

การจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติโดยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมส์บิงโก

เรื่อง นาฏยศัพท์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1

โรงเรียนเครือหวายวิทยาคม ประจำปีการศึกษา 2562

ชื่อผู้นำเสนอผลงาน : นายวัชรินทร์ อุดหนองเลา ตำแหน่ง ครูผู้ช่วยโรงเรียนเครือหวายวิทยาคม

ความสำคัญของนวัตกรรม/วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ

การเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์นั้นจำเป็นต้องมีรูปแบบที่เหมาะสมและตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียน เพราะฉะนั้น วิธีการหนึ่งที่น่าจะนำมาสอนเพื่อแก้ปัญหาการเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์ คือ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมส์เข้ามาจัดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นกระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่นอกจากผู้เรียนจะต้องปฏิบัติได้แล้วยังต้องมีการแข่งขันในชั้นเรียนเพื่อเกิดความสนใจในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้นและการจัดรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้เกมส์ทำให้เกิดการแข่งขันทำให้เกิดกระตุ้นให้นักเรียนสนใจในการเรียนมากขึ้น

วิธีสอนโดยใช้เกมส์ เป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง

ผลการดำเนินงานที่ผ่านมาโรงเรียนพบปัญหาคือ การจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระศิลปะที่ผ่านมา นักเรียนมีความสนใจในระดับหนึ่งเนื่องจากธรรมชาติวิชาเป็นกลุ่มสาระที่นักเรียนได้มีโอกาสลงมือปฏิบัติอยู่แล้ว หากแต่สิ่งที่ควรเพิ่มเติมเพื่อให้มั่นใจได้ว่านักเรียนได้ความรู้มากขึ้น กลุ่มสาระควรเพิ่มการแข่งขันในการจัดการเรียนรู้เพิ่มเติมขึ้น เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เชิงประจักษ์ได้มากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างรูปแบบกระบวนการเรียนรู้รูปแบบการใช้เกมส์ของการสอนวิชานาฏศิลป์
2. เพื่อประเมินทักษะการปฏิบัติทางการเรียนนาฏศิลป์ เรื่อง นาฏยศัพท์ ในระหว่างการทำกิจกรรมในชั้นเรียน
3. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชานาฏศิลป์

เป้าหมายของการดำเนินงาน

เชิงปริมาณ

นักเรียนร้อยละ 80 ขึ้นไปมีทักษะการปฏิบัติทางการเรียนนาฏศิลป์ เรื่องนาฏยศัพท์ โดยใช้เกมส์บิงโก ในระดับดี

เชิงคุณภาพ

นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการสอนวิชานาฏศิลป์โดยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมส์บิงโก

ขั้นตอนการดำเนินการ

ทฤษฎีที่ทางผู้สอนนำมาบูรณาการ คือ การพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ 4 S

รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ 4 S ที่มีคุณภาพ ประกอบด้วยทฤษฎีและแนวคิดพื้นฐาน หลักการสำคัญของรูปแบบ วัตถุประสงค์ กระบวนการและขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ บรรยากาศ องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้ การวัดประเมินผลซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

1. นำเสนอสิ่งเร้า (Stimulus) ครูได้วางแผนที่จะจัดกิจกรรมวิธีสอนโดยการใช้เกมส์บิงโกนาฏยศัพท์ ซึ่งได้ศึกษากระบวนการจัดกิจกรรมจากแหล่งความรู้ต่างๆ และได้กำหนดหัวข้อที่จะจัดกิจกรรมการเรียนการสอน พร้อมทั้งสร้างแผนการสอนตามเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ศึกษา และได้นำเสนอและปรับปรุงก่อนใช้แผนการสอน กับหลังใช้แผนการสอนโดยผู้เชี่ยวชาญจากศึกษานิเทศก์ของ สพม.17

2. ขึ้นเตรียมความพร้อม (Start) ครูความพร้อมโดยปฏิบัติทำนาฏยศัพท์ไปพร้อมๆกับนักเรียน

3. ขึ้นฝึกปฏิบัติตามขั้นตอน (Step) นักเรียนศึกษาขั้นตอนในการเล่นเกมส์บิงโก กติกาและข้อตกลงร่วมกัน จากนั้นให้ใช้ความรู้หลักจากการเรียนมาใช้ในการเล่นเกม ระหว่างเล่นเกมแล้วนักเรียนต้องมีทักษะการปฏิบัติจากการเรียนรู้ในคาบเรียนไปพร้อมกับการเล่นเกม ผลการแข่งขันจบลงนักเรียนต้องร่วมกันสรุปผลการเล่นเกมและมีข้อสอบถามในสิ่งที่สงสัยท้ายคาบเรียน

4. ขึ้นนำเสนอผลงานและประเมิน (Star) นักเรียนนำเสนอผลงานการปฏิบัติของตนเองหน้าชั้นเรียนเพื่อตรวจสอบความเข้าใจในการปฏิบัติของนักเรียนทุกคน

คน

ผลการดำเนินงาน /ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ผู้เรียนมีความพึงพอใจในการเรียนการสอนโดยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมส์บิงโก
2. ผู้เรียนมีทักษะทางการปฏิบัติทำนาฏยศัพท์ที่ดีขึ้น
3. ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชานาฏศิลป์

ปัจจัยความสำเร็จ

1. นักเรียนมีความรู้ความสามารถ มีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการคิดแก้ปัญหา มีความสามารถในการสื่อสาร รวมทั้งมีความมุ่งมั่นตั้งใจในการทำงาน
2. ผู้สอนเป็นผู้มีความรู้ความสามารถ มีความตั้งใจ มีการเสียสละ และเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้
3. ผู้บริหารเป็นผู้มีวิสัยทัศน์ ให้การสนับสนุนในการทำงาน

บทเรียนที่ได้รับ

1. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเองทำให้การเรียนรู้มีความหมาย และอยู่คงทน
2. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสอน

รางวัลที่ได้รับ หรือ การเผยแพร่ยอมรับ

ได้เผยแพร่ไปยังกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ ภายในโรงเรียน เพื่อให้ครูได้นำไปปรับประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนได้

