

การนำเสนอผลงาน Best Practice ของนักเรียน

1. ชื่อผลงาน หนังสือ AURASMA AR 3D สุวรรณคดีไทย 3 มิติ
2. ชื่อผู้เสนอผลงาน นางสาวจันทร์จิรา ดอกเกียง
3. ชื่อกลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย

1. ความเป็นมา / ความสำคัญ

เทคโนโลยีเสมือนจริง Augmented Reality หรือ AR เป็นซอฟต์แวร์การเรียนการสอน ที่จำลองภาพอวัยวะต่างๆ ของมนุษย์ แผนภูมิโลก หรือสัตว์ชนิดต่างๆ ให้ปรากฏในระยะใกล้ในรูปแบบสามมิติ โดยใช้โปรแกรม AURASMA มาสร้างเป็นหนังสือ AR วรรณคดีไทยเล่มเล็ก 3D เพื่อกระตุ้นความสนใจต่อการเรียนการสอนวรรณคดีไทยในชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายและเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามนโยบายการศึกษาไทย 4.0 ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถสร้างนวัตกรรมได้ สอดคล้องกับศักยภาพของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 อีกทั้งยังบูรณาการสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระการเรียนรู้ศิลปะ และสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีเข้าไว้ด้วยกันอีกด้วย

ดังนั้นการใช้เทคโนโลยี AURASMA AR 3D ในการสร้างหนังสือ AR วรรณคดีไทยเล่มเล็ก 3D เป็นการต่อยอดผลงานของผู้เรียนให้มีความน่าสนใจ ด้วยนวัตกรรมสมัยใหม่ ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาวรรณคดีไทยได้ง่ายขึ้น ช่วยกระตุ้นเร้าความสนใจของผู้เรียนเกิดความรู้สนุกสนานอยากเรียน ส่งผลให้การเรียนการสอนวิชาภาษาไทยมีประสิทธิภาพมากขึ้น

2. วัตถุประสงค์ / เป้าหมายของการดำเนินงาน

2.1 เพื่อส่งเสริมการสร้างและพัฒนาชิ้นงานของผู้เรียนที่เกิดจากการเรียนวิชาภาษาไทยด้วยเทคโนโลยีให้สอดคล้องกับศักยภาพของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

2.2 เพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขและเกิดการพัฒนาศักยภาพด้านภาษาและการทำงานร่วมกันเป็นทีม

3. เป้าหมายของการดำเนินงาน

3.1 เป้าหมายเชิงปริมาณ: ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สามารถสร้างหนังสือ AR วรรณคดีไทยเล่มเล็ก 3D ด้วยโปรแกรม AURASMA ได้

3.2 เป้าหมายเชิงคุณภาพ: ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข

4. ขั้นตอนการดำเนินงาน / กระบวนการผลิตผลงาน

4.1 ผู้เรียนสรุปสาระสำคัญ ประวัตินักแต่ง กลวิธีการแต่ง คุณค่า คำศัพท์ จากวรรณกรรมและวรรณคดีไทยในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

4.2 ให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่ม 5-6 กลุ่ม เลือกรวมวรรณคดีที่สนใจ มาจัดทำเป็นหนังสือเล่มเล็ก

4.3 ครูสอนผู้เรียนสร้างหนังสือ AR วรรณคดีไทย ด้วยโปรแกรม AURASMA

4.4 ครูสอนการสร้าง QR Code เพื่อเผยแพร่ร่วมนวัตกรรมหนังสือ AR วรรณคดีไทย 3D

4.5 ครูประเมินผลผู้เรียนด้านการเรียนรู้อย่างมีความสุขจากแบบประเมิน

5. ผลการดำเนินงาน/ประโยชน์ที่ได้รับ

5.1 ผู้เรียนสามารถผลิตนวัตกรรม ชิ้นงาน “หนังสือ AR วรรณคดีไทย 3D” ด้วยโปรแกรม AURASMA ได้

5.2 ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขและเกิดการพัฒนาศักยภาพด้านภาษาและการทำงานร่วมกันเป็นทีม

6. ปัจจัยความสำเร็จ

6.1 โรงเรียนให้การสนับสนุนในการจัดการเรียนการสอน

6.2 ผู้บริหารให้คำปรึกษาและผู้ปกครองให้การสนับสนุน

6.3 ครูผู้สอนมีความรู้ความเข้าใจในการใช้เทคโนโลยี

6.4 นักเรียนให้ความร่วมมือในการสร้างชิ้นงาน

6.5 นักเรียนพร้อมรับความรู้และศึกษาระบบการจัดทำหนังสือ AURASMA AR 3D สุวรรณคดีไทย 3 มิติ

7. บทเรียนที่ได้รับ

7.1 ได้นำวิธีการสอนไปบูรณาการกับรายวิชาอื่น

8. รางวัลที่ได้รับ / การเผยแพร่/ การได้รับการยอมรับ

8.1 เผยแพร่วิดีโอนวัตกรรมในสื่อสังคมออนไลน์ และได้รับความสนใจจากเพื่อนๆและผู้ที่เกี่ยวข้อง