



รายงานผลนวัตกรรมการศึกษา ประจำปีการศึกษา 2567



นายกฤษฎา เชื้อคมตา
ครูผู้ช่วย โรงเรียนนาเดื่อพิทยาคม

สื่อการสอน

เกม BINGO พุทธประวัติ

-THEACHING INNOVATION-

• พลิตสื่อ และผลงานนักเรียน



1.ที่มาและความสำคัญ

พัฒนาสื่อการสอนที่ทันสมัยในรายวิชา
พระพุทธศาสนา เพื่อสร้างทักษะความดี
สร้างสรรค์ และสร้างปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในชั้น
เรียน จากกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยเกมบิงโก
นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนา
เดื่อพิทยาคม

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

- 1.Game-Based Learning (GBL) หรือการเรียนรู้ผ่านเกม เป็นวิธีการ
ศึกษาและสอนที่ใช้เกมในการส่งเสริมการเรียนรู้โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและ
สนุกสนานไปพร้อมกับการพัฒนาทักษะต่าง ๆ
 - 1.การกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ 2.การออกแบบเกม 3. การใช้งานเทคโนโลยี
 - 4.การสร้างความสัมพันธ์ 5. การประเมินและสะท้อนผล
- 2.STAD (Student Teams-Achievement Divisions) เป็นกลยุทธ์
การเรียนรู้แบบร่วมมือที่ช่วยให้นักเรียนทำงานเป็นทีมเพื่อพัฒนาและเรียนรู้เนื้อหาใหม่
โดยมีการแบ่งกลุ่มและให้คะแนนการทำงานของทีมและบุคคลเพื่อกระตุ้นให้เกิดการมี
ส่วนร่วมและความรับผิดชอบในกลุ่ม
 1. การจัดกลุ่มนักเรียน 2. การกำหนดเนื้อหา 3. การสอนเนื้อหา 4. การทำงานกลุ่ม
 5. การประเมินผล 6. การสะท้อนผล 7. การปรับปรุง

จุดประสงค์และเป้าหมาย

1. เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ
การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ
เทคนิค STAD เรื่อง พุทธประวัติ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
โรงเรียนนาเดื่อพิทยาคม ตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ
การจัดการเรียนรู้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ
เทคนิค STAD เรื่อง พุทธประวัติ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียน
นาเดื่อพิทยาคม ตามเกณฑ์ที่มีค่าดัชนีสูงกว่าที่ตั้งไว้ที่ตั้งแต่ละ
60

ภาพผนวก



สรุปผลการวิจัย

- 1.ผลการวิจัย
 - 1.ประสิทธิภาพการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้
เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ
ร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง พุทธประวัติ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนาเดื่อ
พิทยาคม เท่ากับ 85.13/86.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ที่ 80/80
 - 2.ประสิทธิภาพของการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้
เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ
ร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง พุทธประวัติ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนาเดื่อ
พิทยาคม มีค่าดัชนีประสิทธิภาพเท่ากับ 67.63 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่ตั้งไว้ที่ตั้งแต่ละ
60

