


กรอบการนำเสนอผลงานนวัตกรรม (Best Practice)



ชื่อผลงาน สื่อการเรียนรู้ภาพยนตร์ผสมผสานกับ Interactive Augmented Reality เรื่อง ลักษณะภูมิอากาศและพืชพรรณธรรมชาติในทวีปยุโรป ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ชื่อผู้เสนอผลงาน นางสาวนฤมล ถนอมพงษ์

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โรงเรียนศิริเวสรัตน์เพ็ชรอุบลรัตน์ จังหวัดตราด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 17 โทรศัพท์ 039 517 009

1. ความเป็นมา/ความสำคัญของผลงานหรือนวัตกรรมที่นำเสนอ

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในสาระภูมิศาสตร์ สิ่งสำคัญคือการใช้กระบวนการทางภูมิศาสตร์ เพื่อเป็นการส่งเสริมทักษะการสังเกต ทักษะการแปลความข้อมูลทางภูมิศาสตร์ การใช้เทคโนโลยีและการสถิติพื้นฐานเพื่อนำมาสู่ข้อสรุปที่เป็นองค์ความรู้

สำหรับการศึกษาเรื่องลักษณะภูมิอากาศและพืชพรรณธรรมชาติในทวีปยุโรปนั้นเป็นเรื่องค่อนข้างไกลตัวนักเรียน และไม่ใช้ลักษณะภูมิศาสตร์ในห้องเรียนหรือในประเทศไทยที่นักเรียนเคยพบเห็น ดังนั้นเพียงแค่การบรรยายจึงไม่ทำให้นักเรียนได้สังเกต ได้วิเคราะห์ และทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ ประกอบกับการขาดอุปกรณ์ในการนำเสนอภาพหรือสื่อประกอบการเรียนรู้อื่น ๆ ที่ช่วยสร้างประสบการณ์ให้กับนักเรียน

ด้วยเหตุนี้จึงมีความต้องการให้นักเรียนเกิดประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายมากกว่าการบรรยายและการใช้หนังสือเรียน การพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ภาพยนตร์ผสมผสานกับ Interactive Augmented Reality จะทำให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการสังเกต การวิเคราะห์แปลความข้อมูล จากภาพจริง สถานการณ์จริง ทำให้เกิดความท้าทาย ความสนใจและมีความสุขไปกับกิจกรรมการเรียนการสอน

2. วัตถุประสงค์การดำเนินงาน

- 2.1 เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้เรื่อง ลักษณะภูมิอากาศและพืชพรรณธรรมชาติในทวีปยุโรป ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
- 2.2 เพื่อพัฒนาทักษะการสังเกตและการวิเคราะห์
- 2.3 เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจในเนื้อหา

3. เป้าหมายของการดำเนินการ

3.1 เชิงปริมาณ

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 26 คน โรงเรียนศิริเวสรัตน์เพ็ชรอุบลรัตน์

3.2 เชิงคุณภาพ

- นักเรียนมีพัฒนาการด้านการสังเกตและการวิเคราะห์
- นักเรียนเกิดประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลาย
- นักเรียนมีความสนใจในเนื้อหามากขึ้น

4. ขั้นตอนการดำเนินงาน

ขั้นตอนการดำเนินงานเป็นไปตามกระบวนการออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด ADDIE MODEL ได้แก่

4.1 การวิเคราะห์ (Analysis): วิเคราะห์สภาพปัญหา วิเคราะห์เนื้อหา และวิเคราะห์ผู้เรียน

4.2 การออกแบบ (Design): ออกแบบนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ Interactive AR ประกอบการใช้สื่อจากภาพยนตร์

4.3 การพัฒนา (Development): สร้างสื่อจาก www.aurasma.com ซึ่งเป็น Web Application ที่นำเทคโนโลยี Interactive Augmented Reality (AR) มาใช้สร้างสื่อดิจิทัลเสมือนจริง ประกอบกับสื่อภาพยนตร์ และสร้างเล่มคู่มือประกอบการนำไปใช้

4.4 การนำไปใช้ (Implementation): นำสื่อการเรียนรู้ Interactive AR ประกอบการใช้สื่อจากภาพยนตร์ไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

4.5 การประเมินผล (Evaluation): ประเมินผลการเรียนรู้และความพึงพอใจการใช้ Interactive AR

5. ผลการดำเนินงาน

1. นักเรียนรู้จักการสังเกตและการวิเคราะห์
2. นักเรียนเข้าใจเนื้อหาบทเรียนที่ย่างยากซับซ้อนได้ง่ายขึ้น
3. นักเรียนมีความสนใจในเนื้อหามากขึ้น
4. นักเรียนมีความสุขในการเรียน

6. ปัจจัยความสำเร็จ

1. นักเรียนมีความสนใจสื่อที่เป็นเทคโนโลยี โดยเฉพาะสื่อจากโทรศัพท์มือถือ นักเรียนจึงให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม
2. สื่อนำมาจากภาพยนตร์ที่นักเรียนส่วนใหญ่รู้จัก ดังนั้นจึงช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียน
3. ครูนำสื่อมาใช้ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้จึงทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาบทเรียนมากยิ่งขึ้น

7. บทเรียนที่ได้รับ

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในสาระภูมิศาสตร์ มีความต้องการให้นักเรียนเข้าใจลักษณะของโลกทางกายภาพและความสัมพันธ์ของสรรพสิ่งซึ่งมีผลต่อกันและกันในระบบธรรมชาติ เน้นการให้ประสบการณ์ที่ใกล้ตัวผู้เรียน เพื่อให้เกิดการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมสู่การสร้างประสบการณ์ใหม่ โดยสิ่งสำคัญของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คือ การใช้สื่อประกอบการเรียนรู้ที่เหมาะสม เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกการสังเกต พัฒนาการคิดวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ ความเชื่อมโยง เปรียบเทียบและให้เหตุผลทางภูมิศาสตร์

8. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ

1. เป็นตัวอย่างนวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ของครูในกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
2. เผยแพร่นวัตกรรมแก่คุณครูกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นที่สนใจ