

1.ชื่อเรื่อง Dental Bingo Game เด็กได้ความรู้ คุณครูชื่นชอบ

2.ชื่อผู้นำเสนอ นางสาวรัตนชนก กลั้ววิหค

3.สถานที่ทำงาน กลุ่มงานทันตกรรม โรงพยาบาลวัดเพลง

4.บทคัดย่อ

งานทันตกรรม โรงพยาบาลวัดเพลง ได้จัดกิจกรรมการให้ทันตสุขศึกษาในกลุ่มเด็กวัยเรียนโดยใช้เกม Bingo เป็นสื่อการสอน เพื่อกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ จนสามารถเปลี่ยนแปลงความคิดและพฤติกรรมในการดูแลสุขภาพช่องปากในชีวิตประจำวัน อันจะนำไปสู่การลดโรค ลดความรุนแรงของโรคในช่องปาก และทำให้เด็กวัยเรียนมีสุขภาพช่องปากที่ดี ซึ่งเป็นเป้าหมายสำคัญในงานทันตกรรมส่งเสริมและป้องกัน

5.ความสำคัญ/ปัญหาและสาเหตุ

จากการสำรวจสุขภาพช่องปากประชากรในเขตอำเภอวัดเพลง โดยฝ่ายทันตสาธารณสุข โรงพยาบาลวัดเพลง ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ได้ดำเนินการอย่างต่อเนื่องตามแผนงานของสำนักงานสาธารณสุขจังหวัดราชบุรี ผลการสำรวจพบว่า กลุ่มเด็กวัยเรียนยังมีอัตราการเกิดฟันผุเพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง จากพฤติกรรมการบริโภคอาหารหวาน การดูแลสุขภาพช่องปากที่ไม่ถูกต้อง ประกอบกับจากการสังเกตและสัมภาษณ์เด็ก พบว่า ที่ผ่านมามีการให้ความรู้เกี่ยวกับสุขภาพช่องปากเด็กยังอยู่ในรูปแบบของการบรรยายเนื้อหา ซึ่งมีข้อเสียหลายข้อ ได้แก่ เด็กเกิดความเบื่อหน่าย ขาดความสนใจ และไม่มีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างแท้จริง เนื่องจากเด็กในวัยนี้มักชอบความตื่นเต้น ฟังพอใจในสิ่งแปลกใหม่ จะหันเหไปสู่การเรียนรู้สิ่งต่างๆ จากสิ่งแวดล้อมนอกบ้าน เช่น เรียนรู้เกี่ยวกับเพื่อน ครู การเรียน การเล่นกับเพื่อน (Freud : Psychoanalytic Theory , Latency stage) เด็กจะใฝ่เรียนรู้และพยายามกระทำการต่างๆเพื่อให้เห็นว่าเขาสามารถทำได้หรือประสบความสำเร็จ อยากรู้ให้ผู้อื่นยอมรับในความสามารถของตนเอง (Erikson : ทฤษฎีจิตสังคม ขั้นที่ 4) จึงเป็นที่มาของการพัฒนาเทคนิควิธีการสอน และผลิตสื่อการสอนใหม่ๆ ในการให้ความรู้เกี่ยวกับสุขภาพช่องปาก เพื่อกระตุ้นความสนใจของเด็ก ซึ่งเราได้นำวิธีการสอนโดยใช้เกม Bingo มาประยุกต์ใช้ วิธีการสอนดังกล่าว คือ กระบวนการที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ (ทิศนา แคมมณี , 2543)

6.เป้าหมาย/วัตถุประสงค์

เด็กวัยเรียนได้รับความรู้ควบคู่สาระบันเทิง (Edu-tainment) จากการดำเนินกิจกรรมการให้
ทัศนศึกษาโดยใช้เกม Bingo ซึ่งเป็นรูปแบบกิจกรรมที่กระตุ้นความสนใจของเด็ก ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่าง
สนุกสนาน และสามารถทำกิจกรรมได้ไม่ยาก ผู้ดำเนินกิจกรรมไม่จำเป็นต้องเป็นทันตบุคลากรเพียงอย่างเดียว แต่
อาจเป็นครูผู้ดูแลเด็กเป็นผู้ทำกิจกรรมภายในห้องเรียนได้ นอกจากนี้ยังมุ่งหวังให้เกิดการส่งเสริมความรู้เกี่ยวกับ
สุขภาพช่องปากอย่างต่อเนื่อง

7.วิธีดำเนินการ

การใช้เกม Bingo มาเป็นทั้งสื่อและวิธีการสอนในการให้ความรู้ ใช้แนวคิดการจัดการเรียนการสอนของ
กาเย่ 9 ขั้นตอน (Gagne , 1985) คือ

- 1) เร่งเร้าความสนใจ (Gain Attention)
- 2) บอกวัตถุประสงค์ (Specify Objective)
- 3) ทบทวนความรู้เดิม (Activate Prior Knowledge)
- 4) นำเสนอเนื้อหาใหม่ (Present New Information)
- 5) ชี้แนะแนวทางการเรียนรู้ (Guide Learning)
- 6) กระตุ้นการตอบสนองบทเรียน (Elicit Response)
- 7) ให้ข้อมูลย้อนกลับ (Provide Feedback)
- 8) ทดสอบความรู้ใหม่ (Assess Performance)
- 9) สรุปและนำไปใช้ (Review and Transfer)

การสอนด้วยสื่อตามแนวคิด ของกาเย่	การให้ทัศนศึกษาร่วมกับการใช้เกม Bingo
เร่งเร้าความสนใจ (Gain Attention)	เบอร์ลิน (Berlyne) ได้ศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้ของมนุษย์และสัตว์อันเป็น ผลสืบเนื่องมาจากความอยากรู้อยากเห็น พบว่า มีองค์ประกอบที่สำคัญของสิ่งเร้า 4 อย่างที่ส่งผลต่อความอยากรู้อยากเห็น คือ - ความแปลกใหม่ (Novelty) - ความซับซ้อน (Complexity) - ความประหลาดใจ (Surprisingness)

การสอนด้วยสื่อตามแนวคิด ของกาเย่	การให้ทันตสุขศึกษาร่วมกับการใช้เกม Bingo
	- ความไม่สอดคล้อง (Incongruity) และความอยากรู้อยากเห็นนี่เองจะเป็นแรงจูงใจให้ผู้เรียนสนใจในสาระการเรียนรู้ ซึ่งในกิจกรรมนี้จะมีการบอกให้เด็กได้รู้ว่าจะมีการเล่นเกม Bingo กัน ซึ่งคำว่า “เกม” มักจะกระตุ้นความสนใจของเด็ก เนื่องจากเป็นสิ่งแปลกใหม่และน่าทดลอง
บอกวัตถุประสงค์ (Specify Objective)	ในขั้นตอนก่อนการเล่นเกม Bingo จะมีการอธิบายวิธีเล่น และเนื้อหาสาระในเกมซึ่งสัมพันธ์กับความรู้เรื่องทันตสุขภาพ เช่น การเลือกแปรงสีฟัน/ยาสีฟัน การแปรงฟันที่ถูกวิธี และการเลือกรับประทานอาหารที่ถูกต้องเป็นต้น
ทบทวนความรู้เดิม (Activate Prior Knowledge)	ทบทวนความรู้เดิมที่เป็นพื้นฐานสำคัญของเนื้อหา เพื่อเป็นการกระตุ้นความจำเพื่อสร้างความสัมพันธ์ในการโยงข้อมูลกับความรู้ที่มีอยู่ก่อน เพราะสิ่งนี้สามารถทำให้เกิดความทรงจำในระยะยาวได้เมื่อได้โยงถึงประสบการณ์ของเด็ก โดยการตั้งคำถาม เกี่ยวกับแนวคิด หรือเนื้อหานั้นๆ เช่น ถามว่า “ โรคในช่องปากมีอะไรบ้าง ” “ การป้องกันฟันผุควรทำอย่างไร ” “ ควรแปรงฟันวันละกี่ครั้ง ” เป็นต้น
นำเสนอเนื้อหาใหม่ (Present New Information) ชี้แนะ แนวทางการ	ให้ความรู้ใหม่แก่เด็กโดยบรรยายสั้นๆ สลับกับการดูวิดีโอที่เกี่ยวกับการดูแลสุขภาพช่องปากโดยมีการเรียงลำดับเนื้อหาอย่างเป็นระบบ
เรียนรู้ (Guide Learning)	
กระตุ้นการตอบสนอง บทเรียน (Elicit Response) ให้ข้อมูลย้อนกลับ (Provide Feedback)	การเล่นเกม Bingo สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีโอกาสตอบสนองต่อบทเรียนด้วยวิธีตอบคำถาม มีการเฉลยทันทีซึ่งเป็นการให้ข้อมูลย้อนกลับ และมีการเสริมแรงจากการให้รางวัลหรือความพึงพอใจที่เกิดขึ้นจากความสำเร็จในการทำกิจกรรม ซึ่งเป็นตัวแปรสำคัญในการเปลี่ยนพฤติกรรมไปในทางที่ดี (skinner)
ทดสอบความรู้ใหม่ (Assess Performance)	การเล่นเกม Bingo หลังการให้ความรู้ใหม่ ถือว่าช่วยในการประเมินผลอย่างคร่าวๆว่าเด็กได้เรียนรู้มากน้อยเพียงไรจากคำตอบที่เด็กแสดงออกมา
สรุปและนำไปใช้ (Review and Transfer)	หลังจากเล่นเกม Bingo แล้ว จะมีการสรุปเนื้อหาที่สำคัญแก่เด็กเพื่อเป็นการทบทวนความจำ และนำไปปฏิบัติได้จริง

8.สรุปผลการดำเนินงาน

คุณครูและเด็กนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากสำหรับการทำกิจกรรม เนื่องจากได้รับทั้งความรู้ ความสนุกสนาน และทุกคนยังมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ซึ่งส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงความคิดและพฤติกรรมไปในทางที่ถูกต้องเหมาะสมได้ นอกจากนี้คุณครูสามารถนำเกม Bingo ไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนวิชาอื่นๆ ได้อีกด้วย จากลักษณะเฉพาะของเกมที่สามารถร่วมกิจกรรมพร้อมกันหลายคน และสามารถดึงดูดความสนใจของเด็กในการเรียนรู้ได้ดี

9.บทเรียนที่ได้รับ

ในการดำเนินกิจกรรม ผลลัพธ์ที่ได้ทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้เกี่ยวกับการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม ดังนี้

1. การเรียนรู้ คือ กระบวนการที่ทำให้คนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ความคิด สามารถเรียนได้จากการได้ยิน การสัมผัส การอ่าน การใช้เทคโนโลยี การเรียนรู้ของเด็กและผู้ใหญ่จะต่างกัน เด็กจะเรียนรู้ด้วยการเรียนในห้อง การซักถาม ผู้ใหญ่มักเรียนรู้ด้วยประสบการณ์ที่มีอยู่
2. การสร้างสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้จะส่งผลต่อการรับรู้ของบุคคลได้ หากสิ่งที่ได้เรียนรู้นั้นสามารถกระตุ้นความสนใจ ความกระตือรือร้น ความอยากรู้อยากเห็น จะเป็นสิ่งชักจูงให้เกิดความสนใจในกิจกรรมนั้นๆ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความต้องการของแต่ละบุคคลด้วย
3. การสร้างสื่อให้เหมาะสมกับความสนใจ ความสามารถและความพึงพอใจของเด็ก จะเป็นกุญแจสำคัญให้การจัดการกระบวนการเรียนรู้ประสบความสำเร็จได้ง่าย โดยควรคำนึงถึงหลักการ 4 ประการ คือ
 - การมีส่วนร่วมในกิจกรรม
 - การให้ทราบผลย้อนกลับทันที
 - การเสริมแรง เพื่อให้เกิดความภาคภูมิใจและแสดงพฤติกรรมนั้นอีก
 - การเรียนรู้ไปทีละน้อยตามลำดับขั้นที่เหมาะสมกับความสนใจและความสามารถของบุคคล
4. ผู้สอนควรพิจารณาสิ่งล่อใจหรือรางวัล รวมทั้งกิจกรรมการแข่งขัน ให้รอบคอบและเหมาะสมเพราะเป็นแรงจูงใจที่มีพลังรวดเร็ว ซึ่งให้ผลทั้งทางด้านเสริมสร้างและการทำลายก็ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสถานการณ์และวิธีการที่ใช้

