

Best Practice

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

ชื่อผลงาน การพัฒนาการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์พื้นฐาน เรื่อง ธาตุ โดยใช้กิจกรรมการเล่นเกมส์ธาตุหรรษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ผู้นำเสนอผลงาน นางสาวกรรณิการ์ ขุนสนธิ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์

ชื่อหน่วยงาน

โรงเรียนสตรีประเสริฐศิลป์ จังหวัดตราด

1. ความสำคัญของวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ

การจัดการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์โดยใช้สื่อประกอบการเรียนรู้เป็นวิธีหนึ่งซึ่งที่ใช้กระตุ้นและสร้างความสนใจของนักเรียนให้อยากรู้บทเรียน นอกจากนี้ยังช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาของบทเรียนนั้นๆ ได้ง่ายและดียิ่งขึ้น ซึ่งเนื้อหาเกี่ยวกับตารางธาตุและสัญลักษณ์ธาตุ อาจเป็นเรื่องที่ค่อนข้างยาก และซับซ้อน ดังนั้นการใช้กิจกรรมการเล่นเกมส์ จะทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้และเข้าใจ และจดจำคุณสมบัติของตารางธาตุและสัญลักษณ์ธาตุได้ดียิ่งขึ้น

2. วัตถุประสงค์/เป้าหมาย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน วิชาวิทยาศาสตร์พื้นฐาน เรื่อง ธาตุ โดยใช้กิจกรรมการเล่นเกมส์ธาตุหรรษา
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์พื้นฐานเรื่อง ธาตุ โดยใช้กิจกรรมการเล่นเกมส์ธาตุหรรษา
3. เพื่อสร้างเจตคติที่ดีต่อวิชาวิทยาศาสตร์พื้นฐาน เรื่อง ธาตุ โดยใช้กิจกรรมการเล่นเกมส์ธาตุหรรษา

เป้าหมายเชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2, 1/3, 1/4, 1/5, 1/8 และ 1/9 โรงเรียนสตรีประเสริฐศิลป์ จ.ตราด จำนวน 236 คน

เป้าหมายเชิงคุณภาพ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2, 1/3, 1/4, 1/5, 1/8 และ 1/9 มีผลการทดสอบวิชาวิทยาศาสตร์พื้นฐาน เรื่อง ธาตุ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเล่นเกมส์ธาตุหรรษา

3. ขั้นตอนการดำเนินงาน

1. วางแผนปฏิบัติงาน (Plan) : ศึกษารูปแบบวิธีการสอน จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้เลือกใช้กิจกรรมการเล่นเกมส์ เพื่อให้เหมาะสมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. การทำงานตามแผน (Do) : ดำเนินการจัดกิจกรรม โดยใช้กิจกรรมการเล่นเกมส์ธาตุหรรษา
 - 1) ทดสอบก่อนเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง ธาตุ
 - 2) ครูแจกใบงาน เรื่อง ธาตุ ให้ทุกกลุ่ม นักเรียนช่วยกันอ่านและทำความเข้าใจ
 - 3) ครูแจกอุปกรณ์การเล่นเกมส์ธาตุหรรษา อธิบายวิธีการเล่นเกมส์ ทำให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกันในกลุ่ม
 - 4) ทดสอบหลังเรียนวิชาวิทยาศาสตร์พื้นฐาน เรื่อง ธาตุ
3. การตรวจสอบและประเมินผล (Check) : ประเมินคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียน
4. การปรับปรุงพัฒนา (Action) : ปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้ของครู โดยการจัดทำวิจัยในชั้นเรียน

4. ผลการดำเนินงาน / ประโยชน์ที่ได้รับ

ผลที่เกิดตามวัตถุประสงค์ คือ

คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียน นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้และมีเจตคติที่ดีต่อรายวิชาวิทยาศาสตร์ ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ รับผิดชอบร่วมกัน และสร้างปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน ส่งผลให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้

5. ปัจจัยความสำเร็จ

ความตั้งใจในการจัดกระบวนการเรียนรู้ ข้อเสนอแนะของเพื่อนร่วมวิชาชีพ ความร่วมมือของผู้เรียน และผู้บริหารสถานศึกษา

6. บทเรียนที่ได้รับ

การให้นักเรียนทำกิจกรรมการเล่นเกมส์ธาตุหรรษา ร่วมกัน ลงมือปฏิบัติกิจกรรม และการทำงานกลุ่มเป็นการกระตุ้นความคิด การวิเคราะห์ การจัดการความรู้ของนักเรียน และใช้กิจกรรมเกมส์ในการสื่อสาร เพื่อให้เข้าใจมากขึ้น

7. การเผยแพร่และการได้รับการยอมรับ

1. นำเสนอกิจกรรม ในการประชุม PLC ของกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์
2. นำเกมส์ธาตุหรรษาให้นักเรียนที่สนใจได้ร่วมเล่น และทำกิจกรรมในงานสัปดาห์วิชาการ "สืบสานภาษาไทย ใสใจการอ่าน มุ่งมั่นงานวิทย์ พิชิตอาเซียน" ครั้งที่ 5 ประจำปีการศึกษา 2562