

Best Practice

ชื่อผลงาน SUPER FAN ยุโรปแสนสนุก

ชื่อผู้นำเสนอผลงาน (เจ้าของผลงาน) นางสาวจุฑามาศ ลาตวงศ์

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โรงเรียนสตรีประเสริฐศิลป์ จังหวัดตราด

หลักการและแนวคิด

การเรียนรู้โดยการใช้เกม / “TLLM” ลดการจัดการศึกษาเชิงปริมาณ และเพิ่มการจัดการศึกษาเป็นเชิงคุณภาพ
วัตถุประสงค์

๑. เพื่อเพิ่มการมีปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียนระหว่างครูกับผู้เรียน
๒. เพื่อให้ผู้เรียนคิดอย่างมีวิจารณญาณโดยการใช้คำ ถามกระตุ้น
๓. เพื่อให้ผู้เรียนลดความเบื่อหน่ายจากการจด และการท่องจำเพียงอย่างเดียว
๔. เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้ สนุกสนาน และมีกำลังในการเรียนรู้
๕. เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหา และสามารถสรุปความคิดรวบยอดจากเรื่องที่เรียนได้

ขั้นตอนการดำเนินงาน



คุณค่าของนวัตกรรมและประโยชน์ที่ได้รับ

ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ มีเกมหลากหลายประเภท ช่วยให้ผู้เรียนไม่รู้สึกรู้ว่าเบื่อหน่าย กระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียน และแสดงความสามารถออกอย่างเต็มที่ มีผลช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ได้ดีขึ้น

ปัจจัยความสำเร็จ

ข้อเสนอแนะของเพื่อนร่วมวิชาชีพ ความร่วมมือของผู้เรียน และผู้บริหารสถานศึกษา ซึ่งที่กล่าวมาล้วนเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนานวัตกรรมนี้

บทเรียนที่ได้รับ

จากการนำ “SUPER FAN ยุโรปแสนสนุก” สู่การปฏิบัติ สังเกตเห็นว่า การนำนวัตกรรม “SUPER FAN ยุโรปแสนสนุก” ไปใช้เหมาะสมมากในรายวิชาที่มีเนื้อหามาก หรือบทเรียนที่ต้องอาศัยความจำเยอะ เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน อีกทั้งยังในการสรุปบทเรียนได้เป็นอย่างดี ที่สำคัญผู้สอนควรศึกษาสาระการเรียนรู้อย่างถ่องแท้ เพราะจะช่วยกระตุ้น การอภิปรายระหว่างเล่นเกมได้มีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น

การเผยแพร่และการได้รับการยอมรับ

นำไปใช้ในกิจกรรมการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพสู่การพัฒนาคุณภาพผู้เรียน (PLC) “แก้ปัญหาการเปิดการเรียนรู้ของผู้เรียน” ได้นำเสนอ “SUPER FAN ยุโรปแสนสนุก” ในชั้นออกแบบกิจกรรมและเครื่องมือเพื่อแก้ปัญหา