รายงานผลการปฏิบัติงาน

ของข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา

(สายงานการสอน)

ด้านที่ 3 การพัฒนาตนเองและวิชาชีพ

3.2 การมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางวิชาชีพ เพื่อแก้ไขปัญหาและพัฒนาการจัดการเรียนรู้

นางเพ็ญนภา วงศ์ดียิ่ง

ตำแหน่ง ครู (ไม่มีวิทยฐานะ)

โรงเรียนเทพศิรินทร์ลาดหญ้า กาญจนบุรี

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากาญจนบุรี

3.2 การมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางวิชาชีพ เพื่อแก้ไขปัญหาและพัฒนาการจัดการเรียนรู้

3.2.1 มีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) เพื่อแก้ไขปัญหา และพัฒนาการจัดการเรียนรู้

3.2.2 ผู้เรียนได้รับการพัฒนาตามแนวทางการจัดกิจกรรมชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ของครูเพื่อแก้ไขปัญหาผู้เรียนและปรับปรุงพัฒนากระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

3.2.3 ผู้เรียนร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์ ได้เข้าร่วมการทำกิจกรรมที่ได้จากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ของครู

การดำเนินงาน PLC กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (กลุ่มย่อย)

แบบรายงานผลการดำเนินงาน PLC
(กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ)
โรงเรียนเทพศิรินทร์ลาดหญ้า กาญจนบุรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากาญจนบุรี

ส่วนที่ 1

1. ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มสาระ/กลุ่มงาน (จำนวนบุคลากร/ผลงานเด่น)

ชื่อกลุ่ม PLC กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา จำนวนสมาชิกทั้งหมด 4 คน

1. นางจันทร์วดี รักษ์อาจ ตำแหน่ง ประธาน
2. นางเพ็ญนภา วงศ์ดียิ่ง ตำแหน่ง สมาชิก
3. นายสุบิน ติณภูมิ ตำแหน่ง สมาชิก
4. นายเกียรติภูมิ ติณภูมิ ตำแหน่ง สมาชิก

2. ประเด็นปัญหา (ประเด็นปัญหาทั้งหมด/ปัญหาเร่งด่วน/ปัญหาที่จะดำเนินการต่อ)

2.1 นักเรียนไม่สนใจเรียน

2.2 นักเรียนไม่มีสมาธิจดจ่ออยู่กับเนื้อหาที่ครูสอน

3. เป้าหมายที่กำหนดไว้ (เน้นการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 : ทักษะการคิด/การจัดการเรียนรู้ การส่งเสริมสนับสนุนการจัดการเรียนการสอน)

3.1 เน้นผู้เรียนให้มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาและความเชี่ยวชาญ

3.2 เน้นผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาอย่างลึกซึ้งมากกว่าความรู้แบบผิวเผิน

3.3 เน้นผู้เรียนให้มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม

4. การวางแผนการดำเนินงาน (แผนการขับเคลื่อน จนถึง 12 กันยายน 2566)

4.1 รวบรวมสมาชิกและจัดตั้งกลุ่ม

4.2 วิเคราะห์และกำหนดประเด็นปัญหา

4.3 ร่วมกันคิดและศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับนวัตกรรมที่จะมาใช้แก้ปัญหา

4.4 กำหนดปฏิทินการดำเนินกิจกรรม

4.5 สมาชิกในกลุ่มออกแบบแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของตนเอง

4.6 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของแต่ละคนมาสะท้อนร่วมกับสมาชิกคนอื่นในกลุ่ม

4.7 เข้าสังเกตชั้นเรียนและสะท้อนผลงานการจัดการเรียนรู้

4.8 สรุปผลและรายงานผลการดำเนินงานของกลุ่ม

5. วิธีการ/ขั้นตอนการดำเนินงาน/กระบวนการทำงาน

ขั้นตอนที่ 1 การรวมกลุ่ม PLC สร้างทีมครูPLC กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

1.สร้างทีมงาน PLC ในสถานศึกษาที่สอดคลองกับบริบทของสถานศึกษา

2.กำหนดบทบาทหน้าที่ของสมาชิกในกลุ่ม PLC

(ผู้อำนวยความสะดวก,ผู้ร่วมพูดคุยแลกเปลี่ยนเรียนรู้, ผู้หาข้อมูล, ผู้บันทึก)

3.สร้างข้อตกลงร่วมกันในการสร้างกลุ่ม PLC

ขั้นตอนที่ 2 ร่วมกันวิเคราะห์สภาพปัญหา

1.กลุ่มร่วมกันเสนอประเด็นปัญหาการเรียนรู้ของนักเรียน

2.ร่วมกันคัดเลือกประเด็นปัญหาที่เป็นปัญหาสำคัญที่สุด

3.กลุ่มร่วมกันอภิปรายหาสาเหตุที่แท้จริง เน้นไปที่การสอนของครูเป็นอันดับแรก ที่ถือว่าเป็นสาเหตุที่แท้จริง

4.ร่วมกันเสนอแนวทางแก้ไขปัญหา(จากประสบการณ์การสอน,ผู้เชี่ยวชาญ, งานวิจัย,แหล่งขอมูลต่างๆ)

5.อภิปรายสรุปและเลือกแนวทางการแก้ปัญหาที่เหมาะสมตามสภาพบริบทของโรงเรียน

ขั้นตอนที่ 3 ร่วมกันออกแบบกิจกรรมการแก้ปัญหา

1.นำข้อสรุปแนวทางการแก้ปัญหามาช่วยกันสร้างงาน แผนงาน (โดยสิ่งที่ต้องทำต่อ คือ ทำอยางไร ทำเมื่อไร ใช้อย่างไร และตรวจสอบ การทำงานอย่างไร จะเสนอผลระหว่างทำงานและสรุปผลเมื่อไร)

2. ออกแบบการจัดการเรียนรู้

3. สร้างและพัฒนานวัตกรรม โดยใช้ เกมบิงโก

ขั้นตอนที่ 4 นำแผนสู่การปฏิบัติ/สังเกตการณ์สอน

1.นำแผนที่ร่วมกันคิดไปทดลองใช้ในการเรียนการสอน

2.สมาชิกร่วมกันสังเกตการสอนและเก็บข้อมูลหรือเก็บข้อมูลจากการทดลองใช้

3.นำเสนอผลจากการปฏิบัติ โดยกำหนดช่วงเวลาและช่องทางการนำเสนอรวมกัน เช่น ช่องทาง Line หรือ Facebook หรืออื่นๆ

4.ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผลจากการปฏิบัติ พร้อมปรับปรุงแก้ไข

ขั้นตอนที่ 5 ร่วมสะท้อนผล

1.นำสรุปสุดท้ายว่าผลเป็นประการใด ร่วมกันสะท้อนผลแบ่งปันประสบการณ์และปรับปรุงงานให้ดีขึ้น

2.หากผลการปฏิบัติเป็นไปตามวัตถุประสงค์นำนวัตกรรมสู่การเผยแพร่หรือปรับปรุงให้ดียิ่งขึ้น

3.หากผลการปฏิบัติไม่เป็นไปตามวัตถุประสงค์นำมาปรับปรุงและหาแนวทางการแก้ปัญหารวมกันใหม่

6. ผลการดำเนินงาน/ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจริง

6.1 นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหามากยิ่งขึ้น

6.2 บรรยากาศในห้องเรียนเป็นไปด้วยความสนุกสนาน

6.3 นักเรียนกระตือรือร้นในการเรียนเพิ่มขึ้น

6.4 นักเรียนมีความสนใจในการเรียนมากขึ้น

6.5 นักเรียนให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมในชั้นเรียน

7. ปัจจัยที่ส่งผลให้การดำเนินงานประสบความสำเร็จ

สมาชิกในกลุ่มมีการพูดคุยและวางแผนแก้ปัญหาร่วมกัน มีการดำเนินงานเป็นไปตามขั้นตอน โดยประยุกต์ใช้ โดยใช้เกมบิงโก ในการจัดการเรียนการสอน รวมทั้งมีการนิเทศติดตามกระบวนการดำเนินการแก้ปัญหาและสะท้อนผลลัพธ์ร่วมกันอย่างสม่ำเสมอ

8. อุปสรรค/ข้อจำกัด/ข้อขัดข้อง ที่พบในการดำเนินงาน

ข้อจำกัดในด้านของเวลาที่ไม่เป็นไปตามปฏิทินที่ได้กำหนดไว้เนื่องจากกิจกรรมพิเศษเข้าสอดแทรก รวมทั้งบางขั้นตอนต้องใช้เวลาในการทดลองนวัตกรรมให้ออกมาเหมาะสมและสามารถแก้ไขปัญหาได้

9. ประเด็นที่ได้เรียนรู้

9.1 การกระตุ้นนักเรียน คือ สิ่งที่สำคัญโดยเฉพาะนักเรียนที่อยู่ในกลุ่มของเด็กอ่อน ครูควรมีการกระตุ้นอย่างสม่ำเสมอและอาจจะใช้เทคนิควิธีการเข้ามาเสริมแรงเพื่อให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียน

9.2 การใช้สื่อที่หลากหลายจะช่วยเสริมและกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยตรง

10. ข้อเสนอแนะในการดำเนินงานครั้งต่อไป

10.1 ครูผู้สอนใช้เกมการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนไม่เบื่อหน่ายต่อเกมการเรียนรู้เดิม ๆ และมีการพัฒนาเกมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนในแต่ละห้องเรียน เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่ดียิ่งขึ้น

10.2 ควรใช้เกมการเรียนรู้ ในวิชาอื่นในรายวิชาอื่นๆ เพื่อมีการเปรียบเทียบผลการใช้งานให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลเพิ่มมากขึ้น

ส่วนที่ 2

นวัตกรรมที่เกิดขึ้น (ชื่อนวัตกรรม / องค์ประกอบของนวัตกรรม /แผนภูมิการใช้)

ชื่อนวัตกรรม การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โดยใช้เกมบิงโก (BINGO)

วิธีสอนโดยใช้เกม คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้

บิงโก (BINGO) คือ กิจกรรมการเล่นอย่างหนึ่งที่ให้ผู้เข้าเล่นได้สนุกกับการลุ้นผลลัพท์ ว่ากระดานที่ตัวเองได้การสุ่ม แต่ละครั้งจะมีคำตอบที่อยู่ในกระดานเราไหมภายในเกมใคร bingo ได้ก่อน ก็ชนะ ประโยชน์ของกิจกรรมนี้ คือ ทำให้ผู้เข้าเล่นได้ ทักษะจดจำตัวเลข ได้ฝึกใช้สมองอยู่เรื่อยๆ ทำให้ลดการเกิดภาวะสมองเสื่อมได้

แนวทางในการใช้นวัตกรรมเกม บิงโก มีขั้นตอนดังนี้

1. ครูอธิบายกติกาของการเล่นเกมบิงโก ในการที่จะเป็นผู้ชนะ จะต้องวางคำตอบอยู่ในตำแหน่งใดบ้าง และต้องพูดคำว่า “บิงโก”

2. ครูแจกการ์ดบิงโก ให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น

3. ครูถือสลากบิงโกไปให้นักเรียนจับสลาก ให้นักเรียนคนที่จับสลาก พูดข้อความที่อยู่ในสลากให้เพื่อนฟัง ครูทำแบบนี้ไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะมีคนบิงโก

4. เมื่อมีนักเรียน บิงโกแล้ว ครูตรวจสอบความถูกต้องของคำตอบ

5. เล่นเกมบิงโก 3-4 รอบ

6. เมื่อเล่นเกมบิงโกเสร็จ ครูและนักเรียนร่วมกับสรุปความรู้ที่ได้จากการเล่นเกมบิงโก

ลักษณะของการจัดการเรียนการสอน

1. เป็นการเรียนการสอนที่พัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิด การแก้ปัญหา และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้

2. เป็นการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด

3. ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง

4. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนทั้งในด้านการสร้างองค์ความรู้ การสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน

5. ผู้เรียนเรียนรู้ความรับผิดชอบร่วมกัน การมีวินัยในการทำงาน และการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ

6. เป็นกระบวนการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนอ่าน พูด ฟัง คิดอย่างลุ่มลึก ผู้เรียนจะเป็นผู้จัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง

7. เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่สนุกสนาน เหมาะสมกับวัย

8. เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูลข่าวสาร หรือสารสนเทศ และหลักการความคิดรวบยอด

9. ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง

10. ความรู้เกิดจากประสบการณ์ การสร้างองค์ความรู้ และการสรุปทบทวนของผู้เรียน

ชื่อกลุ่ม : PLC ศิลปะ

รายชื่อคณะกรรมการของกลุ่ม

ที่	ชื่อ-นามสกุล
1	นางจันทร์วดี รักษ์อาจ ประธาน
2	นางเพ็ญนภา วงศ์ดียิ่ง
3	นายสุบิน ติณภูมิ
4	นายเกียรติภูมิ ติณภูมิ