

การจัดการเรียนรู้ สู่โครงการ เพื่อพัฒนาการอ่าน ด้วยบอร์ดเกมแสนง่าย by U-MARIN MODEL

ผู้จัดทำ

นางสาวอุมารินทร์ แข็งแรง
ตำแหน่ง ครู โรงเรียนบ้านหนองไข่นก



1 ที่มา

เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ด้านการเรียนและเป็นการบูรณาการ การจัดการเรียนรู้ โดยทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ พร้อมกับได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินในรูปแบบของการเรียนปนเล่นและเป็นการพัฒนาความสามารถในการอ่านและสามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสมต่อการศึกษาในศตวรรษที่ 21

2

การดำเนินการ

กลุ่มเป้าหมายนักเรียน
โรงเรียนบ้านหนองไข่นก
ปีการศึกษา 2567 ทุกคน
ระยะดำเนินการ ตลอดปี
การศึกษา

3 ขั้นตอนการนำนวัตกรรมไปใช้

ขั้นนำเสนอ (U : Unit Teaching ,M : Mutual Goals)

ร่วมกันกำหนดเป้าหมายของการเรียนในหน่วยนั้นๆ ออกเป็นส่วนย่อย ๆ ของเวลา หรือกิจกรรม

ขั้นวางแผน (A = Ask and Question , R = Ranking Ladder)

ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้า จากนั้นแบ่งกลุ่มนักเรียน ลงมือวางแผนและจัดลำดับความคิดในการทำงาน ก่อน-หลัง ในการทำโครงการ

ขั้นปฏิบัติ (I = I can do it with creativity)

เปิดโอกาสให้นักเรียนฝึกทำงานเป็นทีม โดยลงมือทดลองใช้ความรู้ ด้วยกิจกรรมต่างๆ

ขั้นประเมินผล (N = Naturalistic for assessment)

วัดผลและประเมินผลการเรียนรู้จากการที่นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติงาน ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการนำความรู้และทักษะที่เรียนไปใช้ในสภาพและสถานการณ์จริง

4 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ความรู้ นักเรียนอธิบายลักษณะของคำที่อ่านสะกดคำได้ ถูกต้องด้านทักษะกระบวนการ อ่านสะกดคำ ได้ถูกต้อง

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ การปฏิบัติ ตามกฎกติกา และข้อตกลงและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์ มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน

สมรรถนะผู้เรียน

ความสามารถในการคิด ความสามารถในการสื่อสาร
ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

5 การเผยแพร่ร่องรอยหลักฐาน



การเผยแพร่นวัตกรรม



คู่มือและการรายงาน
นวัตกรรม

6 เชื้อไขความสำเร็จ

ความมุ่งมั่นของครูมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อความสำเร็จของนวัตกรรม การสนับสนุนจากผู้บริหารผู้นำด้านนวัตกรรมเข้ามาพัฒนาการศึกษา นักเรียนให้ความร่วมมือในการจัดการเรียนรู้มีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติจริงทุกขั้นตอน

