

แบบรายงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices)
ศูนย์พัฒนาวิชาการกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
เครือข่ายส่งเสริมประสิทธิภาพการจัดการศึกษามัธยมศึกษาจังหวัดสุรินทร์
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุรินทร์ ปีการศึกษา 2565

ประเภท : การจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

เรื่อง : การพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับการใช้ Board Game online

เรื่อง ความหลากหลายของสิ่งมีชีวิต (กลุ่มยูคาริโอต) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ชื่อผู้นำเสนอผลงาน : นางสาววันวิสา ชอบธรรม ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

โรงเรียน/ หน่วยงาน : โรงเรียนสุรินทร์ราชมงคล ตำบลนอกเมือง อำเภอเมืองสุรินทร์ จังหวัดสุรินทร์

สหวิทยาเขต : 1

1. ความสำคัญของวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ

1.1 ความจำเป็น ปัญหาหรือความต้องการที่จัดทำผลงานนวัตกรรม

วิทยาศาสตร์มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของมนุษย์ เพราะวิทยาศาสตร์เกี่ยวข้องกับชีวิตของทุกคน ทั้งในการดำรงชีวิตประจำวันและการประกอบอาชีพต่างๆ เครื่องมือเครื่องใช้ ตลอดจนผลผลิตต่างๆ เพื่อใช้อำนวยความสะดวกล้วนเป็นผลของความรู้วิทยาศาสตร์ ความรู้วิทยาศาสตร์ ช่วยให้เกิดการพัฒนาเทคโนโลยีที่ทันสมัยเพื่อให้มนุษย์สามารถนำมาใช้ดำรงชีวิต ปรับปรุงและแก้ไขปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นจากการใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ผลของการศึกษาค้นคว้าทางวิทยาศาสตร์ เกี่ยวโยงกับความเจริญในด้านต่าง ๆ ดังนั้นความรู้ทางวิทยาศาสตร์ถือเป็นปัจจัยพื้นฐานที่สำคัญในการพัฒนาของมนุษย์ จึงต้องมีการส่งเสริมการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ในโรงเรียน

การศึกษาด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จึงมีความจำเป็นต้องเร่งพัฒนาคนในชาติ โดยเฉพาะเยาวชน ให้มีความรู้ความสามารถทางด้านวิทยาศาสตร์ โดยเน้นพัฒนาความสามารถของผู้เรียนอย่างเต็มศักยภาพให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ ได้ศึกษาค้นคว้าและค้นพบความรู้ด้วยตนเองเพื่อเป็นการพัฒนากระบวนการคิดวิเคราะห์ ที่จะนำไปสู่การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (สำนักงานปฏิรูปการศึกษา, 2551)

วิชาชีววิทยาเป็นวิชาวิทยาศาสตร์แขนงหนึ่งที่ว่าด้วย เรื่องราวเกี่ยวกับสิ่งมีชีวิตทั้งหลาย และความสัมพันธ์ระหว่าง สิ่งมีชีวิต และสิ่งแวดล้อมรอบตัว การมีความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับลักษณะของสิ่งมีชีวิต และธรรมชาติของชีววิทยาจะช่วยให้สามารถศึกษารายละเอียดในเชิงลึกในด้านต่าง ๆ ในการศึกษาชีววิทยานี้ จำเป็นต้องใช้วิธีการทางวิทยาศาสตร์และเครื่องมือ วิทยาศาสตร์ต่าง ๆ นอกจากนี้การเรียนรู้ที่มีจุดเริ่มต้นจากการสังเกตเพื่อนำความรู้ไปใช้ในการแก้ปัญหาผ่านการทดลอง โดยเฉพาะการคิดวิเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา และการคิด สร้างสรรค์ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการนำไปสู่การพัฒนาชิ้นงาน หรือนวัตกรรมต่าง ๆ ในอนาคตที่มีประโยชน์ต่อการดำรงชีวิตต่อไปได้ (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2561) ดังนั้นในการจัดการเรียนการสอนให้มีคุณภาพจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ครูผู้สอนจะต้องมีการวางแผนในการจัดกิจกรรม การเรียนการสอน การวัด และการประเมินผล รวมทั้งมีสื่อการเรียน การสอนที่ได้รับการพัฒนาอย่างเหมาะสม

การจัดการเรียนการสอนวิชาชีววิทยา เรื่อง ความหลากหลายของสิ่งมีชีวิต (กลุ่มยูคาริโอต) เป็นเรื่องที่ยาก มีเนื้อหาเยอะและซับซ้อน หลังการเรียนในห้องเรียนนักเรียนไม่สามารถอธิบายและเข้าใจเนื้อหา

ที่เรียนได้ หากนักเรียนไม่เข้าใจเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวจะส่งผลให้ไม่สามารถเชื่อมโยงเนื้อหา วิเคราะห์ และนำความรู้ในเรื่องดังกล่าวไปใช้ได้

สภาพปัญหาดังกล่าวข้างต้นผู้สอนจะต้องพัฒนา วิธีการสอน กิจกรรมการสอน ตลอดจนแผนการสอน ให้มีความหลากหลาย โดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง (กาญจนา บุญภักดี, 2561) ซึ่งสอดคล้อง กับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกคือ การเรียนที่ผู้เรียนต้องหาความหมาย และทำความเข้าใจด้วยตนเอง หรือร่วมมือกันกับ เพื่อน เช่น ร่วมสืบหาคำตอบ ร่วมอภิปราย ร่วมนำเสนอ และ สรุปความคิดรวบยอดร่วมกัน (ศักดา ไชกิจภิญโญ, 2548) ซึ่งเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ผู้สอนปรับเปลี่ยนบทบาทหน้าที่ เป็นผู้อำนวยความสะดวก ผู้ร่วมมือ ผู้แนะนำ ผู้กระตุ้น ผู้จัดการ ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ให้เกิดแรงขับเคลื่อน บ่มเพาะลักษณะนิสัยการเรียนรู้ตลอดชีวิต มีทักษะในการดำรงชีวิตท่ามกลาง การเปลี่ยนแปลงในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ ผ่านการใช้เทคนิค การสอนในรูปแบบต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับผู้เรียนยุคใหม่ เช่น การเล่นเกม การลงมือปฏิบัติการใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน การทำงานกลุ่ม หรือวิธีอื่น ๆ ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้มากกว่าการฟัง ผู้เรียนจะ มีความกระตือรือร้น มีส่วนร่วม และมีการพัฒนาการคิดใน ระดับสูงเกี่ยวกับงานที่ได้รับมอบหมาย (นนทลี พรธาดาวิทย์, 2558)

การจัดการเรียนการสอนด้วยบอร์ดเกมเป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีลักษณะหนึ่งที่น่าสนใจ บอร์ดเกมคือ สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อการเรียนรู้โดยใช้เป็นกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม บนพื้นฐานการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ความท้าทาย ได้รับประสบการณ์ตรง เกิดความคิดรวบยอดและเป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้นักเรียนเล่นเกมตามกฎ กติกา และนำเนื้อหาข้อมูลของการเล่นเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของนักเรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้บอร์ดเกมจึงเป็นสื่อการเรียนการสอนหนึ่งที่จะทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และพัฒนาการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี ปัจจุบันมีรูปแบบของบอร์ดเกมเพื่อการศึกษามากมายในรูปแบบของกระดานซึ่งในบางครั้งยากต่อการเก็บรักษาบอร์ดเกมในการใช้ครั้งต่อไป การพัฒนาบอร์ดเกมออนไลน์จึงเป็นอีกทางเลือกหนึ่งในการช่วยจัดการเรียนการสอน เพื่อสะดวกในการนำมาใช้และสร้างความสนใจของนักเรียน จากปัญหาดังกล่าว ข้าพเจ้าจึงมีความสนใจในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้ Board Game online เรื่อง ความหลากหลายของสิ่งมีชีวิต (กลุ่มยูคาริโอต) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนโดยมุ่งให้ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ด้วยตนเอง คิดแก้ปัญหาได้ รวมทั้งสามารถนำความรู้ที่เรียนไปใช้ในการพัฒนาตนเอง และดำเนินชีวิตประจำวันได้ เป็นวิธีการสอนที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมในยุคปัจจุบัน และเป็นการจัดการสอนที่ให้นักเรียนเกิดการเรียนพร้อมกับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ในรูปแบบของการเรียนป็นเล่น รวมทั้งเป็นการส่งเสริมการคิดและตัดสินใจสามารถนำมาประยุกต์ใช้อย่างเหมาะสม อันจะนำไปสู่การพัฒนาการเรียนการสอนสำหรับนักเรียนใน ศตวรรษที่ 21 และเป็นแนวทางในการจัดกระบวนการเรียนการสอนวิชาวิทยาศาสตร์ที่มีประสิทธิภาพในวิชาวิทยาศาสตร์ต่อไป

2. จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

2.1 จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนได้รับกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับการใช้ Board Game online
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับการใช้

Board Game online วิชาชีววิทยา 5 เรื่อง ความหลากหลายของสิ่งมีชีวิต (กลุ่มยูคาริโอต)

3. เพื่อให้ครูสามารถจัดการเรียนรู้ด้วยสื่ออย่างมีประสิทธิภาพ บรรณาการได้อย่างหลากหลาย

2.2 เป้าหมาย

2.2.1 เชิงปริมาณ : นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสุรินทร์ราชมงคล

จ.สุรินทร์ จำนวน 24 คน

2.2.2 เชิงคุณภาพ

1. ครูผู้สอนมีทักษะและความสามารถบูรณาการในการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้และสนับสนุนในการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก
2. นักเรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ๆเกิดการพัฒนาการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน

3. ขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 การดำเนินงานตามกิจกรรม (ตามวงจร PDCA)

ขั้นที่ 1 การเตรียม/วางแผน (P)

เป็นขั้นตอนการจัดทำแผนพัฒนาการจัดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับการใช้ Board Game online เรื่อง ความหลากหลายของสิ่งมีชีวิต (กลุ่มยูคาริโอต) ดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลพื้นฐาน หลักการ แนวคิด และองค์ประกอบเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ทักษะการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จากเอกสาร บทความ และงานวิจัย เพื่อนำข้อมูลมาเป็นแนวทางในการกำหนดโครงสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาผลงาน/นวัตกรรม
2. ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสุรินทร์ราชมงคล หลักสูตรสถานศึกษาสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2561) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในด้านสาระการเรียนรู้มาตรฐานการเรียนรู้ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้แกนกลาง คำอธิบายรายวิชา โครงสร้าง รายวิชาและหน่วยการเรียนรู้
3. ศึกษาและวิเคราะห์ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางต้องรู้และควรรู้
4. ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี Board Game อย่างละเอียดเพื่อสร้าง
5. ศึกษาปัญหาที่พบจากผลการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมา ครูผู้สอนจึงคิดวิธีการแก้ปัญหาโดยการสร้างสื่อการสอนที่สอดคล้องกับความรู้ ที่นักเรียนสามารถทำได้
6. จัดทำโครงการสอน หน่วยการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560
7. สร้าง Board Game online เรื่อง ความหลากหลายของสิ่งมีชีวิต (กลุ่มยูคาริโอต)
8. นำโครงการสอน เนื้อหา การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ออกแบบกิจกรรมจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับการใช้ Board Game online

ขั้นที่ 2 การดำเนินงานตามแผน (D)

- 1.ชี้แจงการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอนตามแนวการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และทักษะการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

2. ผู้สอนจัดการเรียนการสอนตามแผนกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับการใช้ Board Game online เรื่อง ความหลากหลายของ สิ่งมีชีวิต (กลุ่มยูคาริโอต) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ขั้นที่ 3 การติดตาม/ตรวจสอบ (C)

1. ติดตามการตอบคำถามในเกม / ทำใบงานของนักเรียน
2. ผู้สอนตรวจสอบ และเสนอแนะ แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้เรียน หลังจากที่ได้ผู้เรียนได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับการใช้ Board Game online เรื่อง ความหลากหลายของสิ่งมีชีวิต (กลุ่มยูคาริโอต) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ขั้นที่ 4 การพัฒนา/แก้ไข (A)

1. รายงานผลการติดตามให้ผู้อำนวยการโรงเรียนทราบ
 2. ขยายเครือข่ายการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับการใช้ Board Game online
 3. ประยุกต์ใช้กับเนื้อหาอื่นๆ
- 3.2 ขั้นตอนการสร้าง Board Game online



4. ผลการดำเนินการ / ประโยชน์ที่ได้รับ

4.1 ผลที่เกิดกับสถานศึกษา

1. เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะความรู้ความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีครูสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชั้นเรียนอื่นๆ ได้หรือพัฒนาเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้
2. เป็นสื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ และจุดหมายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2561) ที่เน้นสมรรถนะผู้เรียนมาตรฐาน และตัวชี้วัด ที่นำไปสู่การปฏิบัติ โดยเฉพาะสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนที่มุ่งให้เกิดความสามารถในการสื่อสาร และความสามารถในการคิด
3. กระตุ้นครูผู้สอนและบุคลากรให้สนใจใฝ่รู้สืบเสาะหาความรู้เพิ่มเติมเพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องและนำสิ่งใหม่ๆ มาใช้เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ และประสิทธิผล

4.2 ผลที่เกิดกับนักเรียน

1. นักเรียนได้รับกระบวนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับการใช้ Board Game online เรื่อง ความหลากหลายของ สิ่งมีชีวิต (กลุ่มยูคาริโอต) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังใช้ Board Game online สูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนใช้ Board Game online
3. นักเรียนร้อยละ 91.67 ผ่านเกณฑ์การประเมินการวัดและประเมินผลหน่วยการเรียนรู้ที่ 23 วิชาชีววิทยา ซึ่งครูผู้สอนร่วมกับผู้เรียนกำหนดเกณฑ์การผ่านมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด โดยกำหนดร้อยละ

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับการใช้ Board Game online

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ยของนักเรียน	S.D.	ร้อยละของนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์การประเมินการวัดและประเมินผล
ก่อนเรียน	24	20	7.40	2.51	-
หลังเรียน	24	20	10.33	3.40	91.67

- นักเรียนสามารถใช้กระบวนการคิดได้อย่างหลากหลายโดยเฉพาะการคิดวิเคราะห์
- นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำการเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในห้องเรียน



4.3 ผลที่เกิดกับผู้สอน

- ครูสามารถจัดการเรียนรู้ด้วยสื่ออย่างมีประสิทธิภาพ บรรณาการได้อย่างหลากหลาย
- เป็นสื่อที่ช่วยกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้เพิ่มเติม ได้องค์ความรู้เกิดความสนใจใฝ่รู้ รู้จักสืบเสาะหาความรู้ อยากรู้อยากเห็นไปพร้อมๆ กับเพื่อนในห้อง

4.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

- ผู้เรียนเกิดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และทักษะในศตวรรษที่ 21 ในการค้นคว้าและสร้างองค์ความรู้ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้
- ผู้เรียนมีผลการทดสอบตามมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 50
- ครูผู้สอนพัฒนาตนเอง ปรับวิธีการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของการศึกษา เปลี่ยนแปลงของสังคมและก้าวหน้าเทคโนโลยี



- ได้แนวทางการจัดการเรียนรู้กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับการใช้ Board Game online สำหรับครูผู้สอนและบุคลากรทางการศึกษาที่สนใจนำไปประยุกต์และพัฒนาต่อยอด

5. ปัจจัยความสำเร็จ

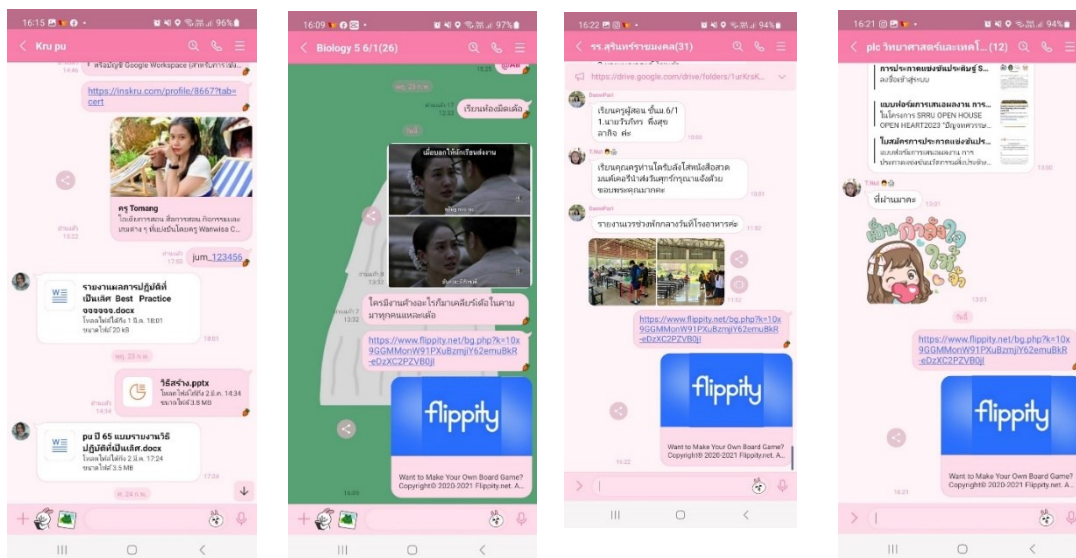
1. บุคลากรที่มีส่วนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนประสบผลสำเร็จ คือผู้บริหารโรงเรียนสุรินทร์ราชมงคลและคณะครู ที่มีการสนับสนุนและส่งเสริมให้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายตาม ศักยภาพของผู้เรียนส่งเสริมสนับสนุนให้ครูจัดทำสื่อ /นวัตกรรมเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้
2. กระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สามารถพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ผู้เรียนเกิดทักษะการคิด ทักษะการเรียนรู้ การแก้ปัญหา สามารถสืบเสาะหาความรู้และสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง
3. การศึกษาและพัฒนาเรียนรู้วิธีการสอน รูปแบบการสอน สื่อ นวัตกรรม ที่หลากหลายของครูผู้สอน
4. นักเรียนให้ความร่วมมือในการจัดกิจกรรม

6. บทเรียนที่ได้รับ

1. ผู้เรียนเกิดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และทักษะในศตวรรษที่ 21 ในการค้นคว้าและสร้างองค์ความรู้ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ เกิดทักษะการคิดสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์
2. ผู้เรียนรู้จักการตั้งคำถามในการเรียน ครูผู้สอนจะต้องตอบคำถามและแก้ไขสถานการณ์ที่ไม่เป็นตามแผนการจัดการเรียนรู้ เช่น การแบ่งกลุ่มเมื่อนักเรียนเข้าคาบเรียนไม่ครบ
3. กิจกรรมการจัดการจัดการเรียนรู้กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับการใช้ Board Game online ทำให้นักเรียนร่วมกันทำงานเป็นกลุ่ม มีการอภิปราย การสื่อสารระหว่างกัน มีส่วนร่วมในชั้นเรียน
4. ในการนำสื่อไปใช้นั้น ครูต้องจัดการเรียนรู้แบบให้นักเรียนปฏิบัติจริง นักเรียนเป็น ศูนย์กลางการเรียนรู้โดยวิธีการที่หลากหลาย เน้นวิธีสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ (Learning Center) คือ การสอนที่เน้นความสำคัญของนักเรียนหรือยิदनักเรียนเป็นศูนย์กลางและใช้ เทคนิคการจัดการเรียนการสอนที่ใช้สื่อประสมและกระบวนการกลุ่มเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อส่งเสริมให้การเรียนรู้การสอนมีชีวิตชีวา ช่วยให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าและเรียนรู้ด้วยตนเอง เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง เช่น การสอน การลงมือปฏิบัติจริง การจัดการเรียนการสอนทางไกลผ่าน Board Game โรงเรียนสุรินทร์ราชมงคล จะช่วยให้นักเรียนเกิดความรู้(K) ทักษะการทำงาน (P) และเกิดเจตคติที่ดี (A) ในการทำงานต่างๆ ที่ครูมอบหมาย

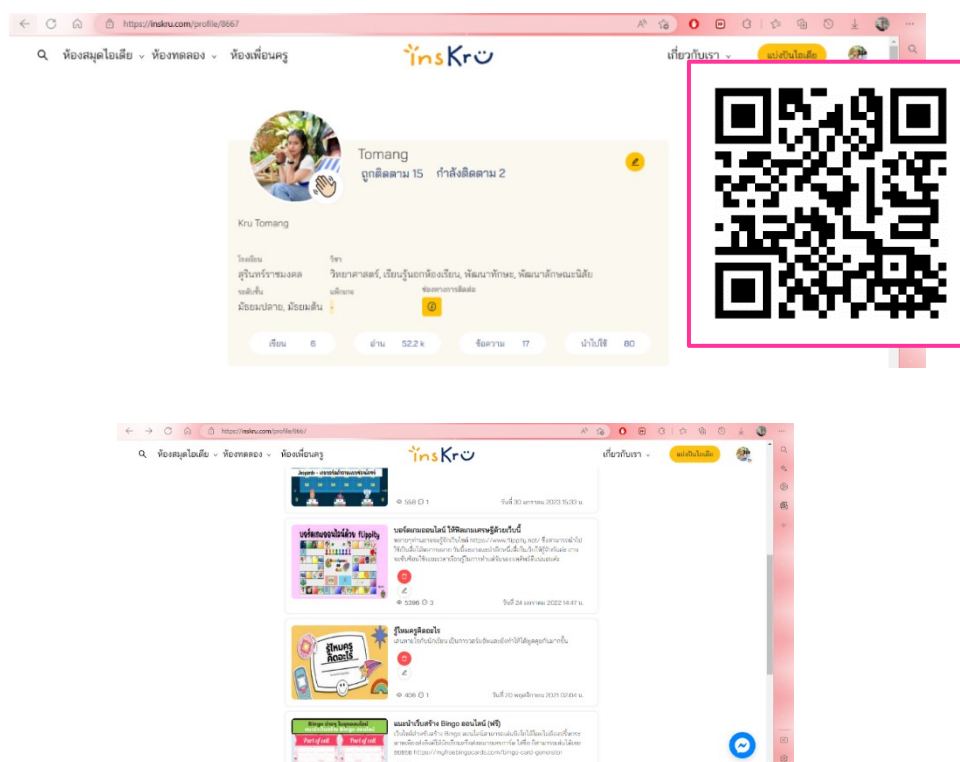
7. การเผยแพร่ / การได้รับการยอมรับ / รางวัลที่ได้รับ

- 7.1 การเผยแพร่กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับการใช้ Board Game online เรื่อง ความหลากหลายของ สิ่งมีชีวิต (กลุ่มยูคาริโอต) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ได้เผยแพร่แก่ครูและบุคลากรทางการศึกษาในกลุ่มไลน์ของโรงเรียน



ภาพที่ 1 การเผยแพร่กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับการใช้ Board Game online เรื่อง ความหลากหลายของสิ่งมีชีวิต (กลุ่มยูคาริโอต) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

7.2 เผยแพร่วิธีการสร้างบอร์ดเกมออนไลน์ โดยมีผู้ศึกษาวิธีการสร้างมากกว่า 5,000 คน ผ่านเว็บไซต์ <https://inskru.com/>
QR code สำหรับเข้าชมเว็บไซต์



ภาพที่ 2 แสดงหน้าต่างเว็บไซต์ <https://inskru.com/> ที่ใช้ในการเผยแพร่การสร้าง Board Game online



ภาพที่ 3 เกียรติบัตรการเผยแพร่ไอเดียการสอน เมื่อมีการเผยแพร่สู่ 1,000 คน ขึ้นไป



ภาพที่ 4 Board Game online เรื่อง ความหลากหลายของสิ่งมีชีวิต (กลุ่มยูคาริโอต)

สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6