

กรอบการนำเสนอผลงาน/วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ

ชื่อผลงาน: เรียนศิลปะแบบ PLEARN (เพลิน)

ผู้นำเสนอผลงาน: นางสาวพรพรรณ ตันวงศ์ ครูผู้ช่วยโรงเรียนเกาะช้างวิทยาคม

ชื่อหน่วยงาน/กลุ่มสาระการเรียนรู้: โรงเรียนเกาะช้างวิทยาคม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษา เขต 17 กลุ่มสาระศิลปะ

ผู้บริหาร: นางสาวสายพิน พิมล ผู้อำนวยการโรงเรียนเกาะช้างวิทยาคม

รายละเอียดการนำเสนอผลงาน

1. ความสำคัญของนวัตกรรม/วิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ : จากการสังเกตการสอนในชั้นเรียน และมีการสอบถามความคิดเห็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เกี่ยวกับความสนใจในการเรียนวิชา ศิลปะ ในด้านเนื้อหาทฤษฎี นักเรียนได้ให้ความเห็นต่างๆ ซึ่งส่วนใหญ่ไม่ค่อยชอบการเรียนที่มีเนื้อหา หรือการบรรยายมากจนเกินไปด้วยเหตุต่างๆ เช่น เทคนิควิธีการสอนของครูผู้สอนไม่มีความน่าสนใจ สื่อการเรียนรู้ของครูผู้สอนไม่สามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้ นักเรียนจึงเกิดความเบื่อหน่ายจากการเรียนรู้แบบเดิมๆ จึงส่งผลต่อการเรียนรู้ และความเข้าใจในด้านของเนื้อหาสาระรายวิชาศิลปะที่ไม่ดีเท่าที่ควร ดังนั้น ผู้สอนจึงนำเทคนิควิธีการสอนศิลปะแบบ PLEARN (เพลิน) มาปรับใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว โดยเน้นการเรียนการสอนแบบ “การเรียนปนเล่น ” เพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาของนักเรียนอย่างเป็นธรรมชาติ ผ่านรูปแบบเกมปริศนา เกมการแข่งขัน การ์ดเกม ฯลฯ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคงทนในการจดจำเนื้อหาที่เรียนให้เพิ่มมากขึ้น อีกทั้งสร้างเจตคติที่ดีต่อวิชาที่เรียนไปจนถึงเป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนให้ดียิ่งขึ้นในอนาคต

2. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน : เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจดจำเนื้อหา และสร้างเจตคติที่ดีต่อวิชาศิลปะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 23 คน โรงเรียนเกาะช้างวิทยาคม จังหวัดตราด ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

3. ขั้นตอนการดำเนินงาน : “การเรียนศิลปะแบบ PLEARN (เพลิน) ” เป็นสร้างการเรียนรู้ที่ได้มาจากการเล่นคำในภาษาอังกฤษ ได้แก่ คำว่า Play + Learn = PLEARN (เพลิน) คือ “การเรียนปนเล่น ” โดยผู้สอนมีแนวทางการสอนแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

3.1 Play : นำเข้าสู่บทเรียนโดยการใช้เล่นเกมเพื่อสร้างความพร้อม และทบทวนเนื้อหาเดิมก่อนการเรียนรู้ในเนื้อหาใหม่ โดยใช้ เกมเป็นสื่อ เช่น ครูผู้สอนใช้ภาพปริศนา (สื่อ PowerPoint) การ์ดอักษรลำดับตอบ ดาบนำโชค และBingo ART'ED

3.2 Learn and Entertain : ให้ความบันเทิง และความสนุกสนานแก่การเรียนรู้ โดยผู้สอนใช้บทเพลงและยกตัวอย่างประกอบจากสิ่งใกล้ๆ ตัว พร้อมทั้งกระตุ้นความสนใจโดยการถามคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาที่กำลังสอน โดยมีการเสริมแรงทางบวก โดยตัว ครูผู้สอนใช้ “ธนบัตร” ที่ประดิษฐ์ขึ้นเองเป็นรางวัลให้นักเรียนได้สะสมแต้มในทุกๆ ครั้งที่ตอบคำถามได้

3.3 Activity and Relationship : ออกแบบกิจกรรมที่สร้างความสัมพันธ์ของคนในกลุ่ม เพื่ออภิปรายแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดของสมาชิกภายในกลุ่ม ยกตัวอย่างกิจกรรม “การส่งธงชัยพิชิตคำตอบ” เป็นกิจกรรมที่ครูผู้สอนให้นักเรียนแข่งกันส่งธงด้วยความรวดเร็วเพื่อชิงสิทธิในการตอบคำถามก่อนเป็นกลุ่มแรก โดยคำถามจะถูกสุ่มโดยครูผู้สอนในขณะที่ทำการอธิบายเนื้อหา เพื่อเป็นการตรวจสอบความสนใจในการเรียนเนื้อหาสาระของนักเรียน สื่ออุปกรณ์มีดังนี้ ธงสี นกหวีด พอยท์ทองคำ หีบพอยท์ และแท่นโชว์พอยท์

3.4 Nature & New : การเข้าใจเนื้อหาอย่างเป็นธรรมชาติจากการเล่น และการทำกิจกรรมในการจัดการเรียนการสอนนั้นทำให้ นักเรียนสนุกและเพลิดเพลินไปกับการเรียนมากยิ่งขึ้น เข้าใจบทเรียนได้ง่ายยิ่งขึ้น เพราะธรรมชาติของการเรียนรู้เกิดจากความสนใจของนักเรียน อีกทั้งยังสามารถนำเนื้อหาที่ได้เรียนรู้นั้นไปสร้างองค์ความรู้ใหม่ และสร้างผลงานทางศิลปะต่อไป

4. ผลการดำเนินงาน/ประโยชน์ที่ได้รับ : นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 23 คน โรงเรียนเกาะช้างวิทยาคม จังหวัดตราด มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจดจำเนื้อหา และเจตคติที่ดีต่อวิชาศิลปะเพิ่มมากขึ้น

5. ปัจจัยความสำเร็จ : 5.1 ขอบคุณผู้บริหาร และคณะครูโรงเรียนเกาะช้างวิทยาคมที่ให้คำแนะนำ และเป็นທີ່ปรึกษาในการออกแบบการเรียนการสอน 5.2 ขอบคุณคำพิเศษ (Play + Learn จึงกลายเป็น “Plearn” หรือ “เพลิน”) ของ ศ. ดร. ชัยอนันต์ สมุทวณิช ที่เป็นแรงบันดาลใจให้ครูผู้สอนนำมาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนวิชาศิลปะ 5.3 ขอบคุณชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ให้ความร่วมมือในการเรียนรู้ และทำกิจกรรมต่างๆ

6. บทเรียนที่ได้รับ : 6.1 ข้อสังเกตที่พบ นักเรียนส่วนมากชอบกิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้สื่อการเรียนการสอนแบบเกมการศึกษา เพราะสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลิน 6.2 ข้อเสนอแนะ การเลือกใช้เกมจะต้องเหมาะสมกับวัยของนักเรียน และมีระยะเวลาที่เหมาะสมกับเนื้อหา และควรเป็นเกมที่ไมยากจนเกินไป 6.3 การนำไปพัฒนาต่อ การที่ครูผู้สอนได้ใช้เทคนิคการสอนศิลปะแบบ “Plearn”(เพลิน) เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ของนักเรียน สามารถนำแนวคิดนี้ไปสร้างบอร์ดเกมเพื่อให้นักเรียนได้ใช้เวลาว่างมาทบทวนเนื้อหาวิชาศิลปะ

7. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ : 7.1 นำสื่อและกิจกรรมที่ออกแบบไปประยุกต์ใช้กับกิจกรรมต่างๆ ของโรงเรียน เช่น กิจกรรมฐานอาเซียน 7.2 มีการเผยแพร่วิธีการสอนแบบ “Plearn” ภายในโรงเรียน และผู้อื่นได้นำไปปรับใช้ให้เข้ากับวิชาของตนเองได้ โดยการเผยแพร่ผ่านช่องทาง Facebook ในกลุ่มของโรงเรียนและTimeline ส่วนตัว 7.3 ส่งนักเรียนเข้าร่วมการแข่งขันงานมหกรรมความสามารถทางศิลปหัตถกรรมของนักเรียนฯ ครั้งที่ 68 รายการปะติด ระดับ ม.1-3 ได้รับรางวัลเหรียญทองลำดับที่ 2 และรายการศิลปะสร้างสรรค์ระดับ ม.1-3 ได้รับรางวัลเหรียญทองลำดับที่ 3