

แบบนำเสนอผลงาน/นวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชื่อผลงาน “การเรียนรู้แบบ Ping Pong โดยใช้สื่อ CAI”

ชื่อผู้เสนอผลงาน นางสาวจิราภรณ์ ทินกระโทก โรงเรียน/หน่วยงาน โรงเรียนเนินทรายวิทยาคม สพม.17

1.ความสำคัญของนวัตกรรม

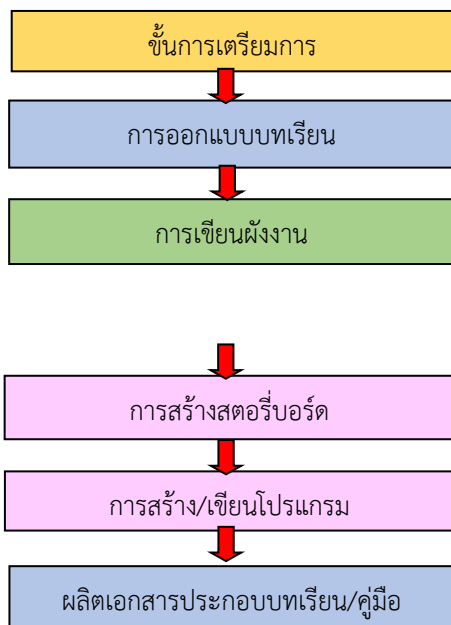
จากการสอนรายวิชา คอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีเนื้อหาเกี่ยวกับการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติโดยใช้โปรแกรม Flash cs6 ซึ่งลักษณะการเรียนรู้เป็นการออกแบบสร้างสรรค์ชิ้นงานบนคอมพิวเตอร์ที่ต้องอาศัยความรู้และความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ โดยใช้จะหลักการตี Ping Pong มาอธิบายรูปแบบการเรียนรู้ เพื่อให้เห็นภาพกระบวนการสอนมากยิ่งขึ้น โดยรูปแบบการเรียนรู้ Ping pong เป็นการเรียนรู้ควบคู่สลับกันไปมาระหว่างชั้นการเรียนรู้ในสื่อ CAI และลงมือปฏิบัติสร้างชิ้นงานเป็นขั้นการคิดแบบผ่อนคลาย ช่วยให้สร้างความรู้และกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างชิ้นงาน

ผลงานที่นำเสนอคือ “การเรียนรู้แบบ Ping Pong โดยใช้สื่อ CAI” ใช้ประกอบการสอนโปรแกรม Flash cs6 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรื่องการสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยใช้หลักการแบบ Ping pong เป็นการแบ่งส่วนการเรียนรู้ 2 ด้านคือส่วนความรู้ที่อยู่ในสื่อ CAI และส่วนการลงมือปฏิบัติการสร้างชิ้นงานโดยให้อิสระทางการออกแบบเพื่อให้ นักเรียนรู้สึกผ่อนคลาย โดยมีเป้าหมายคือดึงดูดความสนใจของนักเรียนและกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ สามารถกลับมาเรียนรู้ใหม่ๆใหม่หลายรอบ สามารถตอบสนองความแตกต่างระหว่างนักเรียนได้เป็นอย่างดีและส่งเสริมให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์

2.วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

- 1.เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ ความสามารถ ทักษะการใช้โปรแกรม Flash ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวอย่างสร้างสรรค์
- 2.เพื่อให้ นักเรียนมีทักษะการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีและใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์
- 3.นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์

3.ขั้นตอนการดำเนินงาน



4.ผลการดำเนินการ/ ประโยชน์ที่ได้รับ

ตัวชี้ความสำเร็จ	ผลที่เกิดจาก Bast Practice
นักเรียนได้รับ รางวัลเหรียญทองแดง การแข่งขันการสร้างเกมสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์ ระดับชั้น ม.1-3 ประจำปีการศึกษา 2561 ศิลปหัตถกรรมระดับเขตประเทศ	นำชื่อเสียงมาสู่เขตพื้นที่
นักเรียนสามารถใช้โปรแกรม Flash cs6 สร้างชิ้นงานอย่างสร้างสรรค์ด้วยตนเอง	ผลงานการสร้างสื่อ ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ
นักเรียนเพิ่มขีดความสามารถและพัฒนา ผลงานในการแข่งขันทักษะทางวิชาการศิลปหัตถกรรม	ผลงานการสร้างสื่อ ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ

5.ปัจจัยความสำเร็จ

1. นักเรียนสามารถใช้โปรแกรม Flash cs6 สร้างชิ้นงานอย่างสร้างสรรค์ด้วยตนเอง

6.บทเรียนที่ได้รับ

- 1.รูปแบบการพัฒนาการเรียนรู้แบบ Ping Pong โดยใช้สื่อ CAI เพื่อใช้ในการเรียนการสอนที่ส่งผลต่อการเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์
- 2.นักเรียนเกิดแนวคิดในการพัฒนาชิ้นงานของตนเอง

7.การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ

- 1.นักเรียนเข้าแข่งขันทักษะวิชาการงานศิลปหัตถกรรม ได้รับรางวัลเหรียญทอง ระดับเขตพื้นที่ ประจำปีการศึกษา 2561
- 2.นักเรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุขเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง และสร้างสรรค์ชิ้นงานอย่างภาคภูมิใจ