

วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ นวัตกรรม (Best practices)q

ชื่อผลงาน การพัฒนาการสอนสาระการเรียนรู้สุขศึกษา เรื่อง ภัยออนไลน์ (Cyberbullying)

โดยใช้การจัดการเรียนการสอนแบบบทบาทสมมติ (Role Playing)

ชื่อผู้เสนอผลงาน นางสาวสายรุ้ง สารสุภาพ ครู คศ.3 กลุ่มสาระสุขศึกษาและพลศึกษา

โรงเรียนบ้านธารนพเก้า

1. ความสำคัญของนวัตกรรม/วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ

การจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญมีเทคนิควิธีการและขั้นตอนที่หลากหลาย เช่น

- ขั้นนำ (Engagement): กระตุ้นด้วยคลิปวิดีโอข่าวสุขภาพ สถานการณ์สมมติ หรือคำถามชวนคิด
- ขั้นกิจกรรม (Activity): ให้ผู้เรียนทำงานกลุ่ม ลงมือปฏิบัติ วิเคราะห์กรณีศึกษา หรือแสดงบทบาทสมมติ
- ขั้นสะท้อนคิด (Reflection): ชวนคุยข้อดี ข้อเสีย และความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากกิจกรรม
- ขั้นประยุกต์ใช้ (Application): ให้ผู้เรียนวางแผนพฤติกรรมสุขภาพของตนเองหรือครอบครัว

กระบวนการเรียนรู้แบบ Active learning หรือการเรียนรู้เชิงรุก เป็นอีกหนึ่งนวัตกรรมการศึกษา ในศตวรรษที่ 21 ที่ทุกสถาบันการศึกษาให้ความสนใจและให้ความสำคัญมาตั้งแต่ต้นนโยบายปฏิรูปการศึกษาตาม พ.ร.บ.การศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ที่เน้นการจัดการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งโดยหลักการแล้ว การเรียนรู้เชิงรุก คือ การเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องหาความหมายและทำความเข้าใจด้วยตนเองหรือร่วมกันกับเพื่อน เช่น ร่วมสืบค้นหาคำตอบ ร่วมอภิปราย ร่วมนำเสนอ และสรุปความคิดรวบยอดกัน หรือเป็นการเปลี่ยนผู้เรียนจากผู้นั่งฟังเพียงอย่างเดียว (Passive learning) มาเป็นผู้เรียนที่ร่วมกิจกรรมการแสวงหาความรู้ที่ผู้สอนกำหนด โดยผู้เรียนจะมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ นั้น ๆ ด้วยตัวผู้เรียนเอง แล้ว ผสมผสานกับความรู้เดิมที่มีอยู่ให้เกิด การสร้างโน้ตชนในองค์ความรู้นั้น ๆ และให้ผู้เรียนได้มีโอกาสนำความรู้ ไปทดลองฝึกใช้ทักษะ แล้วนำเสนอต่อ กลุ่มเพื่อยืนยันความรู้ที่ถูกต้อง ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อ ผู้สอนเกิดความรู้ความเข้าใจ เห็นคุณค่า และนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในสถานศึกษา โดยจะต้อง เน้นการลงมือกระทำหรือลงมือปฏิบัติ เป็น หลักสำคัญในการจัดกิจกรรมของผู้เรียนเสมอ ทั้งนี้ ในการเรียนการสอนสุขศึกษาศึกษา การใช้รูปแบบการเรียนรู้ ผ่านบทบาทสมมติ (Role Playing): จำลองสถานการณ์เพื่อฝึกทักษะการปฏิเสธ เช่น การถูกชักชวนให้ดื่ม แอลกอฮอล์ หรือการเผชิญหน้ากับพฤติกรรมกลั่นแกล้ง (Bullying)

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ วิชาสุขศึกษา ให้สูงขึ้น
2. เพื่อพัฒนารูปแบบการสอนวิชาสุขศึกษา ตามกระบวนการสอนแบบการเรียนรู้เชิงรุก
3. นักเรียนตระหนักถึงสำคัญของการเคารพผู้อื่นบนโลกออนไลน์ และมีพฤติกรรมต่อต้านการบูลลี่

เป้าหมายของการดำเนินงาน

เชิงปริมาณ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 38 คน เชิงคุณภาพนักเรียนที่เรียนวิชาสุขศึกษา ชั้น ม.3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

เชิงคุณภาพ นักเรียนมีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

3.ขั้นตอนการดำเนินงาน / กระบวนการผลิตผลงาน การใช้วงจรเดมมิ่ง(PDCA) ในการพัฒนานวัตกรรม
ดังนี้

ขั้นตอน	วิธีดำเนินการ
การวางแผน (P : Plan)	⇒ ศึกษา วิเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนการสอน
การปฏิบัติ(D : Do)	⇒ จัดการเรียนการสอนตามรูปแบบ
การตรวจสอบ/ประเมิน (C : Check)	⇒ ประเมินการจัดกิจกรรม
ปรับปรุงแก้ไข/พัฒนา(A : Act)	⇒ พัฒนา ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะกับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

4. ผลการดำเนินงาน/ประโยชน์ที่ได้รับ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาที่สูงขึ้น

5.ปัจจัยความสำเร็จ

นักเรียนมีความตั้งใจ และให้ความสนใจในการร่วมกิจกรรมและสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนสุขศึกษา
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

6.บทเรียนที่ได้รับ

จัดการเรียนการสอนรูปแบบอื่นเพิ่ม เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอน

7.รางวัลที่ได้รับ / เผยแพร่ / การได้รับการยอมรับ

นักเรียนมีความสนใจในเนื้อหาบทเรียนมากขึ้น สามารถความรู้ที่ได้รับไปใช้ในชีวิตประจำวัน
มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

ภาคผนวก

