

แบบรายงานประเด็นท้าทายในการพัฒนาผลลัพธ์ การเรียนรู้ของผู้เรียน/นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการเขียนโปรแกรม Scratch ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
ด้วยกระบวนการของการสอนรูปแบบทฤษฎีเกมในการสร้างการเรียนรู้

ScrATCH



(Gamification in Learning)
โดยการจัดกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)



ความสำคัญและความเป็นมา

เนื่องจากหลักสูตรการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนต้องเรียนรู้เรื่องของการเขียนโปรแกรมอันมีจุดเริ่มต้นของการเขียนขั้นตอนการทำงานหรือที่เรารู้จักกันในชื่อของ **อัลกอริทึม** ที่เป็นพื้นฐานของการเขียนโปรแกรมและออกแบบโปรแกรม แต่พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ไม่มีพื้นฐานในเรื่องของการเขียนโปรแกรมอันอาจมีผลมาจากในชั้นประถมศึกษาโรงเรียนไม่มีครูเฉพาะวิชา จึงไม่สามารถจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรเบื้องต้น ตามที่ควรจะได้เรียนมา ส่งผลให้นักเรียนไม่สามารถเห็นผลการเขียนโปรแกรมที่เป็นรูปธรรม ทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย และต่อต้านการเรียนรู้ในการเขียนโปรแกรม รู้สึกว่ามันเป็นเรื่องที่ยาก ครูจึงจำเป็นต้องหาแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ และเกิดความชอบในการเขียนโปรแกรมขึ้น



วัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ความเข้าใจในทักษะเบื้องต้นของการเขียนโปรแกรม Scratch ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1



เป้าหมาย

ผู้เรียนร้อยละ 85 ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนรายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ประจำปีการศึกษา 2567 มีความรู้ ความเข้าใจในทักษะการเขียนโปรแกรม และการประยุกต์การเขียนโปรแกรมเพื่อพัฒนาทักษะ และสามารถนำความรู้ไปเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันได้อย่างสร้างสรรค์

วิธีการดำเนินการ

1

วิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล

2

วิเคราะห์หลักสูตร

3

พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้

4

ผู้สอนชี้แนะ/ให้คำแนะนำระหว่างดำเนินกิจกรรม

5

วัดและประเมินผลการเรียนรู้ตามสภาพจริง



โดย...นางสาวรัชก จันตะ
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี



ScrATCH

แบบรายงานผลการปฏิบัติเป็นเลิศ (BEST PRACTICE)



ผลการดำเนินงาน / ประโยชน์ที่ได้รับ

ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

เชิงปริมาณ : ผู้เรียนร้อยละ 85 ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนรายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ประจำปีการศึกษา 2567 มีความรู้ ความเข้าใจในทักษะการเขียนโปรแกรมและการประยุกต์การเขียนโปรแกรมเพื่อพัฒนาทักษะ และสามารถนำความรู้ไปเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันได้อย่างสร้างสรรค์

เชิงคุณภาพ : มีกิจกรรมการเรียนการสอน ที่กระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน

ผลที่เกิดขึ้นกับครู

ครูผู้สอนมีกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลาย ในการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาทักษะการคิดของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนได้มากขึ้น และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนมากขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนเข้าใจกระบวนการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น

ผลที่เกิดขึ้นกับโรงเรียน

ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น และเข้าใจในกระบวนการเรียนมากขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนอยากเข้าเรียนมากขึ้น และส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เพิ่มขึ้น ทำให้โรงเรียนมีคุณภาพด้านการเรียนมากขึ้น

ผลที่เกิดขึ้นกับผู้ปกครองและชุมชน

ผู้ปกครองได้ทราบผลการเรียนของนักเรียนที่ดีขึ้น นักเรียนอยากเข้าเรียนมากขึ้น ผู้ปกครองและชุมชนจึงเกิดความเชื่อมั่นและสบายใจ พร้อมให้การสนับสนุนด้านการเรียนของนักเรียน

