



...โดย...

กลุ่มวิชาการพยาบาลอนามัยชุมชน





กลุ่มวิชาของท่านมีปัญหาเหล่านี้ หรือไม่

- นักศึกษาไม่เข้าใจเนื้อหา จำไม่ได้ ทำให้สอบไม่ผ่าน
- นักศึกษาเบื่อหน่ายกับการเรียนการสอนรูปแบบเดิม ทำให้ไม่สนใจเรียน
- จำ เขียน พูดย คำศัพท์ทางการแพทย์ ไม่ได้
- ปรับการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 ให้เหมาะสมกับผู้เรียนอย่างไร



การปรับการสอนแบบเดิมสู่ Active Learning



- * **เนื้อหาวิชาที่ซับซ้อน** ยากต่อการทำความเข้าใจในภาคทฤษฎี
ในระยะเวลาที่จำกัด สู่การปฏิบัติทางคลินิกให้มีประสิทธิภาพ
- * บทบาทของอาจารย์พยาบาล: **เตรียมบุคลากรด้านวิชาชีพ**ที่ดี
เริ่มต้นจากการจัดการศึกษาทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ ให้สอดคล้อง
กันไป
- * ส่งเสริมให้**นักศึกษา**มี**ทักษะและเรียนรู้**ในภาคทฤษฎีอย่างเพียงพอ
จะทำให้นักศึกษาสามารถปฏิบัติการพยาบาลบนคลินิกอย่างมี
ประสิทธิภาพ
- * การ**ปรับการสอนแบบActive Learning** จะช่วยเพิ่มความรู้อะและ
ทักษะให้กับผู้เรียน

(ภัทรวีท สรรพคุณ, พียรยศ ภูมิรศิลปะธรรม และลาวัลย์ ศรีธาพุทธร, 2557)

กลุ่มวิชาปรับการสอนแบบเดิม เป็น Active Learning



Simulation
based learning



Series based Learning

BMC 2019



Case Based Learning / Group Discussion



ตรวจร่างกายจากใจหยุดสั่นการณ



ตรวจร่างกายโดยใช้
หุ่นปฏิบัติการเฉพาะส่วน



Game based learning



2019/10/8 08:48

Project based Learning



2020/5/27 11:18

BMC
2019



2019/10/8 08:48



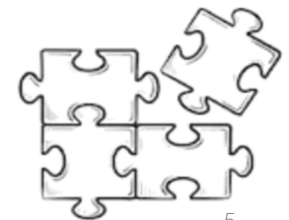
Game Based Learning(GBL) คือ ??

การ**เรียนรู้ผ่านเกม** ซึ่งเป็นนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ที่ออกแบบโดยสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกม ให้ผู้เรียนมี**ส่วนร่วม**ในการเรียนรู้**ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติ** ในการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยในขณะที่ลงมือเล่น ผู้เรียนจะ**ได้รับทักษะและความรู้**จากเนื้อหาบทเรียนไปด้วย ทำให้ผู้เรียนได้รับทั้งความรู้และความเพลิดเพลินไปพร้อมๆ กัน และชักจูงให้**ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้จนกระทั่งเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง** (ฉัตรกมล ประจวบลาภ, 2559)

PLAY (เล่น)

=

LEARN (เรียน)





Game Based Learning (GBL)

การเรียนรู้ผ่านเกม ในด้านการแพทย์และสุขภาพ จะช่วย**ฝึกซ้อมและทบทวนความรู้**ในการดูแลผู้ป่วย ซึ่งเป็นประโยชน์เมื่อต้องเผชิญหน้ากับสถานการณ์จริงบนหอผู้ป่วยทำให้**เกิดความมั่นใจ****สามารถปฏิบัติงานได้**อย่างถูกต้องและลดความผิดพลาด (ภัทรวีท สรรพคุณ, พีรยศ ภมรคิลปะธรรม และลาวัลย์ ศรัทธาพุทธ, 2557)





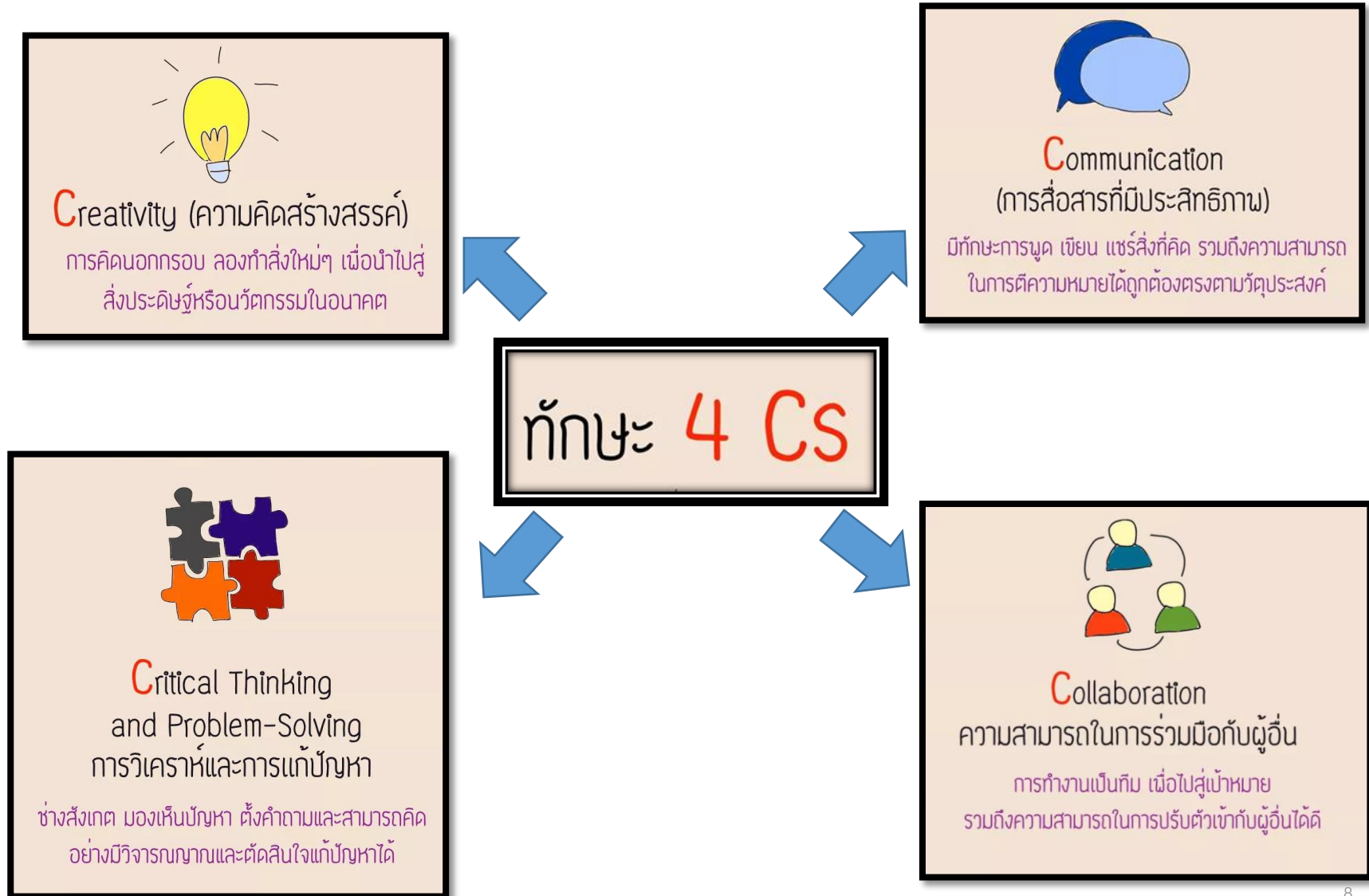
Game Based Learning (GBL)

การจัดการเรียนรู้จากการ**เล่นเกมคำศัพท์ทางการแพทย์** ช่วยให้นักศึกษาเกิดการ**เรียนรู้**อย่างเต็มศักยภาพ และ**สามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในการสื่อสาร**ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และยังเป็น การปฏิบัติตามแนวทางการปฏิรูปการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

(กัญญาพัชญ์ จาอ้าย, ศิริบุษ จันทรางกูล และศิริลักษณ์ อุ่นเมือง, 2555)



Concept: Game Based Learning (GBL)





วัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนการสอนGBL

1. เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับศตวรรษที่ 21

2. เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะโดยยึดหลัก 4C (GBL)

Eduainment = Education + Entertainment
การศึกษาที่มาพร้อมกับความบันเทิง



4. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในบทเรียนและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้

Plearn =
Play + Learn
เล่นและเรียน

3. เพื่อให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยเปลี่ยนการเรียนรู้จากการฟังเป็นการเรียนรู้ผ่านการเล่นและฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง



Game Based Learning



PUBLIC HEALTH

นำมาใช้ในรายวิชา การพยาบาลขั้นต้น

Basic Medical Care

“BMC”

ภาคต้น

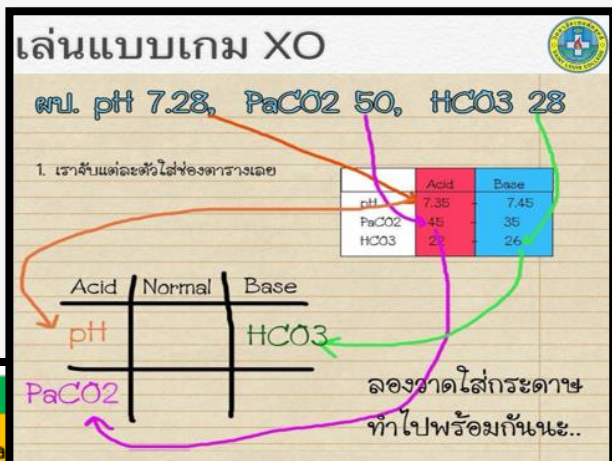
ปีการศึกษา 2562

(นศ. พย.บ. ปี4)

ตัวอย่างเกมนำมาใช้ในวิชา OMC



บรรยายโดยนำเกมมาใช้ ระหว่างการสอน ในหัวข้อ การวิเคราะห์ผล
ตรวจทางห้องปฏิบัติการ (2 ชม.) & การวินิจฉัยแยกโรค (8 ชม.)



metabolic acidosis

จงแปลผล ABG ต่อไปนี้

pH 7.26

PCO₂ = 26.8 mmHg

HCO₃ = 11.6 mmol/L



metabolic alkalosis

จงแปลผล ABG ต่อไปนี้

pH 7.48

PCO₂ = 42 mmHg

HCO₃ = 30 mmol/L



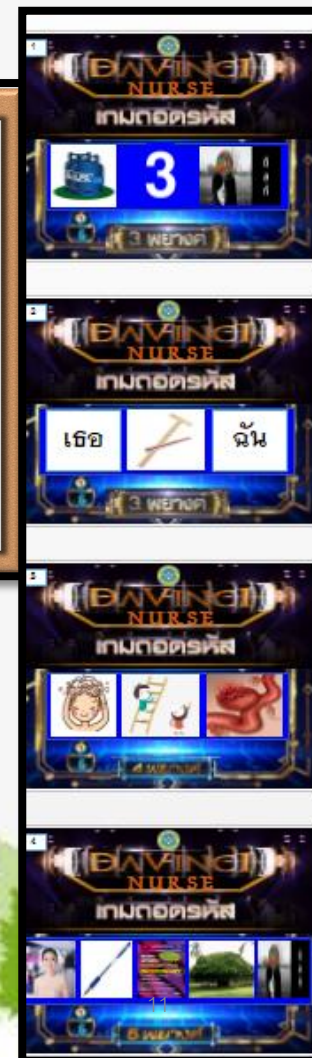
แบบทดสอบก่อนเรียน

1) ผู้ป่วยชายไทย อายุ 35 ปี ปวดท้อง มีคลื่นไส้อาเจียน 4 ครั้ง ไม่มีถ่ายเหลว ตัวร้อนๆ ยังไม่หายากทานอะไรเลย 4 ชม.
1 ชม.ก่อนมาปวดท้องมากขึ้น ตรวจร่างกายกดเจ็บท้องขาล่าง

BT=38.1 C , HR=102 bpm , RR=28 bpm,
BP=110/70 mmHg, Pain score 8 คะแนน
CBC : WBC 19,900 cell/cumm, Neutrophil 92 %

ผู้ป่วยรายนี้ น่าจะเป็นโรคอะไร ???
จงตอบคำถามโดยเลือกคำตอบจากรูปภาพข้างต้น

เขียนชื่อโรคภาษาอังกฤษ
และสะกดให้ถูกต้อง





DA VINCI NURSE

เกมถอดรหัส



ด
า
ว
ิน
ชี

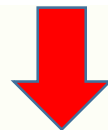
4

6

5 เวย์นส์

Teach less learn more (Active Learning)

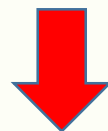
หัวข้อการวินิจฉัยแยกโรค / การรักษาโรคเบื้องต้นทางอายุรกรรม
และการใช้ยา จำนวน 8 ชม.



จัดการเรียนการสอน teach less learn more (Active Learning)



การบรรยายเนื้อหาพร้อมกับการใช้เกมที่อาจารย์สร้างขึ้น (4 ชม.)



แบ่งกลุ่มผู้เรียน (8 กลุ่ม: กลุ่มละ 15-18 คน)

มอบหมายงานสร้างเกมจากโจทย์สถานการณ์(กรณีศึกษา)

ตามกลุ่มอาการที่กำหนดให้ (4 ชม.)



กลุ่มช่วยกันวิเคราะห์โรค พร้อมวินิจฉัยแยกโรค
ถึงความน่าจะเป็นโรคต่างๆ จากสถานการณ์



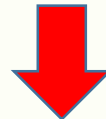
กลุ่มนำเสนอสถานการณ์โดยแสดงบทบาทสมมติ และวิเคราะห์/
วินิจฉัยโรค(คำศัพท์ชื่อโรคภาษาอังกฤษ) ผ่านเกมที่กลุ่มช่วยกันคิด



การคิดเกมของแต่ละกลุ่ม มีการมอบหมายอาจารย์ที่ปรึกษา
ประจำกลุ่ม กลุ่มละ 1 ท่าน



ปรึกษาอาจารย์ประจำกลุ่มและทดลองการเล่นเกม ให้อาจารย์
ที่ปรึกษาประเมินก่อนนำมาเล่นจริง อย่างน้อย 2 ครั้ง



เพื่อนในชั้นเรียนมีส่วนร่วมในการเล่นเกม รักษากฎกติกาอย่าง
เคร่งครัด มีการสะสมคะแนน มีรางวัลสำหรับกลุ่มชนะ และทุกคนมี
ส่วนร่วมในการเล่น และตอนท้ายสรุปสาระสำคัญของการเล่นเกมได้

โจทย์สถานการณ์จำลอง (กรณีศึกษา)

1) กลุ่มอาการปวดท้อง
เกมปริศนา A-Z และเกมใบ้คำ

2) กลุ่มอาการกล้ามเนื้ออ่อนแรง
เกมแฟนพันธุ์แท้..รู้จริงเรื่องโรค

3) กลุ่มอาการเจ็บหน้าอก
เกมบันไดงู

8) กลุ่มอาการไข้สูง
เกมปริศนาไข้สูง

7) กลุ่มอาการไข้สูง ปวดศีรษะ
เกมตาดีได้..ตาร้ายเสีย



4) กลุ่มอาการมีไข้
ปวดบั้นเอว: เกม My Ambulance

6) กลุ่มอาการตาตัวเหลือง
เกม The Money Drop

5) กลุ่มอาการไข้ ไอ หอบ
เกมจับเวลาสลับคำ



กลุ่มที่ 1 กลุ่มอาการปวดท้อง: เกมปริศนา A-Z และ เกมใช้คำ

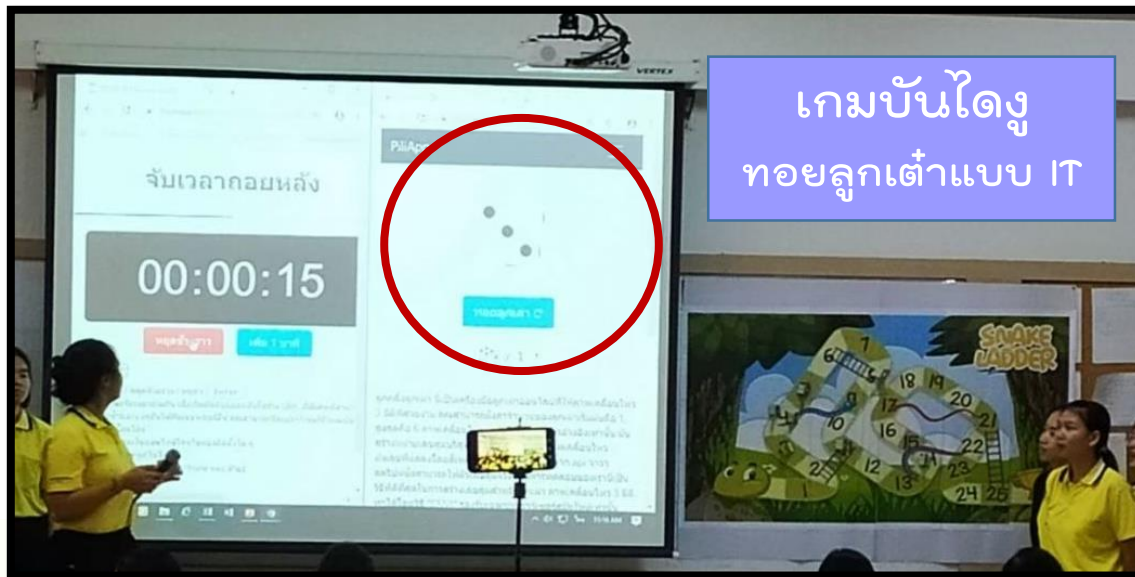




กลุ่มที่ 2 กลุ่มอาการกล้ามเนื้ออ่อนแรง เกมแผนผังรู้แท้..รู้จริงเรื่องโรค



กลุ่มที่ 3 กลุ่มอาการเจ็บหน้าอก: เกมบันไดงู



2019/10/25 10:52



กลุ่มที่ 4 กลุ่มอาการมีไข้ ปวดบั้นเอว เกม My Ambulance



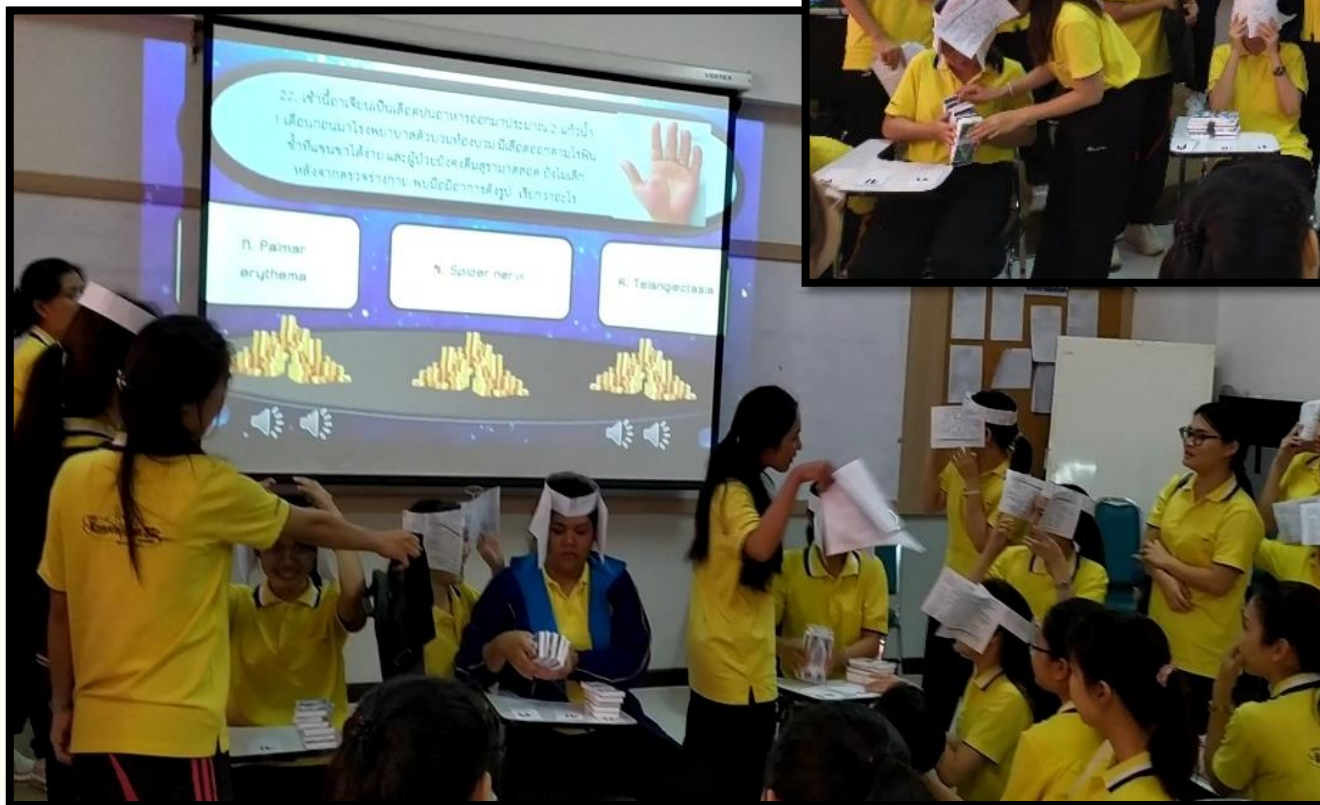
กลุ่มที่ 5 กลุ่มอาการไข้ ไอ หอบ: เกมจับเวลาสลับคำ





กลุ่มที่ 6 กลุ่มอาการตาตัวเหลือง

เกม The Money Drop



กลุ่มที่ 7 กลุ่มอาการใช้สูง ปวดศีรษะ เกมตาดีได้...ตาร้ายเสีย





กลุ่มที่ 8 กลุ่มอาการไข้สูง: เกมปริศนาไข้สูง





ทักษะ 4 Cs



Creativity (ความคิดสร้างสรรค์)

การคิดนอกกรอบ ลองทำสิ่งใหม่ๆ เพื่อนำไปสู่
สิ่งประดิษฐ์หรือนวัตกรรมในอนาคต



Collaboration

ความสามารถในการร่วมมือกับผู้อื่น
การทำงานเป็นทีม เพื่อนำสู่เป้าหมาย
รวมถึงความสามารถในการปรับตัวเข้ากับผู้อื่นได้ดี



Communication

(การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ)

มีทักษะการพูด เขียน แสร์สิ่งที่คิด รวมถึงความสามารถ
ในการตีความหมายได้ถูกต้องตรงตามวัตถุประสงค์



Critical Thinking and Problem-Solving

การวิเคราะห์และการแก้ปัญหา
ช่างสังเกต มองเห็นปัญหา ตั้งคำถามและสามารถคิด
อย่างมีวิจารณญาณและตัดสินใจแก้ปัญหาได้

สร้างสรรค์



แจ้งกติกา/สื่อสาร



คิดแก้ปัญหา



เพื่อนมีส่วนร่วม



G-T-O-N-C-I-S-E-E-V
T-A-R-E-H-L-A-I-F-E-U-R

คำขวัญ

ภาวะที่หัวใจสามารถบีบเลือดไปเลี้ยงส่วนต่างๆของ
ร่างกายได้เพียงพอต่อความต้องการในขณะพัก

ไอศคอนกลางคืน อาจมีเสมหะเป็นฟองสีชมพูร่วมด้วย

หอบเหนื่อยตอนกลางคืน

นอนราบหายใจไม่สะดวก

By.. ผู้เรียน



1. เกมปริศนา A-Z

9/10/18 08:20



2. แพนป็นรู้แท้..รู้จริงเรื่องโรค



3. เกมบันไดงู

2019/10/25 10:52



4. เกม My Ambulance

2019/10/18 09:31



5. เกมจับเวลาสลับคำ

2019/10/18 09:45



6. เกม The Money Drop

2019/10/18 08:49



7. เกมตาดีได้..ตาร้ายเสีย

2019/10/25 11:35



8. เกมปริศนาไข่มุก

2019/10/25 10:21





แบบประเมินผลเกม

วิทยาลัยเซนต์หลุยส์

คณะพยาบาลศาสตร์ หลักสูตรพยาบาลศาสตรบัณฑิต

วิชา 102426 การศึกษาพยาบาลขั้นต้น

แบบประเมินผลเกมเพื่อการเรียนรู้ (Game Based Learning)

สำหรับนักศึกษาพยาบาลศาสตร์ ชั้นปี ภาคการศึกษา ปีการศึกษา

คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินทำการให้คะแนนตามระดับคะแนนที่กำหนด ดังต่อไปนี้

ระดับคะแนน	4	หมายถึง	ดีมาก
ระดับคะแนน	3	หมายถึง	ดี
ระดับคะแนน	2	หมายถึง	พอใช้
ระดับคะแนน	1	หมายถึง	ควรปรับปรุง

หัวข้อประเมิน	คะแนนเต็ม (100)	กลุ่ม	กลุ่ม	กลุ่ม	กลุ่ม	กลุ่ม	กลุ่ม	กลุ่ม	กลุ่ม	หมายเหตุ
1. การแนะนำ ชี้แจงรายละเอียดก่อนเริ่มกิจกรรม (4,2,5,5)	5									
2. การเชื่อมโยงเนื้อหาครบถ้วนจากกรณีศึกษาที่กำหนดสู่กิจกรรม (2,2)	20									
3. ความคิดสร้างสรรค์ของรูปแบบกิจกรรม (3,6)	15									
4. ความสนุกสนานของกิจกรรม (3,6)	10									
5. การกระตุ้นผู้เรียนให้มีส่วนร่วม (3,6)	10									
6. การถ่ายทอดความรู้ของผู้นำกิจกรรม (4,2,5,5)	15									
7. การใช้ทรัพยากร(อุปกรณ์ งบประมาณ) อย่างคุ้มค่า (3,6)	5									
8. การตอบปัญหาข้อซักถามต่างๆ (2,3)	5									
9. การสรุปเนื้อหาภายหลังกิจกรรม (2,3,3,3)	10									
10. การใช้เวลาที่กำหนด (1,4)	5									
คะแนนที่ได้ (ค่าคะแนน x คะแนนเต็ม)										
คะแนนจริง (คะแนนที่ได้ ÷ 4)										
ผู้ประเมิน										
วัน/เดือน/ปี										

ข้อเสนอแนะ/ข้อคิดเห็น

วิทยาลัยเซนต์หลุยส์
คณะพยาบาลศาสตร์ หลักสูตรพยาบาลศาสตรบัณฑิต
วิชา 102426 การศึกษาพยาบาลขั้นต้น
แบบประเมินผลเกมเพื่อการเรียนรู้ (Game Based Learning)
สำหรับนักศึกษาพยาบาลศาสตร์ ชั้นปี ภาคการศึกษา ปีการศึกษา 2562

คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินทำการให้คะแนนตามระดับคะแนนที่กำหนด ดังต่อไปนี้

ระดับคะแนน	4	หมายถึง	ดีมาก
ระดับคะแนน	3	หมายถึง	ดี
ระดับคะแนน	2	หมายถึง	พอใช้
ระดับคะแนน	1	หมายถึง	ควรปรับปรุง

หัวข้อประเมิน	คะแนนเต็ม (100)	กลุ่ม	กลุ่ม	กลุ่ม	กลุ่ม	กลุ่ม	กลุ่ม	กลุ่ม	กลุ่ม	หมายเหตุ
1. การแนะนำ ชี้แจงรายละเอียดก่อนเริ่มกิจกรรม (4,2,5,5)	5									
2. การเชื่อมโยงเนื้อหาครบถ้วนจากกรณีศึกษาที่กำหนดสู่กิจกรรม (2,2)	20									
3. ความคิดสร้างสรรค์ของรูปแบบกิจกรรม (3,6)	15									
4. ความสนุกสนานของกิจกรรม (3,6)	10									
5. การกระตุ้นผู้เรียนให้มีส่วนร่วม (3,6)	10									
6. การถ่ายทอดความรู้ของผู้นำกิจกรรม (4,2,5,5)	15									
7. การใช้ทรัพยากร(อุปกรณ์ งบประมาณ) อย่างคุ้มค่า (3,6)	5									
8. การตอบปัญหาข้อซักถามต่างๆ (2,3)	5									
9. การสรุปเนื้อหาภายหลังกิจกรรม (2,3,3,3)	10									
10. การใช้เวลาที่กำหนด (1,4)	5									
คะแนนที่ได้ (ค่าคะแนน x คะแนนเต็ม)										
คะแนนจริง (คะแนนที่ได้ ÷ 4)										
ผู้ประเมิน										
วัน/เดือน/ปี										

ข้อเสนอแนะ/ข้อคิดเห็น

แบบประเมินผลเกมเพื่อการเรียนรู้ (Game Based Learning)

หัวข้อประเมิน	กลุ่มที่ / ชื่อเกม	กลุ่ม 1	กลุ่ม 2	กลุ่ม 3	กลุ่ม 4	กลุ่ม 5	กลุ่ม 6	กลุ่ม 7	กลุ่ม 8	หมายเหตุ
กลุ่ม 1: game1: บันทึกร A-2										
กลุ่ม 2: game2: บันทึกร A-2										
กลุ่ม 3: game3: บันทึกร A-2										
กลุ่ม 4: game4: บันทึกร A-2										
กลุ่ม 5: game5: บันทึกร A-2										
กลุ่ม 6: game6: บันทึกร A-2										
กลุ่ม 7: game7: บันทึกร A-2										
กลุ่ม 8: game8: บันทึกร A-2										

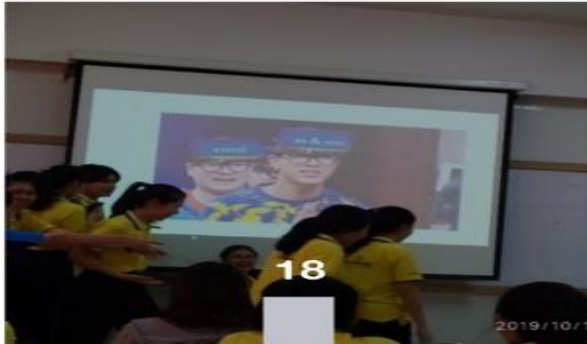
ข้อเสนอแนะ/ข้อคิดเห็น

ผลการVote กลุ่มเกมที่ผู้เรียนชอบมากที่สุด



ประกาศ

โหวตแล้ว 109 คน



☐ กลุ่ม1 A-Z ไบคำ



☒ กลุ่ม 6 The money drop



☐ กลุ่ม 4 My Ambulance



☐ กลุ่ม 5 จับเวลา สลับคำ

คำตอบ 104 ข้อ

ประเมินผลโดยผู้เรียน



เปิดรับคำตอบ

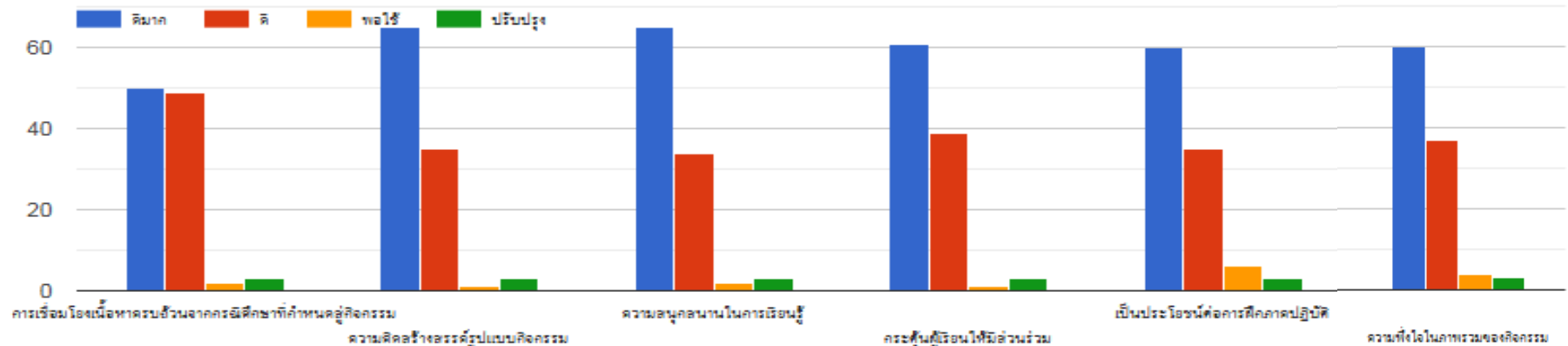


ข้อมูลสรุป

คำถาม

แยกรายการ

แบบประเมินผลการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบเกมส์ (Game Based Learning) รายวิชาการรักษาพยาบาลขั้นต้น



ข้อเสนอแนะ
คำตอบ 104 ข้อ

กิจกรรมที่อาจารย์ให้ทำมันทำให้จดจำ key point สำคัญของโรคแต่ละโรคได้เพราะเพื่อนส่วนใหญ่มักจะเอา key point ที่สำคัญมา และข้อแตกต่างของโรคที่มีอาการคล้ายกันซึ่งทำให้สามารถเข้าใจเกี่ยวกับโรคนั้นๆและสามารถแยกโรคได้

ควรมีเกมส์ที่เกี่ยวกับความรู้แบบนี้ต่อไปเพื่อเป็นการนันทนาการและให้ความรู้ไปในตัว ทำให้ไม่เครียด และพยายามที่จะทำให้กลุ่มของตนเองนั้นออกมาดี ซึ่งการที่จะออกมาดีหรือชนะได้นั้นก็ต้องอาศัยความรู้ไปในตัวด้วยเช่นกันค่ะ

เป็นวิธีการสอนที่ดีมากค่ะ ช่วยให้เกิดความสนุกพร้อมกับเรียนรู้ไปด้วย ทำให้เข้าใจง่ายขึ้นและไม่น่าเบื่อเท่าการนั่งฟัง

ข้อเสนอแนะจากผู้เรียน



อยากให้มีความเวลาในการเล่นเกมส์และสอดแทรกความรู้ให้มากกว่านี้

ชอบการนำกิจกรรมมาบูรณาการในการเรียน ทำให้จำได้มากขึ้น

อยากให้อาจารย์แต่ละกลุ่มมีส่วนร่วมในการเล่นเกมส์ด้วยค่ะ

อยากให้รุ่นน้องได้ทำกิจกรรมแบบนี้ค่ะ

ชอบค่ะ อยากให้มีแบบนี้ทุกปี ทำให้งานกลุ่มงานรุ่น ทุกคนมีส่วนร่วมรวมถึงอาจารย์ด้วยค่ะ

ควรเพิ่มเวลาในการเล่น และควรอธิบายวิธีการเล่นให้ชัดเจนค่ะ

เพราะเป็นเกมส์ เลยทำให้จำง่ายขึ้นค่ะ แต่เพราะเกมส์มันต้องใช้เป็นตัวแทนกลุ่มออกไปเล่นทำให้เราได้สัมผัสและจำได้แต่บางเกมที่เราได้เล่นเองจริงๆ ถ้าเป็นไปได้ หากเป็นเกมส์ที่ต้องให้ทั้งกลุ่มช่วยกันเล่นช่วยกันคิดแล้วคิดคะแนนเป็นกลุ่มน่าจะช่วยให้คนทุกคนมีส่วนร่วมในการเล่นเกมส์ทุกเกมส์นะคะ

เป็นเกมที่กระตุ้นให้ทุกคนในชั้นเรียนมีส่วนร่วมแต่มีบางช่วงที่ส่งแต่ละกลุ่มออกไปเล่นเกมยังมีความวุ่นวายอยู่

การนำเสนอแบบเกมส์ทำให้นักศึกษาได้ทบทวนเนื้อหาและทำความเข้าใจกับหัวข้อที่ได้ และได้แชร์ความรู้การวินิจฉัยโรคกับกลุ่มอื่น ตอนสุดท้ายควรมีการสรุปแนวคิดการวินิจฉัยโรคของแต่ละกลุ่มให้ชัดเจนเพื่อความเข้าใจถูกต้อง เพราะระหว่างเล่นเกมฟังเฉลยของเพื่อนไม่ทันบางครั้งทำให้จำข้อมูลที่ผิดไปได้

การเรียนรูปแบบเกมส์ ทำให้จำเนื้อหาได้ง่าย สนุกกับการเรียนมากค่ะ

เกมส์สนุกมากเลยคะ แต่สถานที่เราดูจำกัด แข่งแต่ละที่ไม่รู้ว่าจะจบเกมส์ก่อนหรือจะตายก่อน

การเรียนการสอนแบบนี้เป็นการทำให้คนมีความรู้ จำได้มากขึ้นค่ะ แต่ด้วยลักษณะของห้องเรียนอาจทำให้บางคนไม่สามารถเข้าถึงเกมส์ได้หรือมองไม่เห็น ทำให้สนใจน้อยลง ได้รับความรู้ไม่เต็มที่

อยากให้มีการพัฒนารูปแบบเกมส์และเชื่อมโยงเนื้อหามากขึ้นเพื่อจะได้นำไปใช้ได้จริง

ดีค่ะ เป็นการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความเข้าใจได้อย่างดีค่ะ

เวลาในการเข้าฐานแต่ละฐานน้อยเกินไปค่ะ อยากให้เพิ่มเวลาในการเข้าฐานแต่ละโรคค่ะ

ระยะเวลาของการเล่นเกมแต่ละเกมส์น่าจะเพิ่มขึ้นอีกหน่อยค่ะ

ทำให้เรียนรู้ง่ายขึ้น เข้าใจมากขึ้นกว่ามานั่งเรียนทฤษฎีทั้งคาบเรียนค่ะ

ปัญหา/อุปสรรคที่พบ



การสื่อสารของผู้นำเกม
บางกลุ่มสื่อสารไม่เข้าใจ
มีอาการหงุดหงิด
เมื่อเพื่อนถามหลายครั้ง
จึงชี้แจงให้เห็นถึง
ความสำคัญของ
C: Communication
และพัฒนาตนเอง
ในการควบคุมอารมณ์
และการสื่อสาร
ที่เหมาะสม

จำนวนสมาชิกภายใน
กลุ่มมีมากเกินไป พบ
ปัญหา นศ.บางคน
ไม่ช่วยงาน

สถานที่ในห้องเรียนแคบ
ไม่เหมาะกับการจัด
กิจกรรมที่ต้องมีการ
แข่งขัน

-บางกลุ่มมีการใช้
งบประมาณจำนวนมาก
ในการเตรียมอุปกรณ์
และของรางวัล

เวลาจำกัด ทำให้ต้องเร่ง
รีบในการเล่นเกมน บางกลุ่ม
จึงขาดการสรุปสาระจาก
การเล่นเกมน (อาจารย์จึง
ช่วยสรุปตอนท้ายชั่วโมง)



ผลของการจัดการเรียนการสอนแบบ GBL

ด้านผู้สอน

1. มีการปรับรูปแบบการเรียนการสอนในรูปแบบใหม่
2. ลดบทบาทการเป็นผู้บรรยายลง แต่เน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในการเพิ่มการเรียนรู้
3. เปิดโอกาสให้นักศึกษา มีโอกาสพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับอาจารย์ เพื่อค้นหาวิธีการเรียนรู้ด้วยกันผ่านเกม

ด้านผู้เรียน

1. นศ. มีความกระตือรือร้น ทุกคนมีส่วนร่วมในการเล่นเกมนำไปพร้อมกับการเรียน
2. ฝึกความเป็นผู้นำเกม ความกล้าแสดงออก สามารถแสดงศักยภาพของตัวเองในการควบคุมสถานการณ์ต่างๆได้
3. นศ. มีความคิดสร้างสรรค์ และสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาจากบทเรียนสู่เกมได้
4. ฝึกทักษะการสื่อสารและการควบคุมอารมณ์
5. ฝึกทักษะการคิดอย่างเป็นระบบ รวดเร็ว และรอบคอบ
6. ผู้เรียนมีการแข่งขัน ต้องการแก้ไขปัญหาเพื่อเอาชนะ สุดท้ายรู้จักแพ้ ชนะ และอภัย
7. นศ. มีความเข้าใจในบทเรียน



แผนการพัฒนาในกลุ่มวิชา

- นำเกมต่างๆ มาพัฒนา เป็นสื่อเกมการเรียนรู้ของรายวิชา การพยาบาลขั้นต้น เพื่อช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนในรุ่นต่อไป
- นำ Game Based Learning ไปประยุกต์ใช้ ในเรื่องการนำเสนอ คำศัพท์ชุมชนผ่านเกม ในรายวิชา การพยาบาลอนามัยชุมชน ภาคปลาย ปีการศึกษา 2562
- พัฒนาเป็นงานวิจัย โดยนักวิจัยรุ่นใหม่ในกลุ่มวิชา เป็นหัวหน้าโครงการวิจัย





เอกสารอ้างอิง

กัญญาพัชญ์ จาอ้าย, ศิริบุษ จันทรางกูล และศิริลักษณ์ อุ้นเมือง.
(2555). ผลการใช้เกมส์คำศัพท์हरषाในการเรียนวิชาการ
พยาบาลพื้นฐาน (พบ.201) ของนักศึกษาพยาบาล ชั้นปีที่ 2
คณะพยาบาลศาสตร์แมคคอร์มิค มหาวิทยาลัยพายัพ.
วารสารพยาบาลศาสตร์และสุขภาพ, 35(2), 83-90.

ฉัตรกมล ประจวบลาภ. (2559). Game-Based Learning กับการ
พัฒนาการเรียนการสอนทางการพยาบาล. วารสารกองการ
พยาบาล, 43(2), 127-136.

ภัทรวิธ สรรพคุณ, พีรยศ ภมรศิลป์ และลาวัลย์ ศรีทอหาพุทอ.
(2557). เกมการศึกษาด้านการแพทย์. วารสารไทยเภสัช
ศาสตร์และวิทยาการสุขภาพ, 9(2), 82-87.





Thank you for your attention!

