

ตอบถูกได้ไปต่อ

กัณพงศ์ พันธุ์สวัสดิ์

วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมลบริหารธุรกิจ

091-721-8649

kannapong@wbac.ac.th

ผลงานสื่อการเรียนรู้ “ตอบถูกได้ไปต่อ” เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ออกแบบมาเพื่อกระตุ้นความสนใจและสร้างการมีส่วนร่วมของนักศึกษาโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) โดยมีจุดประสงค์เพื่อช่วยให้นักศึกษาเข้าใจถึงเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของบทเรียนในแต่ละหน่วยได้อย่างชัดเจนก่อนเริ่มเรียน ผ่านการตอบคำถามในรูปแบบเกมที่ถูกนำมาใช้เพื่อสร้างความสนุกสนานและความท้าทายให้นักศึกษา ถ้าตอบถูกจะได้ไปยังคำถามถัดไป แต่หากตอบผิดจะต้องกลับมาตอบใหม่จนกว่าจะถูกต้อง ซึ่งวิธีนี้ช่วยเสริมสร้างการจดจำและเข้าใจเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การพัฒนาสื่อดังกล่าวมีขั้นตอน เริ่มต้นจากการ กำหนดหัวข้อและชุดคำถาม ที่ครอบคลุมเนื้อหาของบทเรียนในแต่ละหน่วยอย่างละเอียด จากนั้นนำข้อมูลไปสร้างเป็น แบบทดสอบอินเทอร์แอคทีฟ โดยใช้โปรแกรม Canva ซึ่งเป็นเครื่องมือออกแบบที่ใช้งานง่ายและสะดวกสำหรับการสร้างงานนำเสนอที่มีความน่าสนใจ สื่อถูกออกแบบให้มีลำดับขั้นที่ชัดเจน นักศึกษาที่ตอบถูกจะถูกนำทางไปยังคำถามถัดไป แต่หากตอบผิดจะต้องย้อนกลับมาตอบใหม่จนกว่าจะถูกต้อง สุดท้ายคือการ ทดสอบการใช้งานจริงในระบบออนไลน์ เพื่อตรวจสอบประสิทธิภาพและความเข้าใจของนักศึกษา โดยพบว่า ช่วยให้นักศึกษามีความสนใจและสนุกกับการเรียนมากขึ้น พร้อมทั้งเข้าใจเนื้อหาได้ดีจากการฝึกตอบคำถามและแก้ไขข้อผิดพลาดด้วยตัวเอง นอกจากนี้ยังช่วยพัฒนาทักษะการคิดและการแก้ปัญหา ผู้สอนสามารถติดตามผลการเรียนรู้ได้ทันที และนักศึกษายังสามารถทบทวนเนื้อหาผ่านระบบออนไลน์ได้ทุกที่ทุกเวลา สื่อการเรียนรู้ “ตอบถูกได้ไปต่อ” จึงเป็นเครื่องมือที่ไม่เพียงแต่เพิ่มความสนใจในการเรียนรู้ แต่ยังช่วยให้ผู้เรียนมีทักษะที่จำเป็นในการเรียนรู้ด้วยตนเอง และสร้างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

