

Best Practice ปี 2567



การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน
ร่วมกับการเขียนโปรแกรม KidBright
เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์
รายวิชาหุ่นยนต์เบื้องต้น
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่3
โรงเรียนปากจั่นวิทยา



จัดทำโดย
นางธารรริน ไพโรจน์

ที่มาและความสำคัญ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานในรายวิชาหุ่นยนต์เบื้องต้น ด้วยโปรแกรมkidbright สามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในรูปแบบโครงงานได้ตามหลักสูตรฯได้กำหนดให้ผู้เรียนใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสร้างชิ้นงานตามจินตนาการ หรืองานที่ทำในชีวิตประจำวันอย่างมีจิตสำนึกและความรับผิดชอบ อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบของ ทำให้ผู้ศึกษามีความสนใจที่จะพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน ร่วมกับการเขียนโปรแกรม KidBright เพื่อพัฒนา ผลสัมฤทธิ์รายวิชาหุ่นยนต์เบื้องต้นสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่3 ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้มีความเข้าใจในเนื้อหา และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อพัฒนาความสามารถในการทำโครงงานระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน
- 2.2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน

ขั้นตอนการดำเนินงาน

- ประชากร
- เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา
 - แผนการจัดการเรียนรู้
 - แบบประเมินความสามารถในการทำโครงงานร่วมกับการเขียนโปรแกรมKidBright - (Pre-Test)/(Post-Test)

ผลการดำเนินงาน

- หาค่าประสิทธิภาพของแบบประเมินความสามารถตามเกณฑ์ 80/80
- ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

แผนการจัดการเรียนรู้

LINK: แผนการจัดการเรียนรู้



การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ

