

ชื่อผลงาน การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานมัลติมีเดียเป็นฐาน (Project-Based Multimedia Learning)

ชื่อผู้นำเสนอผลงาน (เจ้าของผลงาน) นางสาวอารีรัตน์ วิจิตรสมบัติ (ครู คศ.2)

ชื่อหน่วยงาน / กลุ่มสาระการเรียนรู้ โรงเรียนแหลมฉบังวิทยาคม จังหวัดตราด
คอมพิวเตอร์

1. ความสำคัญของวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ

ปัจจุบันเป็นยุคที่โลกมีความเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว อันสืบเนื่องมาจากการใช้เทคโนโลยีเพื่อเชื่อมโยงข้อมูลต่างๆ ของทุกภูมิภาคของโลกเข้าด้วยกัน กระแสการปรับเปลี่ยนทางสังคมที่เกิดขึ้นในศตวรรษที่ 21 ส่งผลต่อวิถีการดำรงชีพของสังคมอย่างทั่วถึง และในปัจจุบันงานวิดีโอได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของผู้คนมากขึ้น ด้วยความสามารถของงานทางด้านมัลติมีเดียที่ทำให้การนำเสนอที่น่าสนใจแล้วราคาก่อสร้างวิดีโอที่ราคาถูกลงมาและหาซื้อได้ไม่ยาก หรือแม้แต่โทรศัพท์ก็สามารถถ่ายวิดีโอได้และมีแอปพลิเคชันสำหรับตัดต่อแบบง่ายๆ หรือโปรแกรมที่ใช้ในการตัดต่อวิดีโอสำหรับคอมพิวเตอร์ก็มีให้เลือกใช้มากมายและก็ไม่ยากจนเกินไป ผู้สอนจึงออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานมัลติมีเดียเป็นฐาน (Project-Based Multimedia Learning) ผ่านการจัดการเรียนรู้แบบการเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) และใช้หาทรายดำ ซึ่งปัจจุบันมีเพียง 5 แห่งในโลก และหนึ่งในห้านั้นก็ ตั้งอยู่ในพื้นที่ป่าสงวนแห่งชาติ ป่าแหลมมะขาม อำเภอแหลมงอบ จังหวัดตราด ซึ่งถือว่าเป็นแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่นที่นักเรียนจะได้ไปศึกษาหาความรู้ได้เป็นอย่างดี

การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานมัลติมีเดียเป็นฐาน (Project-Based Multimedia Learning) คือ การจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้รับความรู้และทักษะใหม่ในหลักสูตรของการ ออกแบบ การวางแผน และการผลิตผลงานทางมัลติมีเดีย ผลงานมัลติมีเดียของผู้เรียนอาจจะเป็นการนำเสนอเทคโนโลยีที่ใช้ เช่น การแสดงคอมพิวเตอร์สไลด์ เว็บไซต์ หรือวิดีโอ

การเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) ซึ่งเป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนรูปแบบหนึ่ง ที่เน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติงานเป็นกลุ่มย่อย โดยมีสมาชิกกลุ่มที่มีความสามารถที่แตกต่างกัน เพื่อเสริมสร้างสมรรถภาพการเรียนรู้ของแต่ละคน สนับสนุนให้มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน จนบรรลุตามเป้าหมายที่วางไว้ นอกจากนี้ ยังเป็นการส่งเสริมการทำงานร่วมกันเป็นหมู่คณะ หรือทีม ตามระบอบประชาธิปไตย และเป็นการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ ทำให้สามารถปรับตัวอยู่กับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

2. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

2.1 วัตถุประสงค์

2.1.1 เพื่อจัดการเรียนรู้โดยใช้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (student-centered learning)

2.1.2 เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์ตรง ได้เรียนรู้วิธีการแก้ปัญหา วิธีการทางวิทยาศาสตร์ ได้สร้างผลงานมัลติมีเดีย รู้จักการวางแผนการทำงาน ฝึกการเป็นผู้นำ ผู้ตามผ่านการเรียนรู้ร่วมกัน

2.2 เป้าหมาย

2.2.1 เชิงปริมาณ

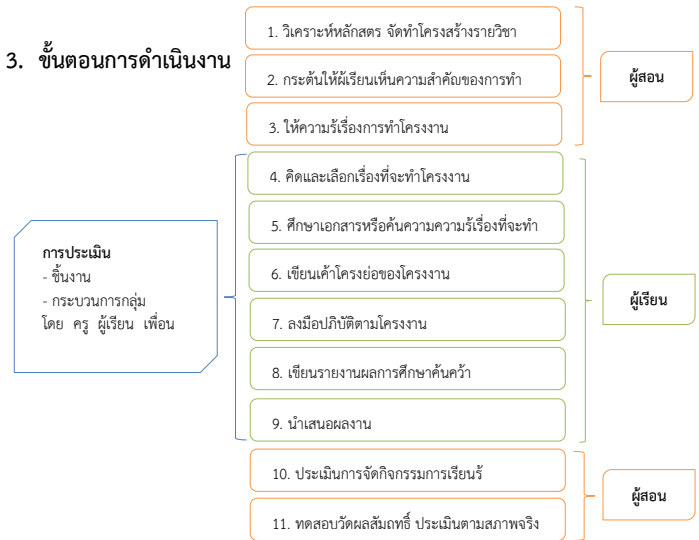
- นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 96 คน

2.2.2 เชิงคุณภาพ

- นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาคอมพิวเตอร์ 1 (ง21201) ที่สูงขึ้น
- นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้มี

ประสบการณ์ตรงได้เรียนรู้วิธีการแก้ปัญหา วิธีการทางวิทยาศาสตร์ ได้สร้างผลงานมัลติมีเดีย รู้จักการวางแผนการทำงาน ฝึกการเป็นผู้นำ ผู้ตาม

3. ขั้นตอนการดำเนินงาน



4. ผลการดำเนินงาน / ประโยชน์ที่ได้รับ

4.1 ผลการดำเนินงาน

4.1.1 ได้จัดการเรียนรู้โดยใช้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (student-centered learning)

4.1.2 ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21

ตัวอย่างผลงานจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานมัลติมีเดียเป็นฐาน



4.2 ประโยชน์ที่ได้รับ

4.2.1 ได้ทราบกระบวนการวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานมัลติมีเดียเป็นฐาน (Project-Based Multimedia Learning) ผ่านการจัดการเรียนรู้แบบการเรียนรู้ร่วมกัน

4.2.2 เพื่อนำข้อมูลที่ได้นำไปใช้ในการวางแผนการเรียนการสอน และพัฒนาหลักสูตร และรายวิชาต่างๆ เพื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนต่อไป

5. ปัจจัยความสำเร็จ

5.1 การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานมัลติมีเดียเป็นฐาน

5.2 ความตั้งใจในการทำงานของนักเรียน

6. บทเรียนที่ได้รับ

ข้อสรุป

กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานมัลติมีเดียเป็นฐานผ่านการจัดการเรียนรู้แบบการเรียนรู้ร่วมกัน ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ เกิดทักษะในการตัดต่อวิดีโอโดยแอปพลิเคชันได้อย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ และยังได้พัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21

ข้อสังเกต / ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการศึกษาและสอดแทรกกิจกรรมที่ส่งผลแก่ผู้เรียนในด้านต่างๆ เช่น การเสริม สร้างทักษะการคิดแบบวิจารณ์ญาณ หรือทักษะความคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น

2. สามารถนำไปประยุกต์ใช้สำหรับเนื้อหารายวิชาอื่นๆ ในการวางแผน กำหนดกิจกรรมเพื่อให้การจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ด้วยตนเอง พัฒนาทักษะที่จำเป็นอื่นๆ ต่อไป

7. การเผยแพร่ / การได้รับการยอมรับ

เผยแพร่วิธีการกับคณะครูในโรงเรียน เพื่อให้สามารถบูรณาการกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ