดอยู่บ่อย ๆ

ตอบ **"ฟิลิปปินส์"**

➡ ใ้เพื่อนคนโตที่ได้รถออกส่ง 7 ท้าว

FB : ฟ้าทางอากาศสูงคง

K5 ★



ประเทศซึ่งมีปัญหาการเพิ่มขึ้นของการเกษตรน้อยอย่างไร

ตอบ **"เข้าขั้นที่การเกษตรจากพม่า ติมูร์"**

➡ กลับไปจุดเริ่มต้น

FB : ฟ้าทางอากาศสูงคง

K2 ★★★★★



ภูเขาไฟ ประเทศญี่ปุ่น เป็นภูเขาไฟที่มีนักท่องเที่ยวสามารถเดินทางเข้าไปชมใกล้ ๆ ได้ เพราะเหตุใด

ตอบ **"เป็นภูเขาไฟสงบแล้ว"**

➡ พาเพื่อนคนโตที่ได้รถออกส่ง 8 ท้าว

FB : ฟ้าทางอากาศสูงคง

L1 ★★★★★



ประเทศเวียดนามมักจะเกิดปัญหาน้ำท่วมไร่นาบ่อย ๆ เนื่องจากอิทธิพลของลมใด

ตอบ **"ลมพายุหมุนจากทะเลจีนใต้"**

➡ เดินต่อไปอีก 7 ท้าว

FB : ฟ้าทางอากาศสูงคง

L2 ★★★★★



อะไรคือเศรษฐกิจหลักของประเทศสิงคโปร์

ตอบ **"การอุตสาหกรรมและการค้า"**

➡ ผู้ที่อินได้บัตรใบนี้สามารถพาเพื่อนคนโตที่ได้เดินต่อไปอีก 3 ท้าว

FB : ฟ้าทางอากาศสูงคง

L3 ★★★



สินแร่ อ่างพารา เป็นสินแร่เศรษฐกิจที่สำคัญของประเทศใด

ตอบ **"ไทย มาเลเซีย"**

➡ ผู้ที่อินได้บัตรใบนี้สามารถพาเพื่อนคนโตที่ได้เดินต่อไปอีก 1 ท้าว

FB : ฟ้าทางอากาศสูงคง

L4 ★★



ถ้าไทยจะติดต่อกับน้ำมันปิโตรเลียมจากแหล่งเขื่อนน้ำมัน น่าจะติดต่อกับประเทศใด

ตอบ **"บรูไน อินโดนีเซีย"**

➡ ผู้ที่อินได้บัตรใบนี้สามารถส่งเพื่อนคนโตที่ได้รถออกเดิน 1 ตา

FB : ฟ้าทางอากาศสูงคง

L5 ★★



แหล่งปลูกข้าวสำคัญที่สุดของประเทศ
อุตสาหกรรมข้าว

ตอบ "ที่ราบลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยา-
ลุ่มน้ำชี"

➡ ให้เขียนคนใดก็ได้ตามใจ
ช่อง 46

FB : ฟ้าทางอากาศครูอึ้ง

M2 ★★



เหตุผลที่ประเทศไทยมีฝนตกชุกกว่า
ภาคอื่น ๆ

ตอบ "พื้นที่เขตรักษาพันธุ์สัตว์
ป่าห้วยขาแข้ง"

➡ ผู้ที่หยิบได้บัตรใบนี้สามารถ
ให้เขียนตอบคำถามตามใจ

FB : ฟ้าทางอากาศครูอึ้ง

M3 ★★



เหตุผลที่ประเทศไทยมีฝนตกชุกกว่า
ภาคอื่น ๆ

ตอบ "ความสูงของพื้นที่และ
ลักษณะภูมิประเทศ"

➡ ผู้ที่หยิบได้บัตรใบนี้สามารถ
ให้เขียนตอบคำถามตามใจ

FB : ฟ้าทางอากาศครูอึ้ง

M4 ★★



ภาคใดที่มีอุตสาหกรรมแตกต่างจากภาคอื่น ๆ
ของไทย

ตอบ "ภาคใต้"

➡ เขียนไปกี่ข้อ 23

FB : ฟ้าทางอากาศครูอึ้ง

M1 ★★



เหตุผลที่ประเทศไทยมีฝนตกชุกกว่า
ภาคอื่น ๆ

ตอบ "เขตที่เป็นแอ่งน้ำ
ของภาคอีสาน"

➡ เขียนไปกี่ข้อ 1

FB : ฟ้าทางอากาศครูอึ้ง

N1 ★★



เพราะเหตุใดพื้นที่ภาคตะวันออกเฉียง
เหนือจึงได้รับปริมาณน้ำฝนน้อย

ตอบ "ทิศทางการพัดของลม
มรสุมตะวันออกเฉียงใต้"

➡ ผู้ที่หยิบได้บัตรใบนี้สามารถ
ให้เขียนตอบคำถามตามใจ

FB : ฟ้าทางอากาศครูอึ้ง

N2 ★★



ลมพายุใดที่พัดรุนแรงสร้างความเสียหาย
ให้แก่บ้านเรือน และมนุษย์ มากที่สุด

ตอบ "ลมพายุไต้ฝุ่น"

➡ ทดสอบ 1 ทา

FB : ฟ้าทางอากาศครูอึ้ง

N3 ★★



โดยทั่วไปประเทศไทยจะเริ่มเข้าสู่
ฤดูฝนเมื่อใด

ตอบ "พฤษภาคม"

➡ ทดสอบ 3 ทา

FB : ฟ้าทางอากาศครูอึ้ง

แบบทดสอบก่อนเรียน - หลังเรียน
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว จำนวน 20 ข้อ 10 คะแนน

- ข้อใดแสดงความสัมพันธ์ของอาณาเขตของทวีปเอเชียได้ถูกต้อง
ก. แหลมปีโอ-จุดเหนือสุด
ข. เกาะติ-จุดตะวันออกสุด
ค. คาบสมุทรลาลู-จุดตะวันออกสุด
ง. ทะเลอาหรับ-จุดตะวันตกสุด
- ทุกข้อกล่าวถึงทวีปเอเชียได้ถูกต้อง ยกเว้นข้อใด
ก. มีเนื้อที่ครึ่งหนึ่งของพื้นที่โลก
ข. เป็นทวีปที่มีขนาดใหญ่ที่สุดของโลก
ค. พื้นที่ส่วนใหญ่อยู่เหนือเส้นศูนย์สูตร
ง. เป็นดินแดนต่อเนื่องกับทวีปแอฟริกา
- เขตหมู่เกาะภูเขาไฟ อยู่บริเวณภูมิภาคใดของทวีปเอเชีย
ก. เอเชียใต้
ข. เอเชียกลาง
ค. เอเชียตะวันตก
ง. เอเชียตะวันออกเฉียงใต้
- ภูมิอากาศแบบเมดิเตอร์เรเนียนของทวีปเอเชีย จะพบในบริเวณชายฝั่งของประเทศใด
ก. จีน ญี่ปุ่น เกาหลีใต้
ข. อิสราเอล ตุรกี ญี่ปุ่น
ค. มองโกเลีย อิรัก อิหร่าน
ง. อิสราเอล ซีเรีย เลบานอน
- พืชพรรณธรรมชาติประเภท ไม้ยาง ไม้ตะเคียน ไม้แดง จะพบมากในบริเวณใดของทวีปเอเชีย
ก. ภูมิอากาศแบบร้อนชื้น
ข. ภูมิอากาศแบบอบอุ่นชื้น
ค. ภูมิอากาศแบบกึ่งชื้นเขตร้อน
ง. ภูมิอากาศแบบมรสุมเขตร้อน
- เพราะเหตุใด ทวีปเอเชียจึงมีต้นไม้นานาพันธุ์
ก. ป่ามีความอุดมสมบูรณ์
ข. ทวีปเอเชียมีพื้นที่กว้างใหญ่ไพศาล
ค. ความหลากหลายของสภาพภูมิอากาศ
ง. ความร่วมมือกันอนุรักษ์พันธุ์สัตว์ป่าของประเทศต่างๆ
- การเลี้ยงสัตว์แบบเร่ร่อน พบมากบริเวณใดของทวีปเอเชีย
ก. ที่ราบลุ่มน้ำของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้
ข. ตอนเหนือของทวีปเอเชียและภูมิภาคเอเชียตะวันออก
ค. เขตมรสุมภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้และตอนใต้ของทวีป
ง. หุบเขาใจกลางของทวีปเอเชียและภูมิภาคเอเชียตะวันตกเฉียงใต้

8. ประเทศที่มีการทำอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ของทวีปเอเชีย คือประเทศในกลุ่มใด
- ก. จีน เกาหลีใต้ มองโกเลีย ญี่ปุ่น
 - ข. ญี่ปุ่น เกาหลีใต้ ไต้หวัน สิงคโปร์
 - ค. บาห์เรน ญี่ปุ่น มาเลเซีย อินโดนีเซีย
 - ง. ญี่ปุ่น จอร์เจีย อิสราเอล ซาอุดีอาระเบีย

9. ประชากรในภาพนี้ จัดอยู่ในกลุ่มใด



- ก. กลุ่มกรวยคด
 - ข. กลุ่มมองโกลอยด์
 - ค. กลุ่มคอเคซอยด์
 - ง. กลุ่มเมลานีซอยด์
10. ลักษณะป่าชายเลนของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ จะพบที่ชายฝั่งของประเทศในกลุ่มใดมากกว่าที่อื่น
- ก. พม่า ลาว กัมพูชา
 - ข. มาเลเซีย ไทย ฟิลิปปินส์
 - ค. อินโดนีเซีย มาเลเซีย ไทย
 - ง. อินโดนีเซีย สิงคโปร์ เวียดนาม
11. พื้นที่ส่วนใหญ่ของภูมิภาคเอเชียตะวันออก มีลักษณะอย่างไร
- ก. เป็นที่ราบสูงสลับกับที่ราบลุ่มน้ำ
 - ข. เป็นที่ราบ ที่ราบลุ่มน้ำ และที่ราบชายฝั่งทะเล
 - ค. เป็นที่ราบริมฝั่งทะเล ที่ราบสูงสลับกับภูเขาสูง
 - ง. เป็นเทือกเขาสลับกับที่ราบสูงทางตะวันตกและลาดเอียงต่ำลงทางตะวันออก
12. ที่ราบสูงในภูมิภาคเอเชียตะวันตกเฉียงใต้จะพบในบริเวณใด
- ก. ระหว่างเทือกเขา
 - ข. ระหว่างที่ราบลุ่ม
 - ค. ระหว่างที่ราบกับทะเลทราย
 - ง. ระหว่างที่ราบลุ่มน้ำกับชายฝั่งทะเล
13. อุตสาหกรรมที่มีความสำคัญที่สุดในภูมิภาคเอเชียตะวันตกเฉียงใต้ คืออะไร
- ก. อุตสาหกรรมป่าไม้
 - ข. อุตสาหกรรมน้ำมัน
 - ค. อุตสาหกรรมในครัวเรือน
 - ง. อุตสาหกรรมเหล็กและเหล็กกล้า
14. ที่ราบสูงทิเบตและที่ราบสูงยูนานอยู่ในภูมิภาคใดของทวีปเอเชีย
- ก. ภูมิภาคเอเชียใต้
 - ข. ภูมิภาคเอเชียกลาง
 - ค. ภูมิภาคเอเชียตะวันตก
 - ง. ภูมิภาคเอเชียตะวันออก

- ## ເຈລະຍ

- | | | | | |
|-------|-------|-------|-------|-------|
| 1. ค | 2. ง | 3. ง | 4. ง | 5. ก |
| 6. ค | 7. ง | 8. ข | 9. ก | 10. ค |
| 11. ง | 12. ข | 13. ก | 14. ง | 15. ข |
| 16. ค | 17. ค | 18. ง | 19. ข | 20. ค |



หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง เรื่อง ถิ่นฐานแห่งชีวิต

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง สภาพแวดล้อมทางกายภาพของทวีปเอเชีย

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม รายวิชา สังคมศึกษา รหัสวิชา ส21101
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 หน่วยกิต 1.5 เวลา 4 ชั่วโมง
ครูผู้สอน นางศิริทิพย์ ทันใจ

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้

- ส 5.1 ม.1/1 เลือกใช้เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ (ลูกโลก แผนที่ กราฟ แผนภูมิ) ในการสืบค้นข้อมูล เพื่อวิเคราะห์ลักษณะทางกายภาพและสังคมของประเทศไทยและทวีปเอเชีย ออสเตรเลีย และโอเชียเนีย
- ส 5.2 ม.1/3 สำรวจและอธิบายทำเลที่ตั้งกิจกรรมทางเศรษฐกิจและสังคมในทวีปเอเชีย ออสเตรเลีย และโอเชียเนียโดยใช้แหล่งข้อมูลที่หลากหลาย

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายลักษณะทางกายภาพและทางสังคมของทวีปเอเชียได้ (K)
2. เลือกใช้เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ในการศึกษาลักษณะทางกายภาพของทวีปเอเชียได้ (P)
3. วิเคราะห์สภาพความเป็นอยู่ อาชีพ และสภาพเศรษฐกิจของประชากรในทวีปเอเชียได้ (K ,P)
4. ใฝ่เรียนรู้และสนใจในการเรียนรู้เรื่อง ทวีปเอเชีย (A)
5. ค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับทวีปเอเชียจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ได้ (P)

3. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ทำเลที่ตั้งของประเทศในทวีปเอเชีย และลักษณะทางกายภาพที่หลากหลายและแตกต่างกันในภูมิภาคเอเชียมีอิทธิพลสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของประชากรในทวีปเอเชีย

4. สาระการเรียนรู้

4.1 สาระการเรียนรู้แกนกลาง

- เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ (ลูกโลก แผนที่ กราฟ แผนภูมิ ฯลฯ) ที่แสดงลักษณะทางกายภาพและสังคมของทวีปเอเชีย

4.2 สาระการเรียนรู้ท้องถิ่น

-

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

5.1 ความสามารถในการสื่อสาร

5.2 ความสามารถในการคิด

- ทักษะการคิดวิเคราะห์
- ทักษะการคิดสังเคราะห์

5.3 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

- กระบวนการปฏิบัติ
- กระบวนการทำงานกลุ่ม

5.4 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

- กระบวนการสืบค้นข้อมูล

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

7. ภาระงาน

1. แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ภูมิศาสตร์ทวีปเอเชีย
2. ใบงาน 1.1
3. ใบงาน 1.2
4. ใบงาน 1.3

8. กิจกรรมการเรียนรู้

- นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ภูมิศาสตร์ทวีปเอเชีย

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นนำ

1. ครูนำแผนที่ทวีปเอเชียมาให้นักเรียนดู แล้วให้นักเรียนออกมาชี้ชื่อประเทศต่างๆ ในทวีปเอเชีย จากนั้นครูอธิบายให้นักเรียนทราบว่า ทวีปเอเชีย เป็นทวีปที่มีจุดเด่นที่สุด หลายประการ เช่น เป็นทวีปที่มีขนาดใหญ่ที่สุด มียอดเขาที่สูงที่สุด คือ ยอดเขาเอเวอร์เรสต์ เทือกเขาหิมาลัย ประเทศเนปาล เป็นต้น
2. ครูสุ่มเรียกนักเรียน 4-5 คน ออกมาชี้ตำแหน่งที่ตั้ง อ่านพิกัดภูมิศาสตร์ของทวีปเอเชีย
3. ครูใช้วิธีเล่นเกมบันไดงู 10 นาที

ขั้นสอน

3. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5-6 คน ระดมความคิด และช่วยกันเขียนเกี่ยวกับทวีปเอเชียในประเด็นที่ครูกำหนดให้ได้มากที่สุด ภายในเวลาที่กำหนด เช่น เกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญ ลักษณะภูมิประเทศ ชื่อประเทศต่าง ๆ เป็นต้น เพื่อเป็นการตรวจสอบความรู้พื้นฐานของนักเรียน
4. นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงานที่หน้าชั้นเรียน โดยครูเป็นผู้ตรวจสอบความถูกต้อง

ขั้นสรุป

4. นักเรียนสรุปผลที่ได้จากการระดมความคิดของนักเรียนและครูช่วยสรุปผล

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นนำ

1. ครูนำภาพสถานที่สำคัญของประเทศต่างๆ ในทวีปเอเชียมาให้นักเรียนดู เช่น ภูเขาไฟฟูจิ ประเทศญี่ปุ่น เทือกเขาหิมาลัย ประเทศเนปาล ทะเลสาบเชมร ประเทศกัมพูชา วิถีชีวิตริมแม่น้ำโขง บ่อน้ำมันที่ซาอุดีอาระเบีย ย่านธุรกิจไนท์บู้น อูฐเดินอยู่ในทะเลทราย คนอาบน้ำในแม่น้ำคงคา ในประเทศอินเดีย เป็นต้น แล้วให้นักเรียนช่วยกันบอกว่า เมื่อเห็นภาพเหล่านี้แล้วนึกถึงประเทศอะไร เพราะเหตุใด

ขั้นสอน

2. ครูอธิบายภาพแต่ละภาพให้นักเรียนเข้าใจว่า ภาพทั้งหมด เป็นลักษณะเด่นของประเทศในทวีปเอเชีย และความแตกต่างในทวีปเอเชีย ซึ่งมีความแตกต่างทั้งลักษณะภูมิประเทศ ภูมิอากาศ สังคมและวัฒนธรรม
3. ครูอธิบายให้นักเรียนฟังว่า ทวีปเอเชียมีความยิ่งใหญ่ทางประวัติศาสตร์ เมื่อครั้งที่เคยตกเป็นอาณานิคมของชาติตะวันตกในยุคล่าอาณานิคม ประเทศต่างๆ ได้ทำการต่อสู้เรียกร้องเอกราชจากชาติตะวันตก เช่น การต่อสู้แบบบอห์มของ มหาตมะ คานธี แห่งอินเดีย จนอังกฤษต้องคืนเอกราชให้กับอินเดีย
4. ครูให้นักเรียนดูแผนที่ทวีปเอเชีย ช่วยกันวิเคราะห์สภาพทำเลที่ตั้งของทวีปเอเชีย
5. ครูอธิบายให้นักเรียนเข้าใจว่า จากทำเลที่ตั้งดังกล่าว ทำให้ทวีปเอเชียเป็นศูนย์กลางทางด้านต่างๆ เช่น ด้านการค้า การคมนาคมขนส่ง เนื่องจากมีทั้งส่วนที่เป็นแผ่นดินใหญ่ที่มีการคมนาคมที่สะดวก เหมาะในการเป็นศูนย์กลางทางการค้าของโลก
6. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5-6 คน ทำกิจกรรม “ทวีปเอเชียที่ฉันรู้จัก” โดยให้นักเรียนแต่ละคนเขียนบรรยายทวีปเอเชียที่นักเรียนรู้จักเป็นอย่างไร เมื่อนึกถึงทวีปเอเชียแล้วนึกถึงสิ่งใด ลงในกระดาษ A4 ที่แบ่งครึ่ง และให้แต่ละคนอ่านให้เพื่อนฟัง สมาชิกในกลุ่มช่วยกันตรวจสอบความถูกต้อง แล้วนำเสนอต่อชั้นเรียนโดยมีครูช่วยชี้แนะเพิ่มเติม

ชั่วโมงที่ 3-4

ขั้นสอน

1. เล่นเกมบันไดงู
2. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ตามความสมัครใจ ให้แต่ละกลุ่มศึกษาค้นคว้าข้อมูลในหัวข้อ ดังนี้
 - 1) ลักษณะภูมิประเทศของทวีปเอเชีย
 - 2) ลักษณะภูมิอากาศ และพืชพรรณธรรมชาติ
 - 3) ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม
3. นักเรียนแต่ละกลุ่มแบ่งออกเป็น 3 คู่ แต่ละคู่ช่วยกันทำใบงาน ดังนี้
 - คู่ที่ 1 ทำใบงานที่ 1.1 เรื่อง ลักษณะภูมิประเทศของทวีปเอเชีย
 - คู่ที่ 2 ทำใบงานที่ 1.2 เรื่อง ลักษณะภูมิอากาศและพืชพรรณธรรมชาติของทวีปเอเชีย
 - คู่ที่ 3 ทำใบงานที่ 1.3 เรื่อง ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมของทวีปเอเชีย

4. นักเรียนแต่ละคู่ช่วยกันอธิบายความรู้จากใบงานที่ตนรับผิดชอบให้สมาชิกคู่อื่นฟัง สมาชิกแต่ละคนผลัดกันซักถามเพื่อให้มีความเข้าใจถูกต้อง
5. ครูและนักเรียนช่วยกันเฉลยคำตอบในใบงานที่ 1.1 – 1.3

ขั้นสรุป

6. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปสาระสำคัญเกี่ยวกับเรื่อง ลักษณะภูมิประเทศ ลักษณะภูมิอากาศ และพืชพรรณธรรมชาติ ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อมในทวีปเอเชีย

9. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
1. อธิบายลักษณะทางกายภาพและทางสังคมของทวีปเอเชียได้ (K)	นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ภูมิศาสตร์ทวีปเอเชีย	แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ภูมิศาสตร์ทวีปเอเชีย	ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์
2. เลือกใช้เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ในการศึกษาลักษณะทางกายภาพของทวีปเอเชียได้(P)	เกมบันไดงู นักเรียนทำใบงานที่ 1.1	เกมบันไดงู ใบงานที่ 1.1	ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์
3. วิเคราะห์สภาพความเป็นอยู่ อาชีพ และสภาพเศรษฐกิจของประชากรในทวีปเอเชียได้ (K ,P)	นักเรียนทำใบงานที่ 1.2	ใบงานที่ 1.2	ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์
4. ใฝ่เรียนรู้และสนใจในการเรียนรู้เรื่อง ทวีปเอเชีย (A)	นักเรียนทำใบงานที่ 1.3	ใบงานที่ 1.3	ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์
5. ค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับทวีปเอเชียจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ได้ (P)	นักเรียนนำเสนอผลงานกลุ่ม	แบบประเมินการนำเสนอผลงานกลุ่ม	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
	สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์

10. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

10.1 สื่อการเรียนรู้

1. หนังสือเรียน ภูมิศาสตร์ ม.1
2. แผนที่ทวีปเอเชีย
3. นิตยสารการท่องเที่ยว
4. ภาพสถานที่สำคัญของประเทศต่าง ๆ ในทวีปเอเชีย ได้แก่ ภูเขาไฟฟูจิ เทือกเขาหิมาลัย ทะเลสาบเขมร แม่น้ำโขง แม่น้ำคงคา บ่อน้ำมัน ย่านธุรกิจในญี่ปุ่น ทะเลทราย
5. ใบงานที่ 1.1 เรื่อง ลักษณะภูมิประเทศของทวีปเอเชีย
6. ใบงานที่ 1.2 เรื่อง ลักษณะภูมิอากาศและพืชพรรณธรรมชาติของทวีปเอเชีย
7. ใบงานที่ 1.3 เรื่อง ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมของทวีปเอเชีย
8. เกมบันไดงู

10.2 แหล่งการเรียนรู้

1. ห้องสมุด
2. แหล่งข้อมูลสารสนเทศ
th.wikipedia.org/wiki/ทวีปเอเชีย
<http://learners.in.th/blog/ar-social/177104>

http://www.thaigoodview.com/library/contest2551/social03/28/ecw/asia_topography.html

11. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

11.1 ผลการจัดการเรียนรู้

ด้านความรู้ (K)

.....

.....

.....

ด้านทักษะกระบวนการ (P)

.....

.....

.....

ด้านคุณลักษณะ (A)

.....

.....

.....

11.2 ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

11.3 แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(นางศิรินทิพย์ ทั่นใจ)

ครูผู้สอน

ตัวอย่างสื่อประกอบการสอน



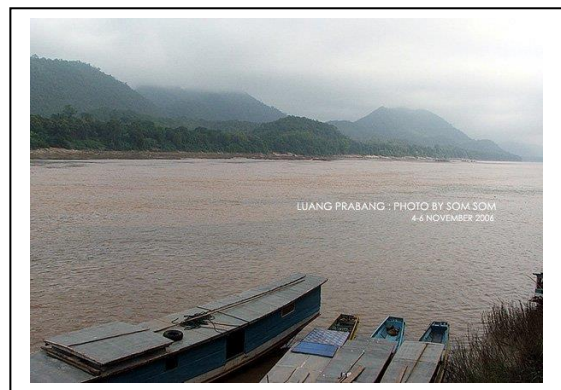
ภูเขาไฟฟูจิ ประเทศญี่ปุ่น



เทือกเขาหิมาลัย



ทะเลสาบเขมร



แม่น้ำโขง

ตัวอย่างสื่อประกอบการสอน



บ่อน้ำมัน ประเทศซาอุดีอาระเบีย



ย่านกินซ่า ประเทศญี่ปุ่น



ทะเลทรายโกบี

วิถีชีวิตริมแม่น้ำคงคา



ใบงานที่ 1.1

เรื่อง ลักษณะภูมิประเทศของทวีปเอเชีย

ตอนที่ 1

คำชี้แจง ให้นักเรียนเติมข้อความลงในช่องว่างให้สัมพันธ์กัน

1. บริเวณที่มีประชากรอาศัยอยู่หนาแน่นของทวีป
2. ยอดเขาที่สูงที่สุด
3. เป็นจุดรวมเทือกเขาของทวีป
4. ลักษณะภูมิประเทศส่วนใหญ่บริเวณตอนกลางของทวีป
5. ที่ราบสูงที่มีขนาดใหญ่ที่สุดของทวีป
6. ทะเลทรายโกปี
7. แม่น้ำสายสำคัญในประเทศจีน
8. ประชากรอาศัยอยู่เบาบางเนื่องจากสภาพอากาศที่หนาวเย็น
9. ที่ราบสูงเก่าของทวีป
10. ภูเขาไฟในอินโดนีเซีย

ตอนที่ 2

คำชี้แจง ให้นักเรียนยกตัวอย่างลักษณะภูมิประเทศเด่นๆ ของทวีปเอเชีย มา 1 เขต พร้อมบอกลักษณะสำคัญ

ลักษณะภูมิประเทศแบบ

.....

.....

.....

เรื่อง ลักษณะภูมิประเทศของทวีปเอเชีย

ตอนที่ 1

คำชี้แจง ให้นักเรียนเติมข้อความลงในช่องว่างให้สัมพันธ์กัน

- | | |
|--|--|
| 1. บริเวณที่มีประชากรอาศัยอยู่หนาแน่นของทวีป |ที่ราบลุ่มแม่น้ำแยงซี..... |
| 2. ยอดเขาที่สูงที่สุด |เอเวอร์เรสต์ เทือกเขาหิมาลัย..... |
| 3. เป็นจุดรวมเทือกเขาของทวีป |ชุมเขาปาร์มี..... |
| 4. ลักษณะภูมิประเทศส่วนใหญ่บริเวณตอนกลางของทวีป |ที่ราบสูง..... |
| 5. ที่ราบสูงที่มีขนาดใหญ่ที่สุดของทวีป |ที่ราบสูงอนาโตเลีย..... |
| 6. ทะเลทรายโกบี |ทะเลทรายในประเทศมองโกเลีย..... |
| 7. แม่น้ำสายสำคัญในประเทศจีน |ฮวงโห่แยงซี..... |
| 8. ประชากรอาศัยอยู่เบาบางเนื่องจากสภาพอากาศที่หนาวเย็น |เขตที่ราบต่ำตอนเหนือของทวีป..... |
| 9. ที่ราบสูงเก่าของทวีป |ที่ราบสูงเดกกัน..... |
| 10. ภูเขาไฟในอินโดนีเซีย |กรากะตัว..... |

ตอนที่ 2

คำชี้แจง ให้นักเรียนยกตัวอย่างลักษณะภูมิประเทศเด่นๆของทวีปเอเชีย มา 1 เขต พร้อมบอกลักษณะสำคัญ

ลักษณะภูมิประเทศแบบภูเขาและที่ราบสูง เริ่มจากตอนกลางของทวีปไปทางตะวันออกเฉียงเหนือ.....
ตะวันออกออกเฉียงใต้ และตะวันตก เทือกเขาสูง เช่น เทือกเขาหิมาลัย พื้นที่ระหว่างเทือกเขาจะมีที่ราบสูง.....
อยู่ตรงกลาง เช่น ที่ราบสูงทิเบต ที่ราบสูงอนาโตเลีย ในตุรกี.....

ใบงานที่ 1.2

เรื่อง ลักษณะภูมิอากาศและพืชพรรณธรรมชาติของทวีปเอเชีย

คำชี้แจง ให้นักเรียนยกตัวอย่างลักษณะภูมิอากาศเด่นๆ ในทวีปเอเชียมา 3 แบบ พร้อมทั้งบอกลักษณะภูมิอากาศและพืชพรรณธรรมชาติ

ลักษณะภูมิอากาศแบบ.....		ลักษณะพืชพรรณธรรมชาติ
	➡	
ลักษณะภูมิอากาศแบบ.....		ลักษณะพืชพรรณธรรมชาติ
	➡	
ลักษณะภูมิอากาศแบบ.....		ลักษณะพืชพรรณธรรมชาติ
	➡	

เรื่อง ลักษณะภูมิอากาศ และพืชพรรณธรรมชาติของทวีปเอเชีย

คำชี้แจง ให้นักเรียนยกตัวอย่างลักษณะภูมิอากาศเด่นๆ ในทวีปเอเชียมา 3 แบบ พร้อมทั้งบอกลักษณะภูมิอากาศและพืชพรรณธรรมชาติ

ลักษณะภูมิอากาศแบบ <u>ป่าดิบชื้น</u> <u>มีอุณหภูมิสูงตลอดปี เฉลี่ย 27 องศา-เซลเซียส มีฝนตกชุกตลอดปี ครอบคลุมพื้นที่มาเลเซีย ไทย สิงคโปร์ อินโดนีเซีย</u>	⇒	ลักษณะพืชพรรณธรรมชาติ <u>เป็นป่าเขตร้อน ไม่สำคัญ เช่น ไม้ยาง ไม้ตะเคียน ไม้แดง ป่าชายเลน</u>
ลักษณะภูมิอากาศแบบ <u>มรสุมเขตร้อน</u> <u>อุณหภูมิปกติ 18-27 องศาเซลเซียส มีฝนตกชุกจากอิทธิพลของลมมรสุม มีการเกิดพายุหมุนเขตร้อน เรียกว่าไซโคลน ครอบคลุมพื้นที่ส่วนใหญ่ของบังคลาเทศ อินเดีย</u>	⇒	ลักษณะพืชพรรณธรรมชาติ <u>มีทุ่งหญ้าสลับป่าไม้ มีไม้เนื้อแข็งและไม้เนื้ออ่อน เช่น ไม้สัก ไม้แดง</u>
ลักษณะภูมิอากาศแบบ <u>ทะเลทรายเขต</u> <u>เป็นทะเลทรายที่แห้งแล้งอยู่ในเขตละติจูดกลางอากาศอบอุ่นและเย็น เนื่องจากอิทธิพลของความชื้นในอากาศพาเข้าไปไม่ถึง ได้แก่มองโกเลีย คาซัคสถาน เป็นต้น</u>	⇒	ลักษณะพืชพรรณธรรมชาติ <u>ทุ่งหญ้าผสมป่าแคระ ไม่สำคัญ เช่น ปาล์ม ซีดาร์ อินทผาลัม</u>

ใบงานที่ 1.3

เรื่อง ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมของทวีปเอเชีย

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ให้ถูกต้อง

1. ปัจจัยใดที่ทำให้ทวีปเอเชียมีทรัพยากรธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์

2. การใช้ประโยชน์จากดินส่วนใหญ่ในทวีปเอเชีย เพื่อทำกิจกรรมทางเศรษฐกิจใด

3. เพราะเหตุใด ปริมาณป่าไม้ในทวีปเอเชียจึงลดปริมาณลงอย่างรวดเร็ว

4. เพราะเหตุใด ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้จึงมีลักษณะทางเศรษฐกิจที่ดี มีอิทธิพลต่อเศรษฐกิจโลก

5. ปัจจุบันสถานการณ์การใช้ทรัพยากรในทวีปเอเชียเป็นอย่างไร

เรื่อง ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมของทวีปเอเชีย

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ให้ถูกต้อง

- ปัจจัยใดที่ทำให้ทวีปเอเชียมีทรัพยากรธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์

.....มีภูมิอากาศที่เหมาะสม มีดินที่อุดมสมบูรณ์ และมีพื้นที่กว้างใหญ่.....

- การใช้ประโยชน์จากดินส่วนใหญ่ในทวีปเอเชีย เพื่อทำกิจกรรมทางเศรษฐกิจใด

.....เพาะปลูกข้าว ซึ่งเป็นอาหารหลักของโลก รวมถึงการปลูกพืชที่ใช้แปรรูปอาหาร อาหารสัตว์.....

.....และอุตสาหกรรมจากผลผลิตด้านการเกษตร.....

- เพราะเหตุใด ปริมาณป่าไม้ในทวีปเอเชียจึงลดปริมาณลงอย่างรวดเร็ว

.....การบุกรุกพื้นที่ป่าเพื่อทำการเกษตร ธุรกิจที่อยู่อาศัย และการใช้ไม้เพิ่มมากขึ้น จากการเพิ่มขึ้นของ.....

.....จำนวนประชากร.....

- เพราะเหตุใด ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้จึงมีลักษณะทางเศรษฐกิจที่ดี มีอิทธิพลต่อเศรษฐกิจโลก

.....เพราะอุดมไปด้วยทรัพยากรน้ำมัน ซึ่งเป็นเชื้อเพลิงสำคัญในทุกกิจกรรมการผลิต การดำรงชีวิต.....

.....ของมนุษย์.....

- ปัจจุบันสถานการณ์การใช้ทรัพยากรในทวีปเอเชียเป็นอย่างไร

.....มีความต้องการใช้ทรัพยากรธรรมชาติเพิ่มสูงขึ้น เนื่องจากการเพิ่มขึ้นของจำนวนประชากร และการ.....

.....ขยายตัวของกิจกรรมทางเศรษฐกิจ แต่ในขณะเดียวกันก็ได้มีการผลิตสื่อบดแทนการใช้ทรัพยากรขึ้น.....

แบบประเมินการนำเสนอผลงานกลุ่ม

ลำดับที่	รายการประเมิน	คุณภาพการปฏิบัติ			
		4	3	2	1
1	นำเสนอเนื้อหาในผลงานได้ถูกต้อง				
2	การนำเสนอมีความน่าสนใจ				
3	ความเหมาะสมกับเวลา				
4	ความกล้าแสดงออก				
5	บุคลิกภาพ น้ำเสียงเหมาะสม				
รวม					

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน

การปฏิบัติงานสมบูรณ์ชัดเจน	ให้	4	คะแนน
การปฏิบัติงานยังมีข้อบกพร่องเล็กน้อย	ให้	3	คะแนน
การปฏิบัติงานยังมีข้อบกพร่องเป็นส่วนใหญ่	ให้	2	คะแนน
การปฏิบัติงานมีข้อบกพร่องมาก	ให้	1	คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
17-20	ดีมาก
13-16	ดี
9-12	พอใช้
5-8	ปรับปรุง