รายงานผล

การดำเนินงานการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ภายใต้โครงการ Innovation For Thai Education (IFTE) นวัตกรรมการศึกษา

รายงานผล

นวัตกรรมการศึกษาด้าน นวัตกรรมพัฒนาทักษะที่เหมาะสมและจำเป็นต่อการดำรงชีวิต ความสนใจความต้องการของผู้เรียน ตลาดงาน และ Soft Power ของจังหวัดลพบุรี

ชื่อนวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมนิงโก เรื่อง ปริศนาโคนัน ยอดนักสืบเรื่องชาวบ้าน (โคกเจริญ) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ Soft Power ท้องถิ่น

ผู้จัดทำ

ว่าที่ร.ต.หญิงอลิษา แสงจันทร์

1.ความเป็นมา

1.1 ความเป็นมาและสภาพปัญหา

อำเภอโคกเจริญ จ.ลพบุรี มีมรดกทางวัฒนธรรม ประเพณี และประวัติศาสตร์ที่ทรงคุณค่า มีSoft Power ท้องถิ่นคือจุดแข็งที่ควรสืบสานและพัฒนา แต่ปัจจุบัน

เยาวชนเริ่มห่างเหิน ไม่ตระหนักถึงคุณค่าของ Soft Power ท้องถิ่น

ขาดโอกาสเข้าถึงข้อมูลและกิจกรรมที่น่าสนใจเกี่ยวกับวัฒนธรรม

ขาดรูปแบบการเรียนรู้ที่กระตุ้นการมีส่วนร่วมและความภูมิใจในอัตลักษณ์

อิทธิพลของสื่อภายนอกดึงความสนใจออกจากวัฒนธรรมท้องถิ่น

รูปแบบการเรียนเดิมเน้นท่องจำ ไม่ตอบโจทย์การเรียนรู้ยุคใหม่

แนวทางแก้ไข

1

2

3

พัฒนา นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้
ใช้เกมบิงโก “ปริศนาโคนัน ยอดนักสืบเรื่องชาวบ้าน (โคกเจริญ)”
เปลี่ยนการเรียนรู้ให้น่าสนใจ สนุกสนาน และลงมือปฏิบัติจริง
ช่วยให้นักเรียนเข้าใจ Soft Power ท้องถิ่นอย่างลึกซึ้ง

1.2 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยภายในและภายนอก

ปัจจัยภายใน

ความพร้อมของบุคลากรครูผู้สอน
หลักสูตรสถานศึกษาที่บูรณาการเนื้อหาท้องถิ่น
งบประมาณและทรัพยากรที่เพียงพอ
นโยบายและวิสัยทัศน์ของผู้บริหารที่ให้การสนับสนุน

ปัจจัยภายนอก

การมีส่วนร่วมของชุมชน ปราชญ์ชาวบ้าน และองค์กร
ปกครองส่วนท้องถิ่น การสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐ
และเอกชน รวมถึงการนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมใหม่ ๆ
มาประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้

1.3 กระบวนการแก้ไขปัญหาและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

1.3.1 การวิเคราะห์ปัญหาและศึกษาข้อมูลเบื้องต้น

1) วิเคราะห์สภาพปัญหาและบริบทของพื้นที่

- สำรวจและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับ Soft Power ท้องถิ่นของอำเภอโคกเจริญ (ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม
- สัมภาษณ์นักเรียน ครู ผู้ปกครอง ปราชญ์ชาวบ้าน และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในชุมชน
- วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้เพื่อระบุ ความสนใจและความต้องการของผู้เรียนที่แท้จริง
- ศึกษาและประเมินศักยภาพ เพื่อหาจุดเด่น จุดแข็ง ที่สามารถนำมาพัฒนาเป็นเนื้อหาได้

2) ศึกษาทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้อง

- แนวคิด Soft Power
- Active Learning
- Gamification (การนำเกมมาประยุกต์ใช้กับการเรียนรู้)
- จิตวิทยาพัฒนาการผู้เรียน ศึกษาช่วงวัยและความสนใจ

3) วิเคราะห์ปัจจัยภายในและภายนอก (SWOT Analysis)

- จุดแข็ง (Strengths): ศักยภาพของบุคลากร (ครู) ความพร้อมของสถานศึกษาในการสนับสนุน
- จุดอ่อน (Weaknesses): ข้อจำกัดด้านงบประมาณ ทรัพยากร หรือความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน
- โอกาส (Opportunities): การสนับสนุนจากชุมชน หน่วยงานภาครัฐ นโยบายส่งเสริม Soft Power
- อุปสรรค (Threats): การเปลี่ยนแปลงทางสังคม เทคโนโลยีที่ไม่เอื้ออำนวย

1.3 กระบวนการแก้ไขปัญหาและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

1.3.2 การออกแบบนวัตกรรม (Innovation Design)

1) กำหนดวัตถุประสงค์และเป้าหมายของนวัตกรรม

2) กำหนดเนื้อหาและขอบเขต

- เลือกประเด็น Soft Power มาพัฒนาเป็น "ปริศนา" ในเกม
- หมวดหมู่เนื้อหาให้ชัดเจน

3) ออกแบบรูปแบบเกมบิงโก

- กำหนดกติกาการเล่นบิงโกให้สอดคล้องกับ Active Learning
- รูปแบบ "ปริศนาโคนัน" โดยให้นักเรียนต้อง "สืบสวน" ค้นหาคำตอบจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ
- กลไกการเล่น กำหนดว่านักเรียนจะได้รับ "คำใบ้" หรือ "เบาะแส" อย่างไร แล้ววิเคราะห์คำตอบ

4) ออกแบบสื่อการสอนและอุปกรณ์ประกอบ

- แผ่นบิงโก ออกแบบเกี่ยวกับ Soft Power ท้องถิ่น
- ชุดปริศนา/คำใบ้ สร้างชุดปริศนาที่กระตุ้นการคิดวิเคราะห์
- อุปกรณ์เสริม อาจมีการ์ดข้อมูล รูปภาพ แผนที่
- ข้อมูลออนไลน์เพื่อให้นักเรียนใช้ในการสืบค้น
- สื่อเสริมการเรียนรู้ จัดเตรียมแหล่งข้อมูลเพิ่มเติม เ
- ออกแบบกิจกรรม Active Learning

1.3 กระบวนการแก้ไขปัญหาและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

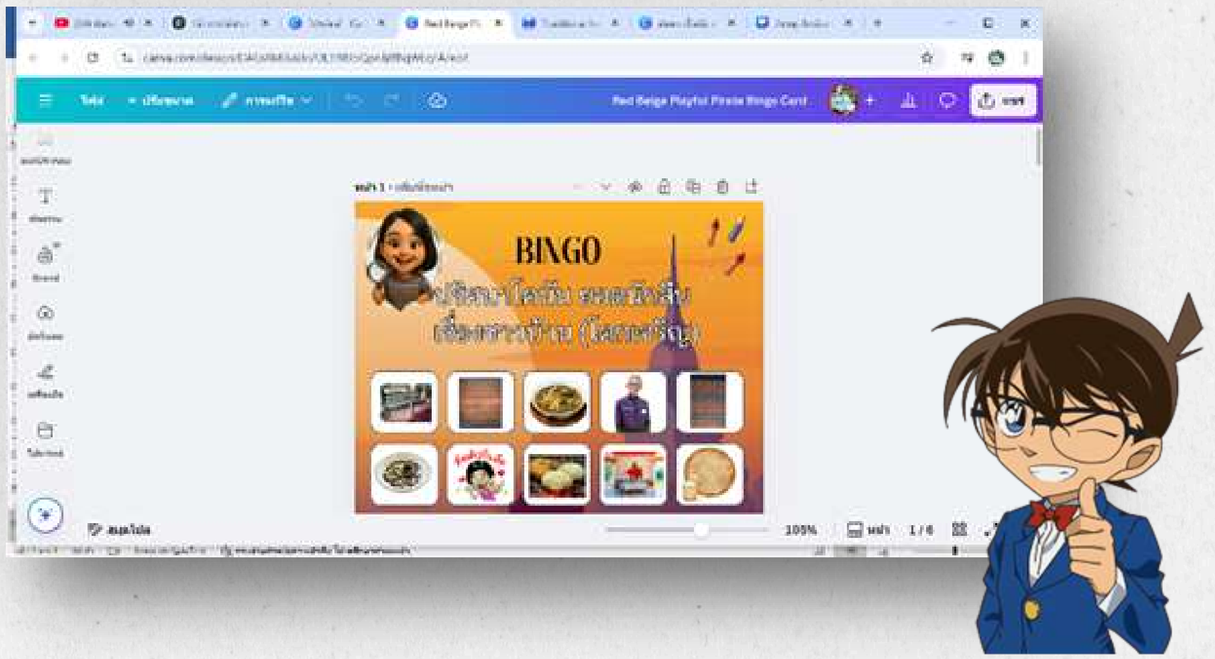
1.3.4 การทดลองใช้และประเมินผล (Piloting & Evaluation)

- ทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างขนาดเล็ก (Pilot Testing)
- ประเมินผล

1.3.3 การพัฒนานวัตกรรมและสร้างต้นแบบ (Development & Prototyping)

ขั้นตอนนี้คือการลงมือสร้างนวัตกรรมตามที่ได้ออกแบบไว้ ดังนี้

- จัดทำเนื้อหาสำหรับเกม
- สร้างอุปกรณ์และสื่อการสอน
- สร้างต้นแบน
- ทดลองใช้



1.3 กระบวนการแก้ไขปัญหาและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

1.3.5 การนำไปใช้จริงและขยายผล (Implementation & Scaling Up)

1) การเผยแพร่และอบรม
- จัดอบรมให้ความรู้แก่ครูผู้สอนท่านอื่น ๆ
- เผยแพร่นวัตกรรมและคู่มือการใช้งานไปยังสถานศึกษาอื่น ๆ

2) การติดตามและประเมินผลอย่างต่อเนื่อง
- ติดตามผลการใช้นวัตกรรมในห้องเรียนอย่างสม่ำเสมอ
- รวบรวมข้อมูลและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาหรือปรับปรุง

3) ประสานงานหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อร่วมกันต่อยอดและขยายผลการส่งเสริม Soft Power ท้องถิ่น

1.3.6 การสร้างความรู้ด้วยตนเองและการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง (Self-Reflection & Continuous Improvement)

- - การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ จัดเวทีแลกเปลี่ยนประสบการณ์และบทเรียนจากการใช้นวัตกรรมระหว่างครูผู้สอนและผู้เกี่ยวข้อง
- ส่งเสริมให้มีการวิจัยเพิ่มเติมเพื่อพัฒนาต่อยอดนวัตกรรม
- การปรับปรุงให้ทันสมัย

1.4 วัตถุประสงค์เป้าหมายการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

1.4 วัตถุประสงค์เป้าหมายการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

เป้าหมายเชิงปริมาณ

การประยุกต์ใช้ทักษะ

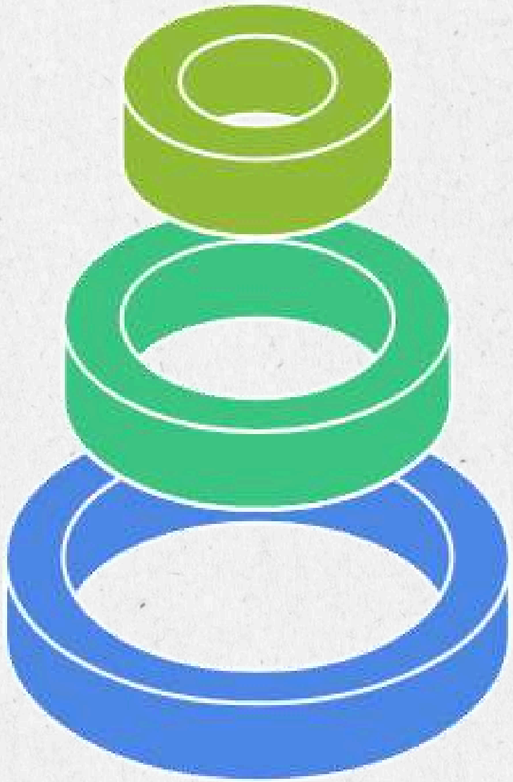
นักเรียน 75% ใช้ทักษะในการเรียนรู้และชีวิตประจำวัน

ความพึงพอใจในการเรียนรู้

นักเรียน 85% พอใจกับเกมบิงโก

ความเข้าใจ Soft Power

นักเรียน 80% เข้าใจ Soft Power ท้องถิ่น



เป้าหมายเชิงคุณภาพ

1) นักเรียนสามารถนำเสนอ Soft Power ของโคกเจริญได้

2) เกิดการสร้างเครือข่าย การส่งเสริมและอนุรักษ์ Soft Power ท้องถิ่น

3) นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ "ปริศนาโคนันยอดนักสืบเรื่องชาวบ้าน (โคกเจริญ)" ได้รับการยอมรับและสามารถขยายผลไปยังกลุ่มผู้เรียนและสถานศึกษาอื่น ๆ ที่สนใจ

1.5 ขอบเขตการดำเนินงาน

ขอบเขตด้านเนื้อหา

1. ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น
2. วัฒนธรรมและประเพณี
3. สถานที่สำคัญ
4. ภูมิปัญญาท้องถิ่น
5. อัตลักษณ์และสัญลักษณ์

1.5 ขอบเขตการดำเนินงาน

ขอบเขตด้านผู้เรียน

กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนโคกเจริญวิทยา นำร่องในพื้นที่อำเภอโคกเจริญ จังหวัดลพบุรี

1.5 ขอบเขตการดำเนินงาน

ขอบเขตด้านรูปแบบและกระบวนการ

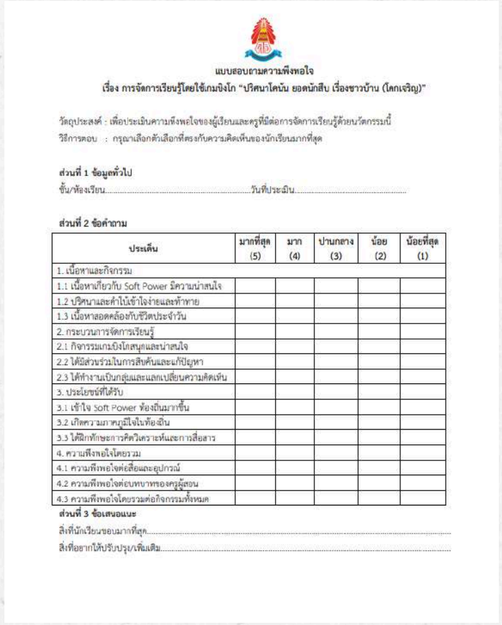
1. รูปแบบของ "เกมบิงโก" ที่บูรณาการแนวคิด "ปริศนาแนวสืบสวน"

2. กระบวนการเรียนรู้: เน้น Active Learning

3. การสร้างคือ "ชุดเกมบิงโก ปริศนาโคนันแผ่นบิงโกปริศนา

1.5 ขอบเขตการดำเนินงาน

ขอบเขตด้านการนำไปใช้และการประเมินผล



แบบสอบถามความพึงพอใจ

เรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมบิงโก "บริหนาโคน ยอดนักสืบ เรื่องชาวบ้าน (โคกเจริญ)"

วัตถุประสงค์ : เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนและครูที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมนี้

วิธีการตอบ : กรุณาเลือกตัวเลือกที่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนมากที่สุด

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ชั้น/ห้องเรียน.....วันที่ประเมิน.....

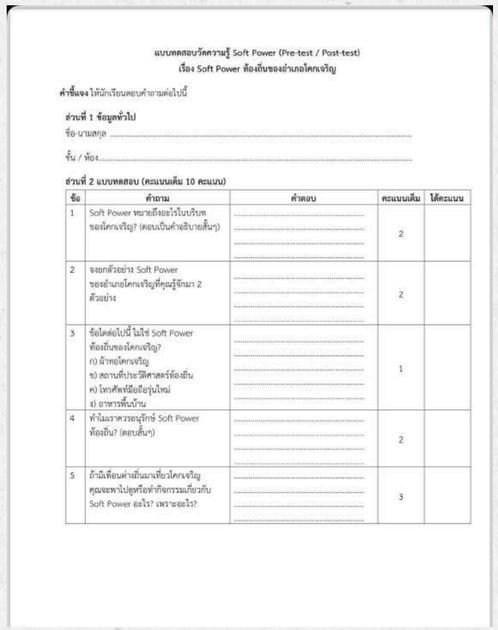
ส่วนที่ 2 ข้อคำถาม

ประเด็น	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
1. เนื้อหาและกิจกรรม					
1.1 เนื้อหาเกี่ยวกับ Soft Power มีความน่าสนใจ					
1.2 บริหนาและคำใบ้ชัดเจนและท้าทาย					
1.3 เนื้อหาสอดคล้องกับชีวิตประจำวัน					
2. กระบวนการจัดการเรียนรู้					
2.1 กิจกรรมเกมบิงโกสนุกและน่าสนใจ					
2.2 ได้มีส่วนร่วมในการสืบค้นและแก้ปัญหา					
2.3 ได้ทำงานเป็นกลุ่มและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น					
3. ประโยชน์ที่ได้รับ					
3.1 เข้าใจ Soft Power ท้องถิ่นมากขึ้น					
3.2 เกิดความภาคภูมิใจในท้องถิ่น					
3.3 ได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์และการสื่อสาร					
4. ความพึงพอใจโดยรวม					
4.1 ความพึงพอใจต่อสื่อและอุปกรณ์					
4.2 ความพึงพอใจต่อบทบาทของครูผู้สอน					
4.3 ความพึงพอใจโดยรวมต่อกิจกรรมทั้งหมด					

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

สิ่งที่นักเรียนชอบมากที่สุด.....

สิ่งที่อยากให้ปรับปรุงเพิ่มเติม.....



แบบทดสอบวัดความรู้ Soft Power (Pre-test / Post-test)

เรื่อง Soft Power ท้องถิ่นของอำเภอโคกเจริญ

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ชื่อ-นามสกุล .....

ชั้น / ห้อง.....

ส่วนที่ 2 แบบทดสอบ (คะแนนเต็ม 10 คะแนน)

ข้อ	คำถาม	คำตอบ	คะแนนเต็ม	ได้คะแนน
1	Soft Power หมายถึงอะไรในบริบทของโคกเจริญ? (ตอบเป็นคำอธิบายสั้นๆ)	....	2	
2	จงยกตัวอย่าง Soft Power ของอำเภอโคกเจริญที่คุณรู้จักมา 2 ตัวอย่าง	....	2	
3	ข้อใดต่อไปนี้ ไม่ใช่ Soft Power ท้องถิ่นของโคกเจริญ? ก) ผ้าทอโคกเจริญ ข) สถานที่ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ค) โทรศัพท์มือถือรุ่นใหม่ ง) อาหารพื้นบ้าน	....	1	
4	ทำไมเราควรอนุรักษ์ Soft Power ท้องถิ่น? (ตอบสั้นๆ)	....	2	
5	ถ้ามีเพื่อนต่างถิ่นมาเที่ยวโคกเจริญ คุณจะพาไปดูหรือทำกิจกรรมเกี่ยวกับ Soft Power อะไร? เพราะอะไร?	....	3	

1.ประเมินความรู้ของนักเรียนเกี่ยวกับ Soft Power ท้องถิ่น ก่อนและหลังการใช้เกม

2. ประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การสืบค้นข้อมูล และการทำงานร่วมกัน

3. ประเมินการแสดงออกถึงความรักและความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของนักเรียน

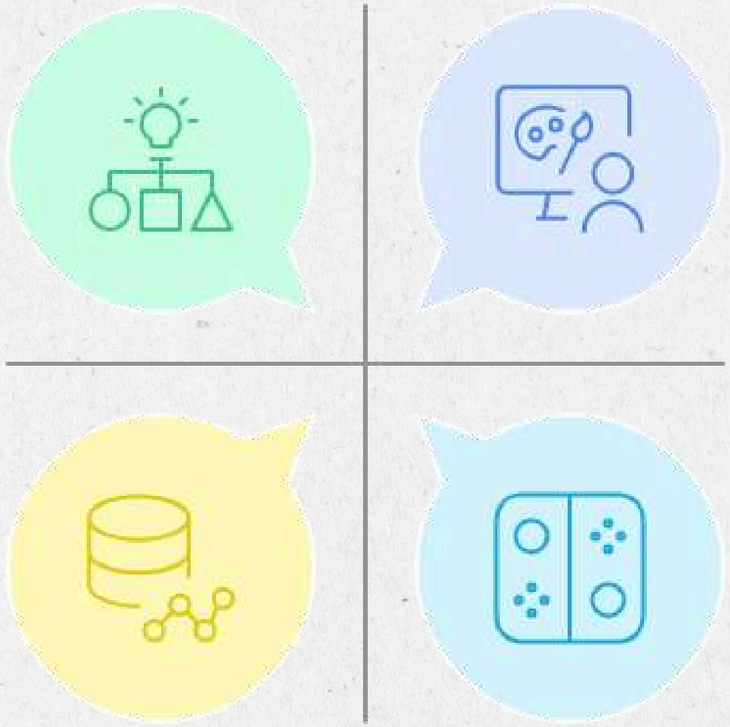
4 ประเมินความเหมาะสมและความสามารถของเกม

1.6 กิจกรรมดำเนินงาน

1

การวิเคราะห์ SWOT

การวิเคราะห์ SWOT ช่วยในการระบุจุดแข็งและจุดอ่อนในการออกแบบ.



2

การออกแบบสื่อการเรียนรู้

การออกแบบสื่อการเรียนรู้เน้นการสร้างสรรค์และนวัตกรรมในการพัฒนาสื่อ.

3

การสำรวจข้อมูล

การสำรวจข้อมูลเป็นรากฐานสำคัญในการวางแผนนวัตกรรม.

4

การสร้างต้นแบบ

การสร้างต้นแบบช่วยในการทดสอบและปรับปรุงแผนการพัฒนา.

ผลการดำเนินงาน

ผลการดำเนินงาน

ผลลัพธ์เชิงปริมาณ

ผลลัพธ์เชิงคุณภาพ

1) นักเรียนแสดงออกถึงความเข้าใจในคุณค่าและความสำคัญของ Soft Power ท้องถิ่น

2) เกิดความรู้สึกภาคภูมิใจและหวงแหนในอัตลักษณ์ของอำเภอโคกเจริญ

3)นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น

4) นักเรียนมีความกล้าที่จะแสดงความคิดเห็น ซักถาม และแลกเปลี่ยนเรียนรู้

5) นักเรียนสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดีขึ้น

6) นักเรียนรู้จักคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาเฉพาะหน้าในระหว่างการเล่นเกม

7) สร้างความตระหนักรู้ในคุณค่าของ Soft Power ท้องถิ่นให้กับคนในชุมชน

ผลการดำเนินงาน

แนวทางการเรียนรู้แบบ Active

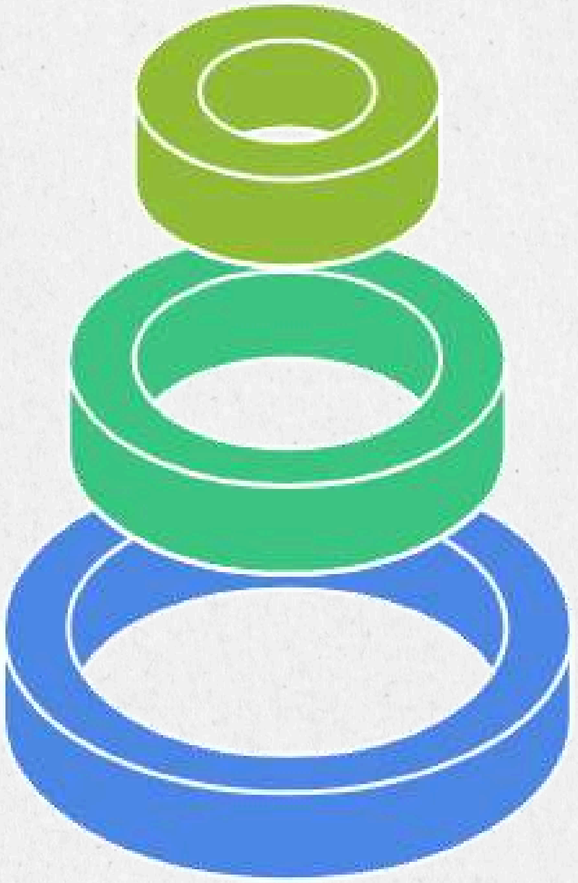
การประยุกต์ใช้ Active Learning และ Gamification

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

ชุดเกมบิงโกที่ผ่านการทดสอบและปรับปรุงแล้ว

สื่อการเรียนรู้ที่น่าสนใจ

สื่อที่เข้าถึงง่ายและน่าสนใจ



ผลงานที่เกิด

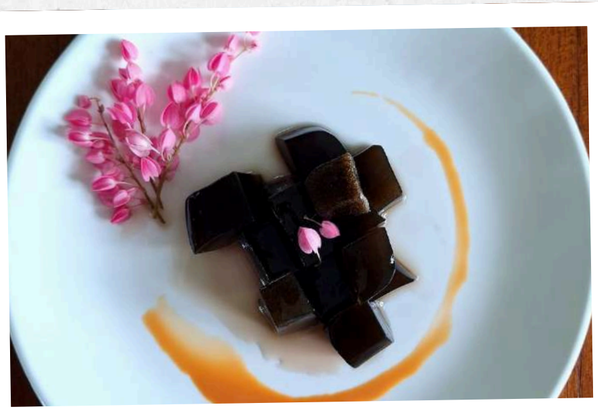
อาหารพื้นบ้าน
ในหมาน้อย

ทำไมชื่อในหมาน้อย?

‘ในหมาน้อย’ เป็นชื่อที่คนอีสานใช้เรียกพืชเถาชนิดหนึ่ง เรียก ‘เครือหมาน้อย’ มีขนสีขาวนุ่มๆ เวลาจับสัมผัสก็คล้ายลูบขนน้องหมาอยู่ เป็นที่มาของชื่อ ชื่ออย่างเป็นทางการในแวดวงสมุนไพร คือ ‘กรุงเขมา’ นอกจากนั้นก็มีอีกหลายชื่อ ทั้งก้นปิด หมอน้อย

แก้งหมาน้อยบ้านโคก

จากการสำรวจความสนใจ
พัฒนาภูมิปัญญา
Soft Power สู่ สากล



เมนูหมาน้อย

พืชท้องถิ่นสัพคุณมากมาย

เมนูหมาๆ

กับการคิดค้นการตั้งชื่อเมนูของหวานที่มีส่วนผสมหลักของวุ้นหมาน้อยใช้คอนเซปเป็นชื่อเรียกน้องหมาต่างๆ

ผลลัพธ์ที่ได้

เมนูคลายร้อน ได้แก่ เมนูน้ำหมาไทยหลังอาน น้ำหมาวัด น้ำหมาจร น้ำหมานางแก้ว น้ำหมาดำ น้ำหมาหมู และน้ำหมาหอนตอนบ่าย

ผ้ามัดหมี่ มัดใจ

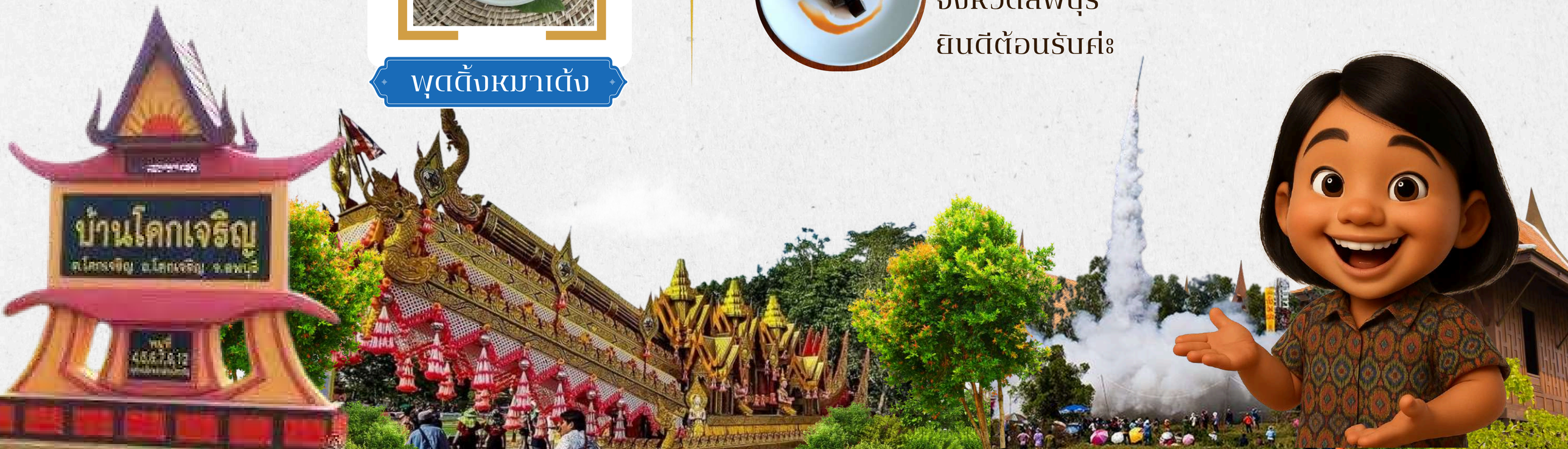
ภูมิปัญญาผ้ามัดหมี่

ต่อยอดผลิตภัณฑ์

นำผ้ามัดหมี่ทอมือแปรรูปเป็นสินค้าอื่นๆ

จบการนำเสนอ

พุดดิ้งหมาเด้ง

ไปชิมหมาที่บ้านเรามั้ย

โรงเรียนโคกเจริญ
อำเภอโคกเจริญ
จังหวัดลพบุรี
ยินดีต้อนรับค่ะ