

ผลงานการปฏิบัติที่เป็นเลิศ “Best Practice”

1. หน้าปก

1. ชื่อผลงานการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ โดยใช้รูปแบบการสอน Active Learning เรื่อง
พื้นผิวและปริมาตรของพีระมิด นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1

2. ประเภทผลงานการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

☒ ด้านการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

2. ผู้นำเสนอผลงานการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

2.1 นางกฤตติกา กาวิน

2.2 นางทัดดาว สุวิมล

3. ข้อมูลสถานศึกษา

ชื่อสถานศึกษา.....โรงเรียนน้ำริดวิทยา.....เลขที่.....101.....หมู่.....7.....

ตำบล.....น้ำริด.....อำเภอ.....เมือง.....จังหวัด.....อุตรดิตถ์.....

รหัสไปรษณีย์.....53000.....โทรศัพท์.....055-447418.....โทรสาร..... 055-447418.....

2. บทสรุป

Active Learning ทำไมถึงสำคัญ การสอนแบบ active learning มีความสำคัญเป็นอย่างมากเพราะสามารถดึงประสิทธิภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนออกมาได้มากที่สุด เป็นการเรียนรู้ที่เป็นมีระบบขั้นตอนที่ผู้เรียนสามารถลงมือปฏิบัติจริงผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา โดยมีเทคนิคการสอนแบบ active learning ให้ผู้สอนได้เลือกใช้มากมายไม่ว่าจะเป็นการจัดกิจกรรมการสอนภายในชั้นเรียนหรือหลักสูตรนอกชั้นเรียน อีกทั้ง active learning ยังเหมาะกับการศึกษาในทุกช่วงวัย ไม่ว่าจะเป็นการศึกษารายบุคคล การเรียนรู้แบบกลุ่มเล็ก หรือการเรียนรู้แบบกลุ่มใหญ่

การเรียนรู้แบบ active learning คือ รูปแบบการเรียนรู้ในยุคใหม่ ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีกระบวนการเรียนรู้สูงสุดและเป็นเทคนิคการสอนที่ผู้เรียนสามารถจัดกระบวนการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง โดยผู้สอนที่สอนด้วยเทคนิคการสอนแบบ active learning จะสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้รู้จักการอ่าน ฟัง และคิดอย่างลึกซึ้งโดยผู้สอนควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์บูรณาการข้อมูลข่าวสาร หรือสื่อสารสนเทศและหลักการคิดรวบยอดด้วยตนเอง เพราะการเรียนรู้แบบแอคทีฟเลิมนึงเป็นกิจกรรมการสอนที่ควรกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการศึกษาการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อให้เกิดการสร้างองค์ความรู้ จากประสบการณ์ของตัวผู้เรียนเอง

ลักษณะเด่นของการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning การเรียนรู้แบบ active learning มักจะเป็นกิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ และเป็นเทคนิค การจัดการเรียนรู้โดยมุ่งเน้นไปที่กระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา โดยผู้สอนควรสร้างบรรยากาศของการมีส่วนร่วมให้กับ

ผู้เรียนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้แบบร่วมมือ และเกิดการเจรจาโต้ตอบที่ส่งเสริมให้มีปฏิสัมพันธ์กันในชั้นเรียน รวมถึงการจัดหลักสูตรนอกชั้นเรียนอยู่เป็นประจำเพื่อกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้แบบ active learning ในสถานที่และสถานการณ์ใหม่ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้เก็บประสบการณ์และเกิดองค์ความรู้ใหม่ๆด้วยตนเอง

Active Learning คือการศึกษาที่ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการเรียนการสอนมากขึ้น โดยการสอนแบบ active learning นี้เป็นเทคนิคการสอนที่มักจะจัดกิจกรรมการเรียนรู้หลากหลายรูปแบบรวมถึงการจัดหลักสูตรนอกชั้นเรียนเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นซึ่งทำให้เกิดการเรียนรู้ที่เข้าใจในเนื้อหามากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังเป็นกระบวนการที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนและผู้เรียนด้วยกัน โดยมักจะเน้นให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ด้วยตนเอง ผ่านการระดมสมองและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

ตัวอย่างกิจกรรม การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

ตัวอย่างรูปแบบหรือเทคนิคการสอน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning ได้ดีเพื่อเพิ่มความสามารถในการเรียนรู้ ได้แก่

1. การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด (Think-Pair-Share) คือ การเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนคิดเกี่ยวกับหัวข้อที่กำหนดของแต่ละคนในเวลาที่กำหนด จากนั้นจึงไปแลกเปลี่ยนกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน เมื่อได้ข้อสรุปแล้วจึงนำเสนอความคิดเห็นต่อผู้เรียนทั้งหมด

2. การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) คือการจัดให้ผู้เรียนทำงานกลุ่มร่วมกัน

3. การเรียนรู้แบบทบทวนโดยผู้เรียน (Student-led review sessions) คือ กิจกรรมที่เปิดให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้และข้อสงสัยต่าง ๆ ในกิจกรรมนี้ผู้สอนมักจะต้องคอยช่วยเหลือหรือตอบคำถามในกรณีที่ผู้เรียนไม่เข้าใจหรือมีปัญหา

4. การเรียนรู้แบบใช้เกม (Games) คือ เทคนิคการสอนที่ผู้สอนนำเกมมาประยุกต์ใช้ในการสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสุขและไม่เบื่อเนื้อหา และยังช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นมากยิ่งขึ้น

5. การเรียนรู้แบบวิเคราะห์วิดีโอ (Analysis or reactions to videos) คือ กิจกรรมที่ให้ผู้เรียนดูวิดีโอที่เกี่ยวกับเนื้อหาการเรียน จากนั้นจึงให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์หรือแสดงความคิดเห็นร่วมกัน

6. การเรียนรู้แบบโต้เถียง (Student debates) คือ กิจกรรมที่ให้ผู้เรียนนำเหตุผลที่มาจากประสบการณ์หรือการเรียนรู้ มาโต้แย้งกันเพื่อยืนยันแนวคิดของตนเอง

7. การเรียนรู้แบบผู้เรียนสร้างแบบทดสอบ (Student generated exam questions) คือ การให้ผู้เรียนสร้างแบบทดสอบจากสิ่งที่ตนเองได้รู้มาแล้ว

8. การเรียนรู้แบบกระบวนการวิจัย (Mini-research proposals or project) คือ การเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนสรุปความรู้หรือสร้างผลงาน และสะท้อนความคิดในสิ่งที่ได้เรียนรู้ หรืออาจเรียกว่าการสอนแบบโครงงาน (project-based learning) หรือการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (problem-based learning)

9. การเรียนรู้แบบกรณีศึกษา (Analyze case studies) การให้ผู้เรียนได้อ่านกรณีศึกษาตัวอย่างและวิเคราะห์แลกเปลี่ยนความเห็นกันในการหาทางแก้ปัญหา

10. การเรียนรู้แบบการเขียนบันทึก (Keeping journals or logs) คือ กิจกรรมที่ให้ผู้เรียนจดบันทึกเหตุการณ์หรือเนื้อหาต่างๆ รวมทั้งเสนอความคิดเห็นเพิ่มเติมจากบันทึกที่เขียน

11. การเรียนรู้แบบการเขียนจดหมายข่าว (Write and produce a newsletter) คือ กิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนร่วมกันผลิตจดหมายข่าว ข้อมูลข่าวสารต่างๆรวมทั้งเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นในแต่ละวัน เมื่อตรวจสอบความถูกต้องโดยการหาข้อเท็จจริง จากนั้นแล้วจึงแจกจ่ายไปยังบุคคลอื่นๆ

12. การเรียนรู้แบบแผนผังความคิด (Concept mapping) คือ กิจกรรมที่ให้ผู้เรียนออกแบบแผนผังความคิดเพื่อ หาความเชื่อมโยงของกรอบความคิดและข้อมูลต่างๆเพื่อนำมาสรุปรวบยอดและนำเสนอผลงาน จากนั้นจึงเปิดโอกาสให้เกิดการซักถามและแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม