

เอกสารเชิงแนวคิดผลงานนวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์ และงานสร้างสรรค์
ในการประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ ครบรอบ 15 ปี มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
วันศุกร์ที่ 26 พฤศจิกายน 2564



**เกมส์ Bingo-MK@WBAC สำหรับการเรียนรู้เรื่อง คำศัพท์การจัดซื้อ ในรายวิชาการจัดซื้อเบื้องต้น
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีวมลบริหารธุรกิจ**

บุษพรณ ทูปคันโร, อธิตญา จันทรทอง

สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีวมลบริหารธุรกิจ

boohsapun@wbac.ac.th, 092 3595 225, atitraya@wbac.ac.th, 083 9977 925

จากบทความของศูนย์บริหารสถานการณ์โควิด 19 กระทรวงศึกษาธิการ พบว่ามีโรงเรียนที่จัดการเรียนแบบออนไลน์ 7,889 แห่ง มีการสำรวจช่วงเวลาการระบาดของเชื้อโควิด-19 ทำให้เกิดการปรับตัว โดยเฉพาะสถาบันทางการศึกษาจำเป็นต้องใช้การเรียนการสอนออนไลน์ เพื่อให้การเรียนรู้ต่อเนื่อง กลายเป็นเรื่องหนักของผู้ที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งตัวเด็ก ที่เกิดความเครียด และพบว่าจำนวนมากถอดใจออกจากโรงเรียนกลางคัน ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำเกมส์มาประกอบการสอน เพื่อให้นักศึกษาไม่เกิดความเบื่อหน่ายในการเรียนออนไลน์ เกมส์บิงโก (Bingo) มีจุดเด่นที่ทำให้สนุก สามารถเล่นพร้อมกันได้หลายคน การเล่นเป็นการผ่านออนไลน์ผู้สอนได้แทรกเป็นกิจกรรมในระหว่างการสอน วัตถุประสงค์ เพื่อกระตุ้นและสร้างความสนใจให้แก่ผู้เรียน โดยเฉพาะเกี่ยวกับคำศัพท์การจัดซื้อ ซึ่งถือเป็นสิ่งสำคัญทางการใช้ภาษาต่างประเทศสำหรับงานธุรกิจของผู้เรียนในอนาคต

หลักการของการเล่นเกมบิงโกผู้สอนจัดทำเกมส์บิงโกออนไลน์ผ่านโปรแกรม myfreebingocards.com หรือ Bingo for Education โดยผู้สอนจัดทำตารางเกมส์บิงโกและจัดส่งรหัสหรือแผ่นเกมส์บิงโกให้แก่ผู้เรียนผ่านออนไลน์ ผู้สอนจะเป็นผู้หิบบคำขยายความหรือคำแปลของคำศัพท์ในวิชาการจัดซื้อเบื้องต้น ผู้เรียนจะเป็นผู้ขีดเครื่องหมายบนแผ่นบิงโกออนไลน์ ใครที่เรียงคำให้ครบตามรูปแบบ ผู้เรียนที่บิงโกและส่งรูปมาจำนวน 3 คนแรก จะได้รับรางวัล สำหรับการนำไปขยายผลทางการศึกษา เกมส์บิงโกสามารถไปประยุกต์ใช้ได้กับทุกรายวิชาช่วยให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวในการเรียนตามหลักทฤษฎีของ Arousal Theory ที่อธิบายไว้ว่า การหาเทคนิคต่าง ๆ จะกระตุ้นให้ผู้เรียนตื่นตัวอันจะทำให้เกิดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพสูงที่สุด



ภาพที่ 1 ตัวอย่างโปรแกรม



ภาพที่ 2 แผ่น Bingo คำศัพท์