

ทอยเต๋า พิชิตเวลา



โรงเรียนวัดสวนดอก
สพ.เชียงใหม่ เขต1

เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านเวลาเป็นนาฬิกาและนาฬิกา
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



นางสาวณัฐพร ธิวงค์
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

1 ความเป็นมาและความสำคัญ

ผลการประเมินคุณภาพผู้เรียน (NT) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2568 พบว่า สาธารณวิทย์และเรขาคณิต มีคะแนนเฉลี่ยต่ำที่สุด โดยเฉพาะเรื่องการบอกเวลา นักเรียนยังสับสนในการอ่านเวลาเป็นนาฬิกาและนาฬิกา มักตอบคลาดเคลื่อน เช่น 10:15 เขียนเป็น "10 นาฬิกา 3 นาที" แทนที่จะเป็น "10 นาฬิกา 15 นาที"

จึงพัฒนาเกม "ทอยเต๋า พิชิตเวลา" เพื่อช่วยให้นักเรียนเข้าใจและอ่านเวลาได้อย่างถูกต้อง ผ่านการเล่นเกมที่สนุกสนานและมีส่วนร่วม



2 วัตถุประสงค์

- เพื่อพัฒนาเกม "ทอยเต๋า พิชิตเวลา" สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
- เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านเวลาเป็นชั่วโมงและนาที ก่อนและหลังการใช้เกม "ทอยเต๋า พิชิตเวลา"
- เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม "ทอยเต๋า พิชิตเวลา"



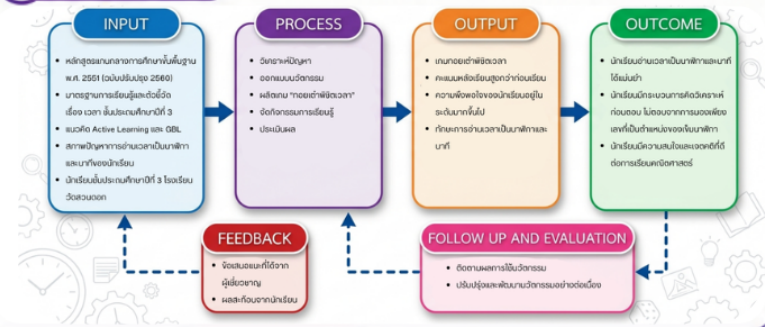
กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนวัดสวนดอก ปีการศึกษา 2568
จำนวน 32 คน

นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้

- เกมทอยเต๋า พิชิตเวลา
- การจัดการเรียนรู้แบบ Game-Based Learning
- การลงมือปฏิบัติ Learning by Doing

3 กรอบแนวคิด



4 วิธีดำเนินงาน

- วิเคราะห์ปัญหาและศึกษาข้อมูล → ใช้กับนักเรียนชั้น ป.3
- ออกแบบเกมและสื่อ → ประเมินผล
- สร้างและตรวจสอบคุณภาพ → -สร้างแผนการจัดการเรียนรู้
-แบบทดสอบ
-แบบประเมินความพึงพอใจ
- ทดลองใช้กับนักเรียนชั้น ป.3 → ปรับปรุงและเผยแพร่

5 วิธีใช้เกม "ทอยเต๋า พิชิตเวลา"

ลูกเต๋า แผ่นนาฬิกา การ์ดเวลา (โจทย์) ลูกบิดแสดงนาฬิกา (สีตัว = 1 นาที) การ์ดไขควง (คู่รับใบไม้)

วิธีการเล่นโดยย่อ

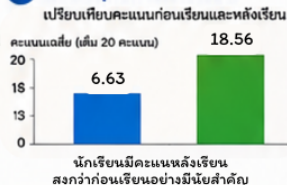
- แบ่งผู้เล่นเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5-6 คน
- หยิบการ์ดโจทย์เวลาคนละ 1 แผ่น
- ผลัดกันทอยลูกเต๋าเพื่อสะสมเวลา
- เมื่อสะสมครบและถูกต้อง จะได้ 1 คะแนน
- หยิบการ์ดใหม่และเล่นต่อไป
- ผู้เล่นที่มีคะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

ภาพกิจกรรมการใช้เกม

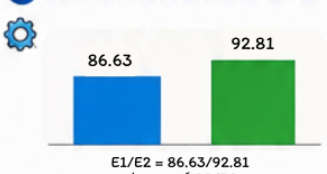


6 ผลการดำเนินงาน

1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน



2 ประสิทธิภาพของนวัตกรรม (E1/E2)



3 ความพึงพอใจของนักเรียน



4 พฤติกรรมและทักษะของผู้เรียน

- ✓ นักเรียนกล้าแสดงออกและร่วมกิจกรรม
- ✓ นักเรียนทำงานร่วมกันอย่างมีความสุข
- ✓ นักเรียนมีสมาธิและกระตือรือร้น
- ✓ นักเรียนอ่านเวลาเป็นนาฬิกาและนาฬิกาได้ถูกต้อง

7 ประโยชน์ของนวัตกรรม

- ✓ ช่วยให้นักเรียนอ่านเวลาเป็นนาฬิกาและนาฬิกาได้ถูกต้อง
- ✓ ทำให้การเรียนรู้คณิตศาสตร์สนุกและไม่น่าเบื่อ
- ✓ ส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ
- ✓ พัฒนากลไกการคิดและการแก้ปัญหา
- ✓ ส่งเสริมการทำงานร่วมกันและการสื่อสาร
- ✓ นำไปประยุกต์ใช้ในชั้นเรียนอื่นได้

จุดเด่นของนวัตกรรม

- ★ บอร์ดเกม + ลูกเต๋า
- ★ การ์ดเวลาโจทย์หลากหลาย
- ★ ลูกบิดนาฬิกา ช่วยให้เห็นภาพเวลา
- ★ การ์ดเสียงดัง เพิ่มความสนุก
- ★ เหมาะสมกับวัยและระดับชั้น

8 การเผยแพร่และการต่อยอด

- เผยแพร่ภายในโรงเรียน ผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ PLC และการประกวดนวัตกรรมภายในสถานศึกษา
- เผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์ กลุ่ม Facebook เผยแพร่ผลงานทางวิชาการ

9 เอกสารและสื่อประกอบ



เล่มรายงานฉบับสมบูรณ์

