

วิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ของครูผู้สอน

1. ชื่อผลงาน การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เรื่อง preposition of place โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบ INGS
2. ชื่อผู้นำเสนอผลงาน นางสาวอรรทัย เหลาทอง
3. ชื่อหน่วยงาน/กลุ่มสาระ โรงเรียนบ้านหนองเต่า กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

รายละเอียดการนำเสนอผลงาน

1. ความสำคัญของนวัตกรรม/วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ

ในปัจจุบันทักษะภาษาอังกฤษถือเป็นทักษะที่มีความสำคัญและประโยชน์ในชีวิตประจำวันอย่างมาก ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือสื่อสารที่สำคัญในการแลกเปลี่ยนข้อมูลโดยเฉพาะในยุคที่โลกเชื่อมต่อกัน ครูผู้สอนภาษาจึงมีความสำคัญมากในการออกแบบและจัดสรรกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียน ในการสอนภาษาอังกฤษผู้สอนสามารถออกแบบการสอนให้สอดคล้องกับคุณลักษณะของผู้เรียนเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ ครูนำเสนอผลงานจึงได้คิดนำการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เรื่อง preposition of place โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ INGS มาจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เป็นกระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว ต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยการอ่าน, เขียน, โต้ตอบ, และการวิเคราะห์ปัญหา อีกทั้งให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์, การสังเคราะห์, และการประเมินค่า ดังนั้น Active Learning คือ กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไปนั่นเอง

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อนักเรียนสามารถบอกความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับ Prepositions of place ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถจำคำศัพท์และบอกความหมายของคำบุพบท Prepositions of place ในการบอกตำแหน่งของสถานที่ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนมีวินัยและมีความมุ่งมั่นในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้

3. ขั้นตอนการดำเนินการ

ขั้นสร้างแรงบันดาลใจ (I : Inspiration)

- 1) วิเคราะห์หลักสูตร
- 2) วิเคราะห์ผู้เรียน
- 3) วิเคราะห์สภาพปัญหา
- 4) ศึกษารูปแบบวิธีการสอน
- 5) เลือกรูปแบบวิธีการสอนที่เหมาะสม
- 6) จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

ขั้นสร้างความรู้ (N : Knowledge)

- 1) ดำเนินการศึกษากิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง preposition of place โดยใช้แผนการจัดการแบบ Active Learning (INGS Model)
- 2) จัดเตรียมสื่อและดำเนินการจัดการเรียนการสอนตามแผนการสอนที่ออกแบบไว้

ขั้นตรวจสอบผลการเรียนรู้โดยใช้เกม (G : Game)

1) ประเมินจากการทำใบงาน สังเกตการสนทนาและพฤติกรรมของผู้เรียนผ่านการทำกิจกรรมการเล่นเกม

ขั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (S : Share)

1) ปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้ของครูและรูปแบบการจัดกิจกรรมให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

4. ผลการดำเนินงาน/ประโยชน์ที่ได้รับ

- 1) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษสูงขึ้น
- 2) สามารถนำผลการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning มาพัฒนาเพื่อใช้ในครั้งต่อไปได้ดีขึ้น
- 3) นักเรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

5. ปัจจัยความสำเร็จ

- 1) ได้รับความร่วมมือจากนักเรียนในการทำกิจกรรม
- 2) นักเรียนตั้งใจปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ได้สำเร็จครบทุกกิจกรรม
- 3) นักเรียนเกิดทักษะและกระบวนการในการคิดและการแก้ปัญหาที่ดี

6. บทเรียนที่ได้รับ

ผู้เรียนได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยการอ่าน, เขียน, โต้ตอบ, และการวิเคราะห์ปัญหา อีกทั้งให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์, การสังเคราะห์, และการประเมินค่า

7. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

- นำเสนอผ่านครูผู้สอนและได้รับการยอมรับภายในโรงเรียน