ขั้นตอนการดำเนินงาน

5 นิเทศ ติดตาม

นิเทศ ติดตามผลการพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกม และการนำไปใช้ในห้องเรียน ของครูผู้เข้ารับการอบรมทุกคนตามปฏิทินที่กำหนดไว้ และมีการติดตามเป็นระยะ ผ่านกระบวนการ PLC รวมถึงสังเกตชั้นเรียนของครูที่พัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกม

6 คัดเลือก Best Practice

ดำเนินการคัดเลือกผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ด้านการพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยแบบรายงานผลการพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกม 5 ระยะ โดยทำการรวบรวมข้อมูล และประเมินผลจากที่คุณครูส่งเข้ามาผ่าน Google Form และประกาศผลและมอบเกียรติบัตรเพื่อเป็นการยกย่องเชิดชูเกียรติ เป็นขวัญกำลังใจให้ครูผู้สอน ด้านการพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เป็นเลิศและเผยแพร่ผลงานเพื่อเป็นตัวอย่างที่ดีต่อไป

หลังจากเสร็จสิ้นกระบวนการได้จัดทำคลิปวิดีโอและรายงานผลการดำเนินการ

ผลสำเร็จ

1. ครูกลุ่มเป้าหมายทุกคน มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
2. ครูที่เข้ารับการอบรมร้อยละ 100 สามารถออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ โดยมีนวัตกรรมบอร์ดเกมของตนเองในชั้นเรียน
3. ครูร้อยละ 100 มีแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และสมรรถนะสำคัญจากการเรียนรู้ผ่านนวัตกรรมบอร์ดเกม และได้รับการติดตามผล

ปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดความสำเร็จ

1. ผู้บริหารสำนักงานเขตให้ความสำคัญและสนับสนุนการพัฒนาคุณภาพการศึกษาในทุกด้าน
2. ผู้บริหารสถานศึกษามุ่งเน้นส่งเสริมและสนับสนุนในการพัฒนาห้องเรียนแบบ Active Learning
3. ครูผู้สอนมีความมุ่งมั่นตั้งใจในการพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกมที่ถูกต้องเหมาะสมกับผู้เรียน และพัฒนาตนเองอยู่เสมอ
4. ศึกษานิเทศก์และผู้บริหารมีรูปแบบการติดตามผลอย่างใกล้ชิด และอย่างเป็นกัลยาณมิตร ด้วยกระบวนการ PLC อย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ
5. ได้รับการสนับสนุนจากกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) ในเรื่องงบประมาณ และแนวทางในการพัฒนา

หลักสูตรออนไลน์บอร์ดเกม

VDO เปิดบ้านห้องเรียนต้นแบบ

Best Practice

การพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกม เพื่อการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สำหรับครูในศตวรรษที่ 21

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 2

ความเป็นมา

นวัตกรรมบอร์ดเกมเป็นสื่อการสอนรูปแบบหนึ่ง ที่จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง เกิดความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้จากการเล่น โดยมีข้อดีคือ มีความท้าทายและเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้ลองผิดลองถูก โดยที่ผู้เล่นได้เข้าไปมีส่วนร่วมอยู่ในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ต้องเล่นตามเงื่อนไขที่กำหนด โดยกิจกรรมบอร์ดเกมเป็นอีกกิจกรรมที่มีความสำคัญเพราะเป็นการเล่นที่มีกระบวนการในการเล่นตามชนิดของบอร์ดเกมประเภทต่าง ๆ ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้และเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 2 เห็นความสำคัญของการจัดการเรียนการสอนเชิงรุก (Active Learning) และเป็นการสนองนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ จึงได้พัฒนาครูให้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับพื้นฐานบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ในปี พ.ศ.2565 โดยดำเนินการจัดอบรมครู เรื่อง การพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สำหรับครูในสังกัด โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ

1. ให้ครูมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับพื้นฐานบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้
2. มีทักษะการออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษา การสร้างภาพประกอบเกม การนำไปใช้ และการประยุกต์กับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สำหรับห้องเรียน

ซึ่งได้รับงบประมาณสนับสนุนจากกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) ทำให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาได้รับการคัดเลือกให้เป็นสำนักงานเขตพื้นที่ต้นแบบ

ปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 ได้มีการดำเนินงานโครงการพัฒนานักจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สู่การขยายผลพื้นที่ต้นแบบ ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาครูแกนนำและนักจัดการเรียนรู้ด้วยหลักสูตรการอบรมเชิงปฏิบัติการระยะสั้นประจำพื้นที่ต้นแบบ ติดตามผลการใช้งานจริงในห้องเรียนของครู ส่งเสริมให้ครูสามารถนำความรู้ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน และทำหน้าที่เป็นแกนนำการเผยแพร่ความรู้ในเครือข่ายของตนเอง จนกลายเป็นการพัฒนาอย่างยั่งยืน โดยได้รับงบประมาณสนับสนุนจาก กสศ.

และในปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 ทางสำนักงานเขตได้มีการดำเนินการอย่างต่อเนื่องโดยบรรจุลงแผนปฏิบัติการประจำปี และดำเนินการพัฒนาครูด้านการพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สำหรับครูในศตวรรษที่ 21 และยังพัฒนาครูอย่างต่อเนื่องสำหรับครูสังกัด สพป.พิจิตร เขต 2

ขั้นตอนการดำเนินงาน

1 พัฒนาหลักสูตร

2 ดำเนินการอบรมเชิงปฏิบัติการฯ

ปี พ.ศ.2567 ดำเนินการอบรมเชิงปฏิบัติการในเขตพื้นที่ต้นแบบรุ่นที่ 1 การพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สำหรับครูในศตวรรษที่ 21 โดยรับสมัครคุณครูที่สนใจ เข้ารับการอบรม จำนวน 35 คน จำนวน 24 โรงเรียน ในวันที่ 21 – 22 มิถุนายน 2567 ณ ห้องประชุมพุทธรักษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 2

ขั้นตอนการดำเนินงาน

3 จัดประชุม PLC

จัดประชุมเชิงปฏิบัติการด้วยกระบวนการ PLC ด้านการพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้เชิงรุก (ACTIVE LEARNING) สำหรับครูในศตวรรษที่ 21

4 เผยแพร่แหล่งเรียนรู้

เปิดบ้านห้องเรียนตัวอย่างให้เป็นแหล่งเรียนรู้สำหรับเครือข่ายครูในพื้นที่ต้นแบบ เพื่อสร้างพื้นที่แห่งการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ที่หลากหลาย พร้อมทั้งร่วมกันถอดบทเรียนกับทางโครงการ ฯ สำหรับนำไปพัฒนาการจัดการเรียนการสอนที่แตกต่างกันตามบริบทของตนเอง และทำหน้าที่เป็นแกนนำการเผยแพร่ความรู้ให้เพื่อนครูต่อไป โดยการนำคุณครูที่เข้ารับการอบรมทุกคนไปศึกษาดูงาน ณ โรงเรียนวัดวังเรือน และปี พ.ศ. 2567 กสศ.ได้สนับสนุนการทำบอร์ดเกมให้กับโรงเรียนที่สามารถขยายผลได้ทั้งระบบ โดยให้โรงเรียนจัดทำรายงานการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อบอร์ดเกมในโรงเรียนทุกชั้นเรียน ซึ่งก็มีโรงเรียนในสังกัดจำนวน 4 โรงเรียนที่ได้รับการสนับสนุนบอร์ดเกม ได้แก่ โรงเรียนวัดวังเรือน โรงเรียนอนุบาลทับคล้อ โรงเรียนวัดบ้านบางลายเหนือ และโรงเรียนบุรพรัตน์วิทยาคาร จำนวนทั้งสิ้น 99 บอร์ด นับเป็นการเผยแพร่ความรู้ที่ได้รับลงสู่ชั้นเรียนครบทุกชั้นในโรงเรียน